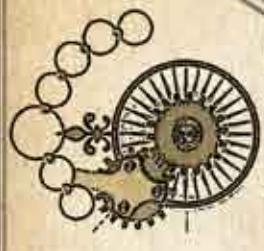


CRÔNICAS DA

SÉTIMA LUA

The illustration depicts a grand, ornate city at sunset or sunrise, with golden light illuminating the domes and spires of its buildings. In the foreground, a massive, metallic mechanical creature with large, glowing orange eyes and mechanical wings stands prominently. To its left, a smaller figure in dark, ornate armor walks away from the viewer. In the background, a sleek, futuristic-looking flying vehicle soars through the sky. The overall atmosphere is one of a blend between ancient architecture and advanced technology.

Guia de Isaldar



2000
0

- CIDADE
- CAPITAL
- ▲ MONESTÉRIO
- FORTÉ
- ◆ CIDADE-FORTÉ

Do Serviço de CARTOGRAFIA DA
MONARQUIA IMPERIAL PORTUGUESA
MUSEU NACIONAL
Nº 1000

Mapa Representativo, Lamego, 1884



MAR DOS NORMECIOS

A FERIDA



CRÔNICAS DA SÉTIMA LUA

CRÉDITOS:

Crônicas da 7ª Lua - Guia de Isaldar

Copyright © Conclave Editora - 2008

Editores: Cristiano Cuty e Marcelo Telles

Criação e Desenvolvimento: José Luiz “Tzimisce” Cardoso, Marcelo Telles, Rafael Rocha, Richard Garrell e Tiago Marinho

Escritores: José Luiz “Tzimisce” Cardoso, Marcelo Telles e Richard Garrell.

Ilustração da Capa: Flávio Augusto Ribeiro

Ilustrações Internas: Amélia Carvalho, Bernardo Vieira, Fábio “Birous”, Fábio “McBartz”, Flávio Augusto Ribeiro e Gláucio Costa

Logotipo C7L: Marcos Archanjo

Mapa: Leonel Domingos

Diagramação: Cristiano Chaves ‘Cuty’ de Oliveira

Agradecimentos especiais a todos os amigos e fãs do cenário do portal da REDERPG e da comunidade oficial do C7L no Orkut.

OPEN GAME CONTENT: *Toda a parte de mecânica de jogo deste livro é material OGC (Open Game Content), exceto as descrições, termos e nomes que fazem parte da identidade do produto.*

ISBN: 85-89690-19-9

Vários Autores

Crônicas da Sétima Lua - Guia de Isaldar / Vários autores.

-- Juiz de Fora: Conclave Editora, 2008.

84 p.

1. Jogos de Aventura
2. Jogos de Fantasia

I. Título

UMA ADVERTÊNCIA:

Apesar de todo o embasamento deste livro estar amarrado a pesquisas (sejam elas reais ou fictícias), seu contexto é puramente fictício. Não tencionamos causar qualquer tipo de ofensa, criar correntes ideológicas ou, até mesmo, explicar fatos.

Os personagens e acontecimentos aqui descritos, ainda que possam se assemelhar à realidade, são simplesmente parte de uma ficção. Qualquer semelhança com fatos reais e/ou personagens reais ou, ainda, outras obras ficcionais, é mera coincidência.

Copyright © Conclave Comic Shop e Editora Ltda. - 2008

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Conclave Comic Shop e Editora

Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, lj. 3309

Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150

Tel: (32) 3215-2708

www.editora.conclaveweb.com.br

www.conclaveweb.com.br

conclave@powermail.com.br



SUMÁRIO

Apresentação

Sobre este livro e o C7L

Introdução

Coisas para se saber sobre Isaldar

Aldar Ocidental

- Cimeris, o Reino das Amazonas
- Deydhor, o Reino das Cinco Casas
- Karn, as Planícies da Guerra
- O Império Melkhar
- Onires, A Floresta do Outro Mundo
- Os Principados Brilhantes
- O Protetorado de Ur-Akthar
- Vanidrad, as Vastidões Congeladas
- As Cidades dos Gnomos e os Povos Livres

Aldar Central

- Aryavarta, os Reinos Yakshas
- Haradath, os Pântanos Sem Fim

Aldar Oriental

- O Deserto dos Ventos Cortantes
- Huan Ti, o Trono do Gelo Brilhante
- O Império do Leão Celestial
- Khazantar, a Corte Dracônica
- A Soberania de Abannônia
- As Terras da Noite
- Os Mares Sétima Lua
- Ilha de Sakther, o Exílio das Rochas
- Talássia, a Ilha dos Gigantes
- Zhao Khan, a Ilha dos Dragões das Brumas

Uma Carta de Shinmarash

Apêndice

Os Idiomas da Sétima Lua

Os Povos Humanos da Sétima Lua

O Tecnomago

APRESENTAÇÃO

Bem-vindo de volta a Isaldar! Este segundo livro de **Crônicas da 7ª Lua**, ou simplesmente **C7L**, é mais do que um suplemento: ele na verdade é um complemento ao primeiro livro, o **Crônicas da 7ª Lua – Cenário de Campanha**, trazendo muito mais descrições, informações, novos Personagens do Mestre (PdMs) e detalhando cada região do cenário. Claro que também há mais material para os Personagens dos Jogadores (PJs), como uma nova raça, três classes de prestígio, muitos talentos e opções para os heróis de sua campanha no Novo Mundo.

Também introduzimos três PdMs narradores, que irão apresentar o conteúdo deste livro como se fossem informações que os personagens de seu jogo adquirissem no decorrer de suas aventuras.

O que está esperando? Abras as páginas a seguir e mergulhe nos segredos e mistérios do mundo de Isaldar!

Marcelo Telles

Equipe C7L

Coordenador da REDERPG

Sobre este livro e o C7L

O Guia de Isaldar é o primeiro suplemento de **Crônicas da 7ª Lua**, cenário de campanha de RPG (Roleplaying Games) criado para a edição 3.5 do sistema D20. Ele necessita o uso do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*, editados aqui no Brasil pela *Devir Livraria*, e do **Crônicas da 7ª Lua – Cenário de Campanha**, o livro básico do cenário lançado pela **Conclave Editora** (www.editora.conclaveweb.com.br). Acompanhe o portal e o fórum da **REDERPG** (www.rederpg.com.br) e a comunidade oficial do C7L no Orkut para suporte e informações sobre o cenário.

INTRODUÇÃO

Saudações, aventureiro! Esta obra que tem em mãos é fruto das viagens e da coragem de três dos maiores exploradores de toda Aldar. Esses três profundos conhecedores do nosso Novo Mundo partilharam seu conhecimento conosco e agora oferecemos ele a você, nosso prezado leitor.

Muitas vezes você irá ler sob o ponto de vista de uma destas três extraordinárias pessoas que escreveram essa preciosidade, mas pode ter certeza que sempre haverá uma informação útil para todo aquele que tiver a ousadia de viajar pela Sétima Lua.

Se você não conhece nossos três narradores, permita-nos apresentá-los:

Éscira ban Drazhen, a Sábia da Chama Escura (Melf F CN Mag adv 9) possui uma origem insólita, mesmo para uma meia-elfa. Filha de um guerreiro drasendhor que desertou de sua pátria pelo amor a uma elfa de Onires, Éscira foi abandonada ainda bebê em um monastério de Dethne, a Senhora das Águas Tranqüilas. Isolada desde jovem, dizem que nunca demonstrou um traço sequer de emoção – mesmo quando encontrou seus verdadeiros pais e presenciou a execução deles no Protetorado de Ur-Akthar. Todavia, Éscira ainda porta o nome drasendhor de seu pai. Obcecada por conhecimento, a jovem aprendeu magia arcana desde cedo, se especializando na Escola da Adivinhação. Ela procura com avidez pela solução de um mistério insondável que seria a chave para alguma grande revelação. Éscira se recusa a fornecer maiores informações, mas se cogita de que ela teria aprendido sobre esse mistério com uma esfinge do Mar Celestial. Isso forçou a meia-elfa a vagar por Isaldar e a conhecer seus povos. A análise objetiva, direta – e por vezes fria – de Éscira lhe renderam grande fama (e infâmia). Curiosamente, a meia-elfa é vista com admiração por alguns drasendhor, que dizem que ela consegue manipular a misteriosa Chama Escura narrada nos ensinamentos de Nikthar, a Rainha da Vingança. Éscira é uma

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c)"Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity, (e)"Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creature characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; poses; concepts; themes; persons; likenesses and special abilities; places; locations; environments; creatures; equipment; magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g)"Use" or "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h)"You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If You distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credit: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Introdução

meia-elfa pálida, de idade indefinida e cabelos brancos prateados. Porta sempre mantos de cores escuras e sóbrias. Ela nunca parece falar acima de um suspiro e possui o incômodo hábito de se dirigir a outros na terceira pessoa.

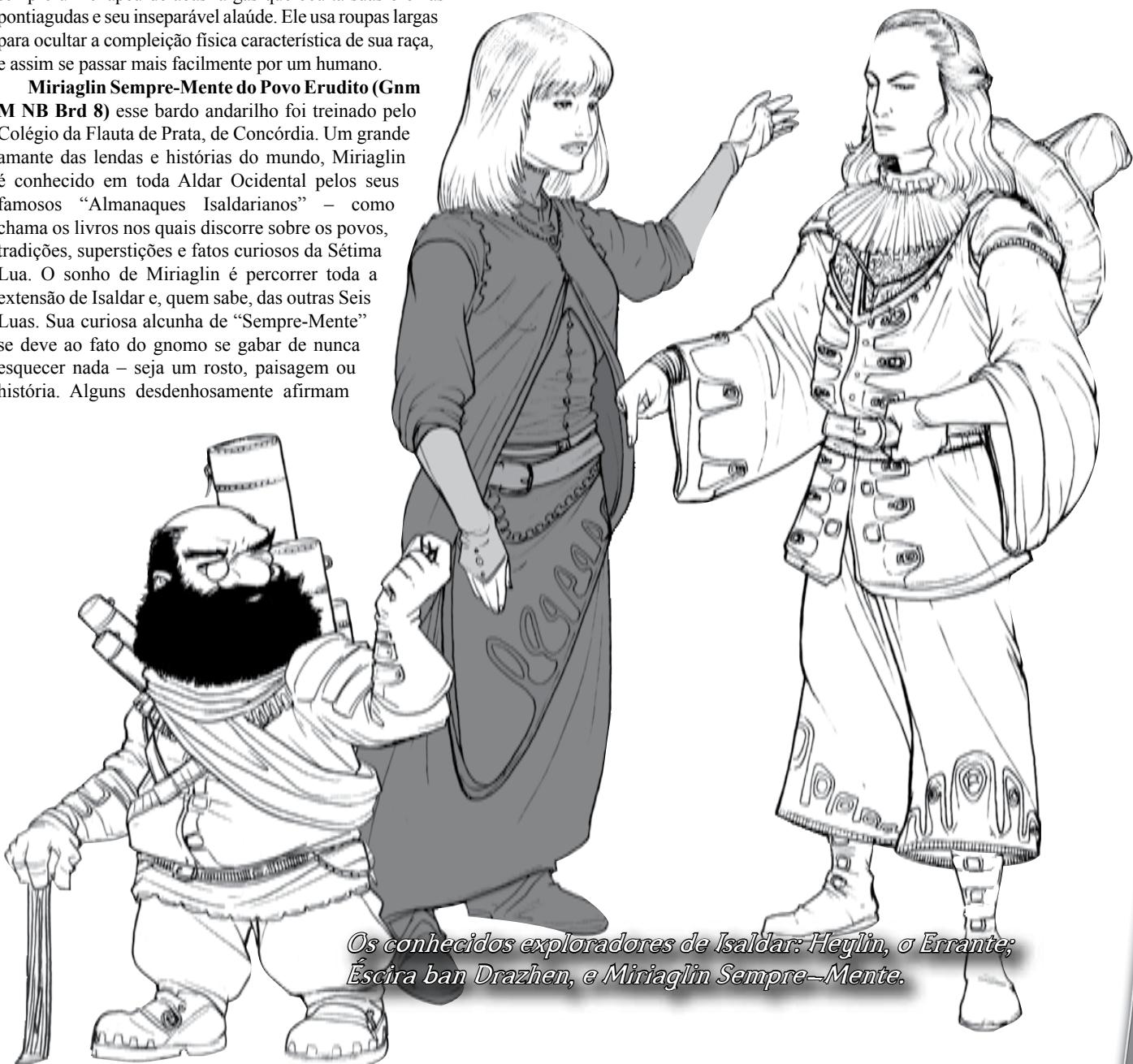
Heylin, o Errante (Elf M CB Brd 8) esse famoso bardo elfo é conhecido por seu povo como o elfo que teve o mais longo *Daishin*: exatos oitenta anos. Ele transformou essa dolorosa experiência de vida em um livro chamado “O Guia Prático do Jovem Elfo para o *Daishin*”, o qual pode ser adquirido por não-elfos apenas na cidade de Elísia. Neste livro ele discorre sobre vários reinos – especialmente os dos humanos – por onde ele passou durante o seu *Daishin*, orientando os seus jovens irmãos de raça a como não passar por maus bocados ao conviverem com os assassinos dos deuses – como prefere chamar os humanos. Atualmente Heylin está em viagem escrevendo um novo e aguardado livro, “O Guia Prático do Elfo para Isaldar”, com o qual espera complementar a sua primeira e famosa obra. Heylin é um elfo extremamente discreto quando fora do convívio de seu povo, usando sempre um chapéu de abas largas que oculta suas orelhas pontiagudas e seu inseparável alaúde. Ele usa roupas largas para ocultar a compleição física característica de sua raça, e assim se passar mais facilmente por um humano.

Miriaglin Sempre-Mente do Povo Erudito (Gnm M NB Brd 8) esse bardo andarilho foi treinado pelo Colégio da Flauta de Prata, de Concórdia. Um grande amante das lendas e histórias do mundo, Miriaglin é conhecido em toda Aldar Ocidental pelos seus famosos “Almanaques Isaldarianos” – como chama os livros nos quais discorre sobre os povos, tradições, superstições e fatos curiosos da Sétima Lua. O sonho de Miriaglin é percorrer toda a extensão de Isaldar e, quem sabe, das outras Seis Luas. Sua curiosa alcunha de “Sempre-Mente” se deve ao fato do gnomo se gabar de nunca esquecer nada – seja um rosto, paisagem ou história. Alguns desdenhosamente afirmam

que o nome é devido à tendência do pequeno gnomo de exagerar em suas histórias. Muitos anões em particular se sentem ofendidos pelos artigos do bardo a respeito do sagrado *Kharnadon*. Miriaglin é pequeno mesmo para os padrões do Povo Erudito, sendo prontamente reconhecido por suas espalhafatosas roupas púrpuras de bardo e por seus vários rolos de pergaminhos e livros que carrega nas costas. Recentemente ele conseguiu convencer a adivinha meia-elfa Éscira ban Drazhen a se unir a ele na criação do seu próximo Almanaque Isaldariano (o quarto e ao que tudo indica o maior da série).

Uma vez devidamente introduzido a esta obra e seus autores, vá em frente, e prepare-se para conhecer um pouco mais sobre os segredos e mistérios de Isaldar.

Os Editores
Cidade de Concórdia
Quinto Dia do Mês Sétimo do Ano 258 DQ



Coisas para se saber sobre Isaldar



Coisas para se saber sobre Isaldar

Existem muitas coisas que todo aventureiro deveria saber sobre o Novo Mundo. Algumas delas estão nos textos a seguir. Esta coletânea é dividida conforme as três áreas geográficas do continente (Ocidental, Central e Oriental), mais os mares e as ilhas da Sétima Lua.

Decerto o conhecimento que encontrará aqui lhe será muito útil. Mas o que irá fazer com ele é por sua conta e risco!

Aldar Ocidental

Cimeris, O Reino das Amazonas

por Heylin, o Errante (texto extraído de "O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin")

Cimeris, o reino das amazonas ashkatan, é o reino mais exótico de Aldar Ocidental e um dos mais agradáveis de se visitar. Diferente dos nossos clãs em Onires, lá há uma distinção entre os sexos: às mulheres cabem as artes da guerra, e aos homens, o estudo do conhecimento arcano. Esta tradição é a base de sua sociedade e ela é explicada pela suposta história da criação das ashkatan.

O surgimento das amazonas aponta que Enthariel, na história ancestral de Elária, escolheu uma rainha guerreira como sua campeã entre os mortais, devido a sua coragem, habilidade em combate e bondade. As palavras ardentes da deusa chegaram aos sacerdotes de sua tribo: as filhas dessa linhagem seriam abençoadas com a maestria nas artes da guerra, representando a própria divindade. Os filhos da rainha guerreira deveriam buscar o conhecimento profundo, os segredos da magia, e a devoção aos deuses benignos, auxiliando suas irmãs nas batalhas. Os homens nunca seriam treinados nos caminhos da guerra e as mulheres nunca dominariam as forças arcana. Aquelas nascidas com o dom da feitiçaria estariam na verdade tocadas por deuses malignos, revoltosos perante as campeãs da deusa benigna. Assim, deveriam ser sacrificadas. É, meu jovem patrício, é isso mesmo que você ouviu: mulheres nascidas com o dom da feitiçaria são mortas quando tal dom se manifesta! As humanas de Cimeris, antes de se tornarem assassinas dos deuses, já eram assassinas de feiticeiras!

Algumas ordens escolásticas consideram a origem das ashkatan largamente mitológica e alegórica, e o destino das feiticeiras, bárbaro. Atritos entre cavaleiros da Ordem de Enthariel e amazonas são comuns sempre que há alguma jovem feiticeira para ser sacrificada.

Apesar da brutalidade de tal tradição, a história das amazonas aqui no Novo Mundo confirmou o mito. Certa vez, uma rainha amazona se recusou a matar a própria filha. Resultado: a filha envenenou a mãe, se tornou rainha, se transformou em um monstro e fez um reino de terror, até ser derrotada por Ravenna, uma campeã ashkatan que foi agraciada com a coroa das amazonas e fundou a atual dinastia. Depois disso, ninguém em Cimeris nunca mais ousou não seguir essa tradição, pelo menos até agora.

Fora esta questão, Cimeris é um lugar magnífico e você deve visitar, principalmente se pretende ser um erudito ou um estudante da magia. Suas bibliotecas arcana estão entre as melhores do mundo e seu acervo de conteúdo geral também é bem vasto. Ou então, no caso de um combatente, conhecer o treinamento de suas guerreiras e de suas falanges.

Virashnar (pop. 15.000), a capital de Cimeris, é considerada uma das mais belas cidades do oeste de Aldar, e possui uma das maiores bibliotecas do mundo, abrigando muitas obras oriundas de Elária. Já o palácio real é uma edificação simples, localizada junto aos alojamentos das falanges da cidade, visando demonstrar que a rainha deve estar sempre próxima de suas guerreiras.

Vários magos de nossa raça se estabeleceram no reino das amazonas, atraídos pelo clima quente, a beleza de seus habitantes e

as oportunidades para mestres da magia, como o conhecido **Alvariel (Elf M CB Mag 13)**, que ensina magia em Virashnar. Apenas, meu jovem, jamais se meta com as tradições das amazonas, mesmo quando isso implica em ver uma bela jovem ser sacrificada...

A magia não é ensinada em escolas ou sociedades, mas por mestres especializados em treinamento mágico, de maneira individual. Graças a isso, estudar as artes arcana é caro em Cimeris, sendo uma atividade associada à elite comerciante do reino. Sacerdotes são muitas vezes oriundos de pequenas aldeias e vilas camponesas. Os oráculos desempenham um papel fundamental na sociedade de Cimeris – a consulta a sacerdotes dotados de poderes proféticos é elemento comum no reino; muitas histórias contadas por bardos têm início com profecias sombrias traçadas pelos sacerdotes. Um crime particularmente odioso entre as ashkatan é assassinar um oráculo. Nas grandes cidades de Cimeris, a divisão entre os sexos é mais delimitada, ao passo que nas pequenas vilas pastoreiras, homens e mulheres exercem as tarefas de maneira mais igualitária.

A dinastia de Ravenna tem governado com firmeza e bondade o seu reino, enfrentando corajosamente ataques de monstros e goblinóides das Montanhas do Fogo Eterno e, na história recente, sagrando-se vitoriosa em conjunto com as forças dos Principados Brilhantes na Guerra dos Estandartes Sombrios, derrotando as tropas malignas do Protetorado de Ur-Akthar. Guerreira audaz e estrategista brilhante, a atual rainha das amazonas, **Aristhar (Hum F NB Gue 11/Rgr 6)**, conduziu pessoalmente suas tropas na liberação do cerco sobre a cidade de Duranthor, que encerrou a invasão do Protetorado de Ur-Akthar.

A rainha das amazonas, porém, guardava um terrível segredo: sua própria filha, a **Princesa Leoris (Hum F CB Fet 2/Gue 1)** nasceu com o dom da feitiçaria. Incapaz de cumprir o desígnio dos deuses, Arishtar criava a jovem princesa Leoris treinando-a para sucedê-la

Amazonas & Falanges

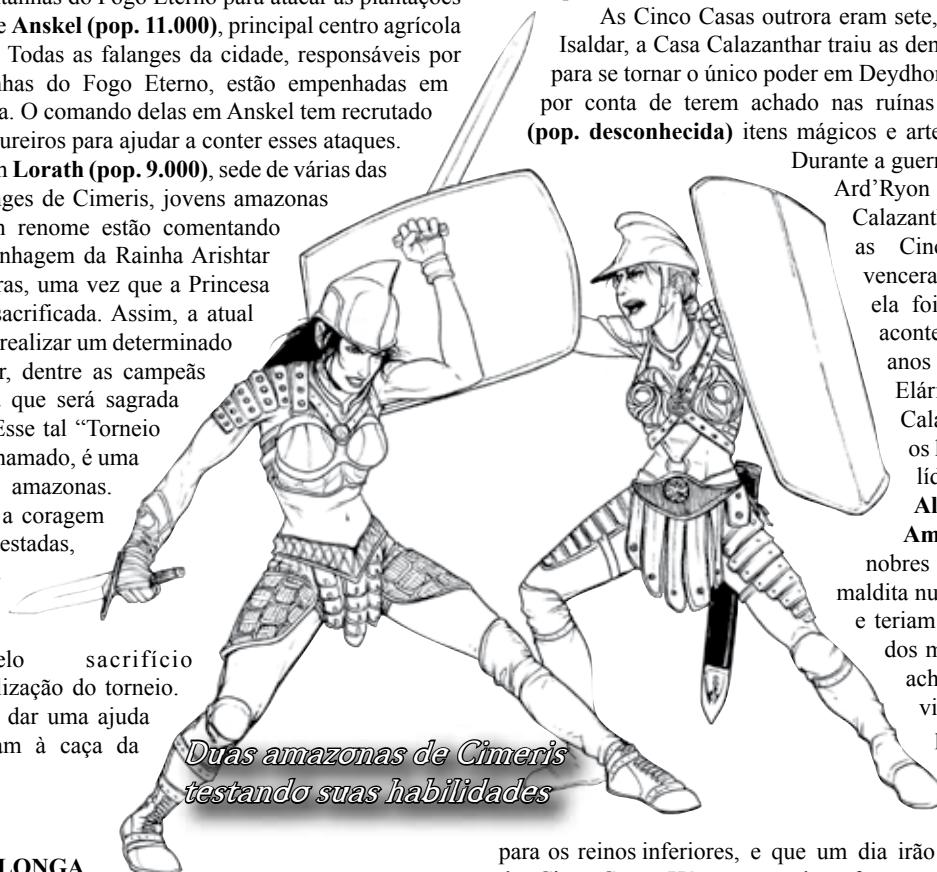
A proeza em batalha das amazonas ashkatan é característica por serem guerreiras especializadas em técnicas de combate variadas. As amazonas refinaram a guerra ao longo dos séculos até transformá-la em uma arte onde são especialistas. Uma amazona é normalmente especializada em um caminho marcial específico (sendo as espadas, as lanças e as bestas as armas favoritas delas, cada uma dando origem a diversos estilos e escolas marciais em Cimeris), além, é claro, do estilo lança longa e escudo, característico de suas falanges e das amazonas quando lutam em grupo. Contudo, ao longo de sua vida, as amazonas desenvolvem também suas habilidades com outras armas e técnicas de combate. Elas sempre buscam serem guerreiras plenas, capazes de lidar individualmente com diversas situações de perigo. Graças a isso, são mercenárias extremamente valorizadas, sendo encontradas em todo continente exercendo funções militares importantes. Cada amazona é conhecida como "o exército de uma guerreira só".

Ainda assim, as falanges são um elemento importante da cultura militar de Cimeris. Uma falange é um coletivo de amazonas de número extremamente variado, indo de umas poucas dezenas a centenas de guerreiras. A hierarquia da falange também é variável, algumas possuindo comandantes de batalha ao passo que, em outras, todas decidem de maneira igualitária. Algumas falanges são financiadas pela própria dinastia ashkatan, o que é considerado uma grande honra, ao passo que outras nem mesmo se encontram em Cimeris, tendo se estabelecido em outras regiões de Aldar Ocidental. Como a Falange das Sete Águas Douradas, por exemplo, que é uma pequena falange de arqueiras de notória habilidade, cuja base é o Condado de Dol Mordhar. Mesmo assim, em momentos de guerra, todas as falanges podem ser reunidas pela rainha das amazonas, e devem responder prontamente. Combater ao lado de sua rainha é uma grande honra para as amazonas, e todas irão interromper imediatamente suas atividades, mesmo que sejam mercenárias, para entrar em combate em nome de seu povo.

no trono. Dias atrás, o dom da feitiçaria de sua filha se manifestou durante um treinamento, à vista de várias outras amazonas! Aristhar novamente fraquejou e não fez o que deveria fazer. Por conta de sua hesitação, a Princesa Leoris acabou fugindo. Há rumores contraditórios sobre para onde ela teria ido. Muitos dizem que ela foi para **Kandhar (pop. desconhecida)**, a antiga capital amaldiçoada, onde ainda habita as monstruosidades que serviam a Randhra, a rainha feiticeira maldita das amazonas. Expedições visando recuperar as poderosas armas mágicas ancestrais que ainda estariam na cidadela nunca obtiveram sucesso, com seus poucos sobreviventes contando relatos confusos de horrores vistos na cidade. A princesa teria ido lá para tomar posse de seu legado sombrio. Outros dizem que ela está sendo levada secretamente por cavaleiros da Ordem de Enthariel para Tas Taranthar... Seja qual for o seu verdadeiro destino, grupos de amazonas e aventureiros saíram em perseguição à Princesa Leoris, com a orientação de trazer seu corpo de volta, vivo ou morto!

Naturalmente, este fato causou grande comoção em toda Cimeris. Por hora, até mesmo esqueceram um pouco dos elementais de fogo que têm descido das Montanhas do Fogo Eterno para atacar as plantações na região da cidade de **Anskel (pop. 11.000)**, principal centro agrícola e mercante do reino. Todas as falanges da cidade, responsáveis por patrulhar as Montanhas do Fogo Eterno, estão empenhadas em combater essa ameaça. O comando delas em Anskel tem recrutado magos e outros aventureiros para ajudar a conter esses ataques.

Enquanto isso, em **Lorath (pop. 9.000)**, sede de várias das mais poderosas falanges de Cimeris, jovens amazonas Luminares de algum renome estão comentando abertamente que a linhagem da Rainha Aristhar não tem mais herdeiras, uma vez que a Princesa Leoris terá que ser sacrificada. Assim, a atual rainha terá então que realizar um determinado torneio para escolher, dentre as campeãs de seu reino, aquela que será sagrada como sua herdeira. Esse tal “Torneio da Rainha” como é chamado, é uma antiga tradição das amazonas. Não apenas a força, a coragem e a habilidade são testadas, mas também a índole, a sabedoria e a bondade. Todas esperam ansiosas pelo sacrifício de Leoris e pela realização do torneio. Algumas resolveram dar uma ajuda ao destino e partiram à caça da princesa fugitiva.



Novo Talento

ESTILO LANÇA LONGA E ESCUDO [Geral]

O personagem foi treinado para combater usando em conjunto a lança longa e um escudo.

Pré-requisitos: Usar Escudo, Foco em Arma (lança longa)

Benefício: O personagem pode empunhar um escudo utilizando todo o bônus na Classe de Armadura que ele proporciona, ao mesmo tempo em que usa uma lança longa com apenas uma das mãos. Só é possível utilizar este estilo usando um escudo junto com a lança longa.

Normal: Um personagem não pode usar um escudo e uma arma de duas mãos ao mesmo tempo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Estilo Lança Longa e Escudo como um de seus talentos adicionais.

Deydhør, O Reino das Cinco Casas

por Heylin, o Errante (texto extraído de “O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin”)

A oeste de Onires há uma vasta região de grandes vales, belas colinas e pequenas florestas esparsas onde se ergue Deydhør, o reino das Cinco Casas dos cavaleiros-feiticeiros humanos, os kynamir, como eles se denominam em seu idioma.

Antes de qualquer coisa, se você é um Luminar, jamais visite este reino (assim como o Protetorado de Ur-Akthar, conforme falarei mais adiante). Embora seja um belo lugar, com um povo hospitalero, seus governantes caçam e matam Luminares. Não, os cavaleiros-feiticeiros não são pessoas necessariamente de má índole, mas eles vêm os Luminares como uma ameaça a seu poder e não hesitam em queimá-los em praça pública. Ou então escravizá-los como marionetes para os fins mais escusos... Chamam a Centelha Divina de “Centelha Infernal” e outras bobagens do tipo. Bem, de qualquer maneira, o aviso está dado. Se você é Luminar e for lá, correrá tanto perigo quanto no Protetorado de Ur-Akthar.

As Cinco Casas outrora eram sete, mas após a vinda para Isaldar, a Casa Calazanthal traiu as demais e tentou destruí-las para se tornar o único poder em Deydhør. Tal infâmia aconteceu por conta de terem achado nas ruínas aldarianas de **Kehast (pop. desconhecida)** itens mágicos e artefatos de grande poder.

Durante a guerra que se seguiu, a Casa Ard’Ryon foi aniquilada pela Calazanthal e, ao final da guerra, as Cinco Casas finalmente venceram a Casa traidora e ela foi dissolvida. Tudo isto aconteceu nos dez primeiros anos após chegarem de Elária, mas ainda hoje a Casa Calazanthal ainda assombra os kynamir. Tudo porque o líder dos Calazanthal, o **Alto Cavaleiro Khorn Amaethan**, e outros nobres importantes da Casa maldita nunca foram encontrados, e teriam levado consigo alguns dos mais poderosos tesouros achados em Kehast. Alguns videntes de Deydhør preconizaram que Khorn Amaethan e os demais fugiram para outro plano,

para os reinos inferiores, e que um dia irão retornar para se vingar das Cinco Casas. Há os versos desta famosa profecia:

“...e o maldito e seus seguidores voltarão do lugar mais profundo, do abismo infernal, do plano inferior de volta ao Novo Mundo, e nenhum cavaleiro-feiticeiro terá poder para impedir e assim então as Cinco Casas da feitiçaria irão cair!”

Enquanto essa suposta ameaça não abate esses genocidas de Luminares, outros dois conflitos acontecem em Deydhør.

O primeiro é entre as cortes feéricas das Folhas Ardentes e do Silêncio Perpétuo. Sim, meu jovem, os assassinos dos deuses de Deydhør cometem a tolice de conviverem próximos **demais** das fadas. Por hora a situação parece resolvida, de uma forma até, como direi, muito criativa: usando uma poderosa magia, os kynamir

Coisas para se saber sobre Isaldar

permitem que cada uma das cortes fique apenas durante uma única estação no plano material. Assim, os territórios da Corte das Folhas Ardentes se abrem apenas no verão, e os territórios da Corte do Silêncio Perpétuo se abrem apenas no inverno. Embora tal poderosa medida tenha resolvido a guerra entre as duas cortes, contudo, isto não resolveu o “problema fada”.

O que os cavaleiros-feiticeiros achavam que eram apenas algumas fadas mais astutas querendo burlar sua lei, na verdade é um perigo um pouco maior... Acontece que alguns membros do Povo Fada permanecem escondidos em Deydhor, depois que as fronteiras de seus reinos se fecham. Mais do que meros trapaceiros que são caçados e mortos pelos kynamir, entre os que permanecem, há espiões e sabotadores das duas cortes. Ou seja, o que antes era uma guerra aberta, apenas se tornou uma guerra fria e sutil, o que, aliás, combina bem com a índole das fadas.

O segundo conflito infelizmente envolve o nosso povo... Nossos clãs vizinhos ao reino dos kynamir consideram a manipulação da magia arcana pelos cavaleiros-feiticeiros extremamente agressiva – “trancar” cada uma das cortes feéricas durante a maior parte do ano é um bom exemplo disso. Além disso, nossos clãs na região mais versados nas artes da guerra consideram o reino de Deydhor uma ameaça poderosa demais para existir em suas fronteiras. Por conta disso, os clãs élficos secretamente auxiliaram na expansão dos círculos druídicos no território de Deydhor, através da qual pretendiam enfraquecer o poder da Cinco Casas, com os seguidores humanos dessa tradição repudiando as práticas arcanas da nobreza. Contudo, talvez a dose tenha sido forte demais... O que era para ser apenas um aumento da influência dos elfos sobre povo comum de Deydhor, está se tornando uma rebelião camponesa contra a nobreza kynamir. Liderados pelo druida humano **Bedros dos Vales** (**Hum M NB Drd 11**), o povo de **Sniandel** (**pop. 5.000**) – a cidade mais próxima de Onires – está se organizando. Após várias revoltas parcialmente reprimidas, os seguidores de Bedros se preparam para derrubar de vez a Casa Manistann. O que até então era apenas um bando de camponeses revoltados, agora é uma força de ataque organizada, por conta do suporte dado pelos refúgios élficos que está enviando aventureiros para ajudá-los, do apoio em combate de vários druidas humanos com suas magias divinas, do reforço de Luminares que haviam fugido de Deydhor e que agora retornaram para lutar contra as Cinco Casas, e mesmo de lordes renegados das Cinco Casas.

Enquanto isso, em **Dauthanrod** (**pop. 12.000**), a maior cidade do reino dos kynamir, a Casa Radrast está mais preocupada com os rumores de atividades acontecendo nas ruínas amaldiçoadas de Kehast, do que com as revoltas em Sniandel. Pode ser que sejam apenas aventureiros tolos e ambiciosos o suficiente para não temerem os perigos que possam existir em Kehast, ou talvez este seja o primeiro sinal do tal retorno de Khorn Amaethan e de seus seguidores. O líder da Casa Radrast, o **Alto Cavaleiro Hedeon Borisko** (**Hum M N Fet 6/Gue 1/Cav Arc 8**), está contratando aventureiros experientes e poderosos o suficiente para investigar o que está acontecendo nas ruínas, uma vez que ele teme enviar qualquer membro de alguma das Cinco Casas para fazer isso. Quanto a Sniandel, Hedeon acredita que a Casa Manistann saberá lidar com a plebe em revolta.

Já em **Leymath** (**pop. 8.000**) e **Vatinis** (**pop. 6.000**), as Casas Urashtar e Merashkan, que respectivamente governam essas cidades, estão em atrito por conta de uma questão religiosa...

O povo comum de Deydhor venera Enthariel, Cerwyn e Gotheintor, mas a nobreza normalmente pede as bênçãos a Radenshan, por motivos óbvios. Então, os principais templos religiosos nesse reino são dedicados ao Feiticeiro Sem Rosto. A fé em Radenshan sempre teve uma divisão interna, a qual opõe os clérigos das duas facções que representam os aspectos do deus: de um lado o aspecto do logro, da trapaça e do roubo, ligado aos ladrões; e do outro, o aspecto da magia arcana, dos mistérios e do oculto, ligado a magos e feiticeiros.

Os templos do Lorde dos Mistérios são alinhados de acordo com a facção da religião que predomina em cada cidade, não havendo uma organização centralizada em Isaldar dessa igreja, pelo menos não oficialmente (algo me diz que cada uma das duas facções tem secretamente suas próprias organizações...).

Desde a morte do deus, as facções vêm travando uma guerra nas sombras, através das ordens de magia e das guildas de ladrões. Ladrões roubando e matando magos e feiticeiros, e feiticeiros e magos assassinando ladrões sem motivo suficiente para isso têm sido ocorrências comuns desde então. Cada uma das facções renega a parte da doutrina religiosa que a outra representa.

Uma vez que Deydhor é governada por cavaleiros-feiticeiros, é natural que a facção ligada à magia arcana sempre tenha tido precedência sobre a outra no reino dos kynamir, até agora.

Contudo, quando **Ilkin Tinek** (**Hum M NM Fet 6/Lad 4/Trp Arc 4**) se tornou o **Alto Cavaleiro da Casa Urashtar** há alguns anos, coincidentemente houve uma mudança no templo de Radenshan em Leymath, com a facção dos ladrões assumindo o controle do templo.

Recentemente, ladrões têm agido de forma cada vez mais ousada em Vatinis, inclusive assassinando o alto sacerdote do templo de Radenshan na cidade. Isto gerou acusações contra a Casa Urashtar de envolvimento nesses crimes e de estar em conluio com a facção dos ladrões da Igreja de Radenshan. Essas acusações foram feitas publicamente pela líder da Casa Merashkan, a **Alta Cavaleira Oksana Kedret** (**Hum F LN Fet 6/Gue 5/Cav Arc 4**). Obviamente, Ilkin e a Casa Urashtar negam tais coisas e declaram que essas acusações são uma afronta a ele e a sua Casa.

Na verdade, sempre houve uma certa rivalidade entre essas duas Casas, como o fogo e o gelo de suas respectivas magias, mas nunca se chegou a isto e muito menos com o envolvimento da fé em Radenshan. Fico imaginando o que realmente há por trás disso tudo...

Apesar de dividir com a Casa Radrast a administração de Dauthanrod, é nos vários castelos que controla espalhados pelo interior de Deydhor que a Casa Zamanthir realiza o encantamento das poderosas armas e outros itens mágicos para combate que produz. Cheguei a visitar alguns desses castelos, inclusive a **Cidadela Gulbatav**, o castelo da líder da Casa Zamanthir, a **Alta Cavaleira Ceren Gulbahar** (**Hum F LM Fet 6/Gue 1/Cav Arc 10**), considerada a mais poderosa de todos os cavaleiros-feiticeiros de Deydhor. Não apenas fui bem recebido, como tive a honra de entreter Ceren e sua pequena corte com meu alaúde e minhas histórias, e acabei ficando alguns dias como hóspede. Certa noite eu ouvi gritos de dor e agonia capazes de acordar até os mortos. Um serviçal menos discreto e muito apavorado com os gritos me falou que eles vinham do laboratório da própria Ceren: eram de um dos Luminares que ela mantém prisioneiros para suas experiências. Luminares entram e depois seus cadáveres saem do laboratório de Ceren. Parece que ela conseguiu algum conhecimento obscuro (aldariano? Da Casa amaldiçoadas de Calazanhar? De outra fonte...) e está encantando um poderoso artefato usando a Centelha Divina desses pobres infelizes aprisionados. Naturalmente, no dia seguinte aos gritos, quando ela me perguntou como eu passei a noite, disse que dormi como uma pedra e que jamais tivera tanto conforto fora de Onires...

É como eu disse: se você é Luminar, jamais visite Deydhor.

Os Cavaleiros–Feiticeiros e suas Cinco Casas

A tradição kynamir remonta a períodos ancestrais de Elária, onde guerreiros habilidosos iniciaram seu aprimoramento nas artes místicas, se tornando especialistas na combinação de magia e técnicas de combate. Séculos depois, os kynamir se tornaram uma sociedade complexa e refinada, dividida em sete Casas nobres – que foram reduzidas para cinco em Isaldar –, cada uma tendo uma das sete luas como símbolo. Uma série de casamentos arranjados, relações incestuosas e influência mística fez com que um grande número dos

nobres kynamir fossem feiticeiros, tendo presente o poder da magia em seu próprio sangue. Os nobres são iniciados em seu treinamento místico e marcial muito jovens, visando desenvolver ao máximo seu potencial nas artes arcana e da guerra. Jovens kynamir são incentivados a viajar por toda a Sétima Lua para aprimorar suas habilidades e conhecimentos. Quando se consideram experientes o suficiente, se submetem aos ritos de sua Casa e recebem seu **sigilo** – um misto de brasão e símbolo místico, se tornando finalmente cavaleiros-feiticeiros e iniciando sua caminhada pela hierarquia de sua Casa. Eles começam como **Iniciados** até serem sagrados **Cavaleiros-Feiticeiros (7º nível)** e depois, quando se tornam ainda mais hábeis, são promovidos a **Cavaleiros-Mestres (12º nível)**. Um dos Cavaleiros-Mestres se torna o **Alto Cavaleiro**, aquele que lidera a Casa. Como todos são parentes, não há uma linha sucessória pré-estabelecida, mas normalmente o Alto Cavaleiro aponta o seu sucessor dentre os Cavaleiros-Mestres de sua Casa, que o sucederá após a sua morte.

Por conta de como controlam as suas linhagens, são raros os nobres kynamir que não possuem a dádiva da feitiçaria, mas eles existem. Esses se tornam magos e usam o estudo da arte arcana para suprir a sua “deficiência”. Embora eles se tornem conjuradores mais capazes que seus irmãos feiticeiros, ainda assim possuem menos status entre a nobreza kynamyr e nunca poderão ser um Alto Cavaleiro. Deydhor é o único lugar no Novo Mundo onde um mago tem menos prestígio que um feiticeiro.

Veja a descrição das Cinco Casas.

Radrast, a Casa das Duas Coroas: Os cavaleiros-feiticeiros de Radrast são os mais formais e políticos dentre as Casas kynamir, sendo eles os emissários enviados pelas Cinco Casas a outros reinos representando Deydhor. São associados à lua Radras, e derivam seu nome das duas faces da lua; muitos defendem que essa Casa também apresenta duas faces na política, sendo especialistas nas artes da intriga e da mentira. Os cavaleiros da Casa Radrast são conhecidos por utilizarem encantamentos de controle mental em seus inimigos. Seu líder é o **Alto Cavaleiro Hedeon Borisko (Hum M N Fet 6/Gue 1/Cav Arc 8)**.

Manistann, a Casa dos Escudos Invisíveis: Especialistas em magias de proteção, a Casa Manistann é também aquela com relacionamentos mais profundos com as cortes férreas, mantendo os feitiços de proteção ao redor dos territórios férreos fortalecidos, e sendo os principais responsáveis pela perseguição a integrantes do Povo-Fada entre os humanos de Deydhor. Sua lua é Manis e seu líder é o **Alto Cavaleiro Yavik Tolenv (Hum M CN Fet 6/Rgr 2/Cav Arc 6)**.

Mershkan, a Casa da Lâmina Radiante: Particularmente dedicada à arte da guerra, a Casa Mershkan é conhecida por seus cavaleiros utilizarem devastadoras magias de fogo e relâmpago no campo de batalha, sendo notoriamente implacáveis com seus inimigos. A lua dessa Casa é Samerash e sua líder é a **Alta Cavaleira Oksana Kedret (Hum F LN Fet 6/Gue 5/Cav Arc 4)**.

Zamanthir, a Casa da Forja Adamante: Sob as bênçãos da lua Zaman, essa Casa é especializada na criação de armas mágicas poderosas, capazes de aumentar a habilidade de seus cavaleiros tanto nas artes da guerra quanto nas artes da magia. Sua líder é a **Alta Cavaleira Ceren Gulbahar (Hum F LM Fet 6/Gue 1/Cav Arc 10)**.

Urashtar, a Casa da Lança de Cristal: A Casa Urashtar é conhecida por seus cavaleiros-feiticeiros especializados na utilização de mágicas do frio em combate. Sob a lua Urásia, é a Casa mais dedicada à compreensão dos Luminares, e possui um grande contingente deles aprisionados em suas torres e castelos, sendo estudados por seus magos e feiticeiros. Seu líder é o **Ilkin Tinek (Hum M NM Fet 6/Lad 4/Trp Arc 4)**.

A Casa derrotada de **Calazanthal** possuía como lua Calázia, o que é visto hoje por muitos cavaleiros-feiticeiros como uma melancólica profecia sobre seu destino.

Destruídos pelos cavaleiros-feiticeiros traidores de Calazanthal, a **Ard'Ryon, a Casa dos Pergaminhos Eternos**, tinha como lua a própria Isaldar. Notórios teóricos da magia, sua perda é vista com tristeza por todas as Casas.



Coisas para se saber sobre Isaldar

Karn, As Planícies da Guerra

por Miraglin Sempre-Mente

Os sisudos anões de Karn são famosos pelo seu amor pela luta, pelas armas e pelas suas barbas – exatamente nessa ordem. Na verdade, eles também amam honra, enormes bestas e um conjunto de outras coisas que não fazem o menor sentido. Afinal, por Cerhywn, quem em sua sã consciência agüentaria beber *kipuk*? Em todo caso, divago, pois o propósito deste humilde artigo é elucidar alguns aspectos da curiosa vida do assim chamado Povo Mercenário.

Da Fina Arte da Diplomacia Anã

(Ou “Como não ser morto por um anão”)

Bem, a primeira coisa que qualquer um deve saber sobre anões é como não ser morto por um deles. Anões levam tudo muito a sério (de fato, eles somente levam as coisas a sério). Tente usar uma metáfora ou frase de segundo sentido com um anão e perceberá que ele vai levar em conta literalmente o que você disse. Não bastasse esse pensamento ordeiro, anões dão uma importância mortal a um monte de coisas e supõe que você também tem que dar importância a elas. Caso contrário você é um verme que não merece atenção dele ou – pior – merece uma boa surra ou mesmo a morte (normalmente por meio de um duelo).

Portanto, aqui vão aquilo que cunhei de “As 10 Regras Básicas de Sobrevida Entre Brutos Anões”. Com elas você não deve encontrar nenhum problema grave (pelo menos nenhum que custe sua vida):

Regra Um: Ao encontrar um grupo de anões, dirija-se sempre àquele com a maior barba. Os anões têm a tradição de nunca deixar sua barba crescer além daquela de seu líder. Ah sim, e se houverem anãs? Bem, duvido que anões raspariam suas barbas. Nesse caso, conte com a sorte. Recomendo rezar para os deuses e rolar um dado.

Regra Dois: Esteja armado! Anões só conversam de igual para igual com pessoas portadoras de armas. Caso contrário pensarão em você como um servo de alguém ou algo do gênero. Armas grandes e bem-feitas são a melhor opção, apenas tome cuidado para o anão não perceber que você não sabe manejar aquele machado duplo.

Regra Três: Elogie a arma de um anão. Isso sempre funciona. Contudo nunca toque em uma arma anã, a menos que ele a dê para você. Nunca se sabe qual arma pode ser uma *Dakh-Kashak*.

Regra Quatro: Identifique-se falando seu nome em alto e bom tom, e levando uma arma ao peito (normalmente com a arma apontada para baixo, caso você aponte para cima o anão entenderá como um convite para um duelo ou “luta recreativa”). Caso o anão responda da mesma forma, faça um favor e memorize o nome dele e o de seu clã e nunca (nunca mesmo!) pronuncie os mesmos de forma errada. O anão pode pensar que você está zombando dele.

Regra Cinco: Um anão nunca confia em alguém antes de lutar ao lado dessa pessoa. Por isso ele será paranoíco, não ficará longe de sua arma e armadura, e detestará ficar em lugares cuja única saída se encontra bloqueada (não espere também que ele tome banho). Por isso, não se espante se seu convidado anão exigir acampar fora da sua casa ou dormir na sala. Trate isso com naturalidade, caso contrário ele pode pensar que você está chamando de covarde.

Regra Seis: Nunca mostre as costas para um anão com quem acabou de conversar. Ele vai pensar que você não o considera uma ameaça. Dê três passos para trás e só aí se vire.

Regra Sete: Caso um anão lhe chame de “irmão-de-armas”, meus parabéns! Você agora conta com um amigo anão. Isso quer dizer que você deve ainda respeitar todas as regras, mas, pelo menos, ele te considera um amigo.

Regra Oito: Caso você queria contar uma piada para seu amigo anão, seja simples. E use cidadãos do Império Melkhar, gigantes ou orcs como alvo da piada. Anões gostam de zombá-los.

Regra Nove: As Regras Três, Cinco e Seis não se aplicam se você for um clérigo de Ashkar-Mithrael, Devanthal, Enthariel ou Gotheintor. Anões respeitam muito os clérigos desses deuses e não ousariam corrigir pequenos “deslizes sociais” dos mesmos.

Regra Dez: Nunca deixe um anão e um halfling juntos sem uma terceira pessoa. Confie em mim.

Das Crenças do Povo Mercenário

A verdade é que anões são facilmente ofendidos. A razão disso é por causa do Sacro Código de Honra dessa raça – o *Kharnadon*. Veja, um anão acredita estar constantemente sob o olhar de Forças Superiores. A vida é para ele um constante teste de valor. Caso você seja um ímpio – por Cerhywn, que vergonha! – você poderia afirmar: “mas os deuses estão mortos”. Bem, no caso dos anões isso não resolve, porque eles crêem serem vigiados não só pelos deuses, mas também pelas Hostes Eternas.

Os anões acreditam que seus antepassados habitam um reino mítico chamado *Karkaradash* – As Planícies dos Imortais ou as Planícies de Adamante, dependendo da tradução – onde servem como os soldados dos deuses. Somente os valorosos e bravos podem adentrar nas Hostes Eternas em *Karkaradash*.

Os anões crêem que os deuses lhes sopraram vida das rochas e de fato os nomes originais de suas castas derivam dessa crença: Mital (Guerreiro), Ouro (Clérigos), Prata (Artífices), Aço (Provedores) e Rocha (anões renegados). Prisioneiros são considerados temporariamente Rocha. Os anões acreditam que morrer enquanto na casta Rocha lhes barra a entrada nas Planícies de Adamante (e assim nas Hostes Eternas). Por isso que, ironicamente, prisioneiros anões temem entrar em luta (o que é muito apreciado por seus captores).

O Povo Mercenário acredita na existência de uma casta Adamante, que seria composta por anões imortais abençoados por Enthariel. Na verdade, dizem que sob Tarrask, a Montanha Sagrada, existem túmulos dos maiores guerreiros anões de todos os tempos. Os grandes sacerdotes de Tarrask teriam o dom de convocar esses guerreiros Adamante de seu sono quando o Povo Mercenário estiver em sua hora mais negra. Claro, muitos anões dizem que isto é apenas uma lenda.

Agora, antes de terminar essa pequena dissertação, você pode ter notado que anões renegados não têm a mesma “sorte” dos prisioneiros e são considerados Rocha pelo resto de suas vidas. Contudo, um velho guerreiro anão renegado que conheci nos becos de Concórdia me confessou que existe uma lenda entre os clãs expulsos de Karn. De acordo com essa lenda, os espíritos de todos os anões renegados são aprisionados na forma de estátuas de pedra em uma profunda caverna

Sobre Outros Exércitos e os Anões

Anões raramente usam muitas tropas em batalhas e o motivo para isso é que um soldado anão costuma ser muito mais eficaz, bem treinado e equipado do que os soldados convencionais das outras nações.

Lembre-se de que exércitos convencionais de Crônicas da Sétima Lua seguem, de regra, os mesmos parâmetros do Livro do Mestre. Eles são em sua maioria formados por plebeus alistados ou combatentes, ambos de 1º nível. Já um exército anão convencional é composto por membros da classe Guerreiro de 1º a 3º nível (pode-se dizer que não existem anões da classe combatente). Anões possuem também um número mais alto de clérigos do que outros povos. É óbvio que exércitos mais experientes – como do Império Melkhar, Khazantar e do Protetorado – possuem combatentes de nível mais alto. Da mesma forma, cada uma dessas nações possui suas unidades especiais (como os meio-dragões de Khazantar, os cavaleiros infernais Drasendhor do Protetorado e as Primeiras Lanças das Legiões do Império). Mas o ponto aqui é que nenhuma outra nação de Isaldar possui guerreiros treinados na escala dos clãs de Karn. A cultura anã é obcecada com guerra e treinamento militar, o que resulta em um nível de capacidade bélica mais elevada que outros povos.

na sinistra lua de Urásia. Essa caverna seria guardada por uma grande besta (um dragão?) de algum deus maligno – provavelmente Thessaltar ou Ur-Akthar. Esse anão me contou que um guerreiro bravo o suficiente poderia enfrentar (ou ludibriar) tal guardião, pois salvar a alma de um de seus antepassados redimiria o seu clã perante as Hostes Eternas.

Dos Anões e da Guerra

Os anões falaram que a *Thargakan* – Arte da Guerra – lhes foi ensinada pelos deuses antigos antes de a qualquer outro povo mortal. De posse desse conhecimento, os anões derrotaram o mítico Pai dos Dragões (um deus esquecido do Mundo Primordial) e sua hoste draconiana. Sobre sua carcaça colossal eles ergueram as lendárias Montanhas Infinitas, hoje perdidas sob as chamas da Aniquilação, assim como nossa bela e querida Empírea.

Bem, mas estamos falando de guerra. Uma vez, quando em visita à pequena cidade de Cinco Colinas, nos Principados Brilhantes, eu tive a oportunidade de conversar com um *toraik* (um tenente, como terei chance de explicar) anão chamado **Buravink (Anão M LN Gue 5)**. Entre goles de cerveja ele me falou de como os anões organizam seus exércitos.

A menor unidade militar anã é o *Punho*, formada por algo entre 10 a 20 soldados, todos treinados durante anos a fio por seu clã. Todo soldado anão carrega armaduras médias (normalmente bruneas), escudo, elmo, uma arma de haste, duas armas corpo-a-corpo a seu gosto e uma arma à distância (normalmente bestas, mas talvez armas de fogo no caso de clãs mais ricos). Os dois oficiais mais experientes de um *Punho* servem diretamente ao *toraik*, ou tenente, o líder do *Punho*, podendo substituí-lo em caso de baixas ou desaparecimento. Por isso é que eles são chamados amigavelmente de *manoplas*, mas não possuem um título oficial. Uma exigência do *Kharnadon* força todo *Punho* a possuir no mínimo um clérigo.

Cinco *Punhos* formam um *Machado*, que é liderado por um *durgodaik*, ou capitão. Um *Machado* possui no mínimo um *Punho* com uma besta tharr (mas é comum terem mais). Normalmente

quando se contrata os serviços dos clãs anões, se está comprando o uso de um ou mais *Machados*. Os anões raramente oferecem tropas maiores para outras nações e quando o fazem, você pode ter certeza de que eles têm segundos interesses (claro, nunca afirme que um anão tem segundos interesses, pois isso ofende a honra deles!).

Dez *Machados* formam um *Arsenal*, a unidade militar padrão dos exércitos anões, que é liderada por um *domatoraik*, ou general. Um clã de Karn de tamanho médio consegue colocar em campo de um a três *Arsenais*. Nesse caso quem dá as ordens é o próprio *tâne* do clã. Os maiores clãs chegam a possuir até dez ou mesmo quinze *Arsenais*. Um clã pobre, com apenas um Arsenal costuma ter como *domatoraik* seu próprio *tâne*.

O verdadeiro pesadelo para qualquer general da Sétima Lua é quando os clãs se unem, formando uma *Hoste*. As únicas vezes em que *Hostes* marcharam sobre Isaldar foi para garantir a defesa das Karn-Moar contra bestas da Escuridão, para segurar o Império Melkhari e para atacar hordas vindas da Ferida. Nem mesmo a invasão dos gigantes de Talássia necessitou de uma convocação de *Hoste*. Quando uma *Hoste* é formada, os líderes dos clãs elegem um *alto tâne* para liderá-la.

Além da unidade tradicional de batalha, os anões também possuem *Punhos* específicos. Exemplos são os *Punhos de Fogo* (especialistas em canhões e armas de fogo), os *Punhos Ligeiros* (compostos por batedores e rangers), os raros *Punhos de Trovão* (compostos por guerreiros-magos) e os temerários *Punhos Alados* (cavaleiros de grifos especialistas em atacar navios aéreos do Império). Um Arsenal sempre contém tais unidades especiais e muitas outras, sendo que um *domatoraik* experiente sempre está criando e utilizando novas unidades.

As Karn-Moar até onde se sabe são as montanhas mais ricas em metais raros da Sétima Lua – com exceção do Metal Divino (é claro) que, como todos sabem, é encontrado com muito mais abundância na Ferida e mais raramente fora dela. Mas adamante, mitral e outras ligas fantásticas são mineradas das Coroas de Karn e usadas para armar parte dos exércitos anões. Isso fora novas ligas criadas pelos artífices

Anões em um de seus muitos momentos de treinamento



Coisas para se saber sobre Isaldar

anões, que também cuidam de fornecer armas mágicas para a elite de suas tropas. É por isso que muitas armas mágicas menores encontradas por aventureiros pelas vastidões de Aldar são de origem anã.

Uma última observação é que – até o onde esse humilde bardo tem conhecimento – apenas algumas poucas forças anãs renegadas utilizam Tecnomagia. Os *tânes* de Karn, que nunca gostaram do Império, não apreciam muito uso dessa estranha arte por seus fiéis guerreiros (apesar de um *domatoraik* ousado ou dois já ter sugerido a idéia). De qualquer forma, nenhuma força anã conseguiria se igualar ao Império na escala do uso da Tecnomagia.

Novo Talento

ESQUIVA ANÃ [Geral]

O anão aprende a desviar dos golpes de outras criaturas maiores.

Pré-requisitos: Anão, Des 17, Esquiva.

Benefício: O personagem consegue aplicar seu bônus racial de esquiva na CA contra qualquer criatura de tamanho Grande ou superior.

O Império Melkhar

por Heylin, o Errante (texto extraído de “O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin”)

Às vezes correr um certo risco vale à pena. O Império Melkhar está longe de ser um lugar onde um elfo é bem-vindo, por motivos óbvios. Embora xenófobo e escravocrata (e ser tornado escravo é o maior risco que enfrentamos), o Império não é um reino de terror, muito pelo contrário, embora muitas vezes, mesmo no que há de mais belo nele, exista uma certa atmosfera de opressão, totalitarismo, autoritarismo... e decadênciа.

Suas cidades são grandes, imponentes, belas e cheias de edificações altas. Elas são apologias concretas à glória do Império e ao seu “deus-imperador”. Mas em meio a essa beleza você se sentirá oprimido, e a opressão parece tão real quanto a fuligem produzida por suas fábricas, indústrias e máquinas. Contudo, não há espetáculo mais belo em uma noite do que olhar de longe as cidades melkharianas. É possível ver suas luzes a quilômetros de distância envolvendo os vultos de suas grandes edificações.

Estrangeiros não conseguem distinguir ao certo quando os edifícios de uma cidade melkhariana terminam e os monumentos dão início, por vezes interrompidos bruscamente por pontes ou trilhos onde veículos entrecortam as cidades, conduzindo operários, militares e funcionários imperiais. Bairros murados e fortemente vigiados pelas forças imperiais – onde a nobreza mora em mansões esplendorosas – dão lugar de forma abrupta a ruas estreitas formadas por pequenos edifícios, até chegar a regiões mais escuras, dominadas por cortiços e, por vezes, fábricas abandonadas ocupadas e transformadas em moradia por ladrões, assassinos e prostitutas. Nessas regiões, abusos das forças imperiais – principalmente da Milícia – e de bandos criminosos são comuns, sendo o local ideal para o crescimento de cultos a divindades malignas.

Além de inúmeras vilas espalhadas por todo seu território, responsáveis por boa parte da produção agrícola e pecuária do Império, as maiores cidades e metrópoles costumam possuir grandes vilas próximas, administrativamente subordinadas a elas, com suas populações trabalhando no campo e abastecendo a cidade principal. Essa estrutura de vilas próximas na prática triplica a população de cada região sob a jurisdição de uma dessas grandes cidades. No caso da capital Nova Melkaris, eu suspeito que a população total seja cinco vezes superior aos mais de setenta mil habitantes da cidade central, devido à grande quantidade de vilas em sua região, com uma ou outra havendo se tornando bairros periféricos por conta da

constante expansão da metrópole. Ou seja, a população do Império Melkhar é muito maior do que se supõe, o que garante uma imensa reserva de pessoal para suprir suas Legiões.

Regidos por uma nobreza rica, opulenta, opressora e decadente; os cidadãos do Império são cultos e prósperos, mas também orgulhosos e arrogantes. Sua sociedade é muito organizada e funcional, e o regime de escravidão gera um certo bem-estar social para os cidadãos que estejam acima da classe operária. A maior parte dos escravos são oriundos de povos conquistados ou reinos inimigos. Tem-se um grande número de escravos goblinóides, orcs, elfos de nossos clãs guerreiros da Floresta de Onires, soldados (e até mesmo magos) do Protetorado de Ur-Akthar e eventuais anões das planícies do norte, além de criminosos do próprio Império. Já os escravos domésticos costumam ser cidadãos melkharianos que caíram nessa condição por conta de dívidas. Ordens abolicionistas e as igrejas de divindades benignas denunciam constantemente a prática imperial da escravidão, e agem nas sombras libertando alguns. E sim, da segunda vez que viajei pelo Império Melkhar, não fui apenas para apreciar a beleza das cidades melkharianas...

Um destino pior é reservado aos sacerdotes das religiões proibidas no Império se forem capturados: são mortos nas grandes praças das cidades, servindo como exemplo àqueles que – de acordo com as palavras de Nalazask – decidam seguir um caminho de corrupção e degeneração espiritual. Mesmo os sacerdotes das religiões toleradas – as igrejas dos deuses benignos e de Ninshardur – têm o mesmo fim se forem declarados hereges pela Inquisição Imperial, o que normalmente acontece se questionam demais os costumes do Império, se forem pegos ajudando escravos a fugirem ou se cometem algum ato que seja considerado subversivo.

Luminaires foram, por muito tempo, uma dor de cabeça para os salões mais elevados do Império Melkhar: poderosos demais para serem mortos facilmente e de reconhecida utilidade ao Império se treinados da maneira correta, os mortais com a Centelha Divina hoje são tolerados no Império Melkhar. No entanto, todos são marcados em seus braços com tatuagens mágicas, com inscrições em dracônico, que revelam seu nome verdadeiro e sua condição singular. A maioria deles – especialmente os que não são membros da nobreza – é obrigada a servir ao Império por dez anos, passando antes sua juventude, a partir do momento do despertar de sua Centelha Divina, sendo treinados em alguma unidade da Academia Imperial da Alta Magia. A Inquisição Imperial juntamente com a Academia são responsáveis por controlar os Luminaires no território melkhariano. Luminaires estrangeiros devem se apresentar voluntariamente quando adentram o Império, sob pena de serem capturados, marcados à força e ficarem presos, se forem descobertos. Os transgressores são colocados em prisões para “averiguações” que duram tempo indeterminado, normalmente, até que o Luminar seja plenamente identificado e concorde em fazer alguma tarefa para o Império, o que usualmente implica em usar sua Centelha Divina.

A história e ascensão melkharianas são marcados pela batalha e pelo conflito, tendo se consolidado através da constante expansão militar. Neste momento o Império encontra-se formalmente em guerra com as forças do Protetorado de Ur-Akthar, embora os ataques no sudoeste tenham diminuído de intensidade nos últimos anos, reduzindo-se a um grande número de escaramuças na região pantanosa ao invés de grandes batalhas campais.

Além da guerra nos Pântanos Profundos de Volkeslag, eventualmente acontecem batalhas contra com os exércitos mortos-vivos de Haradath no sudeste, onde as forças desmortas tentam avançar sobre o território imperial. Nalazask teme iniciar uma longa guerra contra o rei lich de Nuragoth, acreditando que dessa forma seus inimigos do Protetorado e da Floresta de Onires poderiam se aproveitar para deflagrarem um grande ataque ao Império. De fato, embora os conflitos com as forças élficas tenham sido formalmente encerrados há

décadas, clãs rebeldes persistem atacando esporadicamente fortalezas e vilas na região florestal do Escudo de Mitral.

A relação imperial com os Principados Brilhantes nunca chegou à guerra, mas a paranóia e o medo de um ataque mútuo são presentes nas relações entre a Coroa de Ferro e o Conselho do Escudo de Prata. Ultimamente esta relação tem melhorado por esforços diplomáticos de ambos os lados, além da retirada de tropas imperiais da fronteira.

Nova Melkharis (pop. 73.000), a maior cidade do continente e capital do Império Melkhar, é a síntese do contraste existente nas cidades imperiais. Enquanto a parte central, dominada pelo Palácio Melkharis de **Nalazask IX (Hum Lum M LN Gue 18)**, a torna a mais magnífica cidade de Isaldar, seus bairros externos são decadentes e depressivos. Existem também algumas áreas na capital que são consideradas inabitáveis pelas autoridades imperiais. São áreas fortemente atingidas pelos combates durante a rebelião contra Nalazask IX no início de seu reinado. A alegação oficial da interdição dessas áreas seria por conta das estruturas dos edifícios que estariam abaladas, mas há fortes rumores da presença de mortos-vivos nascidos das energias negativas desprendidas durante as batalhas ainda ali presentes ou mesmo de criaturas extraplanares que nunca retornaram a seus planos de origem. Saqueadores de tesouros e aventureiros costumam adentrar essas áreas em busca de riquezas que foram deixadas para trás, de restos de golens mecânicos, itens tecnomágicos, Metal Divino e qualquer outra coisa que possa ser vendida no mercado negro por um bom preço. Dizem que tropas mercenárias, especificamente contratadas para isso, adentram secretamente essas áreas para “limpá-las”, inclusive para dissipar as energias negativas. O Imperador com certeza não utilizaria suas Legiões para fazer tal “serviço sujo” e isso explicaria a aparente falta de iniciativa e demora do Império em restaurar esses lugares.

Theranthon (pop. 24.000), importante centro comercial no norte que usa os rios da Coroa Mitral e das Águas Cinzentas para abastecer as cidades do sul do Império, tem tido problemas com os constantes ataques de monstros aquáticos às embarcações fluviais. Suspeita-se da ação de druidas elfos, por trás da aparição dessas criaturas. As autoridades imperiais intensificaram o patrulhamento dos rios e os nossos clãs na região negam qualquer envolvimento de nossos druidas nesses ataques.

Em **Tanen Ryn (pop. 21.000)**, o ódio da população da maior cidade da região do Escudo de Mitral por elfos é tão grande quanto por trolls, fruto de dois séculos de conflito com o nosso povo. Nos últimos tempos esse ódio cresceu ainda mais, por conta do apoio que os nossos clãs na região vêm dando às organizações rebeldes que planejam a derrubada do poder imperial. Ultimamente tem-se ouvido muito o nome **Academia da Tempestade Verde**, uma sociedade secreta ligada ao culto da deusa morta Ashantar. A igreja de Ashantar é proscrita e seu culto proibido em todo Império Melkhar por conta de sua pregação contra o progresso tecnológico e a Tecnomagia. A Academia da Tempestade Verde seria a responsável por uma série de atentados a instalações imperiais na cidade. Ouvi rumores de que a Inquisição Imperial está tentando infiltrar agentes na Academia da Tempestade, para prender toda a organização em Tanem Ryn.

A maior cidade no norte do Império é **Denkhar (pop. 26.000)**, o mais importante centro minerador melkhariano, sendo um lugar estratégico por sua produção e proximidade com Karn. Recentemente, todos os mineradores de uma grande mina dos anões no território de Karn próximo da fronteira misteriosamente desapareceram. Um mercador humano que costumava negociar com os mineiros de lá encontrou a mina sem ninguém, mas não ousou explorá-la para tentar descobrir o que aconteceu. Ele voltou para Denkhar e informou às autoridades. O comandante da legião sediada em Denkhar, **General Xhemail Zagar (Hum M LN Gue 11)**, enviou mensageiros a mais próxima guarnição dos anões para informar o ocorrido. Muitos nobres donos de minas e as guildas mineradoras estão temerosos de que algo semelhante possa acontecer do lado melkhariano da fronteira

e estão cobrando alguma atitude do General, que não pode atravessar a fronteira com suas tropas para investigar, sob o risco de provocar um incidente com Karn. Aventureiros independentes ou contratados pelas guildas e pelos nobres estão se preparando para fazer incursões ao local e descobrir o que aconteceu, uma vez que as tropas dos anões ainda devem demorar dias para chegar na mina.

Rakther (pop. 27.000) se tornou um grande problema para o Império. Nessa metrópole reina o caos, algo inconcebível para os padrões melkharianos. Além de um forte mercado negro alimentado pelo contrabando de Metal Divino, o submundo da cidade se tornou um poder paralelo de fato, por conta da burocacia imperial e da guilda dos exploradores criarem diversos obstáculos para a liberação de autorizações para incursões à Ferida. Isso criou uma grande organização criminosa – conhecida como “O Cartel” – que, entre outras atividades criminosas, providencia de maneira mais rápida e eficiente essas autorizações, e outras facilidades para garantir a ida e a volta ao deserto rico em jazidas do cobiçado metal sem maiores complicações com as patrulhas imperiais. As autorizações são autênticas, não falsificações, o que evidentemente mostra o envolvimento de alguém do alto escalão da administração da cidade com o crime organizado, talvez o próprio **Administrador Tigliath Ketz (Hum M N Art 1/Esp 7)**. O Cartel provavelmente é a associação de todas as organizações criminosas na cidade. Dizem que é dirigido por um grupo de líderes chamado de “O Comitê”. Outros sussurram que existe uma mente por trás do Cartel e do Comitê, e já ouvi dizer que na verdade quem os comanda é uma aliança entre os cultos a Nikthar, a Radenshan e a Vantheris, religiões que são proibidas no Império e normalmente seguidas por assassinos, ladrões e todo tipo de criminoso. Não descarto, também, a possibilidade de haver a presença de clérigos de Nephartothe incôgnitos em meio ao Cartel ou no próprio Comitê.

O esquema da organização tem se mantido até agora porque tiveram a sabedoria de sempre garantir o abastecimento de Metal Divino para o Império. Contudo, a demanda pela substância aumentou incrivelmente, principalmente da Armada Imperial (o que definitivamente não é um bom sinal para os vizinhos do Império...), e o poder central parece que resolveu dar fim a esta situação, de uma maneira, ou de outra... Inquisidores Imperiais chegaram recentemente em Rakther, uma grande quantidade, e em breve começarão a agir... Se eles sozinhos não derem um jeito na cidade e desbaratarem o Cartel, o **Arquigeneral Dalarek Shalar (Hum M LN Gue 15)** – homem de confiança de Nalazask IX – está com cinco de suas legiões a caminho e irá impor Lei Marcial em Rakther, dando total suporte militar aos Inquisidores. A pessoa que me deu essas informações disse ainda que, se tais medidas não “sanearem” a cidade, uma esquadra de navios aéreos zarpará de Nova Melkharis para varrer Rakther do mapa. Particularmente, acho que foi a bebida que fez meu informante dizer isso. Não acho que Nalazask chegaria a tal extremo...

Kothen Kor (pop. 13.000) é uma cidade marcada pela guerra, com seus arredores castigados por intensos exercícios militares e experimentos utilizando novas armas tecnomágicas. Embora a população em si da cidade seja de treze mil habitantes, muitas vezes ela triplica, por conta das tropas ali postadas ou de passagem em direção às fronteiras com a Ferida e Haradath. Atualmente o efetivo está no mínimo necessário. Segundo ouvi de uma conversa entre dois oficiais em uma taverna, seria por conta dos testes de um artefato tecnomágico criado pela famosa tecnomaga **Bendisia Hovan (Hum Lum F NB Tcm 15/Eng Imp 5)**, a **Diretora Geral da Academia Tecnoarcana**, com o objetivo de ser a arma definitiva contra as forças de mortos-vivos de Demetiel. Não ousei espionar tais testes, pois temi que algo pudesse dar errado e o tal artefato acabar gerando algum terrível choque de retorno.

Dominando a região das Terras Centrais, **Dydel Ran (pop. 22.000)** é o principal centro de construção da **Armada Aérea Imperial** e

Coisas para se saber sobre Isaldar

onde se localiza a **Escola de Guerra Aérea**, que prepara os novos soldados, pilotos e oficiais dos navios aéreos de guerra. Fazer parte da Armada é uma grande honra no Império, sendo considerada como a mais importante e desafiadora divisão de suas forças de combate. Cada vez mais navios aéreos são construídos, além de arsenais de armas tecnomágicas para serem instaladas neles como suas artilharias. Esquadras aéreas partem da cidade rumo aos Pântanos Profundos de Volkeslag para atacar as forças do Protetorado de Ur-Akthar, e em direção à Ferida e a Haradath para realizar “incursões preventivas”.

Outrora a cidade de veraneio da nobreza melkariana, **Vanys Nor** (**pop. 11.000**) é hoje um fantasma de seus tempos de beleza e ostentação. Por conta da guerra com o Protetorado de Ur-Akthar, as suas belas mansões à beira do lago que dá nome à cidade estão abandonadas e em ruínas, muitas delas tomadas pelas águas. Vanys Nor concentra os esforços de guerra e se tornou um grande acampamento militar. Toda atual população da cidade tem relação com as forças militares ali postadas. Ninguém adentra na antiga parte da cidade que era da nobreza. Apesar dos tesouros e itens mágicos supostamente ali escondidos, todos dizem que os palacetes possuem fantasmas e outros mortos-vivos. Há quem garanta que demônios e outras criaturas que fugiram de seus mestres do Protetorado estão ali escondidos, talvez tentando abrir algum portal para os seus planos de origem... Naturalmente sempre há aventureiros corajosos ou tolos o bastante para explorar lugares assim.

Meckelgard (**pop. 19.000**) é uma cidade cada vez mais próspera por conta do comércio com os Principados Brilhantes. Recentemente, as constantes manobras e exercícios militares que visavam impressionar – ou intimidar – os príncipes do sul têm diminuído. Boa parte das tropas outrora ali postadas foi remanejada para Vanys Nor. Algo maior pode estar por trás desse gesto de boa vontade. Algumas pessoas juram ter visto o Imperador Nalazask, que estaria secretamente na cidade. Será algum encontro com Elia Balend, da Ordem do Escudo de Aço (veja adiante em Tas Taranhár, nos **Principados Brilhantes**), que eu descobri que também estaria em Meckelgard?

As Legiões

As Legiões são a força militar terrestre do Império. Em Elária, elas eram conhecidas por suas táticas, disciplina e versatilidade. Em Isaldar, com a Tecnomagia, sua eficiência foi elevada, rivalizando (e algumas vezes superando) com os exércitos dos anões e as falanges das amazonas de Cimeris.

As atuais Legiões são um pouco diferente das antigas. Sua base ainda é a infantaria pesada com seus grandes escudos, mas a cavalaria aumentou o seu número e também passou a usar armaduras mais pesadas. Sua unidade base ainda é a **centúria**, cem legionários comandados por um oficial chamado de **centurião**, tendo abaixo dele dez legionários graduados, os **decuriões**, cada um comandando dez legionários (uma **decúria**). Cinco centúrias formam uma **coorte**, quinhentos legionários comandados por um **capitão**. Dez coortes formam uma única **legião**, cinco mil legionários comandados por um **general**. Acima dos generais estão os **arquigenerais**, comandando várias legiões, normalmente dez, sendo cada um responsável por toda uma região do Império Melkhár ou por uma campanha militar. E acima deles está o próprio Imperador, comandante supremo das forças melkarianas.

Além das mudanças na cavalaria, que nos tempos de Elária nunca passavam de duzentos e hoje são duas coortes, cada coorte de uma legião possui sempre magos, feiticeiros, clérigos e mesmo Luminaires. Eles utilizam todos os recursos que possuem em batalha, desde as mais óbvias como magias de proteção, cura e ataque, até conjuração de criaturas, expulsão de mortos-vivos e mesmo banimento de extra-planares. Sem falar que cada general possui conjuradores mais poderosos como parte de seu alto comando, que utilizam suas magias para lhe dar total apoio logístico, além de intervirem em batalha contra ameaças mais poderosas com as quais os conjuradores das coortes não consigam lidar. O resto de seu alto comando é formado por um ou dois tecnomagos de alto escalão que comandam toda parte de engenharia da legião; dois **vice-generais**, segundos em comando, sendo um deles responsável pela parte administrativa da legião (soldos, suprimentos, materiais de reposição, etc); três ou quatro capitães com funções auxiliares; e uma pequena guarda de honra, armada com o melhor equipamento disponível do Império, normalmente tecnomágico.

Uma fragata aérea em Nova Melkharis



Toda legião possui tropas auxiliares de artilharia: canhões e armas tecnomágicas. Paulatinamente, tropas auxiliares de arqueiros e besteiros estão sendo substituídas por tropas com armas tecnomágicas pessoais. Além disso, está se tornando cada vez mais comum a presença de uma ou duas centúrias com veículos terrestres tecnomágicos de batalha. As tropas auxiliares de engenharia e tecnomagia ajudam na manutenção de todo aparato bélico, constroem armas de cerco específicas, e são responsáveis por erguer o acampamento da legião. Contabilizando todo esse efetivo de tropas auxiliares e de apoio, uma legião na verdade tem seis mil legionários.

Toda legião possui uma “Primeira Lança”, a primeira dentre as coortes de uma legião, a mais experiente e com os melhores legionários. Ela entra em batalha normalmente nos momentos decisivos. Os legionários dessas primeiras coortes possuem equipamento tecnomágico, ao invés do equipamento usual do legionário comum.

Todo cidadão do Império Melkhar é obrigado a servir, seja nas Legiões ou na Armada, por no mínimo dez anos, para então ser reconhecido como um cidadão melkhariano. A nobreza normalmente prefere a Armada pelo seu status, mas comandar uma legião é considerado uma grande honra.

Atualmente o Império possui três arquigenerais, cada um comandando no mínimo dez legiões e protegendo as seguintes fronteiras: **Arquigeneral Dalarek Shalar** (**Hum M LN Gue 15**), comandante das legiões do leste (A Ferida) e sudeste (Haradath); **Arquigeneral Artaxiadras** (**Hum M LB Pal 17**), comandante das legiões do sudoeste (Principados Brilhantes) e da campanha contra o Protetorado de Ur-Akthar; e a jovem **Arquigeneral Nazani Raz** (**Hum Lum F LN Gue 14**), comandante das legiões do oeste (Onires) e norte (Karn). Além das legiões comandadas por esses arquigenerais, a região central do Império em torno da capital Nova Melkharis possui pelo menos dez legiões sob o comando direto do Imperador Nalazask.

Há rumores de que o Imperador irá nomear um novo arquigeneral, fazendo uma nova divisão das regiões militares, dando ao promovido a responsabilidade de proteger as fronteiras leste e norte, e novas legiões estariam sendo criadas para este novo comandante. Acredito que a intenção de Nalazask é liberar os atuais arquigenerais para que eles se concentrem em Haradath, Onires e no Protetorado de Ur-Akthar. Naturalmente, todos os generais que possivelmente podem ser indicados para o novo posto estão fazendo todo tipo de coisa para receber a nomeação do Imperador.

A Armada Aérea Imperial

Da bem sucedida campanha no **Escudo de Mitral** com as armas e navios aéreos de guerra experimentais, na época do Imperador Nalazask VII, bisavô de Nalazask IX, foi decretada a formação da **Armada Aérea Imperial**.

A mais impressionante e poderosa força bélica do mundo, a Armada Imperial elevou o Império Melkhar ao status de maior potência de Isaldar. Atualmente a Armada é composta por três **frotas**: duas sediadas na capital e uma em Dydel Ran. Dizem que há planos de criar uma em Tanen Ryn e outra em Rakther, mas que foram adiados por conta dos problemas enfrentados em ambas as cidades. O Império é muito cauteloso com os seus navios, estabelecendo frotas apenas em cidades com capacidade suficiente para comportá-las e dar-lhes total segurança quando fora de serviço. O maior pesadelo do Império é ver um de seus navios aéreos de guerra cair em mãos inimigas.

A Armada possui atualmente um total de 205 navios aéreos de guerra (esta informação quase custou a minha vida!): 112 fragatas, 90 vasos de guerra, duas nau-capitâncias de frota e a poderosa nau-capitânia da Armada.

As fragatas são os navios aéreos de apoio, escolta e serviços gerais, indo desde o abastecimento das Legiões, até o transporte de tropas. São os mais comuns de serem vistos nos céus do Império, sendo menores e mais ágeis.

Os vasos de guerra formam a espinha dorsal da Armada, os navios aéreos de ataque e bombardeio propriamente dito. Um único vaso de guerra é capaz de disparar dezenas de *bolas de fogo* e *relâmpagos*, além de transportar legionários de elite, armados com o mais poderoso equipamento tecnomágico disponível para um soldado imperial.

As duas naus-capitâncias de frota são versões maiores e mais poderosas dos vasos de guerra: a *Invencível*, nau-capitânia da Segunda Frota, a sediada em Nova Melkharis; e a *Invicta*, nau-capitânia da frota sediada em Dydel Ran, a Terceira Frota.

Os comandantes da Segunda e Terceira Frota são, respectivamente, os **Arquialmirantes Harkaitiz** (**Hum M LN Tcm 14/ Eng Imp 5**) e **Joukarhainen** (**Hum M NB Tcm 13/ Eng Imp 5**). Acima deles, comandando a Armada, está o Imperador. Abaixo de cada um dos dois arquialmirantes há meia dúzia de **almirantes**, sendo um deles o segundo em comando da frota, enquanto os demais comandam esquadras permanentes ou em missões específicas.

Abaixo dos almirantes estão os **capitães**, que comandam os navios aéreos. Os capitães mais jovens comandam fragatas e os mais experientes comandam vasos de guerra. Abaixo dos capitães vem uma hierarquia semelhante à das Legiões, com um **imediato** (o centurião mais experiente, segundo em comando do navio), **centuriões** e **decuriões**, cada um comandando uma quantidade menor de subalternos do que suas contrapartes das Legiões. Abaixo dos decuriões temos os **marinheiros-do-ar** e os **legionários de elite** da Armada. Todos os oficiais da Armada possuem formação militar e como tecnomagos.

A Primeira Frota é a versão aérea da Guarda Imperial de Nalazask IX, comandada por ele próprio em sua gigantesca nau-capitânia da Armada, a *Ira de Melkhar*, uma versão maior das naves gêmeas *Invencível* e *Invicta*. Sediada na capital, a Primeira Frota só se move junto com o Imperador (o que me faz pensar se ele realmente estaria sem ela em Meckelgard) e, quando faz isso, a Segunda Frota sempre fica defendendo a cidade.

Para nossa sorte, a paranóia do Imperador (e de todo Império) em proteger seus domínios faz com que ele subutilize o poderio de sua Armada. Pobre daquele reino que um dia receber a visita da *Ira de Melkhar* e da *Invicta* com suas frotas...

E pobre de toda Isaldar, quando Nalazask finalmente construir sua Quarta Frota.

A Inquisição Imperial

A instituição mais temida dentro do Império Melkhar é a **Inquisição Imperial**. Ela é um misto de organização de inteligência, polícia secreta e tribunal religioso. Ela está acima de todas as demais instituições imperiais e se reporta diretamente ao Imperador. Seu líder é a “eminência parda” do Império, o **Alto Sacerdote Zoravar** (**Hum M LM Clr 13/Hrf 5**). Antigo tutor de Nalazask IX, ele é na prática o sumo sacerdote da igreja de Melkhar. Foi ele que alertou o Imperador da conspiração no início de seu reinado, e foi ele que legitimou e ungiu Nalazask como Grande-Construtor do Templo de Melkhar, o sumo sacerdote da igreja do Imperador dos Construtos.

A Inquisição age em pequenos, mas poderosos grupos, predominantemente formados por clérigos de Melkhar, mas também é comum haver magos imperiais. Cada grupo de inquisidores é comandado por um **alto inquisidor** e esses se reportam a um **arquiinquisidor**, aparentemente responsável por toda uma região do Império. Os arquiinquisidores, por sua vez, se reportam diretamente a Zoravar, que possui o sugestivo título de **Grande Juiz do Ofício Inquisitório**.

A quantidade exata de inquisidores é algo que apenas Zoravar e o Imperador sabem, visto que todas as suas operações normalmente são secretas, até que algum alvo seja capturado. Mas os tentáculos dessa organização alcançam até mesmo além das fronteiras imperiais. Inclusive descobri que eles contratam halflings e mesmo aventureiros com as habilidades necessárias para determinadas tarefas, quando não querem arriscar os seus agentes.

Coisas para se saber sobre Isaldar

A Guarda Imperial

Os melhores legionários do Império Melkhar costumam receber a honra de servir na **Guarda Imperial**. Ela é a guarda pessoal do Imperador e protege a região ao redor do Palácio Melkharis, na parte central da capital. Ela possui a mesma estrutura das Legiões, e é composta por uma única legião sob o comando do **General Delshad** (**Hum Lum M LB Pal 12**). A Guarda Imperial faz a função dos legionários de elite na nau-capitânia da Armada, a Ira de Melkhar.

A Academia Imperial da Alta Magia

Com o fim da crença de que apenas aqueles com sangue nobre seriam capazes de dominar os intrincados segredos do conhecimento arcano dos magos (só mesmo humanos para acreditar em tal coisa), foi criada há apenas algumas décadas a **Academia Imperial da Alta Magia**, uma divisão das forças imperiais onde cidadãos sem títulos de nobreza são treinados nos caminhos da magia.

Um outro motivo levou à criação da Academia foi o controle e treinamento de feiticeiros e, principalmente, de Luminares. Se houve época em que feiticeiros de origem plebéia eram caçados e mortos, hoje eles servem nas Legiões. Já na Armada, magos, feiticeiros, tecnomagos, clérigos e Luminares costumam ser de origem nobre (incluindo-se nesse caso os filhos bastardos cuja paternidade foi assumida por algum nobre). Apenas aqueles de origem plebéia que mais se destacam em batalha recebem a honra de servir em um navio aéreo de guerra.

A Academia possui unidades em cada grande cidade melkhariana, dirigida por um **reitor**, o qual tem autoridade para requisitar legionários ou inquisidores para lidar com algum aluno fugitivo ou mais rebelde. Abaixo do reitor estão os **mestres**, que são os professores e instrutores. As unidades são subordinadas à Academia Central em Nova Melkharis, de onde o **Chanceler Hayravec** (**Hum M LM Mag 13/Arq Mag 5**) comanda toda a instituição.

A Academia Tecnoarcana

É irônico, mas ao mesmo tempo emblemático, saber que a **Academia Tecnoarcana** é mais antiga que a Academia Imperial da Alta Magia. As Academias Tecnoarcanas foram, no princípio, iniciativas particulares, quando a Tecnomagia era uma novidade que possibilitava ao povo do Império acesso a recursos que antes eram exclusivos da nobreza e seus magos. Contudo, algum tempo depois da morte de Halader Primero e do evidente uso militar dos itens tecnomágicos, as Academias Tecnoarcanas foram encampadas pelo governo imperial e tornadas uma instituição centralizada. Justamente esse modelo serviu como base, décadas depois, para a Academia Imperial da Alta Magia.

A Academia Tecnoarcana possui unidades em todas as cidades melkharianas – há cidades que não possuem Academia da Alta Magia, mas possuem a Tecnoarcana. Cada unidade é comandada por um **diretor**, e abaixo dele temos os **mestres de ofício** e **oficiais tecnomagos**, que são os professores e instrutores. As turmas são divididas em duas categorias: tecnomagos e aspirantes a oficiais.

Os alunos tecnomagos são aqueles que querem futuramente seguir uma vida civil (ou de aventureiro), e recebem um treinamento básico em combate. Como todo cidadão melkhariano, eles irão servir por dez anos nas Legiões (o tempo de treinamento conta como parte do tempo de serviço), e no máximo chegam à patente de capitão. Boa parte acaba servindo os dez anos apenas fazendo manutenções, sem nunca ter visto uma batalha de verdade. Assim como os alunos da Academia Imperial da Alta Magia, os alunos da Academia Tecnoarcana começam bem cedo, quando mal deixaram de ser crianças.

Já os alunos aspirantes a oficiais são aqueles que seguirão carreira nas forças imperiais, seja como oficiais do alto comando de uma legião, seja como oficiais comandantes da Armada. Esses se tornam **engenheiros imperiais**, os oficiais tecnomagos do Império Melkhar.

As unidades da Academia Tecnoarcana são subordinadas à Academia Tecnoarcana de Nova Melkharis, de onde a **Diretora Geral Bendisia Hovan** (**Hum Lum F NB Tcm 15/Eng Imp 5**) comanda toda a instituição.

A Milícia

O Império Melkhar é o único reino em toda Aldar que possui uma milícia centralizada. Como o próprio nome indica, a Milícia cuida da manutenção da ordem e da lei nas cidades e vilas melkharianas, cabendo às Legiões apenas a função militar.

A Milícia é formada por veteranos das Legiões que não conseguiram se adaptar à vida civil e por aqueles que não tiveram capacidade suficiente para fazer parte delas. Sim, a Milícia é corrupta, burocrática e suas promoções são fruto do tráfico de influência que domina essa organização. Em alguns lugares ela é ineficiente, em outros é truculenta, dependendo da natureza de sua corrupção: há os subornados por alguma organização criminosa; e os que são eles mesmos o crime organizado, usando de extorsão contra criminosos e comerciantes.

Como uma organização covarde que ela é, a Milícia teme o poder: teme as Legiões, teme a Armada, teme as Academias, teme a alta nobreza (alguns nobres provavelmente têm suas ligações ou controlam o crime organizado) e, principalmente, teme a Inquisição e o Imperador.

Então, se você ver a Milícia “mostrando serviço”, agindo como deveria agir, pode ter certeza que alguém mais poderoso está nos calcanhares dela.

Cada cidade ou vila grande possui um **capitão da Milícia** que comanda uma **guarnição** responsável por toda região de uma cidade, o que normalmente inclui vilas e povoados menores mais próximos. Uma guarnição pode variar de 100 a 500 **milicianos**. Nas grandes metrópoles há uma divisão por área geográfica, cada uma sob o comando de um capitão e sua respectiva guarnição, subordinados a um **general da Milícia** que também comanda uma guarnição central.

O comandante geral da Milícia é o **Arquigeneral da Milícia Zelimir Izotz** (**Hum M N Gue 10**), um homem que tenta administrar da melhor maneira a instituição corrupta que comanda.

Organizações Rebeldes

Embora ameaçados por nações rivais em suas fronteiras, há inimigos do Império Melkhar em seu próprio território, encastelados em suas grandes cidades. Uma nação tão opressora com sua própria população acabou gerando um sem-número de ordens e sociedades rebeldes, a maioria esmagada pelas forças imperiais e pela Inquisição. Ainda assim, algumas são notoriamente poderosas e atuantes, tendo sobrevivido por décadas.

O **Juramento do Livro Dourado** é uma facção rebelde dentro da Igreja de Melkhar. Descontente com o domínio do Imperador sobre o culto ao deus, o Juramento é formado por clérigos de variados níveis da ordem eclesiástica, incluindo alguns sacerdotes notoriamente próximos a Nalazask IX. Aqueles sob o Juramento atuam sabotando as ações imperiais, utilizando sua influência dentro da Igreja e fora dela para comprometerem a agenda do Império. Ataques eventuais de extraplanares a instalações militares são ações de terror costumeiramente relacionadas a esse grupo.

A **Ordem do Punho Escarlate** é uma organização oriunda das classes operárias das grandes cidades imperiais, oprimidas pela violência do exército e abusos da nobreza. É uma sociedade clandestina muito atuante, famosa por atacar fábricas e instalações de produção de armas utilizando-se de explosivos alquímicos e armamento tecnomágico roubado.

O Compacto de Kothen Kor recebe esse nome em homenagem a cidade onde um grupo de generais, comandantes e militares influentes se reuniram pela primeira vez para tramar a derrubada do Imperador. O Compacto é uma sociedade pequena, composta por membros do alto escalão das forças imperiais, que acreditam que o poder do Império não está na Casa imperial, mas na influência de seus militares. Assim, o Compacto de Kothen Kor luta contra a forte devoção e lealdade que as Legiões e a Armada possuem a Nalazask IX, para derrubar-lo e implantar o domínio das forças armadas no Império Melkhar.

A **Sociedade da Estrela Ascendente** é uma organização secreta de Luminares, dispostos a compreender melhor a sua natureza singular, resistir aos abusos perpetrados pelas forças imperiais e, em última instância, empregar seus dons extraordinários para a derrubada do Império opressor. Comandada pelo carismático (e auto proclamado) **Lorde Raventhor (Hum Lum M CB Fet 10/Lum Mis 5)**, é uma das mais atuantes organizações de resistência no Império Melkhar, auxiliando Luminares em dificuldades e buscando estabelecer laços de ligação com outros grupos rebeldes.

A **Casa das Sete Pirâmides** é uma grande organização que engloba sete ordens menores de praticantes de magia arcana. A mais antiga das sociedades rebeldes, a Casa das Sete Pirâmides é conhecida por sua busca pelo conhecimento arcano independentemente das barreiras sociais, incluindo em sua hierarquia nobres e plebeus de maneira igualitária.

A **Academia da Tempestade Verde** é uma sociedade secreta sediada em Tanen Ryn, mas com ramificações nas principais cidades melkharianas. A Academia é fortemente influenciada pelo culto a Ashantar, encarando o progresso e evolução imperial no campo da tecnomagia como heréticos. A organização também recebe apoio em forma de itens mágicos e eventuais agentes por parte de alguns dos clãs elícitos da Floresta de Onires. São comuns ataques da Academia da Tempestade Verde a centros de estudo tecnomágicos e indústrias imperiais.



Nova Classe de Prestígio

Engenheiro Imperial

Os engenheiros imperiais são a elite dos tecnomagos que servem nas forças do Império Melkhar. Eles são especialmente treinados para serem oficiais e cuidarem do aparato bélico imperial no campo de batalha e nos navios aéreos de guerra. Através desse treinamento desenvolveram habilidades únicas, que os tecnomagos que não se tornam oficiais não têm acesso.

Esta é uma classe de prestígio exclusiva para tecnomagos com certa prática e experiência.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um engenheiro imperial, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Fórmulas: Conhecer fórmulas tecnomágicas de 4º nível.

Perícias: Concentração 10 graduações, Ofícios 10 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um engenheiro imperial (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Operar Mecanismo (Int), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio engenheiro imperial.

Usar Armas e Armaduras: Um engenheiro imperial sabe usar armaduras médias.

Fórmulas Conhecidas: Quando um engenheiro imperial atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem aprende mais fórmulas tecnomágicas como se estivesse avançando um nível na classe tecnomago. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe, apenas o aprendizado de novas fórmulas. Essencialmente, isso significa que o nível de engenheiro imperial é somado ao nível de tecnomago e, depois disso, o nível máximo das fórmulas conhecidas é determinado, assim como a quantidade de fórmulas conhecidas. Caso o personagem tenha níveis em mais de uma classe que conheça fórmulas tecnomágicas antes de se tornar engenheiro imperial, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de fórmulas conhecidas sempre que alcançar um novo nível nessa classe de prestígio.

Bônus em Ofícios: Devido ao seu treinamento superior, um engenheiro imperial recebe um bônus de competência em todos os seus testes de Ofícios equivalente a duas vezes o seu nível nesta classe de prestígio.

Tecnomagia Bélica (Ext): Os engenheiros imperiais são especialmente treinados em criar itens tecnomágicos de combate. Todos os itens tecnomágicos de uso ofensivo ou defensivo, bem como navios aéreos, criados por um engenheiro imperial possuem mais dois níveis efetivos de conjurador.

Talento Adicional: No 3º nível, o engenheiro imperial recebe um talento adicional. Esse talento deve ser um talento metatecnomágico. O engenheiro imperial ainda precisa atender aos pré-requisitos para selecionar esse talento adicional, inclusive o nível de conjurador mínimo (considerado seu nível na classe tecnomago).

Esses talentos são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe ao avançar níveis de personagem. Para selecionar estes últimos, o tecnomago não precisa se limitar aos talentos metatecnomágicos.

Coisas para se saber sobre Isaldar

Recarga Rápida (Ext): No 4º nível, um engenheiro imperial é capaz de fazer uma recarga extremamente rápida de um item tecnomágico. Usando uma ação de rodada completa e gastando o equivalente ao nível de conjurador x nível da fórmula x 3 PO em Metal Divino, ele consegue adicionar uma única carga por vez.

Miniataturização (Ext): No 5º nível, um engenheiro imperial é capaz de um grande feito ao criar itens tecnomágicos. Ele pode criar itens com uma categoria de tamanho menor do que o limite indicado na tabela **Tamanho de Itens Tecnomágicos e Nível das Fórmulas** (página 31 do **Crônicas da 7ª Lua – Cenário de Campanha**, ou na descrição completa da classe tecnomago, no **Apêndice** deste livro).

Tabela: O Engenheiro Imperial

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Fórmulas Conhecidas, Bônus em Ofícios
2º	+1	+0	+0	+3	Tecnomagia Bélica
3º	+2	+1	+1	+3	Talento Adicional
4º	+3	+1	+1	+4	Recarga Rápida
5º	+3	+1	+1	+4	Miniataturização

Novos Talentos

APRIMORAMENTO RÁPIDO MAIOR [Geral]

O personagem consegue fazer improvisos de forma mais eficiente.

Pré-requisitos: habilidade de classe Aprimoramento Rápido ou similar, 12 graduações em Ofícios.

Benefícios: A cada aumento em 10 na Classe de Dificuldade do teste de Ofícios apropriado, seu personagem aumenta o bônus concedido na seguinte progressão: CD 30 o bônus é dobrado, CD 40 o bônus é triplicado, CD 50 o bônus é quadruplicado, e assim por diante. Além disso, a duração do efeito aumenta para uma quantidade de horas equivalente a 6 + modificador de Inteligência do personagem.

CARGA DOBRADA [Criação de Item]

O personagem é capaz de criar itens tecnomágicos com o dobro da carga normal.

Pré-requisito: 3º nível de tecnomago.

Benefício: Seu personagem pode criar itens tecnomágicos com o dobro de carga pagando um custo igual ao nível do conjurador x nível da fórmula x 30 PO, e um custo em XP equivalente ao nível do conjurador x nível da fórmula x 15 XP.

RECARGA APRIMORADA [Geral]

O personagem é capaz de recarregar um item tecnomágico na metade do tempo.

Pré-requisito: 9 graduações em Ofícios.

Benefício: Seu personagem leva meia hora por carga do objeto em uma oficina ou 1 hora fora de uma oficina para recarregar um item tecnomágico

RECARGA MAIOR [Geral]

O personagem é capaz de recarregar um item tecnomágico em um tempo ainda menor.

Pré-requisito: 15 graduações em Ofícios.

Benefício: Seu personagem leva quinze minutos por carga do objeto em uma oficina ou meia hora fora de uma oficina para recarregar um item tecnomágico.

Onires, A Floresta do Outro Mundo

por Miriaglin Sempre-Mente

A Floresta do Outro Mundo, o Portal de Mânis, As Terras Feéricas, a Grande Floresta, o Reino Esmeralda. *Dai-me mil flores e mil odes hei de tecer sobre o Reino da Rainha Verde!* – cantam os bardos. Muitos crêem que Onires foi o último presente de Ashantar e de Dethne para as raças mortais da Sétima Lua, apesar dos orcs terem certeza que já havia *algo lá* antes. A Grande Floresta teria sido criada a partir de uma semente plantada por Ashantar e regada por Dethne, que são conhecidas entre os bárbaros e as tribos licantropos como a Senhora dos Espinhos e a Dama das Névoas. Muitos até hoje buscam por essa lendária *Árvore da Vida*, da qual toda Onires descende (e, dizem, da qual o segredo da imortalidade pode ser obtido). Pensa-se que a *Árvore da Vida* esteja no Bosque das Visões, sob o olhar dos Oráculos élficos.

A Grande Floresta é vasta como impérios e muito mais variada do que imaginam os povos de Aldar ocidental. Sob seus frios e nevados bosques do norte, Onires oculta montanhas e lares de gigantes e dragões. Alguns humanos do povo vanyr decidiram viver sob sua sombra e hoje são considerados praticamente um povo a parte por seus irmãos de Vanidrad. Enquanto isso, os ermos ocidentais do Reino Esmeralda servem de refúgio para lordes renegados das Cinco Casas de Deydhor. Isso fora os reinos perdidos das fadas, ocultos nas *Névoas Feéricas*. Poderia-se, imaginem vocês, encher toda uma biblioteca sobre o conhecimento da Floresta do Outro Mundo e ainda assim encontrar fatos novos a cada viagem para a bela casa dos elfos.

Dos Clãs Élficos

Cada clã élfico da Grande Floresta está reunido em torno de seu próprio refúgio. Os elfos são o povo mortal (ou quase-mortal se você acreditar em certas histórias) mais próximo das fadas e talvez por isso seja tão difícil para nós compreender muitos de seus atos. Por outro lado, eles também possuem várias tradições mais “mundanas” (mas nunca use essa palavra perto de um elfo).

Cada refúgio élfico serve como lar para um clã, que é basicamente um conjunto de famílias ligadas por juramentos e laços de sangue que remontam ao Mundo Primordial. Existem casamentos e encontros entre clãs diferentes, sempre seguidos de grandes e longas festas, caçadas, duelos de espada e magia, além da realização de grandes feitos. Por exemplo, no casamento da filha do Clã Eldrenin com o príncipe do Clã Vaelrion, ouve uma grande caçada ao dragão verde Vrygathixar, que culminou com um grande banquete em Elisia – como eu lhes disse, elfos odeiam coisas mundanas.

Vocês provavelmente já ouviram falar brevemente das belas árvores do Clã Lareassar ou das corujas gigantes do Clã Selanarin em outro periódico de menor reputação, mas há vários outros clãs do Povo Místico. O que segue é apenas um pequeno relato da miríade dos famosos Clãs Élficos, cada um portador de uma maravilha do Mundo Primordial.

Clã Ceanalanir – Os Menestréis das Árvores: Um clã eclético de artistas, batedores e colecionadores de lendas. São alegres, espontâneos e amantes de longas caminhadas pelos bosques. Seu refúgio é conhecido como *Alir'sherinor* ou a *Dança dos Unicórnios* e fica próximo à cidade de Elisia. O Clã Ceanalanir possui seu próprio colégio bárdico – O Salão do Alicório – liderado pelas belas irmãs gêmeas **Gwedhellin (Elf F CB Brd5/Drd 3/Teur Mist 7)** e **Swes'sesrin (Elf Lum F CN Brd 15)**. Seus menestréis são famosos por seus versos mágicos capazes de moldar, fortalecer ou mesmo dar vida às plantas. *Alir'sherinor* é guardado por entes e outros servos de Olírion, o Ancestral, um dos lendários Oráculos, que dizem ser a amante de uma das belas irmãs do Salão do Alicório. **Símbolo:** um círculo com uma árvore guardada por duas cabeças de unicórnio.

Clã Eldrenin – As Forjas Feéricas: Esse requisitado clã é conhecido por sua lendária morada, a Cidadela do Fogo Prístico.

Essa misteriosa fortaleza se esconde nas brumas de um misterioso lago, cuja localização parece mudar com as estações. É uma das únicas construções élficas originárias de Elária. Os elfos do Clã Eldrenin são grandes ourives, artífices e ferreiros, além de destemidos cavaleiros feéricos. Guardam as últimas forjas mágicas dessa raça e são responsáveis pela criação dos mais famosos itens mágicos dentre as fadas e os povos de Onires. São conhecidos por suas armaduras e armas incrivelmente ornamentadas. Um de seus líderes é um elfo de idade incrivelmente avançada chamado **Rweleryn Mestre-do-Fogo (Elf M NB Mag 18)**, conhecido por suas armas dotadas de vontade própria. **Símbolo:** um círculo com uma torre com uma meia lua em cima, ambos sobre um lago.

Clã Iliishir – Os Herdeiros das Estrelas: Esse clã de místicos e filósofos é mais isolado de que vários outros clãs élficos. Apenas seus filhos e filhas que estão percorrendo o *Daishin* são vistos sobre a face da Sétima Lua. Não se sabe mesmo onde se localiza o refúgio desses elfos de traços etéreos e um estranho brilho estelar nos olhos. Amantes da noite e das estrelas, o Clã Iliishir clama descender de uma estirpe mais elevada e mística de elfo que viveria na própria Lua Esmeralda de Mânis (ouvi alguns sábios afirmarem que nome dessa linhagem em silvestre seria *el'adrin*). Os magos Iliishir são mestres das estrelas e retiram poder das constelações dos céus. **Símbolo:** um círculo com uma bola de cristal e um cajado, com três estrelas acima.

Clã Lareassar – O Orvalho de Prata: O refúgio deste clã de alquimistas e mercadores é o belo *Vale do Inverno*, eternamente tocado por uma versão idílica desta estação. Isso porque as lendárias *mannyarith* – as árvores de prata cuja seiva verve o poder de poções alquímicas e mágicas – requerem o frio do inverno para sobreviverem. O *Vale do Inverno* é um dos únicos caminhos conhecidos para o lendário Bosque das Visões. Foi-me dito que o refúgio se mantém até hoje intocado graças à presença de um misterioso dragão que parece estar ligado de alguma forma às *mannyarith*. Além disso, como vocês certamente puderam ler, o Clã Lareassar também é uma linhagem de mercadores – talvez a única entre os elfos! – que viaja pelos demais reinos. Em troca de suas poções milagrosas e outras maravilhas, eles adquirem obras de arte, itens curiosos ou objetos de poder arcano. **Símbolo:** um círculo com uma árvore branca cujas gotas de prata caem sobre um lago que a rodeia.

Clã Selanarin – Os Guardiões das Árvores: Esse antigo clã habita oculto nas profundezas de Onires, próximos à fronteira com Karn e Vanidrad. Seu refúgio é o belo *Callach Adrien* ou as *Torres Celestiais*, gigantescas árvores ancestrais vindas de Elária pela graça dos Oráculos, cada uma erguendo-se centenas e centenas de pés acima da copa do Reino Esmeralda. O Clã Selanarin é conhecido pelos seus caminhos antigos e tradicionais, sendo governados pelo **Rei dos Sóis Ereghion (Elf M CB Fet 3/Gue 7/Cav Ar 6)** e pela **Rainha das Luas Aerynth (Elf F NB Mag Adv 14)**. Contudo, não confunda tradição com ordem. Os elfos de *Callach Adrien* são tão imprevisíveis e caóticos quanto seus demais irmãos, sendo conhecidos pelas céleres incursões de seus cavaleiros montados em corujas gigantes. Por vezes são acusados de seqüestrar viajantes e andarilhos – que são na verdade “convidados” pelo Rei e a Rainha para entreter sua corte ou realizar alguma grande demanda para o Clã Selanarin. **Símbolo:** um círculo com duas árvores, sobre a da direita há dois sóis, sobre a da esquerda, há sete luas.

Clã Vaelrion – A Espada do Relâmpago: O valente e triste clã Vaelrion é composto por guerreiros-magos e exímios arqueiros arcânicos. Seu refúgio original – o *Círculo das Espadas* – foi devastado por um bombardeio imperial em 161 DQ, enquanto seus valorosos guerreiros defendiam a fuga de fadas e outros elfos para as profundezas de Onires. Vivem hoje como um clã exilado dentro das *Névoas Feéricas*, na Corte do Crepúsculo Dourado, como hóspedes e amigos de seu senhor. Em troca de protegerem as filhas do poderoso lorde feérico desta corte, os elfos do clã Vaelrion ganham acesso às *Névoas Feéricas* e realizam pequenas, mas devastadoras, investidas

contra a região imperial do Escudo de Mitral. **Aedrion, o Mestre das Sete Espadas (Elf M CB Gue 4/Mag 5/Cav Arc 8)** é um de seus mais famosos e trágicos guerreiros, pois narram os bardos que apesar da contenda contra o Império Melkar, o campeão élfico teria anos atrás se apaixonado por uma donzela daquela nação. **Símbolo:** um círculo com uma espada cortada por um raio.

Do Misterioso Povo da Névoa

A porção oriental da Floresta do Outro Mundo é habitada por ogros, trolls, gigantes, goblinóides bárbaros, as tribos licantropos (das quais falaremos adiante) e mesmo por humanos. O chamado Povo da Névoa ou Povo Fantasma é uma raça primitiva de humanos de baixa estatura, cuja pele é da tez dos caules de árvores. São reconhecidos por suas lanças de bronze, suas cicatrizes rituais brancas e por sua longas e amedrontadoras máscaras de madeira (muitas dotadas de poderes mágicos).

O Povo da Névoa é muito desconfiado e supersticioso, mas não são malignos. Eles se denominam *aznur* e desconhecem o aço e as demais artes civilizadas. Apesar disso, seus druidas e xamãs sabem dos caminhos secretos pelas *Névoas Feéricas*, as línguas dos animais e são amigos dos elfos. Os territórios dos *aznur* podem ser reconhecidos pelos estranhos menires e pedras que esse povo utiliza para afastar espíritos e proteger seus túmulos.

Das Belas e Terríveis Cortes Feéricas

As Cortes do Silêncio Perpétuo e das Folhas Ardentes, no reino humano de Deydhor, são apenas dois enclaves dos Povos Fadas da Sétima Lua. Dentro de Onires se encontram os maiores reinos desses antigos espíritos, que dizem as lendas terem sido confiados pelos deuses antigos com o Mundo Primordial e as Sete Luas.

Diversas cortes, benevolentes e malignas, reinam sob o Portal do Mânis. Contudo, como pude comprovar em Elísia, mesmo a fada mais bondosa é amante de caprichos e qualquer viajante deve-se prevenir contra os estranhos jogos e brincadeiras – por vezes letais – desses seres. Muitos aventureiros em particular se vêm presos nas artimanhas do Povo Encantado, como também são chamadas as fadas.

As Cortes Feéricas explicam em parte porque a Onires é chamada de a Floresta do Outro Mundo. A antiga magia das fadas permeia o Reino Esmeralda, criando locais como as chamadas *Terras Feéricas* – bosques, lagos e mesmo montanhas que se movem por Onires. Alguns só surgem durante a noite, outros durante o verão ou inverno, enquanto muitos somem e aparecem seguindo um padrão que apenas uma fada notaria (o alguém sem juízo, como um meio-elfo).

Outro feito das Cortes Feéricas são as chamadas *Névoas Feéricas* ou *Névoas de Mânis* – caminhos mágicos usados pelas fadas para atravessar os ermos de Onires rápida e secretamente. Seria possível cruzar toda a Grande Floresta de norte a sul em apenas um dia por meios das *Névoas*. Ouvi magos falarem que se tratam de trilhas pelo Plano Etéreo, mas o sátiro Beleren, de Elísia, sempre ri quando lhe digo isso. É dito que cada caminho das *Névoas* é guardado por um Senescal, uma fada guardiã. O segredo para se usar as *Névoas* é negociar com esses irascíveis vigias.

Algumas sábias dicas deste intrépido gnomo para vocês liderem com esses Senescals, meus queridos leitores:

I) Conheça e use juramentos.

Fadas amam juramentos, e existe uma tradição de se respeitar uma promessa feita. O conhecimento dos juramentos de um Senescal é uma arma valiosa. Se vocês conseguirem arrancar um novo voto de um Senescal, então se considerem felizardos. Contudo, lembrem-se, fadas não são presas por magia aos juramentos que fazem (ao contrário do que dizem as lendas), mas costumam respeitá-los por uma questão de reputação e honra entre as Cortes Feéricas.

Coisas para se saber sobre Isaldar

2) Divirta o Senescal.

Fadas adoram jogos. Minha sugestão é o jogo de adivinhas. Mas esteja preparado para as consequências. Outra opção são canções. Se você tiver a sorte de ter um menestrel em seu grupo – e que raios de companhia de aventureiros vocês pensam ser sem um bardo? – uma ode ou poesia pode satisfazer o Senescal.

3) Seja educado.

Pode parecer absurdo, mas fadas respeitam pessoas educadas (mesmo após fazerem suas roupas sumirem ou transformarem seus cavalos em borboletas... não que isso já tenha ocorrido comigo). Mesmo fadas malignas podem se mostrar misericordiosas – ou se contentarem rapidamente – com um grupo que mantenha as velhas e boas regras de etiqueta.

Das Tribos Licantropos

Há muitas décadas que o Império Melkhar enfrenta as sinistras tribos de licantropos que habitam as vastidões orientais de Onires. De acordo os pergaminhos dos antigos bardos de Empírea, os licantropos não eram propriamente um povo no Mundo Primordial, mas uma estirpe amaldiçoada entre os vários povos mortais. Foi após a vinda para a Sétima Lua que poderosos Chefes-Feras – como são chamados os mais ferozes e cruéis licantropos – uniram seus irmãos nas várias tribos selvagens que se ocultam sob os bosques escuros de Onires. Que Cerhywn me proteja, mas meu nariz de gnomo sente o cheiro da Rainha do Delírio na estranha união dessas raças amaldiçoadas. Talvez este tenha sido o último ato daquela deusa insana.

As tribos licantropos se dividem de acordo com o seu “totem” ou “animal sagrado”. Dessa forma temos a tribo do lobo, a tribo do urso, a tribo do tigre, e diversas outras, cada uma mais terrível que a outra. Elas não são sempre aliadas e guerreiam também entre si. Sábios em Elísia falam de tribos neutras ou mesmo benevolentes, mas não tive sorte em encontrá-las. Este bardo admite que devia ter procurado com mais zelo. Eu tinha grande esperança de oferecer meus serviços de menestrel para um ou dois Chefes-Feras em troca de histórias e lendas, mas fiquei deveras desanimado ao descobrir que meus talentos eram mais apreciados dentro de uma panela do que sobre um palco.

Voltando a minha narrativa, os elfos usam de sua poderosa magia para manter as tribos à distância, apesar de que os Chefes-Feras nutrem certo respeito pelos Oráculos daquele povo, vendo-os como grandes druidas (inclusive se você tiver um druida com você há uma pequena chance de que as tribos aceitem conversar antes de tentarem devorá-lo). A verdade é que os licantropos concentraram sua fúria contra o Império. Ocasionalmente, atacam outros povos de Onires – como humanos, ogros, trolls, gigantes e goblinóides – com raros ataques a Karn, o Protetorado ou mesmo à porção noroeste dos Principados Brilhantes. Muitos dessas investidas têm o propósito sinistro de roubar crianças, jovens e mulheres para fortalecer as tribos. Quando saqueiam as cidades do Império, os Chefes-Feras são ainda mais maliciosos e espalham a maldição da licantropia, enfraquecendo seus inimigos por dentro. Muitas tribos obtiveram grandes segredos de guerra do Império por meio de soldados que contraíram licantropia e foram forçados a abandonar seu país natal, para fugir da pena de morte sumária.

Novos Talentos

Os Dançarinos das Névoas

Os bravos guerreiros do Clã Vaelrion dominam várias formas de luta com lâminas. Uma delas se assemelha mais a uma dança do que a uma forma de combate, tal a beleza de seus movimentos.

DANÇA DAS ESPADAS [Geral]

O elfo aprende a lutar saltando e rodopiando, sem nunca permanecer no mesmo lugar.

Pré-requisitos: Elfos, 2 graduações em Atuação, bônus de base de ataque +1, esquiva.

Benefícios: Desde que o personagem gaste uma ação de movimento para dançar e rodopiar, ele adquire +2 de bônus de esquiva na CA contra todos os adversários que possa ver até a sua próxima ação. Este talento só pode ser usado por elfos sem armadura ou com armaduras leves. Além disso, a perícia Atuação passa a ser uma perícia de classe para o personagem.



Um ranger elfo de vigília na periferia de Onires, a Floresta do Outro Mundo



Os Principados Brilhantes

por Heylin, o Errante (texto extraído de “O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin”)

Independente de seu gosto, suas convicções e dos seus princípios, faça o óbvio: vá primeiramente para os Principados Brilhantes.

Se neste mundo sombrio e ameaçador existem apenas alguns pontos de luz de civilização fora de nossa amada Onires, a maior incidência desses pontos de luz, sem dúvida, é nesse conjunto de cidades-estado, pequenos reinos e cidadelas mercantes, aparentemente aliadas umas das outras. Ao menos, quando há necessidade ou alguma grande ameaça comum a todos paira sobre suas cabeças, sim, eles são bem unidos, quase como os clãs de nossa raça.

De fato, uma certa metáfora comumente usada expressa bem essa região: “A mais valiosa coroa de Isaldar cravejada de muitas jóias”, ou algo assim. Cada um desses lugares é um oásis de civilização em meio às ameaças deste mundo, e esta região é repleta deles, sendo de longe a mais cosmopolita de todo continente de Aldar. Contudo, não se engane por essa aparente segurança: há ainda os ermos com os seus perigos. Então, uma vez lá, mantenha-se nas estradas, as melhores e mais bem pavimentadas e vigiadas do mundo. E, naturalmente, essas estradas levam às cidades dos Principados.

Suas cidades são em sua maioria belas e bem estruturadas, com uma grande variedade de raças, embora haja um claro predomínio de humanos. As maiores abrigam emissários, diplomatas e comerciantes da maior parte dos reinos conhecidos da Sétima Lua – até mesmo o Protetorado de Ur-Akthar possui agentes oficiais a serviço de seu soberano, embora sob forte vigilância. A exceção é Haradath: após a Batalha das Torres Ardentas, seus emissários foram oficialmente expulsos dos Principados, embora se desconfie da existência de agentes do Rei Sombrio infiltrados por toda parte.

Se você, meu jovem patrício, possui a Centelha Divina, com certeza os Principados Brilhantes é por onde você **tem** que iniciar o seu *Daishin*, para sua própria segurança. Mais do que um lugar seguro para quem o destino abençoou com tal dom, sou obrigado a admitir que lá você encontrará um aprendizado melhor sobre seus poderes do

que mesmo em Onires ou Elísia, principalmente se você começar pela cidade de **Santuário**, o que eu veementemente recomendo, tanto para aqueles que são Luminares, quanto para os demais de nossa raça.

A Cidade Livre de Santuário

Essa bela cidade situada em um ponto estratégico numa enseada é vista à distância do mar, ar e terra por conta da belíssima Torre de Bran. O nome remete ao caráter do lugar: um porto seguro para todos aqueles que são perseguidos e que querem começar uma nova vida; a cidade governada por um conselho de Luminares, onde os portadores da Centelha Divina são bem-vindos e acolhidos. Suas principais atividades econômicas são a pesca e a produção de sal, além, é claro, do comércio de artefatos aldarianos.

Uma vez estando em **Santuário** (**pop. 40.000**), prefira as estalagens do centro da cidade, as mais próximas da Torre de Bran. São incrivelmente mais caras, mas valem cada centavo: são alguns dos poucos estabelecimentos realmente dignos de nossa raça, fora de Onires. As estalagens das regiões norte e oeste, perto dos portões de entrada da cidade, são tão banais quanto qualquer outra, mas se lhe faltar peças de ouro suficientes, você conseguirá suportá-las com seu preço mais em conta. Em hipótese alguma fique nas estalagens leste, a zona portuária. Apenas marinheiros, anões e todo tipo de rufiões ficam ali.

Falando no Conselho de Regentes, comenta-se em toda cidade que os demais conselheiros estão pressionando **Kelis Beligranth (Elf Lum F NB Mag 13/Arq Mag 3)** a renunciar. Ela está tão alheia aos assuntos da cidade que acabou se tornando um problema para os demais regentes, os quais também são alvos das reclamações do povo de um suposto distanciamento deles das questões cotidianas de Santuário. A renúncia de Kelis seria uma forma de acabar com este descontentamento, mas sei que a nossa patrícia não pretende abrir mão de seu posto. Tentei inclusive ter uma audiência com ela, mas de fato Kelis é deveras distante, e não costuma receber nem mesmo outros elfos!

O que eu descobri é que, por detrás desse descontentamento do povo da cidade com o Conselho de Regentes, há uma conspiração em curso! O submundo da cidade – que sempre foi dividido entre pequenos lordes do crime – está se unindo sob um comando único, formando uma grande organização criminosa. O dado alarmante

As Oito Casas Comerciais de Duranthor

As Casas Comerciais produzem e exportam os produtos de suas principais atividades econômicas, e algumas vezes recebem como pagamento produtos importados variados, de geringonças tecnomágicas melkharianas a especiarias de Aldar Oriental. Os nobres proprietários de terras na prática são vassalos das Casas Comerciais, que comercializam a parte da produção que é dada como tributo ao condado.

Estas são as Oito Casas Comerciais do Condado de Duranthor, suas principais atividades econômicas e seus respectivos patriarcas ou matriarcas.

Casa Ashaad: A Casa da manipuladora e esnobe matriarca **Faiga Ashaad (Hum F NM Art 8)** controla a criação de ovelhas e a produção de lã, além de plantações de linho, algodão e outras fibras vegetais para produção de roupas e tecidos.

Casa Basant: Produtora de milho, seu patriarca é **Javron de Basant (Hum M LN Esp 7)**, neto de um mercador de origem plebeia que adquiriu a Casa Basant e a cadeira no Conselho das Oito Casas. Assim, como seu avô e seu pai, Javron é no fundo desprezado pelas demais casas por sua origem, mas a riqueza de sua família sempre garantiu a aparente cortesia das demais.

Casa Brione: O jovem patriarca **Kian Brione (Melf M CB Fet 3/Art 3)** nasceu de uma aventura amorosa da filha do velho Brione com um bardo elfo, o que na época foi um escândalo. Sem outros herdeiros, o avô de Kian nomeou seu sucessor a contragosto. A Casa Brione produz sorgo, arroz e outros grâos (feijão, lentilha e ervilha).

Casa Hadara: A segunda mais rica dentre as Casas Comerciais, a Casa Hadara controla a criação de bovinos e caprinos, além da produção

de queijos e carne seca. Sua matriarca, **Glyna Hadara (Hum F LM Art 10)** é uma humana ligeiramente obesa e muito autoritária.

Casa Jaromir: O pai da atual matriarca, **Cartimana Dearn (Anão F CN Gue 1/Art 3/Esp 4)**, era o mestre-cervejeiro desta casa produtora de cevada e da melhor cerveja de toda Isaldar. Ele herdou do último Jaromir os direitos sobre a casa, mas manteve o nome em homenagem ao seu antigo patrão. Cartimana é conhecida pela sua exuberância, gênio difícil e grande resistência com bebida alcoólica.

Casa Karisti: A Casa Karisti controla a criação de suínos e carne defumada. Dizem as más línguas que seu pachorrento patriarca, **Andraz Karisti (Hum M CM Lad 5/ Esp 3)**, é o maior “porco” que eles possuem. Também há boatos da ligação de Andraz com o submundo do crime de Duranthor.

Casa Tamela: As principais atividades da Casa Tamela são o plantio de trigo e a produção de sua farinha. É dona dos belos moinhos que ficam ao redor da cidade e é a mais rica e tradicional de todas as casas. Seu patriarca é o arrogante **Rian Tamela (Hum M N Art 9)**.

Casa Varteni: Esta Casa Comercial possuía outro nome, até ser adquirida por seu atual patriarca, um halfling chamado **Besnik Varteni (Half M NM Lad 7/Esp 4)**. Varteni se estabeleceu em Duranthor abrindo uma pequena vinícola que cresceu rapidamente, bem como sua riqueza. Ele foi comprando mais terras, bens, expandiu sua vinícola, até que finalmente adquiriu todas as dívidas e comprou a antiga Casa Comercial Klimek, assim como sua posição no Conselho das Casas Comerciais. Como já havia o precedente das Casas Basant e Jaromir, as demais Casas tiveram que aceitá-lo. Na verdade, o que se comenta, é que os demais patriarcas e matriarcas temem Besnik e evitam confrontá-lo. Além de vinho, a Casa Varteni é conhecida por sua produção de frutas secas e azeite.

Coisas para se saber sobre Isaldar

A Conselheira Kelis Beligranth na Torre de Bran



é quem está por trás dessa unificação: os Guardiões de Nerameth (aquele culto que venera a Aniquilação ou algo assim e que muitos achavam que era lenda) e outros cultos fanáticos e heréticos, inclusive supostos adoradores ou agentes infiltrados de Demetiel, o Perpétuo. Este seria o primeiro passo para derrubar o Conselho de Regentes, tirar os Luminares do poder, e implantar uma nova ordem na cidade. Não bastasse isso, há rumores de que o dinheiro que financia essa unificação vem da Guilda dos Mercadores, e que a própria mestre da guilda, **Armona Chaskel (Half Lum F N Lad 5/Esp 5)**, estaria envolvida ou até seria a cabeça dessa conspiração. De fato, pessoas próximas a Armona dizem que ela vem agindo de modo estranho já há bastante tempo, como se não fosse mais a mesma pessoa...

Soube que a bela Capitã da Guarda de Santuário, **Elina Sutkron (Melf Lum F LB Fet 1/Pal 8)**, estaria infiltrando agentes no submundo para desarticular essa unificação e que os regentes não vão ficar parados esperando seu inimigo agirem.

Aparentemente alheia a todos esses rumores, a cidade anda em polvorosa desde que um grupo de aventureiros descobriu uma seção secreta em uma ruína aldariana chamada “O Templo dos Deuses Esquecidos”. Agora todos os aventureiros e caçadores andam revirando as demais ruínas em busca da existência de seções secretas e uma nova ruína foi recentemente descoberta a três dias de viagem da cidade, na direção nordeste. Uma nova febre por artefatos aldarianos tomou conta de Santuário.

O Condado de Duranthor

Logo após o fim do Império Derenthal, o Conde de Duranthor da época não tinha os recursos necessários para proteger as terras no oeste do que hoje são os Principados Brilhantes. Se por um lado o seu condado ficava em uma posição privilegiada, incrustado na região com as terras mais férteis do continente,

por outro ele não tinha um efetivo suficiente de tropas para proteger essas terras e garantir a sua produção. Ele precisava de uma solução rápida, antes que os outros principados ou nobres reclamassem essas terras.

A solução veio com as primeiras e mais antigas dentre as atuais Casas Comerciais de Duranthor: elas forneceram os recursos necessários ao condado e em troca passaram a participar do governo, através do Conselho das Casas Comerciais. Com o passar do tempo, as Casas Comerciais foram aumentando cada vez mais sua influência na administração do condado.

Passados mais de dois séculos, o **Condado de Duranthor (pop. 25.000)** é de fato hoje governado pelo **Conselho das Oito Casas Comerciais** (veja a seguir em [As Casas Comerciais de Duranthor](#)). A atual **Conde de Duranthor, Maximillian II (Hum M NB Art 8)**, como seus predecessores, exerce a função de poder moderador no Conselho das Oito Casas: ele preside o Conselho e vota em caso de empate, o que normalmente não acontece.

Contudo, há rumores de que o filho de Maximillian II, o **Visconde Derenk de Duranthor (Hum Lum M LN Gue 7)**, um jovem muito ambicioso, quer mudar esta situação, tirar do poder as Casas Comerciais, e retornar para sua família o governo de fato do condado. O jovem visconde é muito querido pelo povo e respeitado pelas tropas do Condado, principalmente pelos destacamentos de rangers que defendem as fronteiras, embora o alto oficialato das tropas regulares tenha vínculos com as Oito Casas. Além disso, ele é um Luminar, fato que é conhecido por poucos (não me pergunte como descobri isso...), um trunfo que ele pode usar em um eventual confronto militar ou, quem sabe, para clamar um direito divino sobre Duranthor. Sim, existe entre os assassinos dos deuses (e não apenas entre eles) os que acreditam que a Centelha Divina concede algum “direito divino” sobre tronos. Que tolice!...



Nesses dois séculos de governo, as Casas Comerciais construíram uma estrutura no condado que o transformou em uma potência agrícola e pecuária. Suas terras são vastas, abarcando a maior parte do extremo oeste dos Principados. Elas foram divididas em várias pequenas regiões administradas por um nobre menor, também responsável pela coleta de impostos. Cada proprietário de terra paga 20% de sua produção como forma de tributo para o condado. Dando suporte aos nobres locais e suas eventuais tropas, em cada região há um condestável (um comandante militar do condado) com uma tropa permanente para protegê-la (e fiscalizar o nobre local). Muitos dos condestáveis são veteranos da Guerra dos Estandartes Sombrios ou de conflitos contra as tribos de goblinóides que assolam as áreas ao redor das Montanhas do Fogo Eterno.

Se por um lado temos uma organização produtiva eficiente, todo o resto deixa a desejar... Na capital do condado reina uma alta burocracia rica e hedonista, onde o tráfico de influência é a única coisa que a faz funcionar. Se você não estiver a mando de alguma das Oito Casas ou de alguém influente, tente conseguir alguma autorização ou permissão e verá o que eu digo. Não bastasse essa burocracia opulenta e nociva, a situação do povo na maioria das vezes está longe de representar a riqueza do Condado. Os trabalhadores da cidade são oprimidos pelas Oito Casas e muitos nobres rurais tratam da mesma forma os camponeses. Como a maior parte das tropas regulares do Condado é oriunda dos camponeses e plebeus, é natural que o povo e os soldados vejam o jovem Visconde como um libertador. De fato, ele parece ser uma pessoa justa e, mais do que ambição, ele parece realmente querer melhorar as condições de vida de seu povo.

Além de grãos (trigo, arroz milho, cevada e sorgo), o Condado de Duranthor também possui uma grande e variada produção pecuária (gado, ovelhas, cabras e suínos) sendo conhecido como “O Celeiro do Ocidente”, exportando sua produção para vários reinos, o que é feito pelas Oito Casas Comerciais, naturalmente, que parecem estar alheias às ambições do jovem visconde.

O que realmente tem tirado o sono dos patriarcas e matriarcas das Casas Comerciais são os cada vez mais freqüentes ataques de gigantescos elementais do fogo que descem das Montanhas do Fogo Eterno para assolar as plantações de Duranthor.

O condado está contratando aventureiros para proteger seus territórios e acabar com os elementais do fogo. Não bastassem os ataques de goblinóides, agora Duranthor tem que lidar com esta nova ameaça, que tem sido a maior preocupação dos patriarcas e matriarcas, para alegria do jovem Visconde Derenk.

As Montanhas do Fogo Eterno

As **Montanhas do Fogo Eterno** sempre foram uma fonte de problemas para os Principados Brilhantes, principalmente para o Condado de Duranthor. Dragões vermelhos, gigantes de fogo, animais atrozes, trogloditas e goblinóides vivem em suas encostas e terrenos rochosos, eventualmente fazendo incursões nas terras ao redor dessa cadeia de montanhas. Seu nome vem das atividades vulcânicas na região, principalmente por conta do grande vulcão chamado de **Cinaed**. Pode-se avistar de longe, logo que começa a entardecer, uma coroa escarlate e dourada que emana dessas montanhas chamada de **Fulgor**. Esse brilho ilumina a noite com sua beleza letal em uma espécie de eterno crepúsculo. Dizem as lendas que o Fulgor vem dos fogos internos de **Gromunoth, o Terrível (DrgVerm Anc M CM)**, um dragão vermelho ancestral que dorme abajo das montanhas, para onde fora banido por um grupo de heróis logo após a Queda dos Deuses.

Alguns estudiosos – como a sábia **Sharmila Bashal (Yak F CB Mag 7/Mst Con 2)**, uma yaksha que se estabeleceu em Duranthor – acreditam que os ataques de elementais do fogo são um sinal do retorno iminente de Gromunoth.

Há também boatos de que **Hirog Garras-de-Ferro (Gob MeiAbiss Lum M Lad 1/Gue 5/Mng 4)** estaria vivo e reunindo novamente as tribos goblins, desta vez para tomar os territórios ao norte de Duranthor e estabelecer ali sua nova corte.

Portanto, meu jovem, seja bastante prudente ao viajar por essa região.

O Principado de Taranis

O **Principado de Taranis (pop 30.000)**, a “Jóia do Delta”, é uma bela cidade portuária do Mar Prateado, localizada na foz do Rio Derenthal, ao sul dos Principados. A cidade tem crescido em importância e riqueza nas últimas décadas, graças a uma grande e eficiente nova frota de navios mercantes financiada pela nobreza da cidade, que rege Taranis de maneira implacável, mas competente.

Liderados por seu governante, o **Príncipe Yeolan de Taranis (Hum M LN Gue 6/Due 7)**, a **Assembléia dos Lordes** funciona como casa legislativa e instância decisória do Principado. O Príncipe e os nobres controlam as rotas comerciais e o comércio que passa por Taranis, o que os deixou mais ricos e poderosos.

Como demonstração do sucesso da Jóia do Delta, foi erguida na cidade o Salão das Sete Chamas, uma grande catedral destinada ao culto dos sete deuses benignos. Uma catedral para rivalizar com a Catedral do Sol Nascente de Mithraelis e para ganhar as bênçãos das sete igrejas da Aliança das Sete Chamas. É impressionante a capacidade dos assassinos dos deuses de usarem até mesmo as suas próprias crenças para fins duvidosos.

O Príncipe e os nobres locais a seu mando têm feito uma série de favores para as igrejas e ordens religiosas da Aliança das Sete Chamas, para a Igreja de Ninshardur, e para nobres e grandes comerciantes dos outros reinos dos Principados. Yeolan almeja se tornar o Regente dos Principados Brilhantes, unindo sob um único comandante todas as forças dos reinos, o que seria o primeiro passo para reinstalar um novo Império Derenthal. O Príncipe está angariando apoio e recursos suficientes para que a maioria do Conselho do Escudo de Prata seja obrigada a nomeá-lo como Regente, por mais que os demais governantes tenham total aversão a uma idéia como esta. Mas uma ameaça mais séria, como uma invasão do Império Melkhar ou de Haradath, ou mesmo um novo ataque do Protetorado de Ur-Akthar, pode fazer o Conselho ceder à pressão velada que tem recebido e assim fazer tal nomeação.

Se há algo capaz de ameaçar Taranis – e os planos do Príncipe, são as incursões de navios piratas contra seus navios mercantes. Muitos navios de guerra têm sido construídos nos estaleiros da cidade, fortemente armados com canhões e armas tecnomágicas, e aventureiros dispostos a proteger as embarcações são sempre necessários e bem-vindos.

Contudo, os ataques dos piratas têm uma precisão cirúrgica e até agora conseguiram evitar os navios de guerra de Taranis. Evidentemente os piratas devem possuir muitos informantes no Principado, e há rumores sobre uma aliança entre a guilda criminosa local com uma certa irmandade de piratas. Também se comenta sobre um poderoso navio pirata dessa irmandade que aparece, ataca e depois desaparece sem deixar vestígios. Dizem que ele possui um poderoso artefato aldariano que lhe concede tal poder... Será que uma nova e poderosa armada de guerra será suficiente para enfrentar esta ameaça ou o Príncipe Yeolan possuirá algum trunfo escondido em sua manga?

O Protetorado de Mithraelis

Uma das mais belas cidades do continente é a cidade-estado religiosa do **Protetorado de Mithraelis (pop. 15.000)**, a cidade sagrada da Igreja Celestial de Ashkar-Mithrael, localizada na região central dos Principados. Ela é uma cidade toda em pedras brancas, começando por suas belas muralhas. As principais construções são em mármore, como a magnífica **Catedral do Sol Nascente**, o

Coisas para se saber sobre Isaldar

enorme templo e sede da Igreja de Ashkar-Mithrael. Ela pode ser vista de longe, antes de se contemplar a alvura da cidade. Embora menor que a Torre de Bran em altura, ela é ampla como um palácio de gigantes, sendo menor que a Torre Obscura de Demetiel e as Torres das Serpentes-Demônios de Mor Oedis, mas rivalizando em tamanho com outras grandes obras arquitetônicas do mundo, como o Palácio Melkharris e o Salão das Sete Chamas. Contudo, mais importante que o seu tamanho é o fato dela ser, sem nenhuma dúvida, a mais bela construção do mundo.

Eu tenho que admitir: adentrar o salão principal da Catedral do Sol Nascente é uma experiência divina! Chego quase a imaginar que os deuses realmente eram divindades! Se por fora a Catedral é belíssima, por dentro é como se você realmente caminhasse pelo reino de um deus da luz! Visitar esta Catedral é algo que todo indivíduo deve fazer em sua vida, mesmo os seres mais sábios como nós, que temos a real dimensão do que eram os deuses. Chega a ser irônico como os seres que foram responsáveis pela morte dos deuses podem ter erguido algo tão belo em honra a um deles. Os humanos, definitivamente, são a anedota de toda criação.

A cidade em si gira em torno da Igreja Celestial, que de fato a governa, mas existem organizações seculares que cuidam de sua administração. Embora a palavra final na cidade seja dada por **Caelis Nimus (Hum Lum F CN Clr 13/Hrf 5)**, a Portadora da Chama Solar, líder da Igreja de Ashkar-Mithrael, quem administra o cotidiano dela é o **Senescal Arvo Ierus (Gnm M NB Brd 3/Esp 6)**, auxiliado pelo **Capitão Kresto (Morc Lum M LN Gue 7)**, comandante da Guarda Solar, a tropa da cidade que faz as funções de milícia e de exército de defesa. É interessante notar que tanto a cidade quanto a Igreja Celestial são bem organizadas, ainda mais se levarmos em consideração natureza imprevisível do falecido deus solar. É a cidade de um povo pacato, bondoso e muito religioso, com um fluxo constante de peregrinos vindos de toda Sétima Lua.

Há oito anos, Caelis Nimus declarou a cidade como santuário para todos os Luminares, que assim são bem-vindos e muito bem tratados por toda população local. Assim como a cidade de Santuário, Mithraelis é um lugar seguro e acolhedor para aqueles que portam a Centelha Divina.

Caelis Nimus proclamou recentemente que todos Luminares devotos de Ashkar-Mithrael – e mais aqueles que assim desejarem – deverão estar futuramente em Mithraelis durante a próxima Conjunção Flamejante. Ela irá realizar um poderoso ritual com todos eles, o qual indicará qual pessoa irá se tornar o novo deus solar. Muitos Luminares já me garantiram que estarão lá quando chegar a hora.

O Protetorado de Ikthar

Com o fim do Império Derenthal, a região onde se estabeleceu a sede da **Ordem Arcana de Samerash** (veja a seguir) – a mais influente e poderosa ordem de magos do mundo – acabou ficando sob seu controle, e assim nasceu o **Protetorado de Ikthar (pop. 15.000)**.

O estabelecimento do Protetorado foi uma grata conveniência para os magos da Ordem: uma vez governando o seu próprio território, a Ordem teria uma autonomia muito bem-vinda, não tendo que prestar vassalagem (e tributos) para ninguém, além de passarem a ter uma fonte de recursos, pois a partir de então eles se tornaram senhores de um pequeno reino. E assim nasceu a magocracia de Ikthar.

Contudo, administrar as coisas mundanas não é exatamente o tipo de atividade que um mago gosta de

fazer. Por isso o Protetorado possui um **Prefeito de Paço** responsável por manter “tudo funcionando”, enquanto a Ordem de Samerash cuida de seus assuntos arcânicos. O atual Prefeito da Cidadela das Torres Cintilantes – como é conhecida Ikthar – é **Elek Halsten (Hum M LB Esp 7)**.

Além da milícia local, subordinada ao Prefeito de Paço, o Protetorado possui um pequeno, mas muito temido grupo de magos que intervém quando necessário nos assuntos mundanos: os Inquiridores. Nenhum dos Prefeitos que Ikthar já teve jamais gostou de ter os Inquiridores em seus calcanhares, e Elek não é exceção. Se os Inquiridores aparecem, é sinal de que a situação é grave e saiu das mãos do Prefeito de Paço. Pior ainda quando o próprio Prefeito é obrigado a solicitar a intervenção deles. A sombra dos Inquiridores garante a eficiência da administração do Protetorado e inibe qualquer tentativa de corrupção em sua burocracia. A atual Inquiridor-Mor é **Nia Sharmagh (Hum F LN Mag 12)**, conhecida por seu olhar frio e voz impassível.

Algumas décadas após o estabelecimento do Protetorado, outra ordem mística veio as se estabelecer em Ikthar, o **Círculo Iluminado da Alta Magia** (veja a seguir). O Círculo – que sempre teve uma boa relação com a Ordem de Samerash – considerou que seria adequado estabelecer ali a sua sede, apoiando e fortalecendo assim a regência da Ordem na região. Por conta da tradição do Círculo de formar os melhores magos de batalha de toda Aldar Ocidental, a Ordem de



Samerash pediu como contra-partida para autorizar o estabelecimento do Círculo em Ikthar, que alguns de seus membros ficassem sempre à disposição do Protetorado para agirem como “tropa arcana” sempre que necessário. Assim, além da milícia e dos Inquiridores, Ikthar possui como parte de suas forças alguns pequenos grupos de magos de batalha, que durante um tempo servem ao Protetorado até serem substituídos por outros também pertencentes ao Círculo da Alta Magia.

Há alguns anos, em uma noite quando a lua Calázia estava ascendente, sombras começaram a surgir no Lago Ikthar e a atacar aqueles próximos de suas margens. Desde então, o lago passou a ser chamado de **Lago das Sombras Dançantes**, por conta do belo e mortal espetáculo que elas realizam sobre as suas águas escuras sempre que Calázia está ascendente. É sempre uma noite perigosa na cidadela, com grandes lamparinas acesas para alertar os incertos da perigosa ameaça. Os motivos para o aparecimento das Sombras intrigam os sábios de Ikthar. A teoria mais comum aponta para antigas ruínas aldarianas no fundo do lago, talvez os restos de uma cidade cujos antigos habitantes (ou quem sabe seus algozes) retornam como sombras para condenar os vivos ao mesmo triste destino a que foram submetidos.

Aventureiros e magos das duas ordens já penetraram no fundo das águas fora da noite em que as sombras aparecem, mas nada encontraram. Tanto o líder da Ordem Arcana de Samerash – **Basir Idzai (Hum M LN Mag 14/Arq Mag 5)** – quanto a líder do Círculo Iluminado da Alta Magia – **Gevena Yoana (Gnm F LB Mag 13/Arq Mag 5)** – acreditam que, nas noites em que as sombras aparecem, um portal para o Reino dos Mortos abre-se no fundo do lago e a resposta para esse fenômeno deve estar nesse plano. Os dois líderes entraram em contato com a Igreja de Devanthar (veja adiante em **O Ducado de Tas Taranthar**) e querem enviar um grupo formado sob os auspícios das três organizações para penetrar no fundo do lago durante o fenômeno das sombras. Naturalmente, os membros dessa empreitada precisam ser muito poderosos, em vista do imenso perigo que irão enfrentar...

As Ordens Místicas de Ikthar

O Círculo Iluminado da Alta Magia: A segunda mais poderosa sociedade de praticantes de magia arcana, o Círculo Iluminado aceita em suas fileiras tanto magos como feiticeiros, de todas as raças dispostos a passar por seus testes e fazer seu juramento de dedicação ao estudo das forças místicas e proteção dos reinos benignos. A hierarquia do Círculo é simples, dividida em Aprendizes, Iniciados e Mestres. Seus membros são conhecidos por serem mais dedicados ao poder mágico bruto que a técnica – o Círculo Iluminado da Alta Magia possui alguns dos mais poderosos evocadores e transmutadores de Isaldar, sendo a organização mágica preferida daqueles que desejam se especializar como magos de batalha. Às margens do Lago das Sombras Dançantes, no Protetorado de Ikthar, está **Creid'Dylad**, a fortaleza arcana onde se ergue a torre do Concílio dos Mestres, a sede dessa sociedade arcana. (Neutra e Boa).

A Ordem Arcana de Samerash: A mais poderosa sociedade de magos (feiticeiros não são permitidos), a Ordem Arcana de Samerash é conhecida por seu elitismo, hierarquia intrincada e rígida, riqueza e fama de seus magos. Apenas humanos são aceitos em suas fileiras, em particular humanos de origem nobre, embora filhos de mercadores e comerciantes abastados também encontrem seus lugares na Ordem. Apenas influência não basta para a entrada na Ordem: os testes da organização são extremamente rígidos, e apenas uma combinação de habilidade mística, descobertas arcanas e talento político permitem a ascensão aos seus mais elevados escalões. Embora magos das mais variadas habilidades estejam presentes na Ordem, seus conjuradores, encantadores e ilusionistas são notoriamente conhecidos. Cópias dos grimórios dos grandes arquimagos da Ordem Arcana podem ser encontrados em suas bibliotecas. **Dunetandhar, a Torre Viva**, é a sede da Ordem, localizada no coração da Cidadela das Torres Cintilantes. Dunetandhar recebe esse nome devido às centenas de gárgulas que mantêm afastados de invasores os segredos da Ordem. (Leal e Neutra).

Ao norte de Ikthar e ao sul da Tas Taranthar fica a **Floresta de Anryev**, que sempre abrigou feras e algumas tribos de goblinóides e kobolds.

Recentemente, vários rangers e druidas de grupos de aventureiros contratados para proteger as caravanas que passam pela região têm alertado sobre a presença de vários dragões verdes na região. Feras e goblinóides têm saído da floresta e atacado com mais freqüência, ao mesmo tempo em que dragões verdes diferentes têm sido avistados na floresta. De fato, rangers de Onires me disseram que alguns dragões verdes bem conhecidos de nosso povo não têm sido vistos já há algum tempo em nossa amada floresta...

Os rangers e druidas suspeitam de que está havendo um cláve de dragões verdes e que uma armada dessas criaturas pode estar sendo formada em Anryev. Contudo, ninguém faz idéia dos motivos dessa reunião e de qual seria o alvo ou alvos de um eventual ataque em larga escala.

Ikthar e Tas Taranthar foram alertadas e irão enviar aventureiros o quanto antes para investigar o que está acontecendo na Floresta de Anryev.

O Ducado de Tas Taranthar

A cidade do **Ducado de Tas Taranthar (pop. 20.000)** foi construída sobre ruínas de construções aldarianas. Tas Taranthar é uma cidade extremamente fortificada, localizada na fronteira dos Principados Brilhantes com o Império Melkhar. Sua função é dupla e paradoxal: ao mesmo tempo em que é um importante centro comercial, onde mercadores dos Principados negociam com comerciantes imperiais, ela também abriga um grande contingente de soldados e armas de cerco, preparados para defender suas terras livres e os salões que abrigam o **Conselho do Escudo de Prata** na cidadela central da cidade, onde também fica o castelo do **Duque Teodor de Tas Taranthar (Hum M N Gue 3/Art 4)**. Ela é um ponto estratégico e vital para a defesa dos Principados.

O maior orgulho de Tas Taranthar é sua tropa de cavaleiros de grifos e hipogrifos, que existe desde Elária, formada apenas por nobres da cidadela, de onde eles decolam em suas belas criaturas para vigiar os céus do ducado. Atualmente seu contingente foi drasticamente reduzido por conta das pesadas baixas que sofreram durante a Guerra dos Estandartes Sombrios, enfrentando heroicamente os cavaleiros de wyverns da Ordem Negra de Ur-Akthar. Uma nova geração de cavaleiros e montarias está sendo treinada, como a filha do Duque Teodor, a jovem **Marquesa Teodora de Tas Taranthar (Hum F NB Gue 1)**, que deseja seguir um caminho diferente de seu pai, longe da política.

Ironicamente, apesar de ter tantas tropas estacionadas lá, fora da cidadela a cidade é um caos e ao mesmo tempo um paraíso de oportunidades para aventureiros, mercenários, comerciantes... e gatunos! Desde que você, jovem gatuno, tenha a fineza de entrar para a grande Guilda de Ladrões de Tas Taranthar. O problema é que, atualmente, há uma guerra em curso no submundo da cidade: de um lado a Guilda de Ladrões, e do outro os aventureiros.

Tudo começou por conta da descoberta de novas galerias e de novas ruínas aldarianas no vasto subterrâneo da cidade, normalmente dominado pelos ladrões. Só que foram aventureiros que descobriram essas novas partes do subterrâneo da cidade, o que logo atraiu outros grupos de aventureiros em busca de artefatos e tesouros da antiga civilização da Sétima Lua.

Os ladrões imediatamente retaliaram e mataram vários grupos que estavam explorando os novos locais e fizeram questão de que todos os aventureiros na cidade soubessem disso. Em represália a essas mortes, os aventureiros formaram uma “guilda” informal, e hoje o sangue corre solto nos antros escuros da cidade: os aventureiros não vão abrir mão de buscar os preciosos itens aldarianos que podem estar lá embaixo.

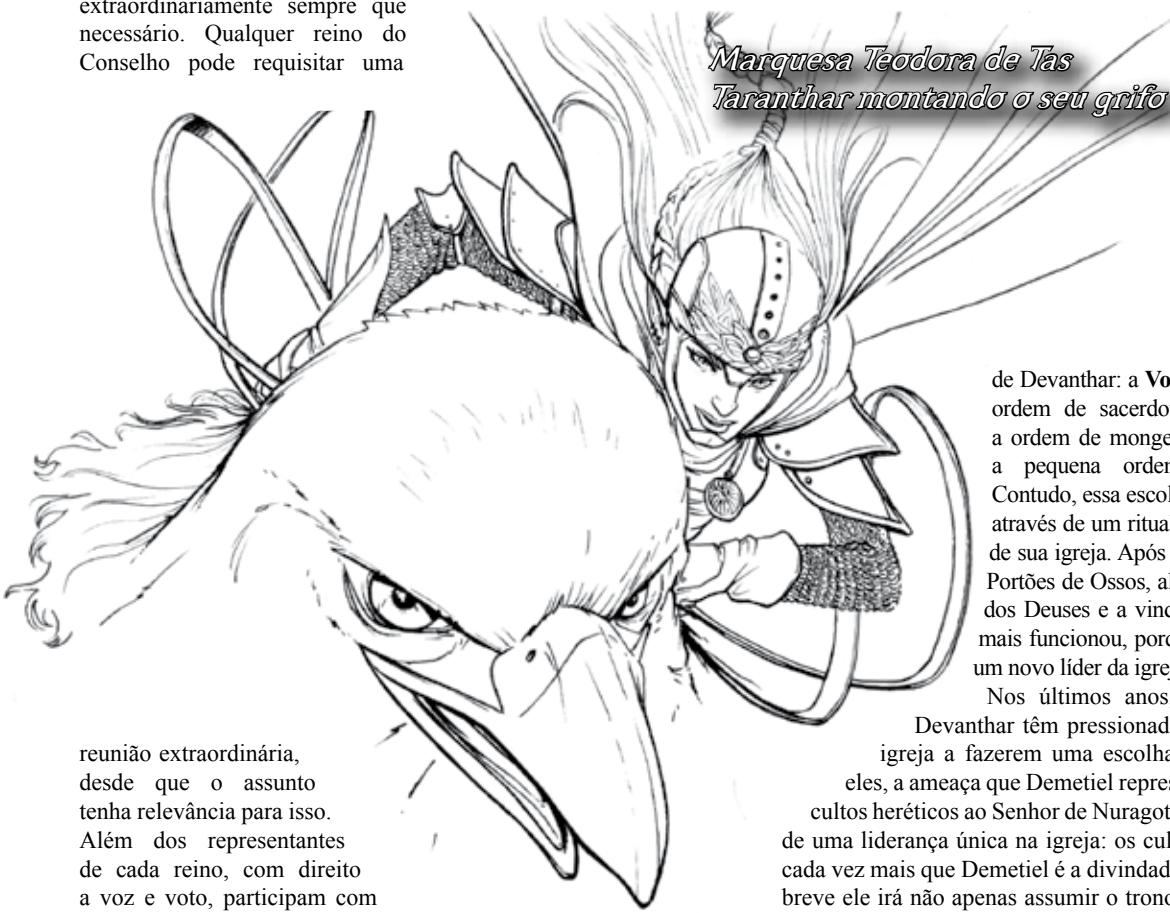
A balança dessa guerra hoje pende para o lado da Guilda dos Ladrões, porque dizem que a líder dela, uma misteriosa irmã de raça conhecida apenas como **V'ritra (Elf Lum F NM Fet 6/Lad 4/Trp Arc 2)**, achou um item mágico aldariano nessas novas galerias que estaria dando vantagem para os ladrões. Mas os aventureiros não ficaram passivos perante esta situação...

Coisas para se saber sobre Isaldar

Na verdade, parece haver disposição demais por parte dos aventureiros, assim como da Guilda dos Ladrões. Há rumores de que há gente importante por trás das duas facções. É provável que haja comerciantes e colecionadores de artigos aldarianos dando suporte aos aventureiros. Pergunto-me quem estaria por trás da Guilda e de sua líder elfa.

Enquanto a matança prossegue no submundo e nas ruelas escuras fora da cidadela central, o Duque, seus subalternos e a nobreza moradora da cidadela parecem ignorar o que está acontecendo ou talvez não tenham capacidade para lidar com a situação, ou simplesmente estejam propositalmente se omitindo, esperando para ver quem vence. Contudo, parece mais falta de competência para administrar seu reino do que algum tipo de estratégia premeditada. Os assassinos dos deuses são assim: constroem cidades, cercam-nas com muros imensos, e abrigam ali o caos, multidões e sujeira absolutos, com os quais não podem lidar ou do qual se alimentam através de sua burocacia e corrupção.

Ironicamente, esta cidade deveria ou poderia ser a capital dos Principados Brilhantes, pois outrora foi a sede do Império Derenthal. Aqui está o Conselho do Escudo de Prata, onde foi feito o Juramento de mesmo nome que resultou na dissolução do Império Derenthal e no estabelecimento dos Principados. O Conselho se reúne ordinariamente uma vez por ano e extraordinariamente sempre que necessário. Qualquer reino do Conselho pode requisitar uma



reunião extraordinária, desde que o assunto tenha relevância para isso. Além dos representantes de cada reino, com direito a voz e voto, participam com direito a voz os representantes das Igrejas da Aliança das Sete Chamas – dentre elas a Ordem do Escudo de Aço do deus Alaunthar e a Ordem dos Cavaleiros de Enthariel. Inclusive as sedes de três dessas organizações estão aqui em Tas Taranthar.

A **Ordem dos Cavaleiros Virtuosos de Enthariel** é a grande ordem religiosa-militar benigna do ocidente e cumpre normalmente o “papel” de igreja da deusa regente da Aliança das Sete Chamas na parte oeste do continente. O **Grão-Mestre** da Ordem é **Anora Dara** (**Hum Lum F LB Clr 13/Pal 3**), uma bela mulher que encarna os

valores de sua deusa. Anora e sua ordem têm duas prioridades para combater: Mor Oedis e Demetiel. Enquanto ela confia no General Vidur Marduk, comandante do Forte do Sagrado Amanhecer (veja mais adiante), para proteger os Principados Brilhantes do Senhor de Nuragoth, ela está recrutando espiões para descobrir quais são os planos do regente do Protetorado de Ur-Akthar.

Já a **Ordem do Escudo de Aço** é a igreja de Alaunthar em si e se faz presente em todo Novo Mundo. Ela é uma ordem religiosa bem diferente por conta de usar mais a diplomacia do que as armas, e seus membros mais parecem cortesãos do que clérigos ou paladinos. Inclusive é comum haver membros da ordem com habilidades de bardo. Seu líder é **Elia Balend** (**Gnm Lum M CB Clr 9/Brd 6**), que está empenhado em fazer uma aliança entre os Principados Brilhantes e o Império Melkar. Embora os Principados e o Império nunca tenham entrado em guerra, já aconteceram muitas escaramuças, e o poder autoritário e totalitário do Império desagrada os governantes dos Principados. Ele teme que o ambicioso Imperador Nalazask IX faça algum acordo com Mor Oedis, selando a paz com o Protetorado, e atacando os Principados. Enquanto não convence todo o Conselho do Escudo de Prata da necessidade da aliança, ele tem enviado membros e colaboradores de sua Ordem ao Império Melkar, ao Protetorado e aos Pântanos Profundos de Volkeslag para “missões variadas”.

Marquesa Teodora de Tas Taranthar montando o seu grifo

A **Igreja de Devanthal**, que também possui sua sede em Tas Taranthar, passa por um conflito interno. Ela está sem um líder há mais de 150 anos, o qual recebe o título de **Arauto dos Portões de Ossos**. O Arauto era escolhido dentre as três ordens que compõem a Igreja

de Devanthal: a **Vontade de Devanthal**, a ordem de sacerdotes; o **Punho de Devanthal**, a ordem de monges; e a **Força de Devanthal**, a pequena ordem de paladinos do deus. Contudo, essa escolha era feita pelo próprio deus, através de um ritual que indicava o líder vitalício de sua igreja. Após a morte do último Arauto dos Portões de Ossos, algumas décadas após a Queda dos Deuses e a vinda para Isaldar, o ritual nunca mais funcionou, porque não há deus para escolher um novo líder da igreja.

Nos últimos anos, os monges do Punho de Devanthal têm pressionado os clérigos e paladinos da igreja a fazerem uma escolha terrena, sem o ritual. Para eles, a ameaça que Demetiel representa – com o crescimento de cultos heréticos ao Senhor de Nuragoth – torna urgente a existência de uma liderança única na igreja: os cultos heréticos têm propagado cada vez mais que Demetiel é a divindade única dos mortos, e que em breve ele irá não apenas assumir o trono de Thessaltar, mas também controlar os Portões de Ossos que separa o reino dos vivos do reino dos mortos, e que outrora eram guardados por Devanthal. A proclamação de um novo Arauto dos Portões de Ossos seria a forma mais eficiente e rápida de dar uma resposta a esses cultos heréticos.

Contudo, os paladinos da Força de Devanthal propuseram recentemente uma alternativa mais extrema... Seu líder, **Berengar Aegir** (**Hum M LB Pal 13**) propôs que se envie um grupo de escolhidos através de magia para o reino dos mortos, para consultar a alma do próprio deus Devanthal. Tal idéia desagrada profundamente a líder dos monges do Punho de Devanthal, **Jamina Serkan** (**Yak Lum**



F LB Mng 15), que naturalmente prefere uma solução mais prática. A decisão final cabe a **Anhur Zsiga** (**Hum M NB Clr 17**), que é a pessoa em toda Igreja de Devanhar com poder suficiente para realizar tal magia.

Naturalmente, tudo que envolve essas organizações se entreouve em murmurios apenas na cidadela, longe das ruas movimentadas por onde perambula o povo do ducado. E assim, o melhor e o pior dos Principados Brilhantes convivem na mesma cidade. Embora, muitas vezes, tenho a impressão de que o melhor e o pior se confundem...

O Condado de Dol Mordhar

No extremo sudeste dos Principados, no delta do Rio Oldonath, situa-se o **Condado de Dol Mordhar** (**pop. 45.000**), a maior, mais rica e mais antiga cidade mercante dos Principados Brilhantes. Essa grande metrópole portuária faz a principal conexão entre o comércio do oeste e do leste de Aldar – embora a cada dia os navios mercantes com a bandeira de Taranis sejam vistos nas perigosas águas do oriente –, além de ser ponto de partida de muitas expedições para a Ferida e do comércio com o Império Melkhar, que sobe rio acima o naveável Oldonath. É dito que qualquer mercadoria – por um preço certo – pode ser encontrada em Dol Mordhar.

A cidade de Dol Mordhar possui uma milícia local, mas não possui exército ou tropas regulares. No lugar delas, companhias mercenárias desempenham essa função, quando necessário. O condado possui inúmeras companhias mercenárias e algumas delas ganharam fama por suas atuações durante a Guerra dos Estandartes Sombrios, especialmente a Companhia da Manopla de Ferro e a Companhia da Lança Ardente (veja a seguir), sendo que esta última se tornou a “guarda pessoal” do **Conde Eberin Mordhar** (**Hum M CN Art 6**), governante do reino.

Não existe uma guilda de aventureiros ou de mercenários em Dol Mordhar: aqueles que quiserem trabalhar como homens-de-armas devem se unir a uma das companhias mercenárias. Somente elas têm permissão de desempenhar tal função no condado. Essa lei foi uma contrapartida que as companhias pediram ao condado, e aqueles que tentam trabalhar por conta própria são presos ou exilados de Dol Mordhar. Toda companhia mercenária que se estabelecem na cidade precisa jurar fidelidade ao Conde Eberin, acima de qualquer

Companhias Mercenárias de Dol Mordhar

Duas dentre as mais conhecidas companhias mercenárias de Dol Mordhar:

A Companhia da Lança Ardente: Essa companhia mercenária exerce a função de guarda pessoal do Conde Eberin Mordhar. Seu nome vem dos poderosos encantamentos de fogo imbuídos nas lanças que seus cavaleiros empunham. O comandante da companhia é **Theodric Wulfgar** (**Hum Lum M LB Gue 11**). A Companhia da Lança Ardente é organizada normalmente em destacamentos de 2 a 4 guerreiros ou rangers de 3º a 5º nível, com um comandante de 5º nível ou superior. (Leal e Boa).

A Companhia da Manopla de Ferro: A maior organização de mercenários dos Principados Brilhantes, a Companhia da Manopla de Ferro é sediada no Condado de Dol Mordhar, oferecendo mercenários bem treinados aqueles capazes de pagar por seus elevados serviços – em particular ricos comerciantes, companhias mercantes necessitando de proteção para suas caravanas e magos poderosos. Além de seu pequeno exército de mercenários, a Companhia contrata, com grande freqüência, aventureiros para missões importantes em que habilidades especiais são necessárias. Embora histórias sobre mercenários da Companhia da Manopla de Ferro desrespeitando leis locais em prol da defesa de seus contratantes sejam comuns, a Companhia se nega a aceitar serviços de assassinato ou a fornecer mercenários para a composição de exércitos particulares. Conforme **Olenk** (**Morc Lum M LN Gue 13**), comandante da companhia, sempre gosta de frisar, o objetivo primordial de seus soldados é a proteção, não o ataque. (Leal e Neutra).

contrato que venham a fazer, muito embora já faz alguns anos que nenhuma companhia se estabelece lá, por conta da grande quantidade já existente na cidade.

Naturalmente tal juramento pode ser encarado como mera formalidade e nada assegura que, um dia, uma ou mesmo várias dessas companhias traiam ou conspirem contra o governo do condado. De fato, tal pensamento tem assaltado a mente do Conde Eberin, segundo pude descobrir.

Já faz tempo que os piratas deixaram de ser o principal problema de Dol Mordhar: a ascensão das organizações criminosas e a crescente corrupção das guildas mercantes e da burocacia do condado têm feito de Dol Mordhar uma triste mácula nos Principados. Há uma forte suspeita que o crescimento das organizações criminosas e da corrupção no condado estejam ligados. Se isso comprar a lealdade das companhias mercenárias, de fato o Conde Eberin pode estar sob uma séria ameaça...

Contudo, o Conde não é o único preocupado com essa possibilidade. Por conta do evidente aumento da criminalidade e da corrupção, da ineficiência e comprometimento da milícia, e da lealdade suspeita das companhias mercenárias, **Brunhild Taigi** (**Hum F LN Clr 13/Hrf 1**), a **Magistrada Chefe de Dol Mordhar** e líder da Igreja de Gotheintor em toda Aldar Ocidental, formou a Guarda da Magistratura, mais conhecida como **Guarda Negra** por conta da cor de seus uniformes e armaduras.

Tendo autorização total do Conde Eberin e da Magistrada Brunhild para “fazer o que for necessário”, a Guarda Negra é comandada pelo seu capitão, **Viggo Logmar** (**Melf Lum M LN Gue 10/Lum Mar 3**), um meio-elfo aventureiro, veterano da Guerra dos Estandartes Sombrios e pessoa de total confiança de Brunhild. Ele recrutou seus antigos companheiros de aventuras e de batalhas, formando um destacamento pequeno, mas muito experiente, leal e com habilidades variadas, que adentra o submundo e os subterrâneos da cidade para fazer aquilo que nem a milícia, nem as companhias mercenárias fazem. A Guarda Negra é conhecida por raramente levar prisioneiros...

Ouvi alguns comentários maliciosos de que a Guarda Negra foi criada para poupar os cavaleiros da **Ordem da Torre de Diamante de Gotheintor** de fazerem o “trabalho sujo” que precisa ser feito na cidade. Parece que o líder dessa ordem de paladinos, **Heydar Gintaras** (**Hum M LB Pal 12**), não compartilha do mesmo ponto de vista que a líder de sua igreja. Uma grande ironia dos tempos em que vivemos: justamente onde estão sediadas a igreja do deus da justiça e a sua ordem de paladinos é onde mais se precisa de justiça!

Apesar de toda essa aparente tensão, Dol Mordhar é uma boa cidade para se visitar, desde que você fique atento à sua bolsa de moedas. É a cidade do oeste do continente que possui os mais variados tipos de prazer e entretenimento. Se não conseguir ir para Shinmarsh ou Zhao Khan, Dol Mordhar irá lhe proporcionar diversão garantida!

O Forte do Sagrado Amanhecer

Por fim, devo falar de um último local dos Principados Brilhantes. Não recomendo que você se dirija para lá, mas uma vez que me propus a versar sobre todos os lugares, bem, pode ser que você encontre ali, futuramente, o seu próprio destino...

No extremo leste dos Principados, aos poucos as planícies e belos vales verdejantes vão dando lugar a bosques que, se inicialmente belos, vão paulatinamente ficando cada vez mais lúgubres.

Em um ponto estratégico nessa região, defendendo não apenas os Principados Brilhantes, mas toda Aldar Ocidental – e acredite, isto não é um comentário retórico –, se ergue sobre as ruínas do outrora Ducado de Rivanor, uma imensa e majestosa fortaleza chamada de **Forte do Sagrado Amanhecer**. Ele foi construído e é mantido pela Igreja de Devanhar e pela Ordem dos Cavaleiros Virtuosos de Enthariel, com o apoio das demais igrejas da Aliança das Sete Chamas e dos reinos dos Principados Brilhantes.

Sua construção começou logo após a Batalha das Torres Ardentes, em 99 Depois da Queda, quando – após quatro noites de ataques

Coisas para se saber sobre Isaldar

intensos – os exércitos de mortos-vivos de Haradath destruíram a cidade de Rivanor. As forças dos Principados correram em auxílio, lideradas pelos Cavaleiros de Enthariel e pelos clérigos de Devanthal, e conseguiram repelir os nefastos invasores, mas não chegaram a tempo de salvar o Ducado, cujas edificações ardendo em chamas foram vistas de longe, daí o nome dessa batalha.

Bem, o que vou contar agora você não encontrará nos livros de História e normalmente você só ouviria de algum humano bêbado em uma taverna. Mas foi contado a mim por nobres guerreiros bem sóbrios e confirmado por estes meus olhos: são detalhes sobre a vida no Forte do Sagrado Amanhecer. Histórias de perseverança, lealdade, dedicação, coragem... e desapego à vida.

Todos os meses, o comandante do Forte, **General Vidur Marduk (Hum Lum M LB Pal 15)**, recebe os novos recrutas dizendo a eles o “verdeadeiro” nome pelo qual a soldadesca chama o local: *Forte da Batalha Sem Fim*. Há mais de 150 anos as tropas que ficam ali postadas combatem as forças de Demetiel, em uma guerra contínua. O General informa aos novos recrutas, assim que eles chegam, o que irei contar agora para você, meu jovem patrício...

Se você se juntar às forças que o defendem, você não irá lutar apenas contra mortos-vivos: você provavelmente irá lutar contra o seu melhor amigo após ele morrer, e é o seu dever destruí-lo quando ele se tornar também um morto-vivo. Nessa luta inglória, cada soldado das forças dos Principados que cai se levanta depois como um soldado do Lorde da Torre Obscura. O General Vidur tenta preparar os novatos para o pior e muitos desistem antes mesmo de entrar em combate.

Após três anos de serviço, se o recruta sobreviver, ele dá baixa e recebe uma carta de recomendação do General e a promoção para uma patente acima da sua, não importando há quanto tempo tenha sido promovido antes. Muitos veteranos do Forte hoje são oficiais das guardas de cidades ou comandantes de unidades mercenárias.

Exceto pelos membros da Ordem de Enthariel – a qual o General pertence – e da Igreja de Devanthal, todos são mandados embora após três anos, para evitar que enlouqueçam. Mesmo os mercenários anões são dispensados – esta é uma cláusula imposta aos clãs de Karn pela Ordem de Enthariel e pela Igreja de Devanthal. Aqueles que porventura queiram continuar servindo no Forte após os três anos, precisam entrar para a Ordem de Enthariel ou para a Igreja de Devanthal. Não, meu jovem, isto não é nenhum tipo de privilégio, preconceito ou prepotência. Essas organizações sabem que continuar a servir ali é estar disposto a sacrificar sua vida, e por isso eles permitem que apenas membros das organizações paguem esse preço por ficarem mais tempo.

É dada aos recrutas a opção de desistir no mesmo dia em que chegam ou mesmo antes de completarem três anos. Ninguém irá reprimir ou ofender aqueles que desistem, isto é proibido de ser feito. Porque é comum haver estas desistências, muitas vezes inevitáveis, devido à loucura ou terror que pode se abater sobre os de mente não tão centradas.

Por motivos óbvios, toda unidade que serve no Forte possui pelo menos um clérigo. Existem dois tipos de tropa: as regulares, formadas por soldados, comandadas por um oficial hábil e acompanhadas por pelo menos um clérigo; e as tropas de reconhecimento e missões especiais, formadas por aventureiros e oficiais com habilidades especiais, que também possuem pelo menos um clérigo. Para suprir com poderes divinos as forças estacionadas ali, além dos clérigos de Devanthal e Enthariel, há clérigos de Ashkar-Mithrael e Gotheintor. Clérigos de Alaunthal, Cerhywn e Dethne são mais raros de serem vistos. Auxiliando tanto com suas espadas quanto com seus poderes divinos, há sempre um pequeno destacamento de cavaleiros da Ordem da Torre de Diamante de Gotheintor, formada por paladinos devotos do deus da justiça e da lei, além, é claro, de paladinos de Enthariel e Devanthal.

Dentre as tropas de reconhecimento e missões especiais, além de aventureiros, encontramos unidades do que há de melhor nos

Principados Brilhantes: magos de Ikthar, espadachins de Taranis, cavaleiros de grifos e hipogrifos de Tas Taranthar, rangers de Duranthor e mercenários de Dol Mordhar. Extra-oficialmente dizem que Santuário envia destacamentos de Luminaires, de fato, as unidades de reconhecimento e missões especiais vindas de lá são formadas exclusivamente por portadores da Centelha Divina. Reforçando o exército ali postado, sempre há pelo menos dois *Machados* anões contratados, com um total de 200 soldados e quatro bestas tharr.

O Forte do Sagrado Amanhecer em si possui muralhas com 15 metros de altura por 5 metros de largura e, apesar do nome, tem o tamanho de uma cidade: uma cidade de soldados! Ele possui apenas duas entradas: a do leste, voltada para o nascer dos dois sóis e para as terras sombrias de Haradath; e a do oeste, voltada para os Principados.

O estado-maior do General Vidur é formado por **Donagh Kol (Hum Lum M NB Clr 13)** alto clérigo da Vontade de Devanthal, líder de sua igreja no Forte; **Brinja (Morc F LB Mng 12)**, do Punho de Devanthal, comandante das tropas de reconhecimento e missões especiais; e **Haralder Arsen (Anão M LN Gue 7/Anão Prt 6)**, comandante das tropas regulares.

O General Vidur é também o líder da Ordem dos Cavaleiros de Enthariel no Forte. Todos dizem que, se ele quisesse, poderia ser o Grão-Mestre da Ordem, tamanho o respeito e prestígio que possui entre seus pares – e não apenas entre eles. Mas ele dedicou sua vida a defender o Forte do Sagrado Amanhecer e diz que só sairá dali morto. Dizem que foi por causa de um amor perdido, uma companheira de armas que pereceu ali ou que foi transformada em vampira e agora serve a Demetiel, não consegui descobrir ao certo. É interessante notar como os assassinos dos deuses se tornam extremamente abnegados a uma causa, talvez seja uma necessidade inerente aos humanos, uma expiação de sua culpa.

Haralder Arsen também é outra figura interessante, mesmo sendo um anão. Ele era um anão protetor, um *durgodaik* (capitão) de um *Machado* contratado outrora para lutar ali, mas abdicou de sua posição para entrar na Ordem dos Cavaleiros Virtuosos de Enthariel e continuar ali enfrentando as forças de Haradath. Depois de três anos lutando ali como mercenário, ficou claro para ele que o Forte do Sagrado Amanhecer não defende apenas os Principados Brilhantes, mas também todo o ocidente da ameaça de Demetiel. Apesar de ter abdicado de sua posição, Haralder é muito respeitado pelo seu povo e pelas tropas mercenárias dos anões que são enviadas para lá.

As tropas desmortas do arquilich continuam atacando o Forte e assolando toda a região. Há períodos de total calmaria, várias estações sem ter uma batalha, e de repente meses seguidos de incursões. Não há um padrão nas ações do Senhor de Nuragoth, aparentemente.

Mesmo realizando muitas missões e incursões no território de Haradath, em verdade a missão dessa grande fortaleza é de “contenção”. Missões que protelem as ações de Demetiel, mesmo que no fundo sejam paliativas ou efêmeras, ainda assim são tratadas como grandes feitos. Cada dia que o Forte do Sagrado Amanhecer resiste é uma vitória. O nome oficial dele – Sagrado Amanhecer – é por causa de uma pequena canção que é cantada pelas tropas na alvorada de cada dia, uma canção de júbilo louvando o nascer do dia, e mais um dia em que suas muralhas continuam de pé. Uma pequena vitória para todos que lutam ali.

O General Vidur afirma com bastante convicção que “esta batalha sem fim só será vencida quando um deus ou deuses ascenderem e destruírem ou se oporem a Demetiel”. Embora ele mesmo seja um Luminar, ele não clama para si a pretensão de assumir o lugar de sua deusa.

Se Demetiel está se tornando um deus, por que ele ainda não destruiu o Forte? Será que ele tem realmente poder para dominar os Principados Brilhantes e depois toda Aldar Ocidental? Será que ele está apenas se divertindo, como eu ouvi da boca de oficiais de lá? Tudo isso e quais são os verdadeiros planos do arquilich continua sendo um grande mistério.

Nova Classe de Prestígio**Luminar Místico**

Os luminares místicos são os conjuradores que nasceram com a dádiva da Centelha Divina. Por possuírem uma pequena parcela dos poder dos deuses, com o tempo suas magias vão se tornando naturalmente mais poderosas e instintivamente eles acabam adquirindo níveis nesta classe de prestígio, que definitivamente os coloca acima dos conjuradores normais.

Os luminares místicos normalmente foram clérigos, druidas, feiticeiros e magos antes de seguirem por este caminho, mas qualquer personagem Luminar capaz de conjurar magias pode se aventurar nesta classe de prestígio.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um luminar místico, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Subtipo: Luminar.

Magias: Capacidade de conjurar magias de 3º nível.

Talento: Recuperar Magia.

Perícias: Concentração 13 graduações, Identificar Magia 10 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um luminar místico (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.



Um luminar místico usando uma Magia Suprema

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio luminar místico.

Usar Armas e Armaduras: Um luminar místico não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um luminar místico atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) – como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe, apenas um nível de conjurador efetivo. Essencialmente, isso significa que o nível de luminar místico é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador são determinados. Caso o personagem tenha níveis em mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar luminar místico, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível nessa classe de prestígio.

Magia de Luminar (Sob): As magias de um luminar místico se tornam naturalmente mais fortes. Suas magias que infligem dano recebem +1 de bônus em cada dado de dano jogado e o dano é considerado divino. Se a magia não infligir dano expresso em dados, ele acrescenta +1 de bônus por nível de personagem no total de dano infligido. Da mesma forma, suas magias de cura (se tiver) recebem +1 de bônus em cada dado de cura jogado. Se a magia não curar dano expresso em dados, ele acrescenta +1 de bônus por nível de personagem no total de pontos de vida curado.

Além disso, suas magias que concedem algum tipo de bônus na Classe de Armadura aumentam o benefício normal em +2. Esses bônus são cumulativos com bônus fornecido por outras fontes.

Magia Poderosa (Sob): No 2º nível, as magias de um luminar místico ficam mais poderosas. A CD necessária para dissipá-las aumenta em 5 e a duração delas (quando for o caso) dobra, como se estivessem sob o efeito do talento Estender Magia (mas sem quaisquer ajustes de nível efetivo ou no tempo de execução da magia). Caso o luminar místico aplique algum efeito adicional de Estender Magia, seja através do talento, da habilidade Efeito Súbito ou qualquer similar, a duração da magia triplica.

Efeito Súbito (Sob): No 4º nível, as magias de um luminar místico podem ser conjuradas com algum efeito de um talento metamágico sem preparação especial. Uma vez por dia, o luminar pode aplicar o efeito de um dos seguintes talentos para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência: Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia e Potencializar Magia. Ele ainda poderá empregar esses talentos normalmente, se os possuir.

Magia Suprema Livre (Sob): No 5º nível, um luminar místico pode usar o poder Magia Suprema uma vez por dia sem gastar seu limiar.

Tabela: O Luminar Místico

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Magia
1º	+0	+0	+0	+2	Magia de Luminar	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Magia Poderosa	+1 nível de uma classe anterior
3º	+2	+1	+1	+3	---	+1 nível de uma classe anterior
4º	+3	+1	+1	+4	Efeito Súbito	+1 nível de uma classe anterior
5º	+3	+1	+1	+4	Magia Suprema Livre	+1 nível de uma classe anterior

Coisas para se saber sobre Isaldar

Novos Talentos

HABILIDADES DE CLASSE ADICIONAIS [Luminar]

O personagem é capaz de usar suas habilidades de classe com mais freqüência do que o normal.

Pré-requisitos: Luminar, ao menos uma habilidade de classe com limite de uso diário.

Benefícios: O personagem Luminar adquire dois usos diários adicionais de todas as habilidades de classe que possui. Esses usos são cumulativos com os usos adicionais concedidos por outras fontes. Além disso, se ele gastar o seu Limiar, ele recupera todos os usos diários de todas as suas habilidades de classe.

PODER INTERIOR [Geral]

O personagem canaliza poder arcano de forma totalmente desimpedida, mas ao custo da própria mente. Parte das lendas a respeito de feiticeiros meio-elfos insanos é derivada do uso deste poder racial.

Pré-requisitos: Meio-elfo, níveis em uma classe capaz de conjurar magias sem preparação, qualquer talento metamágico.

Benefício: O personagem, ao conjurar uma magia, pode adicionar um talento metamágico que possua sem precisar aumentar o nível da magia. Ao invés disso, ele sofre 1 ponto de dano temporário de Sabedoria para cada nível exigido pelo talento metamágico. Por exemplo: *um meio-elfo feiticeiro de 6º nível, ao conjurar uma magia de bola de fogo potencializada sofreria 2 pontos de dano temporário de Sabedoria.*

O dano temporário sofrido devido a este talento somente pode ser recuperado por meio de cura natural. Apenas magias arcana que não precisam ser preparadas podem ser beneficiadas por este talento.

O Protetorado de Ur-Akthar

por Heylin, o Errante (texto extraído de “O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin”)

Nenhum Luminar que goste da própria vida deve pisar no Protetorado de Ur-Akthar. Aliás, nenhuma pessoa de bom senso!

Eu mesmo escapei por muito pouco, várias vezes, de ser aprisionado, escravizado ou coisa pior: muitos bruxos kundrav adorariam ter um elfo para estudos. Fui tolo o suficiente para ir uma única vez nesse reino doentio, e pode ter certeza que nunca mais voltarei lá. Aconselho a qualquer pessoa que tenha algum bom senso a ficar longe do Protetorado. Eu já vi governantes malignos, tiranos impiedosos e cruéis, mas nada se compara ao reino de Mor Oedis. Muitos consideram Demetiel a criatura mais maligna de nosso mundo, mas o Senhor de Nuragoth é um morto-vivo, então é uma criatura que não possui nenhum traço de humanidade já há muito tempo. Já o Hierofante Profano da Ordem Negra é, até que se diga o contrário, um mortal, e por isso eu o considero pior que o governante de Haradath.

Vou narrar a vocês os horrores que vi e presenciei. Esta parte de meus escritos está longe de ser um guia da viagem. Antes, ela é um alerta a todos os jovens de nossa raça.

Nem todo o povo do Protetorado é necessariamente maligno, especialmente os do sul desse reino, cuja maior parte é de camponeses súditos dos feiticeiros kundrav. Contudo, os drasendhor, que se concentram mais na parte norte, são realmente um povo guerreiro cruel e impiedoso, que sempre “ataca primeiro e pergunta depois” e, muitas vezes, sequer pergunta. Mas mesmo entre os habitantes de melhor índole, entre aqueles mais humildes, Mor Oedis é amado como um deus. Uma devoção sincera e real, o que é muito mais assustador do que se ela fosse apenas fruto do medo, como acontece em Haradath. Mor Oedis é o herói desse povo, aquele que uniu definitivamente os kundrav e os drasendhor sob um único comando, e elevou seu reino à grandeza. Naturalmente tal devoção é facilitada pelo fato de não

haver nenhuma outra religião no Protetorado que não seja a fé em Ur-Akthar: todos os demais credos são proibidos e seus sacerdotes, paladinos ou druidas são mortos. No Protetorado, ou você se converte ou você morre!

Não pense que um humano teria melhor sorte por lá do que em elfo ou alguém de outra raça. O povo do Protetorado em sua maioria é xenófobo, e isso inclui os humanos que não são de lá. Se for um tecnomago, então, será sacrificado em honra a Tecnomagia uma grave heresia. A única maneira de evitar ser aprisionado, tornado escravo ou coisa pior, é se apresentar como comerciante ou mercador. O Protetorado ainda precisa do comércio com os outros reinos e assim os poucos comerciante e mercadores que lidam com eles ainda são poupadados. Mas mesmo assumindo tal disfarce, por várias vezes escapei de um destino aterrador por um triz...

Como você talvez tenha percebido, a Escravidão é uma instituição neste reino e a base de sua produção. Os kundrav ainda possuem muitos vassalos camponeses, mas os drasendhor utilizam escravos em larga escala, para assim toda a sua etnia se dedicar exclusivamente à guerra. Diferente do Império Melkhar, onde os escravos são um “bem” de luxo, no Protetorado um escravo é sempre um prisioneiro vivendo nas piores condições possíveis, cuja expectativa de vida em média é de alguns poucos anos. Um escravo sempre recebe castigos, torturas e toda sorte de crueldade como tratamento padrão e, quando não se presta mais para o trabalho braçal, sua vida é tirada em experimentos arcana sombrios, em sacrifícios rituais a Ur-Akthar ou simplesmente usado como alimento para as inúmeras bestas demoníacas que os kundrav controlam.

Sim, lá existem várias demônios sob o controle dos kundrav e você pode mesmo se deparar com uma pequena tropa deles indo lutar contra o Império Melkhar nos Pântanos Profundos de Volkeslag. Não existe visão mais aterradora do que um bando dessas criaturas comandadas por um bruxo kundrav. É como se, por um instante, você estivesse no terrível plano de onde eles vieram... E, segundo dizem, os kundrav também possuem diabos sob o seu julgo.

Se muitos acham que a visão de um tiefling pode causar certo desconforto, imagine ver andando pelas ruas vários cidadãos meio-diabos e meio-demônios? Além de tieflings, há um grande número de pessoas com sangue infernal no Protetorado, boa parte escrava dos kundrav ou então simplesmente sendo usada em suas experiências arcana. Exceto, é claro, por aqueles que fazem parte da tropa de cavaleiros infernais dos drasendhor. Mas nada é mais aterrador do que o que eles fazem com os Luminares...

As execuções de Luminares em fogueiras nas praças públicas de Deydhor parecem atos piedosos perto do que fazem com eles no Protetorado de Ur-Akthar. Os Luminares são submetidos publicamente durante horas a uma série de torturas e crueldades que os drasendhor chamam de “preparações” e “ritos”, e que eu chamo de espetáculo teatral grotesco e macabro. Dizem que eles visam a “retirar e devolver” a Centelha Divina do Luminar para quem somente tem o direito de possuir-la: Mor Oedis. Por fim, quando o Luminar está prestes a sucumbir, ele é lentamente queimado. Infelizmente assisti a um desses espetáculos e até hoje meu estômago se revira ao lembrar da cena! Eles são realizados em **Nyntharoth, a Cidade Sagrada das Serpentes (pop. 21.000)**, a capital do Protetorado. Lá ficam as **Torres das Serpentes-Demônio**, os templos religiosos de Ur-Akthar e palácio de governo de Mor Oedis, onde de sua sacada ele preside essas torturas e execuções na grande praça em frente às Torres. O Hieorafante Profano ordenou, desde que assumiu o poder, que todos os Luminares fossem mortos por serem uma ameaça à fé de Ur-Akthar. O verdadeiro motivo, no entanto, é para diminuir a chance de que algum outro tome o lugar de Ur-Akthar (ou de qualquer outro deus), o qual ele clama ser seu por direito. Desde então, apenas Luminares recém-despertos são os que ainda existem no Protetorado e esses

não sobrevivem por muito tempo se não fugirem logo do reino. Mas somente isso não contentou o tirano: ele ordenou a todos os devotos e sacerdotes de Ur-Akthar do mundo que matem qualquer Luminar, sempre que tiverem a chance. Existe assim uma cruzada da Igreja de Ur-Akthar contra os Luminares, normalmente atuando nas sombras, mas em alguns lugares, nem tão escondida assim... Jovens guerreiros drasendhor saem pelo mundo à caça de Luminares em busca de fama e glória, para poderem ascender na hierarquia da Ordem Negra.

Parece que a guerra com o Império Melkar, que há muito tempo já se tornou um conflito de escaramuças, está perto de um fim. Os dois monarcas estão prestes a assinar um acordo de paz. A guerra vive um impasse, uma vez que nenhum dos lados consegue obter vantagem sobre o outro. No fundo, ela já não interessa ao Protetorado e nem ao Império. Existem outras questões que exigem a atenção deles, principalmente Demetiel. Mor Oedis possui em seu sangue o notório ódio dos kundrav aos mortos-vivos. Assim, grupos guerreiros de cavaleiros drasendhor e infernalistas kundrav rondam as cercanias de Haradath, e a sombra maligna dos wyverns e dragões desmortos de Demetiel podem ser vistos em combate nos céus do Protetorado, lutando contra os cavaleiros de wyverns da Ordem Negra de Ur-Akthar.

Mor Oedis (Hum Lum M LM Gue 6/Mag 6/Alg 10) deseja, acima de tudo, ascender como uma divindade. Se possível, como a única. A guerra é o seu caminho para isso e Demetiel, seu maior oponente. Então, embora o conflito com o Império Melkar chegue a um fim, é evidente que Mor Oedis irá iniciar outra guerra, o quanto antes. E esta guerra precisa levá-lo cada vez mais próximo de Demetiel. Ele não cometerá novamente o erro de fazer guerra em duas frentes, como foi quando começou o conflito com o Império, ao mesmo tempo em que fazia a Guerra dos Estandartes Sombrios contra Cimeris e os Principados Brilhantes. E não irá novamente subestimar seus adversários.



Por uma dessas ironias que o destino nos abençoa ou amaldiçoa, eu soube de um rumor sobre Mor Oedis: ele planeja retornar à Ferida. Quando era mais jovem, ele fez uma peregrinação até lá após assumir o comando da Ordem Negra de Ur-Akthar. Quando voltou, um ano e treze dias depois, voltou diferente, mais poderoso, e trazia consigo dois artefatos: *O Elmo da Serpente* e *A Presa Venenosa de Ur-Akthar*, os quais teriam pertencido ao próprio deus morto da guerra. Aqueles que dizem que ele achou o corpo moribundo de seu deus, e sorveu seu sangue e seus pensamentos negros, acham que desta vez ele quer absorver toda a alma de Ur-Akthar. Se esse rumor for verdade, teremos mais um ano e treze dias de paz, e depois uma nova guerra irá começar em Aldar Ocidental, comandada por um Mor Oedis provavelmente ainda mais poderoso.

Mor Thanath, a Catedral das Virtudes Infernais (pop. 3.000), é a sede da Ordem Negra de Ur-Akthar, comandada por **Belisis Dehakk (Hum F LM Gue 6/Alg 8)**, sua Rainha dos Espinhos e consorte de Mor Oedis. Embora ela esteja abaixo de Mor Oedis na hierarquia da Ordem Negra, Belisis é a sua comandante de campo e fiel companheira do Rei Obsidiana. A elite da Ordem Negra são os cavaleiros de wyverns, comandados pessoalmente por Belisis e, eventualmente, por Mor Oedis. Apenas algozes podem se tornar cavaleiros de wyverns. Os algozes são divididos entre aqueles que se tornam cavaleiros dessas criaturas aladas e os que comandam as tropas de solo drasendhor.

Se eu ainda tinha alguma dúvida de que em breve o Protetorado começará outra guerra, ela se dissipou de vez quando visitei **Ankh Kelthor (pop. 15.000)**, o principal porto do reino. O comandante da Armada do Protetorado, o **Almirante Achan Megedagik (Tiefl NM Gue 5/Lad 11)**, está construindo mais navios e pretende tornar sua armada a mais poderosa força naval de Isaldar. As caravelas de velas e cascos negros irão se tornar uma visão cada vez mais comum e ameaçadora nos mares da Sétima Lua.

Em **Kelanroth (pop. 13.000)** a extração da madeira das **Florestas de Senalach** ficou ainda mais intensa para também fornecer matéria-prima para a construção dos novos navios. Já é difícil para nós suportar a derrubada de árvores que os outros povos fazem por conta de sua incapacidade comungar com as florestas, imagine ver uma destruição indiscriminada cometida por esses servos de Ur-Akthar e às custas de trabalho escravo! Os entes de Senalach estão atacando os drasendhor, tentando impedir a devastação. E uma ameaça muito maior pode ter sido despertada...

Nossos oráculos sempre disseram que um grande mal jazia adormecido nessas florestas e era vigiado pelos entes, embora nunca tenham dito nada sobre a exata natureza desse mal. Alguns de nosso povo especulam que pode ser algum tipo de criatura ou entidade encarcerada pela alta feitiçaria do Império Aldariano, ou uma passagem para o coração do Subterrâneo há muito lacrada através da magia desse antigo império. O fato é que escravos têm desaparecido e, ao contrário do que pensam os drasendhor, não foram os entes que sumiram com eles... Os pastores de árvores precisam de ajuda: alguém precisa deter essa ameaça e auxiliá-los a enfrentar os drasendhor. Espero que os nossos clãs atendam logo ao chamado dos entes.

Vorildash (pop. 14.000) está localizada nos **Pântanos Profundos de Volkeslag** e é a maior cidadela dos kundrav. Ela é a sede das treze mais poderosas ordens místicas desses bruxos infernalistas. Contudo, uma ordem mística dos kundrav não é exatamente como as ordens místicas e arcana que conhecemos. Elas são muito mais “linhagens” – embora não necessariamente por laço sanguíneo – do que realmente uma ordem mística, apesar de haver o equivalente a aprendizes. Cada uma dessas ordens é regida por um dos reis-bruxos kundrav, tendo abaixo deles alguns lordes-feiticeiros, depois vários mestres-feiticeiros, feiticeiros e, no degrau mais baixo, os iniciados. Mas esses títulos têm um tom mais de “nobreza”, do que iniciação mística.

Coisas para se saber sobre Isaldar

Desde o início da guerra contra o Império Melkhar, os reis-bruxos de Vorildash têm sido obrigados a conviverem com um grande contingente de tropas drasendhor. Apesar de trabalharem juntos combatendo o Império pela glória do Protetorado e de Mor Oedis, a rivalidade é inevitável e a intriga uma constante. Um lado tentando ganhar sobre o outro os favores do Rei Obsidiana. Se não fosse por essas intrigas e os navios aéreos imperiais, talvez o Protetorado de Ur-Akthar tivesse obtido vantagem sobre as forças melkharianas nessa guerra.

Vanidrad, As Vastidões Congeladas

por Heylin, o Errante (texto extraído de "O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin")

A noroeste de nossa Onires há terras vastas e inclementes onde tempestades e invernos rigorosos predominam. Essa região selvagem e impiedosa é o reino de um povo guerreiro e orgulhoso que desdenha dos deuses e clama ser senhor de seu próprio destino: os vanyr, senhores de Vanidrad, as Terras Conquistadas.

Os vanyr não são especialmente hostis com os elfos, muito pelo contrário: eles sempre tiveram uma postura respeitosa com o nosso povo e pediram permissão aos clãs vizinhos deles para cortar a madeira da Floresta do Outro Mundo, a qual utilizam para fazer seus velozes e ágeis barcos. Mas eles são um povo rude e sem traquejo, embora sincero e de uma bravura ímpar. Por isso, meu jovem, não se intimide com o olhar severo e os modos bárbaros desse povo. Lá no fundo há uma grande nobreza e generosidade, principalmente se você for um bardo e souber belas histórias e canções para entreter-lhos.

Rydenkin (pop. 5.000) é a cidade vanyr mais próxima de Onires, então deve ser sua provável primeira parada. É desta cidade que eles extraem a madeira de nossa floresta para fazerem seus barcos. Ela era uma cidade próspera por conta da atividade madeireira, mas atualmente está em pé de guerra! **Othokentaussir (DrgBran GrdAnc F CM)**, a mais velha, poderosa e astuta dentre todos os dragões brancos, velha conhecida de nossa raça, reuniu sob seu comando todas as tribos monstruosas e matilhas de lobos das estepes da região e se prepara para atacar a cidade. Os valorosos guerreiros de Rydenkin têm feito incursões de reconhecimento e escaramuças em seus lobos atrozes contra as tribos, e sabem que há um verdadeiro exército sendo formado. O líder da cidade, o senhor da guerra **Bjorn Dentes-de-Dragão (Hum M N Bbr 10/Rgr 3)**, enviou mensagens aos clãs de nosso povo vizinhos de Rydenkin e aos outros senhores da guerra vanyr pedindo ajuda. Muitos vanyr têm vindo para cidade espontaneamente ou atendendo ao chamado de Bjorn, mas um número ainda não suficiente para fazer frente a um exército de monstros. Por isso Bjorn também está recrutando aventureiros e mercenários para ajudar a defender a cidade. Muitos senhores da guerra não vieram em auxílio de Rydenkin, porque estão participando da preparação da invasão a Talássia, para profundo desagrado de Bjorn. Um druida do nosso povo me contou que o próprio Bjorn é responsável por essa situação. Ele se tornou senhor da guerra ao matar o último filho gerado por Othokentaussir, que naturalmente já era um dragão de respeito. Tal feito lhe rendeu sua alcunha e o colar com grandes dentes de dragão que ele ostenta. A velha e caprichosa dragoa teria jurado vingança, mas ouvi rumores de que os motivos seriam outros, o que faz mais sentido, porque dragões brancos não são exatamente os pais mais afetuosa, mesmo para os padrões dos dragões. Qual seria o real interesse de Othokentaussir em atacar Rydenkin?

Eu falei de invasão a Talássia? É isso mesmo que você ouviu. Vários senhores da guerra vanyr e alguns clãs dos anões de Karn se uniram e estão organizando uma invasão à ilha dos gigantes. Isto começou a tomar forma quando uma facção do que restou dos gigantes da tempestade procurou os vanyr e os anões para fortalecer esta aliança e participar da invasão, além de trazer

informações de que há um enfraquecimento interno em Talássia por conta de guerras internas entre as demais raças de gigantes. Inclusive eles estão tentando convencer as outras facções de gigantes da tempestade a se juntarem a esta empreitada, e com isso estão enviando emissários a todo lugar de Aldar Ocidental onde vivam outros da sua raça. O líder da facção de gigantes da tempestade que viabilizou essa invasão é **Roald Espada-da-Vingança (GigTem Lum M CB Gue 3)**, que pertence à linhagem do último Rei Supremo gigante da tempestade, cujo trono foi usurpado por Amuir Punho-do-Trovão, o gigante das nuvens que é o atual Rei Supremo de Talássia. Liderando os clãs de Karn que participam da empreitada está ninguém menos que **Vorcizak Barba-de-Pedra (Anão M LB Gue 8/Anão Prt 10)**. As forças de invasão estão se concentrando em **Lerkinad (pop. 7.000)**, de onde partirão rumo a Talássia, e quem lidera do lado vanyr é **Nordav Olhos-de-Grifo (Hum Lum NB Bbr 7/Lad 9)**, o senhor da guerra líder da cidade, notório por possuir um grande número de barcos e ter combatido como mercenário nos mares do sul a serviço dos Principados Brilhantes na Guerra dos Estandartes Sombrios. Além dos pequenos e ágeis navios vanyr, os gigantes da tempestade estão construindo umas poucas naus colossais, típicas dos gigantes, para levarem a si próprios e bestas tharr durante a invasão, o que deixou os anões extremamente satisfeitos.

Por conta dessa invasão, toda Vanidrad está agitada e dividida. Muitos senhores da guerra estão engajados nela, enquanto outros preferem ir ajudar Bjorn Dentes-de-Dragão ou simplesmente não crêem que tal campanha seja bem-sucedida. Um dos que estão apoiando a invasão, mas com certa cautela, é **Erland Fogo-Selvagem (Hum Lum M LN Mag 13/Arq Mag 4)**, o grão-mestre da **Irmandade das Cinzas Ardentes** e senhor da guerra de Eldrayund, onde fica situada a sede da Irmandade. Ele não tem muita crença na vitória dessa invasão, mas irá participar para desenvolver seus poderes.



Nordav Olhos-de-Grifo na proa de um de seus barcos



Conversando a sós com ele de forma discreta, após Erland ter ingerido muita bebida durante um banquete em honra aos senhores da guerra que participarão do ataque a Talássia, ele me perguntou se eu sabia algo sobre os portais que trouxeram os vanyr para Isaldar. Contei que alguns sábios consideram que os portais foram criados pelos próprios deuses mortos, para levar os vanyr para a Sétima Lua, mas ao mesmo tempo punindo-os por sua arrogância por conta das provações que passaram durante a travessia. Ele me segredou que andou pesquisando e acredita que outras entidades, de outros planos, na verdade foram quem criaram os portais para a travessia dos vanyr. Ele quer aprimorar ainda mais suas habilidades arcana para ter meios de abrir novamente um daqueles portais e contatar as inteligências que os criaram da primeira vez, por isso irá participar da invasão. Erland crê que elas teriam planos para os vanyr e que chegou a hora do seu povo se tornar unido de fato, de ter um rei. Ter os favores dessas entidades pode ser um fator determinante para um senhor da guerra se tornar rei dos vanyr... Tais palavras poderiam soar como sandices de um velho assassino dos deuses bêbado, se não tivessem sido ditas por um arquimago. Prevejo tempos difíceis para os vanyr em um futuro próximo...

Falando em **Eldrayund** (pop. 3.000), sua principal atração é justamente a Irmandade das Cinzas Ardentes. Ela é o que se poderia chamar de ordem e ao mesmo tempo academia arcana entre os vanyr, mas parece muito mais uma confraria mundana, apesar de haver entre eles a distinção entre aprendizes e mestres. Os vanyr vêm a magia – e também a Centelha Divina dos akkar-vor, como são chamados entre eles os Luminares – como mais uma arma no campo de batalha. Seja ela dos magos ou de feiticeiros, esses últimos sendo considerados como indivíduos particularmente talentosos nas artes arcana, fruto de nascimentos privilegiados por conjugações específicas das luas. O mais interessante é a maneira como os magos vanyr desenvolveram sua arte arcana, o chamado *Caminho das Cinzas*, através do qual eles gravam na própria pele símbolos místicos de um alfabeto obscuro – o Hankki – que representam as magias que eles sabem conjurar, transformando seus próprios corpos em grimórios. Além disso, os magos vanyr fazem tatuagens mágicas em guerreiros vanyr que podem pagar por elas, as quais concedem habilidades extraordinárias menores, mas de grande auxílio na batalha, o que mostra a visão promíscua que essa etnia dos assassinos dos deuses tem da magia. Essas tatuagens, contudo, são bem diferentes dos símbolos do Caminho das Cinzas, sendo realmente desenhos (alguns extremamente belos) e de uso único, desaparecendo assim que são utilizadas.

E por fim, **Danskel Tor** (pop. 10.000), a maior cidade de Vanidrad, localizada às margens do Rio do Sopro de Gelo. Ela prospera por conta do comércio com Karn e sua intensa atividade pesqueira, tanto nas águas de seu rio quanto do Mar dos Adormecidos. Quando for a Danskel Tor, não deixe de provar os deliciosos pratos feitos com peixe salgado, servidos em qualquer taverna ou estalagem da cidade. Muito embora o aparecimento recente de serpentes marinhas esteja ameaçando a atividade pesqueira na região marítima próxima a ela. Naturalmente guerreiros vanyr e aventureiros têm se lançado ao mar para abater essas serpentes, sendo bem recompensados pelos senhores da guerra locais. O mais velho senhor da guerra de Danskel Tor, **Thorindak Olhos-Cinzentos** (Hum M CN Mag 13/ Arq Mag 1), está entre aqueles que não acreditam que a invasão a Talássia será bem-sucedida. Ele partiu com suas tropas em direção a Rydenkin, para ajudar Bjorn na luta contra o exército de monstros de Othokentaussir.

Tornando-se um Senhor da Guerra

Tornar-se um senhor da guerra é um processo primariamente social: o personagem deve ser um aventureiro experiente e responsável por feitos heróicos reconhecidos em sua vila. É também comum a necessidade de provas e testes (sejam eles físicos, mentais ou mesmo espirituais) elaborados pelos senhores da guerra da vila. Em termos de jogo, um candidato a senhor da guerra necessita do talento **Liderança**, embora possuí-lo por si só não irá transformá-lo em um, sendo necessário o cumprimento dos ritos sociais.

Novo Talento

ESCREVER TATUAGENS [Criação de Itens]

O personagem pode criar tatuagens mágicas, que são itens de utilização única que afetam somente o portador. As tatuagens mágicas seguem as mesmas regras para pergaminhos descritas no *Livro do Mestre*.

Pré-requisitos: 1º nível de conjurador, 1 graduação em Ofícios (pintura).

Benefício: O personagem pode criar tatuagens mágicas de qualquer magia que ele conheça, mas que tenham apenas o portador dela como alvo. Elas podem ser pintadas em praticamente qualquer lugar do corpo, no entanto, o portador de uma tatuagem mágica deve tocá-la (e falar uma palavra de comando) para ativar o seu poder. Sendo assim, tatuagens mágicas normalmente são pintadas em lugares de fácil alcance.

Tatuagens mágicas são permanentes até serem ativadas ou dissipadas.

Ativar uma tatuagem é uma ação de ataque, requer a invocação de uma palavra de comando, e não provoca ataques de oportunidade.

As Cidades dos Gnomos e os Povos Livres

por Miriaglin Sempre-Mente

Dos Gnomos

Nós gnomos somos chamados pelos humanos de Povo Erudito, pelo elfos de Filhos da Canção, e pelos yakshas de *Darshakaankshinah* (“aqueles que aspiram ver”). Alguns anões estranhamente me chamam apenas de “pequeno irritante” ou “festeiro beberrão”, por motivos que desconheço. As Palavras de Alaunthar, a Coragem de Enthariel, o Sorriso de Cerhywn e a paz de Dethne são as virtudes que um gnomo deve carregar em seu coração. A nós foi passado pelos antigos Titãs o saber de eras passadas. A nós foi dada a honra de ouvir os ecos da Canção. E tudo isso nos ensinou algo bem simples.

Separações, as raças mortais são como ecos sem harmonia.

Unidas, elas são um crescendo capaz de superar até mesmo os deuses mortos.

Foi por isso que meu povo trabalhou em segredo para erguer as Cinco Cidades – santuários comuns para todas as raças que valorizam o conhecimento e a história, e que desejam viver para contemplar o futuro.

Dos Gnomos em Cada Canto de Isaldar

Como é curioso falar sobre meu próprio povo. Por Cerhywn, me desculpem pela hesitação, mas normalmente um bardo não fala de si, mas de outras pessoas e locais. A verdade é que nós gnomos somos tão diferentes quanto o local em que nascemos. Cada uma das Cinco Cidades, por sua vez, tem suas próprias tradições e maneirismos. Esse humilde bardo que vos escreve, todavia, não nasceu em nenhuma delas, mas em uma pequena e pacata vila dos Principados Brilhantes, onde muitos gnomos moravam e ainda moram.

O Povo Erudito dos Principados Brilhantes ama coisas simples e uma vida serena. Jardins, plantações e ofícios de madeira, para de noite reunir-se para uma boa bebida, comida ou leitura. Para um gnomo dos Principados, não há nada melhor. Nossas vilas são construídas em morros escondidos atrás de um bosque, lago ou colina, mas sempre próximo de alguma vila humana. Entre gnomos escolhemos um **Mestre** para falar pela vila, um **Menestrel** para ser seu mensageiro e diplomata, um **Capitão** para defendê-la e uma **Grande Mãe** para cuidar das malesas do espírito, do corpo e da mente. Cada um é normalmente identificado em seu posto por um símbolo, respectivamente, de Alaunthar, Cerhywn, Enthariel e Dethne. Cito as vilas de **Maça de Mel**, apreciada por seus criadores

Coisas para se saber sobre Isaldar

de abelha, **Entremorros**, conhecida por seu colégio de ilusionistas, e **Três Lagos**, famosa pela música de seus riachos, que só pode ser ouvida por gnomos, elfos e bardos de coração puro. Tive a honra de nascer em Três Lagos há 127 verões.

Seguindo noroeste, encontramos a sempre escondida **Elísia**, a **Cidade Sob As Folhas (pop. 8.000)**, fundada com a ajuda dos clãs élficos e das cortes de fadas no interior de Onires, a Floresta do Outro Mundo. Os gnomos de Elísia são responsáveis por nossa desproporcional fama como festeiros, bagunceiros e amantes de anedotas. Tanto tempo vivendo ao lado das fadas e elfos deixou meus irmãos do oeste diferentes. Gnomos de Onires costumam ser de menor estatura, com a tez de pele e cabelos dar cor das árvores e folhas da floresta, tal como os elfos. Seus olhos possuem um leve brilho feérico. São sempre sorridentes e consideram um ponto de orgulho cumprimentar um estranho com uma anedota. O druida do círculo do Tronco Cinzento, **Springaf Meio-Tronco (Gno M NB Lad 1/Brd 6)** é provavelmente o habitante de Elísia mais conhecido devido ao seu estranho costume de “*surgir do nada*” em meio a parques e bosques das grandes cidades de Aldar Ocidental.

No extremo norte, temos **Penumbra, a Cidade Invertida (pop. 10.000)**. Meus irmãos do Portão Profundo misturaram nosso amor pelo conhecimento com um pouco da fatalidade vanir e anã. O resultado dessa estranha mistura é que os gnomos de Penumbra dedicam cada gota do seu espírito a tudo o que fazem. Nada é trivial e tudo merece cuidado e zelo, seja uma negociação com um povo do Subterrâneo, seja na construção de uma nova ponte de pedra. E, caso se chegue vivo ao fim do dia, todos se reúnem nos Grandes Salões de Penumbra – uma tradição anã, me falaram – e comemoram com canções e bebidas, convidando todos os visitantes da Cidade Invertida. Os gnomos de Penumbra normalmente possuem a pele da cor das rochas, cabelos cinzentos ou brancos, vêem bem no escuro e são mais fortes e constituídos – além de peludos, mantendo longos bigodes, bargas e costeletas. Gostam de muitas gemas e jóias brilhantes e apreciam antes o brilho das tochas sobre cristais do que dos sóis sobre as árvores. **Mingus Voz Profunda (Gno M CB Rgr 2/Brd 4)** é um famoso explorador dos reinos subterrâneos. Dado como morto por mais de 7 verões, ele ressurgiu em Penumbra falando de raças inteiras desconhecidas, cidades aldarianas intactas e mesmo cavernas gigantescas iluminadas por pequenas estrelas. Poucos levam a sério o pobre Mingus, mas uma coisa é certa – desde que voltou ele tem sido visto ao lado de estranhas e altas figuras encapuzadas e se tornou amigo de vários halflings. Meu nariz fareja uma boa história nisso tudo.

Deixando o norte, encontramos a elevada **Lunária (pop. 9.000)**, localizada no coração do Império Melkar. Meus primos da Cidade Celeste se gabam de serem os arautos do amanhã. As ciências humanas da pólvora, vapor, raios e Tecnomagia são sua grande paixão, assim como a exploração das Seis Luas, dos Andarilhos Celestiais e dos Céus. Esses gnomos normalmente são reconhecidos por suas roupas feitas à moda humana, com vários casacos, bolsos e cintos. Possuem cabelos de cores brancas ou loiras e a tez clara como as nuvens, constantemente queimada pelos sóis. São agitados e nunca parecem parar, nem quando dormem, sendo um ditado famoso em Concórdia que gnomos de Lunária falam até mais dormindo do que quando acordados. O capitão **Faralin Celes (Gnm M NB Lad 5/Brd 5)**, da nau tecnomágica *Estrela Cadente*, é o habitante de Lunária mais conhecido de vários aventureiros de Aldar Ocidental.

Ao sul encontramos a jóia de meu povo – **Concórdia (pop. 31.000)**, a **Cidade da Rosa Branca, a Grande Cidade**. Os gnomos de Concórdia são também os maiores adeptos da virtude de Alaunthar (e do apego um pouquinho exagerado pelo legalismo de Gotheintor eu diria). Por serem os responsáveis pela paz e harmonia de quase todas as raças de Aldar, os gnomos da Cidade da Rosa Branca são forçadas a usar a palavra como sua arma e escudo. Ao contrário do que dizem por aí, meus primos não são

mentirosos ou traiçoeiros (me recuso a comentar quanto à acusação de serem fofoqueiros). O que muitos esquecem é que, quando palavras erradas podem iniciar guerras, é sábio ser cauteloso. Vocês também poderão reconhecer um gномo de Concórdia pela maneira como ele se veste. Há mantos anões, casacos humanos, vestidos élficos, botas halflings – para um gномo de Concórdia não há melhor maneira de mostrar respeito por nossos visitantes do que usando suas roupas (apesar de que os coletes de pele gnoll usados pelos hobgoblins são com certeza um exagero). **Delin, A Branca (Gno Lum F CB Brd 15)** é o Arauto de Concórdia, a barda responsável por convocar – e segurar – os embaixadores das várias nações que residem da Grande Cidade. Dizem que nem mesmo o embaixador orc consegue erguer voz com a pequena gномa, motivo de orgulho de nosso povo.

Do outro lado da Ferida encontramos a quase perdida **Longínqua (pop. 5.000)**. Construída à sombra da misteriosa Torre Sem Nome e rodeada por forças hostis, Longínqua é um ponto de encontro de caravanas, profetas, espiões do leste, místicos e sábios interessados em alguns dos mais sombrios conhecimentos de Isaldar. Os gnomos da Cidade da Torre são extremamente furtivos, unidos e reservados. Para protegerem-se do clima, meus primos do leste apreciam folgados turbantes e mantos. Mas não pense que deixamos nosso espírito ser diluído pela Ferida. Ainda somos um povo cordial e hospitalero, e caso você seja convidado para a residência de um gномo de Longínqua, terá comida, bebida e uma ótima noite. Infelizmente, o membro de meu povo mais famoso de Longínqua é o sinistro **Porteiro (estatísticas desconhecidas)**. Eu mesmo sei pouco sobre o Porteiro, fora que é um gномo de idade extremamente avançada que pode ser encontrado durante noites escurcas próximas à Torre Sem Nome. Lendas locais afirmam que o Porteiro foi abençoado (ou amaldiçoado) pelo titã Agareon com imortalidade e o conhecimento sobre todos aqueles que vivem e morrem na Ferida.

Sobre as Leis, Costumes e Magistrados das Cinco Cidades

Eu poderia gastar todo um novo almanaque sobre as terras de meu povo. Por isso, em meu arrebatado – mas humilde – estilo narrativo, eu resolvi agraciar meus leitores com algumas curiosidades das Cinco Cidades. Transcreverei brevemente uma lei, costume e lenda peculiar sobre cada Cidade. Também falarei como cada Cidade usa os magistrados – aventureiros contratados por seus respectivos Conselhos.

Elísia, a Cidade Sob as Folhas

Vocês sabiam que é proibido ferir qualquer animal ou derrubar qualquer árvore ou planta na Cidade Sob as Folhas? Recentemente, o Círculo Cinzento conseguiu que o Conselho aprovasse também uma lei proibindo o uso de Tecnomagia nos limites de Elísia, assim como o uso de fogo. Essa última proibição gerou graves protestos, pois muitos afirmam que o *fogo feérico* das fadas não é uma substituição decente para iluminar Elísia durante as noites.

Os magistrados de Elísia por sua vez têm andando com as mãos cheias desde que o Conselho decidiu receber os refugiados e exilados da devastadora guerra empreendida entre o Protetorado de Ur-Akthar e o Império Melkar. Muitos temem espiões de ambas as nações em meio aos que fogem do conflito.

O último rumor a sacudir Elísia foi a chegada de um príncipe da Corte das Folhas Ardentes de Deydhor. Fala-se de uma reunião de fadas das várias cortes de Onires e da existência de um exército feérico escondido. Seria isso uma tentativa de quebrar o aprisionamento das cortes feéricas de Deydhor, ou as fadas estariam pensando em reclamar o campo de batalha dos Pântanos de Volkeslag?

Penumbra, a Cidade Invertida

Dada a presença do Portão Profundo, Penumbra sempre esteve sob vigília contra as forças da Escuridão. Partes das leis do Código da Escuridão sempre estão vigente na Cidade Invertida, em especial a chamada Lei da Luz. É proibido caminhar sobre os corredores e salões escuros de Penumbra sem se carregar uma tocha ou lanterna. Da mesma forma, é proibido o uso de capuzes e elmos fechados. Afinal, nunca se sabe quando alguém pode ser uma criatura da Escuridão.

Os magistrados de Penumbra normalmente são usados para defender as minas inferiores e para explorar as cavernas além do Portão Profundo. Contudo, ultimamente, com a agitação em torno da aliança de Vanidrad e Karn contra Talássia, magistrados tem sido enviados para guardar as bordas de Penumbra contra incursões dos gigantes.

Um dos maiores rumores da Cidade Invertida é sobre a Guilda das Profundezas. Esses gnomos, halflings e humanos estariam mantendo acordos e contato com misteriosas raças do Subterrâneo e inclusive ajudando essas raças a entrar em Penumbra. Fala-se de uma enorme guerra nos Subterrâneos de Isaldar, entre poderosas e malignas raças, totalmente desconhecidas das raças acima, que vêm se digladiado desde o desaparecimento do Império Aldariano!

Lunária, a Cidade Celeste

Ao contrário das outras Cinco Cidades, Lunária não inclui apenas seus arredores – nesse caso a Montanha Solitária – mas também a famosa Estrada das Luas. Essa grande via é mantida pelas guildas da Cidade Celeste. A Estrada é considerada território gномo e corta o Império Melkar, ligando Lunária a Concórdia. É famosa pelas caravanas halflings que constantemente a cruzam. Halflings são normalmente proibidos no Império Melkar, mas tolerados contanto que não deixem a Estrada das Luas.

Os magistrados de Lunária normalmente possuem poucas tarefas. Apenas patrulhar as entradas da Montanha Solitária e vigiar a Estrada das Luas. Muitos acabam entrando para a Guilda de Exploradores, responsáveis por viajar em navios aéreos para terras distantes – ou mesmo para outras Luas.

Um dos grandes feriados de Lunária é a Corrida Isaldariana. Os mais rápidos e velozes navios aéreos independentes da Aldar se reúnem e realizam uma série de tarefas envolvendo longas viagens que culminam por uma volta em torno do continente. O campeão é aquele que cumpre o maior número de tarefas em menor tempo. O trajeto é estabelecido pela Guilda dos Exploradores todo ano e o prêmio é uma vultosa quantia em dinheiro e peças tecnomágicas (sem falar, é claro, da grande fama do vencedor).

Longínqua, a Cidade da Torre

Um dos mais curiosos impostos de Aldar existe em Longínqua – é o estranho Pedágio Orc. Para evitar constantes atritos com as tribos orcs da Ferida, o Conselho de Longínqua, após longas e difíceis negociações, conseguiu um acordo com os Sentinelas de Anaruk. O resultado é que todo ano, no primeiro dia do mês das Brumas, uma comitiva orc chega a Longínqua. O curioso no Pedágio Orc é que ele nem sempre é em metais valiosos – afinal, ouro tem pouca utilidade na Ferida. Os orcs muitas vezes pedem comida, peles, ferro ou mesmo coisas estranhas como certos tipos de plantas vivas, insetos, itens mágicos perdidos ou mesmo bardos, arquitetos, herbalistas, entre outras coisas.

Outra lei curiosa de Longínqua é o chamado Princípio Divino. Em Longínqua é considerado ilegal recriminar ou ofender alguém devido à sua religião, sendo proibido atacar clérigos – mesmo que seja um vampiro servo de Demetiel o Perpétuo. O Princípio Divino só vale contanto que a fé e seus clérigos não causem dano a terceiros, mas isso é por vezes difícil de provar. O Princípio foi criado para impedir uma eventual guerra civil religiosa nas ruas de Longínqua, que devido à Torre Sem Nome e à sua proximidade com a Ferida, atrai muitos seguidores dos deuses mortos.

Normalmente, os magistrados de Longínqua têm as mãos mais do que cheias lidando com conspirações entre as diferentes seitas, inclusive as novas religiões criadas por Luminaires. Além disso, muitos são usados como espiões ou informantes contra as diversas casas mercantes de Aldar Ocidental e Oriental. Finalmente, cabe aos magistrados resgatar caravanas perdidas nas trilhas próximas que vêm da Ferida e do Deserto dos Ventos Cortantes.

Recentemente, tem havido rumores de estranhos cavaleiros nas bordas de Longínqua durante tempestades de areia ou sob as sombras da noite. Suspira-se sobre a vinda dos syrath, de uma invasão por Abannônia ou Aryavarta, ou mesmo pela Horda Fantasma.

Concórdia, a Cidade da Rosa Branca

A Grande Cidade possui talvez a lei mais estranha de todas as cidades de Aldar – o Pacto da Harmonia. Entendam, Concórdia não pertence ao meu povo, mas sim a todos os que invocarem santuário dentro de suas muralhas brancas. Da mesma forma, o Pacto permite que cada nação ou povo signatário tenha um domínio soberano dentro da Grande Cidade. Assim, o embaixador robogoblin Galdar Dente-Vermelho e seu seco reclamaram o Forte Solar como seu domínio, assim como o Triunvirato Élfico estabeleceu-se nos Jardins das Sombras. Dentro desses domínios, valem as leis destes povos, por isso cuidado por onde pisam.

Os magistrados de Concórdia vivem para manter o Pacto da Harmonia e defender a Cidade da Rosa Branca. A segunda missão depende de lidar com a segurança da cidade contra ladrões e criminosos, manter os esgotos, subterrâneos e o Bairro das Velas (construído abaixo da cidade) limpo, entre outras tarefas tradicionais. A primeira missão é bem mais difícil e envolve a proteção dos embaixadores e a realização de pequenos serviços para os mesmos.

Um dos grandes eventos de Concórdia é a Grande Caçada. Realizada uma vez por geração, durante os Dias Entre Anos, os dias do Inverno, envolve sempre alguma grande tarefa que o Conselho da Grande Cidade (e a maioria das nações do Pacto) considera de vital importância. Aventureiros de toda Aldar são convocados meses antes. A última Grande Caçada ocorreu em 211 DQ e envolveu a busca por um poderoso artefato aldariano chamado de o *Compasso dos Mundos*. Não se sabe o resultado desta Caçada, pois o Conselho decretou segredo, apenas que muitos aventureiros dirigiram-se na época para Huan Ti, que foi invadida no ano seguinte pela Horda Fantasma. Recentemente, rumores têm circulado entre os colégios bárdicos de que uma nova Grande Caçada será convocada – dessa vez o objetivo é verificar os relatos de que a Lança de Thessaltar, o Rei-Feiticeiro, teria sido vista.

Os Embaixadores de Concórdia

O Pacto da Harmonia é um poderoso tratado, escrito em prata líquida pelos maiores sábios gnomos de Alaunthar e Goheintor, assinado a sangue pelos soberanos de Aldar e abençoado por clérigos dos deuses mortos. Não é engano dizer que o próprio texto do Pacto é uma espécie de magia, apesar de muitos cogitarem quais seriam os seus efeitos.

A Grande Cidade é habitada por importantes mandatários e lordes dos vários povos e nações de Aldar (e mesmo de outras terras). Transcrevo rapidamente alguns dos detalhes mais curiosos sobre estes ilustres senhores.

Os Clás Élficos mantém sempre três embaixadores em Concórdia, conhecidos como o Triunvirato, que habita as belas mansões de madeira viva localizadas nos Jardins das Sombras, um amplo bosque cercado. A embaixadora **Dwiruyn Alta Estrela (Elf F CB Brd 2/Lad 2)** é a responsável pelos melhores bailes de Concórdia (nos quais faz questão de não convidar o embaixador do Império Melkar).

Os anãos mantêm apenas um único embaixador em Concórdia, sendo que se descobriu há uns 10 anos que o posto é uma punição disciplinar dentre o Povo Mercenário (afinal, existe algo pior para

Coisas para se saber sobre Isaldar

um guerreiro que viver numa cidade de paz?). A fofoca da vez é qual teria sido o crime cometido pelo atual embaixador, o sisudo e correto **Horkar Honra-de-Ferro (Anão M LB ex-Pal 5)**.

Os gigantes também estão presentes em Concórdia. Temos o austero **Lorde dos Trovões Vortun (GigNuv M NM)**, como representante de Talássia, conhecido por seu gosto por animais alados e por nunca se atrasar para uma cerimônia. Há também a representante da Corte Exilada, dos depostos gigantes da tempestade, a eternamente curiosa **Alaran, a Dama Azure (GigTemp F NB)**, conhecida por sua tiara mágica que a deixa controlar seu tamanho. Alaran assim anda desapercebida pela cidade.

Os robogoblins de Abannônia são representados pelo velho general **Galdar Dente-Vermelho (Rob M LN Gue 9)**. Galdar é famoso por sua eloquência verbal (dizem que basta pagar uma cerveja para ganhar a amizade do general) e por sua mania de “apadrinhar” aventureiros nas mais diversas missões.

Os orcs de Anaruk – após vários embaixadores que deram errado – parecem finalmente ter acertado as coisas com a vinda de **Guak o Caolho (Orc M CN Barb 3/Rgr 2/Lad 1)**, um orc de idade avançada que habita um conjunto de salões do Bairro das Velas chamado pelas demais embaixadas de “A Toca”. Guak é famoso por sua recente paixão por festas e – quem diria – fofocas. O velho orc tem surpreendido a Grande Cidade.

Existem ainda casos curiosos ou incríveis como o embaixador de Aryavarta, quarto a ocupar a posto. Ele é sempre um yaksha que atende pelo nome **Videshi (Yak M LN Mng 4)**. Há o famoso embaixador dos dragões de Samerash, **Lorde Cynderus (estatísticas desconhecidas)**, nunca visto em sua forma verdadeira (há extensas apostas sobre qual seria a cor de suas escamas). Contudo, nenhum embaixador gera tanto mistério quanto o elusivo **G'noth (estatísticas desconhecidas)**. G'noth chegou à cidade junto com uma nau tecnomágica que teria vindo de “além da Sétima Lua”. O embaixador é alto e esguio, e oculta sua forma sob mantos brancos, diversas jóias e braceletes bem trabalhos, além de uma belíssima

máscara de ouro. Os poucos que viram algo mais falam de um humanóide magro de pele amarela com pigmentos negros. Há ainda vários rumores de “embaixadores secretos” de raças tão variadas e distantes como goblins (uma piada recorrente nas tavernas de Concórdia), ogros-magos, trogloditas, sahuagin e mesmo fadas, titãs e extra-planares.

A Cidade da Rosa Branca conta ainda com embaixadores humanos das várias cidades dos Principados Brilhantes, do Império Melkhar, do Império do Leão Celestial, de Huan Ti (que não é reconhecido pelo embaixador do Leão Celestial), Khazantar, Deydhor, Vanidrad, Cimeris, Shinmarash e – recentemente – do Protetorado de Ur-Akthar, e mesmo de Haradath (este enviou seu primeiro e polêmico embaixador há poucos meses).

Há ainda embaixadores de povos nômades como os povos humanos zian-kor e dru, além dos halflings.

Novos Talentos

Gnomos das Cinco Cidades

Cada uma das grandes Cinco Cidades dos Gnomos possui tradições e culturas distintas, que afetam os conhecimentos e dons do Povo Erudito. Por motivos óbvios, um personagem gnomo pode adquirir somente um dos talentos abaixo.

FILHO DE CONCÓRDIA [Geral]

O seu personagem nasceu na grandiosa Cidade da Rosa Branca, onde todas as rotas e estradas da Sétima Lua se encontram.

Pré-requisitos: Gnomo, este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O personagem adquire todas as perícias de Conhecimento como perícias de classes. Ele também deve escolher uma dessas perícias, a qual pode usar sem treinamento e recebe +2 de bônus racial.

O seu personagem também pode, antes de saber o resultado da ação, jogar novamente qualquer teste de Diplomacia. Ele deve aceitar o segundo resultado, mesmo que pior.

FILHO DE ELÍSIA [Geral]

O seu personagem nasceu na bela Cidade Sob As Folhas e possui uma maior afinidade com as fadas e os animais.

Pré-requisitos: Gnomo, este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O personagem recebe a habilidade Empatia com a Natureza como a habilidade de classe do druida. Caso já possua ou venha a adquirir tal habilidade, este talento lhe confere +2 de bônus racial em seu uso.

O personagem também adquire gratuitamente Silvestre, o idioma das criaturas da floresta e fadas, como idioma adicional.

FILHO DE LONGÍNQUA [Geral]

O seu personagem nasceu na perigosa Cidade da Torre, na fronteira da Ferida. A proximidade da Torre Sem Nome alterou os dons mágicos comuns aos gnomos.

Pré-requisitos: Gnomo, Car 10+, este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O personagem adquire o dom mágico de desaparecer. Essa habilidade similar à magia pode ser usada uma vez por dia e é conjurada como um feiticeiro de nível equivalente ao nível de personagem do gnomo. Essa invisibilidade racial funciona como a magia *invisibilidade*, com as seguintes diferenças: o gnomo deve permanecer parado e o efeito permanece até que ele se move (ao invés de apenas 1 minuto/nível).

O personagem também adquire gratuitamente o idioma Orc como idioma adicional.

Da Construção de Concórdia

Como muitos livros relatam, Concórdia foi construída em pouquíssimo tempo por meu povo. Foram chamados arquitetos e engenheiros humanos, anões, elfos e mesmo robogoblins (para o Bairro das Velas). Claro, há diversas lendas sobre pactos sombrios e forças sobrenaturais envolvidas na construção da cidade. Historias de prédios e torres que surgiram (ou sumiram) da noite para o dia, de estranhos carregamentos vindos de terras desconhecidas, de ruas de construídas na forma de runas místicas e da presença de criaturas misteriosas. Tudo durante os cinco anos em que a cidade foi erguida em meio a noites e névoas.

A verdade é que usamos sim uma “ajudazinha” aqui e ali, afinal meu povo é famoso por seus acordos mesmo com raças tão antigas quanto os titãs e os dragões. Apesar de que nem mesmo eu saber muito a respeito. Contudo, duas de minhas lendas prediletas sobre Concórdia são o Legado de Empírea e a história da Cidade Primordial.

De acordo com o Legado de Empírea, Concórdia não foi somente construída, mas em boa parte invocada. Grandes partes da Cidade da Rosa Branca seriam na verdade retiradas originalmente da nossa gloriosa e perdida Empírea, a cidade dos gnomos em Elária. Partes de Empírea teriam sido salvas pelos titãs de Zaman e preservadas.

Já a lenda da Cidade Primordial é ainda mais antiga. Ela fala que tanto Empírea quanto agora Concórdia são na verdade partes de uma metrópole extra-planar atemporal muito maior. Dizem que apenas durante certas noites de céu aberto seria possível cruzar os becos e ruas corretos e atingir as ruas eternamente banhadas pelas estrelas da Cidade Primordial, que dizem existir em algum lugar intocada pelo brilho das luas ou dos sóis. Imaginem a visão de uma metrópole que se estende infinitamente pelo céu noturno e além. Realmente, não deve haver lugar mais fantástico a se explorar.

FILHO DE LUNÁRIA [Geral]

O seu personagem nasceu na moderna Cidade Celeste, no topo da Montanha Solitária. As maiores maravilhas tecnomágicas são coisa comum para os gnomos desta cidade.

Pré-requisitos: Gnomo, Car 10+, este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O personagem adquire as seguintes habilidades similares à magia adicionais: 1/dia – *detectar magia, identificação*.

Além disso, Tecnomago passa a ser uma classe favorecida para o seu personagem. Mesmo que não tenha níveis na classe tecnomago, ele não precisa obter sucesso em um teste de Operar Mecanismos para saber utilizar um item tecnomágico.

FILHO DE PENUMBRA [Geral]

O seu personagem nasceu nos salões profundas Cidade Invertida e possui uma grande afinidade com a terra e as coisas do Subterrâneo.

Pré-requisitos: Gnomo, este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O personagem adquire visão no escuro, com alcance de 18 metros. Além disso, ele recebe +2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Ouvir em ambientes subterrâneos.

Dos Meio–Orcs

Os meio-ores talvez sejam a raça mais obcecada a caminhar pela Sétima Lua. Fortes, ferozes e totalmente dedicados a erradicar as bestas da Escuridão, eu me pergunto como poucos reconhecem o valor desses guerreiros?

Recentemente tive a oportunidade de conversar, entre copos de cerveja, com **Kanaruk Mata-Sombra (Morc Lum M CN Brd 2/Rgr 4)**. Aparentando ser apenas mais um meio-orc, Kanaruk revelou-se ao longo da noite um indivíduo profundo e amargurado,

extremamente solitário, quase um guerreiro-poeta eu diria. Ele me falou da Jaula Partida de Anaruk, da sombria Última Caçada e de várias outras saberes. O curioso foi que ele me falou de seus irmãos meio-ores de forma distante, como se o próprio Kanaruk fosse um exilado entre exilados. Havia algo em seu olhar, algum segredo, que não pude desvendar. Aquela foi a primeira e última noite que vi. Fora um copo vazio, o único sinal da passagem do lacônico Mata-Sombra foi a descoberta dos corpos dos donos daquela taverna no dia seguinte – dois doppelgangers, servos da Escuridão.

Táticas das Sombras

Os meio-ores são ensinados por seus *rouken*, ou mestres, a *Liturgia da Chama e a Sombra*. Desde crianças, um meio-orc aprende a viver apenas por este estranho código de honra religioso. Não há qualquer recompensa em seguir tal conduta. Nas palavras de Kanaruk: “*Ao contrário de um cavaleiro, que deve procurar seguir seu código e seu senhor, um Caçador das Sombras não segue, mas é a Liturgia*”. De fato, a *Chama e a Sombra* parece ser um misto de transe e código de honra. Muitos meio-ores lutam entoando os versos da *Liturgia* no idioma orc como uma forma de canalizar sua fúria.

Algumas das lições da *Liturgia* por sua vez foram adotadas pelas demais raças nos vários Códigos da Escuridão usados durante os eclipses. Meio-ores, contudo, seguem estes ensinamentos durante todos os momentos da sua vida.

Transcrevo alguns ensinamentos que consegui ouvir de Kanaruk:

“*Seja a tocha que arde contra as trevas*” – Esse verso ensina a clássica tática meio-orc. Ao chegar em uma vila ou cidade, o meio-orc não se esconde, vai para o lugar mais movimentado e fica plenamente visível a todos. A idéia é atrair criaturas ou simpatizantes das forças da Escuridão.

“*Alimente as chamas do Dragão*” – Caçadores das Sombras acreditam que o mítico Dragão Adhar das lendas orcs é a fonte do medo no espírito de todas as coisas. Por isso, todo meio-orc é ensinado a inusitada tática de “alimentar” o seu medo. Normalmente isso significa ir em direção a ele. Assim, um meio-orc com medo de algo no fundo de uma caverna, provavelmente desceria rindo ou uivando de raiva em direção às profundezas.

“*Quando as trevas usarem máscaras, arranke-as*” – Esse verso é praticado de forma um pouco exagerada por meio-ores, que normalmente se recusam a conversar com pessoas mascaradas ou com elmos. Alguns Caçadores das Sombras arrancam mantos ou vestes pesadas de uma pessoa para ver se é um monstro disfarçado. Outros chegam mesmo a socar violentamente desconhecidos sob a premissa de que a violência força metamorfos e monstros da Escuridão a assumir sua verdadeira forma e lutar (ou fugir).

“*A presa sempre teme o caçador*” – Esse verso é a origem de outra clássica tática meio-orc. Como todos sabem que um Caçador das Sombras pode sentir monstros da Escuridão, muitos meio-ores ao entrarem em um recinto encaram violentamente qualquer suspeito. Por vezes, caso a vítima seja mesmo um monstro, ela irrompe em fuga ou revela sua verdadeira forma, pois pensa que foi já desmascarada. Por isso, pelo amor de Cerhywn, nunca fujam de um meio-orc que sacar uma arma e o encararem.

A Jaula Partida

Meio-ores são apenas aceitos sem preconceitos entre seus primos das tribos orcs da Ferida. Em Anaruk, os Caçadores das Sombras contam com o que parece ser seu quartel-general, uma enorme taverna e estalagem chamada de *A Jaula Partida*. Construída no interior de um enorme anfiteatro rachado e coberto por tendas (e sempre cercada por muitas velas e tochas), a *Jaula* é provavelmente os restos de um antigo templo orc de antes da Queda dos Deuses. Seu enorme salão abobadado possui diversos esqueletos, crânios e chifres dos mais diversos monstros dos Subterrâneos de Isaldar.



Um rouken meio–orc partindo para sua Última Caçada

Coisas para se saber sobre Isaldar

Meio-orcs de todos os cantos do mundo, sempre que podem, param em Anaruk e passam pela *Jaula* para trocar informações, ouvir falar de seus *rouken*, rever amigos e – pelo menos uma vez em suas vidas – descansar em um lugar onde são realmente aceitos. Na verdade, outras raças (mesmo orcs) não podem entrar na grande estalagem, a menos que convidadas e acompanhadas por um meio-orc.

E – vocês devem estar perguntando – quem é o dono da *Jaula*? Bem, Kanaruk me disse que todos os meio-orcs são os senhores da *Jaula Partida*. Contudo, a grande estalagem é controlada por diferentes “chefes”, selecionados pelos meio-orcs de maior prestígio que estejam em Anaruk a cada troca de estação (devo lembrar meus leitores que os orcs dividem o ano em estações, não meses). Uma vez escolhido, o novo “chefe” e seus aliados controlam o lugar durante uma ou duas estações.

O atual “chefe da Jaula” é **Mokrinur Sangue-de-Dragão (More M CB Brb 2/Fet 5)**, um feiticeiro caolho e aspirante a cozinheiro, famoso por seu prato de “verme-gigante da Ferida ao fogo vivo”. Kanaruk me disse que Mokrinur virou “chefe” da estalagem após perder uma queda-de-braço com o antigo dono. Com a vinda da próxima estação, o meio-orc feiticeiro deve estar ávido para escolher um novo proprietário para tomar conta da mais perigosa taverna da Sétima Lua.

E antes que eu me esqueça, Kanaruk me falou que a última chefe da *Jaula*, a meia-orc **Garra Negra (More F CN Rgr 7)**, desapareceu nas profundezas da Ferida seguindo um mapa encontrado em uma das câmaras subterrâneas da taverna. Para o espanto de todos, Mokrinur disse que qualquer um que encontre Garra Negra poderá ser o novo “chefe da Jaula”, mesmo que não seja Caçador das Sombras.

Da Última Caçada

(Ou “Porque não existem anciões meio-orcs”)

Uma das tradições mais sombrias dentre os meio-orcs que seguem a *Liturgia da Chama e a Sombra* é a chamada *Última Caçada*. Ao contrário de outras raças, os meio-orcs acreditam que não possuem qualquer forma de além-vida. A alma de um meio-orc não poderia descansar seja entre as almas humanas, seja entre as almas orcs, e assim estaria fadada a lentamente se dissipar no *Ak'Shol*, o *Vazio Entre As Estrelas*.

Por isso muitos anciões meio-orcs, ao pressentirem a vinda do fim, pegam suas armas e partem para a *Última Caçada*. O meio-orc jura pela honra de seu *rouken* e daqueles que caíram perante a Escuridão não encontrar descanso a menos que consiga banir algum grande mal. Normalmente esses juramentos são absurdos, como “livrar a face de Isaldar de todos os grimlocks” ou “remover a mácula da Escuridão das Karn-Moar”.

A incrível verdade é que o Caçador das Sombras não espera ter sucesso. Ele espera cair em combate. Espera morrer levando o maior número possível de bestas da Escuridão. Poucos sabem que o meio-orc ancião deseja que sua fúria pura e seu juramento solene o impeçam de seguir para o *Vazio Entre As Estrelas*. Ou seja, ele espera se tornar um fantasma amaldiçoado, também chamado de *Caçador Espectral*, preso entre a vida e a morte e totalmente dedicado a destruir a Escuridão.

Acho que nem mesmo paladinos ou algozes possuem tamanho zelo em suas respectivas cruzadas. Muitos meio-orcs lendários são hoje considerados *Caçadores Espectrais*. O local onde um *rouken* famoso “ascende para a não-vida” costuma ser um destino famoso (e extremamente perigoso) de peregrinação para vários meio-orcs. Contudo, Kanaruk me disse que tamanha é a fúria desses espíritos, que muitos atacam qualquer ser que invada seus domínios, seja ele um monstro ou seu ex-pupilo.

Novo Idioma

O Signo do Caçador – O Código Secreto dos Meio-Orks

Os meio-orcs de Isaldar são parte de uma cultura única que ultrapassa fronteiras, toda uma raça dedicada a enfrentar e derrotar os servos da Escuridão. Uma das invenções dos meio-orcs para cumprir essa tarefa é o Signo do Caçador, um idioma secreto de símbolos e hieróglifos, originalmente derivado das línguas tribais orcs. Os Caçadores das Sombras deixam o signo marcado em duas formas – como alertas temporários ou como marcas permanentes. Os primeiros são feitos com gravetos, pedras e qualquer objeto encontrado e servem para alertar a passagem recente de algum meio-orc na área, assim como o que ele pode ter encontrado. Marcas permanentes denotam grandes perigos, como passagens para o Subterrâneo ou a presença de um rio venenoso, ou informações importantes, como abrigos e atalhos. O Signo do Caçador é uma ótima forma de comunicação em código e pode ser usado por meio-orcs para se comunicarem também por meio de gestos. Usado desta forma o Signo requer uma mão livre e linha de visão entre os Caçadores das Sombras. Apenas mensagens simples, ligada à sobrevivência e à Escuridão, podem ser passadas usando-se o Signo do Caçador.

O Signo do Caçador pode ser comprado por qualquer meio-orc como um idioma normal. Não existe forma falada.

Dos Halflings

E finalmente chegamos ao último dos grandes Povos Livres, que apesar de não possuírem terras, são de grande importância para nossa vida em Isaldar – os soturnos halflings. Eu gosto de falar que os halflings são como “anões divertidos”. Digo, eles são desconfiados de estranhos, extremamente reservados, mestres em artes perigosas e com tradições importantes as quais não se deve questionar. Mas, ao contrário do povo de Karn, halfling são corteses, hospitaleiros, adoram comer (e preparar comida) e não ameaçam partir seu crânio ao meio apenas porque você não sabe pronunciar “Kharnadon”. Enfim, um delicioso paradoxo!

Os halflings não são chamados de o Povo dos Segredos por nada. Tudo o que escrevo a seguir veio a custo de vários anos de viagens e aventuras ao lado desses meus caros amigos. Inclusive, devo minha vida inúmeras vezes a uma mão (e adaga) de uma caravana halfling que passava por perto.

Filhos Desgarrados

Alguns raros meio-orcs acabam escapando à procura dos *rouken* e das tribos orcs de Anaruk. Esses *gouren* ou “filhos desgarrados” não são criados nos caminhos dos Caçadores das Sombras e possuem algumas pequenas diferenças mecânicas, descritas a seguir. Normalmente são meio-orcs criados em meio aos reinos humanos.

Um meio-orc *gouren* possui as mesmas características raciais que os descritos em *Crônicas da Sétima Lua – Cenário de Campanha*, mas com as seguintes modificações:

- Meio-orcs *gouren* não possuem as características raciais Legado Orc e Caçador das Sombras.
- Meio-orcs *gouren* ganham Prontidão como talento adicional. Rodados por culturas que o desprezam, tornam meio-orcs seres paranoicos e atentos.
- Versatilidade Humana (Ext): Meio-orcs criados em meio aos humanos demonstram parte da versatilidade de seus pais. Eles adquirem 4 pontos de perícias adicionais no 1º nível.
- Idiomas Básicos: Comum. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto linguagens secretas).
- Classe Favorecida: Bárbaro ou Ladino (escolha uma no 1º nível). Meio-orcs criados entre humanos acabam vivendo à margem da sociedade, seja como guerreiros brutos nos ermos ou ladrões violentos nas cidades.

Das Caravanas do Povo dos Segredos

Eu já sei que todos os nossos leitores provavelmente já viram uma ou duas caravanas halflings, mas acho importante lembrar uma coisa ou duas sobre essas pequenas “vilas ambulantes”.

O tipo mais comum de bando halfling são *caravanas círculos*, vistas por todos os Principados Brilhantes. São caravanas pequenas, formadas por duas ou três famílias. Normalmente viajam por apenas algumas cidades e vilas, percorrendo um circuito que dura cerca de um ano – daí o nome “círculo”. São famosas por vender guloseimas, pequenos animais de criação, fora o belo artesanato e bordado halfling.

O segundo tipo são as *caravanas passolongo*, que cruzam rotas comerciais levando mercadorias de reinos e terras distantes. Entre as *caravanas passolongo* estão as “*caravanas das areias*” que margeiam a Ferida. Duas famosas caravanas são os Catadores de Vento e as Torres Andantes. Os Catadores são conhecidos por suas pequenas carroças de madeira élfica que utilizam grandes velas para cruzar rapidamente as vastidões arenosas ao sul de Anaruk. As Torres Andantes por sua vez são uma das únicas caravanas a cruzar toda a Ferida pelo Passo das Sombras. As enormes carroças halflings desta caravana são puxadas por mamutes domesticados de Vanidrad e reconhecidas por seu prodigioso tamanho e suas gigantescas seis rodas de madeira sólida. Os halflings das Torres Andantes usam uma poção alquímica secreta que dão de alimento para seus mamutes a qual permite que os mesmos andem dias e noite seguidos sem parar para dormir. Os anões acusam os halflings de terem roubado a fórmula de uma poção usada pelo Povo Mercenário em suas *bestas tharr* (e apesar disso, eles são contratados normalmente pelos halflings para defender as carroças... pelos deuses mortos, eu nunca vou entender um anão).

Finalmente temos as *caravanas dos sóis e das luas* ou *grandes caravanas*. Esses enormes comboios são formados por qualquer coisa de duas a vinte ou mesmo mais caravanas menores. Muitas grandes caravanas são formadas durante a Escuridão. Atualmente existe apenas uma *caravana dos sóis e das luas* perene, que percorre a famosa Estrada das Luas, que conecta Lunária a Concórdia. Essa grande caravana praticamente liga o norte e o sul de Aldar Ocidental.

Recentemente surgiram as *caravanas dos mares*, pequenas frotas de navios halflings, que vêm tentando manter uma rota entre Cimeris e as nações de Deydhor e Vanidrad. Muitos aventureiros são chamados para auxiliar o Povo dos Segredos na proteção dessas embarcações. Piratas e saqueadores do Protetorado de Ur-Akthar têm ficado impressionado com o número de armadilhas, bestas e armas de fogo escondidas nesses pequenos navios.

E para aqueles leitores de maior visão, um segredo recém-chegado de Lunária: duas famílias halflings acabaram de comprar um navio aéreo. Eu apostei que logo teremos nossa primeira *caravana dos ares*.

Uma Típica Caravana Halfling

Eu passei meus primeiros anos como bardo junto com a *caravana círculo* dos Bunigans, uma família halfling especializada em vender vinhos e mel no sul de Concórdia. O círculo dos Bunigans é composto por dez carroças, o tamanho normal para uma caravana. Cada carroça era puxada por dois fortes cavalos da raça passo-negro, enormes animais com pernas fortes terminadas em grandes tuhos de pelo escuro e respeitados por seu vigor e docilidade. Cada carroça Bunigan, à tradição halfling, é ricamente decorada com panos de retalhos coloridos, e muitas possuem sinos e outros instrumentos que entoam belas melodias com o vento.

As carroças da frente e da retaguarda são chamadas de “carros-muralha” pois são maiores e reforçadas. O velho Bunigan me mostrou o interior de uma delas. Pude ver espaço para oito besteiros e alguns frascos de fogo alquímico escondidos. Vi também três frascos de algo que o patriarca halfling chamava de “mago de garrafa”, uma poção que ao se quebrar emanava enorme barulho e um raio para os céus. O ancião me disse que ele usava aquela poção apenas para emergências, para fazer os ladrões pensarem que haveria um mago na caravana. Outro truque dos Bunigans é usar carroças “pega-ladrão”, uma típica estratégia halfling. Normalmente uma ou duas das carroças halflings no meio da caravana são enfeitadas um pouco mais para passar a idéia de possuírem itens de valor. Contudo, todo ladrão que entra em seu interior é preso por uma armadilha de cordas e prontamente nocauteado. Quando outro ladrão entra para ver, cai no mesmo truque e por aí vai.

Cada caravana é governada por um Mestre. Cada Mestre conta ainda com dois ou mais Batedores, um ou dois Vigias, responsáveis pela guarda noturna, além de alguns Encapuzados. Este último posto cabe aos halflings que viajam na frente da caravana para colher rumores nas cidades e vilas à frente. Muitas caravanas contam ainda com algum sábio halfling, normalmente um acadêmico, adepto ou mesmo clérigo. Além dos cavalos, halfling empregam pássaros (como guardas e mensageiros), cães e às vezes mesmo algum animal mágico (como vocês podem perceber, halflings adoram bichos). A caravana dos Bunigans contava com um *wizel*, uma espécie de esquilo-voador de Onires, do tamanho de um gato, que é capaz de farejar um mago ou criatura sobrenatural a até um quilômetro de distância.

O velho Bunigan contava ainda com a ajuda de **Orlo, o Texugo (Half M NB Lad 7)**, uma espécie de faz-tudo. A única coisa sobre Orlo que me incomodava era como ele sabia toda piada que eu ia contar ao redor da fogueira antes de eu contá-la.

Dos Filhos dos Sonhos e do Reino Perdido

Os versos a seguir foram escritos por mim em meio ao som de uma pequena flauta de prata, pois não vejo outra maneira de narrar essa história.

“Os halflings contam para seus filhos e filhas de uma deusa pequena e triste, que após a Guerra Divina fugiu para campos floridos e esquecidos nos confins de Elária. Lá ela chorou a perda de seus irmãos e irmãs até cair em um sono profundo, dentro do qual se lembrava das maravilhas perdidas para sempre do Mundo Primordial. E lembrando delas, a deusa sorriu pela primeira vez em muitos e muitos anos. Desse sorriso teriam surgido os Pequeninos – sonhos inocentes de uma divindade ferida pelo amargor de uma guerra. Tão feliz ficou essa deusa que ela deu liberdade ao seu sonho.”

Quem seria essa deusa? Há muitas lendas sobre isso. Alguns dizem que foi Cerhywn – afinal, a doce senhora é a Rainha dos Sorrisos. Já outros falam que foi Dethne, Donzela dos Bosques Encantados.

Mas, prossigamos com a lenda.

Surgiram então os Pequeninos, os Filhos do Sonho, oriundos de um paraíso perdido lembrado apenas na mente de uma deusa de coração puro. Nos primórdios, os Pequeninos podiam caminhar livremente entre o Reino dos Sonhos e Elária e assim nunca pereciam ou morriam, assim como os sonhos.

Contudo, um espírito maligno descobriu o Sonho da Deusa. Esse ser nefasto, nascido da fúria e sangüinoléncia gerados pela morte de sete deuses sombrios na Guerra Divina era conhecido apenas como o Devorador Vermelho. Muitos pensam que esse espírito provavelmente era o deus que viria a ser chamado um dia de Athar-Abannon.

Coisas para se saber sobre Isaldar

Esgueirando-se até sua irmã e seus filhos, o Devorador fomentou a inveja e a raiva, ocasionando no trágico Primeiro Sangue, quando um Pequenino, pela primeira vez, matou outro de sua raça.

Chocada ao ver a chaga da violência entre seus próprios Filhos dos Sonhos, a deusa voltou a chorar e deixou as belas colinas de Elária. E com isso deu-se o fim do Reino dos Sonhos. Os Pequeninos perderam seu dom de caminhar entre o Sonho e o Mundo Primordial e se tornaram meros mortais, como as demais raças.

E assim surgiram os primeiros Halflings."

Esta fábula triste sempre me comove por sua singela beleza. Ela também nos ensina muito sobre nossos amigos do Povo dos Segredos. Caso seja verdadeira – e como todo bardo que se preste, eu acredito que ela seja – a *Lenda dos Filhos dos Sonhos* nos mostra porque os halflings são tão reservados e valorizam tanto suas famílias. Ela também explica porque o maior crime na mente de qualquer halfling é matar outro halfling. Mesmo o mais frio e perigoso assassino do Povo dos Segredos se recusa a tirar a vida de um dos seus. Eu já vi halflings de famílias rivais brigarem das formas mais letais e furiosas apenas para, depois do duelo, usarem de todos os seus meios para tratar dos ferimentos do lado perdedor. E como os anões têm coragem de falar que um halfling não tem honra?

A *Lenda dos Filhos dos Sonhos* também serve como uma resposta para uma das maiores perguntas de nossos tempos: onde ficava o reputado reino dos halflings, o qual foi perdido logo após eles chegarem em Isaldar? A maioria dos humanos, anões e yakshas acreditam que os halflings tiveram suas terras na Sétima Lua tomadas por alguma outra raça nos primeiros anos após a Queda dos Deuses. Muitos, inclusive, culpam os humanos do Império Melkhar, que se expandiram fortemente após sua vinda. Contudo, eu penso, que a terra natal halfling fora perdida muito ante da vinda das raças mortais para Isaldar. O reputado Reino Perdido dos halflings foi, literalmente, um sonho que acabou devido ao derramamento de sangue. A pergunta que devemos fazer é: será que os halflings ainda podem alcançar o Reino dos Sonhos?

Outros Segredos dos Halflings

Pelo que pude descobrir ao longo de minhas viagens, a maioria dos aventureiros do Povo dos Segredos são treinados para cumprir as mais variadas missões, disfarçados em meio às outras raças. Quais seriam essas missões? Novamente eu posso apenas especular sobre isso. Há sempre rumores e boatos circulando pelas estradas e por Concórdia. Suspiro de que desde sua chegada na Sétima Lua, os halflings estão procurando pelas *Sete Chaves de Prata* e pelo *Último Sonho*. Talvez, os pequenos estejam tentando voltar para o Reino Perdido antes que a Aniquilação se liberte. Ou talvez o *Último Sonho* tenha algo a ver com os deuses mortos. Claro, há histórias mais sinistras – pelos deuses, sempre há, não? – de que os halflings estão posicionando espiões em meio às outras raças e aguardando alguma coisa.

Vou deixar minha curiosidade voar um pouco e falar-lhes o que este bardo pensa. Pois bem, muitos de meus leitores talvez se lembrem de que os halflings temem a Escuridão como poucos. Que Cerhywn nos proteja, mas a *Lenda dos Filhos dos Sonhos* (da qual escrevi anteriormente) nunca disse o que ocorreu com os responsáveis pelo Primeiro Sangue. Teriam esses halflings de coração negro sido expulsos de seu povo? Estariam eles ainda por aí? Um dos motivos pelo qual os halflings temem a Escuridão – ao que parece – é que alguma das raças sombrias dos Subterrâneos parece ter um prazer especial em caçar o Povo dos Segredos. Será que, da mesma forma que os halflings de hoje são o que restou do sonho da deusa, existiram halflings corrompidos, transformados em pesadelos vivos por Athar-Abannon, o Devorador Vermelho?

Classe de Prestígio

Assassinos Halflings

Os halflings de Crônicas da Sétima Lua tornaram-se grandes ladinhos e mestres das artes das sombras não com qualquer ímpeto maligno, mas sim como uma forma de defesa contra as demais raças maiores e contra inimigos ocultas nas trevas dos quais muitos desconhecem.

Halflings de tendência neutra também pode adquirir níveis na classe de prestígio assassino, descrita no *Livro do Mestre*.

Novo Talento

Arte dos Sonhos

Alguns halflings descendem das linhagens do Povo dos Segredos que ainda guardam o dom dos sonhos. Em termos de jogo, isto é representado pelo talento a seguir.

DOM DOS SONHOS [Geral]

O seu personagem é herdeiro do legado do Reino dos Sonhos.

Pré-requisitos: Halfling, este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O seu personagem possui um pequeno poder sobre o Reino dos Sonhos. Ele adquire o dom de conversar durante seu sono com qualquer outra pessoa à qual ele conheça o nome e tenha certa familiaridade (uma pessoa que o halfling conheceu apenas brevemente, portanto, não conta). O personagem deve realizar um teste de Sabedoria CD 15 (CD 10 caso seja outro halfling). Sucesso permite ao halfling manter uma conversa com essa pessoa em meio aos sonhos desta por cerca de uma hora. Criaturas que não dormem ou sonham normalmente (como elfos) não podem ser contatados. Magias ou efeitos que protegem contra efeitos mentais impedem o uso deste talento.

Após utilizar esse poder (ou em caso de falha no teste de Sabedoria), o halfling deve fazer um teste de resistência de Vontade CD 20. Falha impede o halfling de receber qualquer benefício pela noite de sono. O halfling pode utilizar esse poder apenas uma vez por noite.

Aldar Central

Aryavarta, Os Reinos Yakshas

por Éscira ban Drazhen

Os yakshas se denominam um povo contemplativo e iluminado, alardeando por meio de bravatas místicas sem sentido de quão civilizados é seu reino nas margens orientais do Mar Aldariano. Na verdade, Aryavarta é um conjunto de principados e cidades-estados amantes da pompa religiosa e praticantes da arte da desconfiança para com seus vizinhos. Em Cimeris e nos Principados Brilhantes crê-se que em Aryavarta existem mais clérigos e homens santos do que fazendeiros. Esquecem os ignorantes de que, para cada luz de vela de um templo yaksha, há um mar de trevas na forma das sinistras selvas que cobrem aquelas terras.

As Castas de Aryavarta

Os yakshas dividem sua civilização em castas, reveladas a eles pelos deuses (Nota: Curioso esse fato, já que tal “revelação” não foi compartilhada com nenhum outro povo, não?). Seus historiadores

afirmam que existiam originalmente três grandes castas, ou *varnas*. Uma *varna* para cada uma das Três Casas Divinas, respectivamente dos deuses do Bem, da Neutralidade e do Mal. É óbvio que esse sistema ilógico logo se mostrou corrupto, gerando incontáveis guerras e conflitos. Decidiu-se, após um grande conclave de sábios na cidade perdida de Naivraj, na elaboração de mudanças. O sistema de castas vigente separa os súditos de Aryavarta não pela sua índole espiritual, mas sim pela sua ocupação perante os deuses (Nota: Leia-se sua profissão ou ofício). Existem quatro *varnas* em Aryavarta e um incontável número de subcastas dentro de cada *varna*.

Brâmanes

Os detentores do conhecimento dos deuses. Essa *varna* contém sábios, sacerdotes, magos, alquimistas e demais estudiosos dos conhecimentos considerados mais elevados e sagrados da sociedade yaksha (Nota: O que já torna duvidoso a sua utilidade prática). Os brâmanes, apesar de negarem, são o verdadeiro poder de Aryavarta.

A magia divina e arcana, em suas formas mais elevadas e puras, é exclusividade dessa *varna*. Apesar dos yakshas afirmarem que grandiosamente toleraram a presença de estrangeiros (Nota: Será que devemos retribuir o favor?), é considerada uma grave quebra de etiqueta o uso de magia sem a autorização dos brâmanes locais.

Xátrias

Abaixo apenas dos brâmanes, os xátrias são, contudo, mais temidos e respeitados pela população. Guerreiros, cavaleiros e grandes combatentes, os xátrias são os senhores da guerra e protetores dos principados yakshas.

Em Aryavarta, apenas os xátrias, seus soldados e mercenários licenciados podem portar armas. Estrangeiros e aventureiros em geral precisam da autorização dessa *varna* para andar armados. Daí se comprehende facilmente o temor provocado pelos xátrias. As demais castas inferiores, muito mais numerosas, não possuem formas de se defender desses reis-guerreiros. Uma implicação curiosa é que, para se defender, as castas oprimidas acabaram por desenvolver com o passar dos anos as chamadas “armas de camponeses” – utensílios mundanos que podem ser empregados como armas durante tempos de perturbações (Nota: Como o cajado de pastores, facas e fundas para caça e pequenas foices de uso nos campos).

Vaixias

Essa *varna* é responsável pelas atividades artísticas, artesãs e mercantis em Aryavarta. Mercadores, chefes de caravanas, ferreiros, carpinteiros, tecelões, poetas, músicos, dançarinos e demais estão inclusos nessa grande casta.

Apesar de não possuírem o poder místico dos brâmanes ou a força militar dos xátrias, os vaixias detêm as forças ocultas do ouro e do comércio. O contato com outras nações tornou a subcasta mercadora dentre os vaixias abruptamente poderosa no último século, de forma que até mesmo alguns brâmanes e xátrias estão endividados com esses seguidores dos preceitos de Ninshardur.

Sudras

Os sudras são a casta inferior de Aryavarta, estando abaixo espiritualmente mesmo dos vaixias. Basta mencionar o fato de que sudras não podem se alfabetizar ou ler os textos divinos – pois fazê-lo seria considerado como blasfêmia – para se conceber as limitações dessa *varna*.

Os sudras são trabalhadores braçais e agricultores, a mão de obra das cidades e campos de Aryavarta. Eles são presos aos nobres de suas terras, a quem devem lealdade e trabalho. As demais castas reconhecem a importância dos sudras, pois sem eles a fome se abateria sobre Aryavarta e suas cidades de pedra ruiriam (Nota: Às vezes o ócio contemplativo yaksha lhes rende algumas idéias úteis).

Párias

Considerados fora do sistema de *varnas*, os párias são os responsáveis por trabalhos indignos, considerados sujos e corruptos para o corpo e o espírito (Nota: Os trabalhos sujos da mente – a intriga e a traição – são exclusividade dos brâmanes e xátrias aparentemente). Dessa forma, o tratamento de cadáveres, a dissecação de animais, a coleta de lixo e a limpeza de fossas cabem aos párias. Não existem famílias yakshas entre os párias (Nota: Por que não estou surpresa?), sendo a maioria da casta humana ou mesmo goblinóide. Yakshas podem ser rebaixados a párias como punição por graves ofensas aos deuses e aos soberanos.

Um pária é considerado tão sujo quanto o seu ofício e por isso é evitado pelas demais castas. Meramente esbarrar em um pária é o suficiente para macular a “pureza espiritual” de qualquer cidadão de Aryavarta (Nota: Além de ser um crime pelo qual o pária pode ser executado, caso assim deseje a “vítima”). Mesmo a passagem da sombra de um pária provoca tal corrupção no caso dos brâmanes. Não é por menos que párias são chamados de intocáveis e vivem isolados das demais castas. Muitos portam sinos quando adentram em cidades, para alertar as demais castas.

Muitos estrangeiros consideram bárbaro o tratamento dispensado aos párias (Nota: Ainda mais perante a verborragia religiosa yaksha). Eles se recusam a aceitar a retórica de que os párias são o que são por estarem sendo punidos por pecados de encarnações passadas.

Exilados

Enfim, os exilados. Ao contrário dos párias, que podem ser considerados uma espécie de “semi-casta”, os exilados estão oficialmente fora da ordem de Aryavarta. Marcados com um símbolo feito a ferro, fogo e magia, os exilados são proibidos de retornar para Aryavarta (Nota: Talvez o uso de encantamentos de dissipaçao fortalecidos por escamas de dragão ajude na remoção do símbolo?).

Caso um exilado retorne será executado e terá seus restos excomungados e atirados às ruínas dos fossos de sacrifício gnolls (Nota: O que nas lendas yakshas condenaria o espírito do exilado para sempre aos reinos inferiores ou, pior, à não-vida).

Exilados são normalmente aqueles que tentaram fingir ser ou praticar as artes de outra casta. Nobres rebeldes ou cidadãos com conexões políticas ou influência demais para serem meramente transformados em párias também sofrem o exílio (Nota: Por que não meramente executá-los, como fazem os anões e os drasendhor?).

Os Ascetas

Inexplicavelmente, os yakshas reconhecem que certos ofícios divinos requerem uma dedicação que coloca seus membros além do sistema de castas de Aryavarta (Nota: O que prova a utilidade da casta brâmane).

Os tão aludidos e lendários monges dos Pináculos dos Santos são um exemplo – homens e mulheres de várias raças que se dedicam unicamente



Coisas para se saber sobre Isaldar

a entrar em harmonia com os deuses, com si mesmo e com o universo. Também são os misteriosos místicos das selvas, que possuem diversos dons estranhos derivados da comunhão com animais e espíritos, além da prática da ioga e da meditação (Nota: Seriam as lendas sobre dons oriundos do próprio poder da mente e espírito verdadeiros?).

Ascetas são respeitados por todas as demais castas e suas opiniões são ouvidas inclusive pelas *varnas* nobres – os brâmanes e xátrias.

Costumes da Terra dos Nóbres e Elevados Espíritos

Apesar dos yakshas e demais raças a viverem sob o seu julgo não serem ritualísticos e decorosos como os anões de Karn, eles possuem sua quota de tradições contraditórias e retrógradas. Para os interessados em tal conhecimento dúvida, aqui seguem expostas alguma das mais comuns a todos os principados e cidades.

Necromancia: Os habitantes de Aryavarta e os yakshas em particular abominam a necromancia. A vêem como algo que macula o corpo e o espírito. Magos, clérigos e demais conjuradores místicos se recusam a usá-la (Nota: Ou escondem bem tal fato). Parte dessa tradição deriva das violentas batalhas contra as tribos gnolls nativas das selvas e seus horrendos reis-carniçais (Nota: A sua erradicação sendo uma das qualidades redentoras dos yakshas). Apenas uma minúscula subcasta de clérigos, seguidores de Thessaltar dos Olhos Vazios, detêm exclusividade sobre a necromancia. Esses clérigos são conhecidos por pintarem caveiras e iconografias da morte sobre seus corpos. Seu papel seria destruir o que restam dos cultos necromânticos herdeiros da civilização gnoll. Fora esse pequeno grupo é crime o uso de tal escola de magia.

Aniversário: Os yakshas e demais habitantes de Aryavarta não comemoram seu aniversário como os demais povos. Eles acreditam que celebrar tal dia é um ato de arrogância e azar, pois atrai a ira

de divindades como Shaektis a Dama dos Tormentos, Thessaltar dos Olhos Vazios, e Vantheris a Noite Sem Luar. Os yakshas mantêm a data do seu nascimento apenas para fins astrológicos (Nota: Uma prática que poupa um grande trabalho para os praticantes da minha escola). No lugar de um aniversário, no primeiro dia de cada ano os yakshas comemoram em conjunto o *Bogha* ou Dia do Júbilo. Nesse dia eles jejuam e fazem oferendas aos deuses.

Casamento: Casamentos em Aryavarta sempre devem levar em consideração a casta dos noivos, assim como aspectos astrológicos (Nota: Critérios múltiplos e cansativos como a aprovação dos deuses, augúrios, etc), políticos (Nota: Há benéfico para a família e quais os favores envolvidos) ou mesmo raciais (Nota: Parece ser imperativo que os noivos sejam da mesma raça). O casamento inclusive é arranjado enquanto os noivos são apenas crianças e é costume que o casal venha a se unir apenas quando o noivo completa exatos 21 anos de existência (Nota: Um número favorecido pelos deuses de acordo os yakshas). Muitos habitantes de Aryavarta que se encontram no estrangeiro (Nota: Inclusive aventureiros) têm que voltar para se casar nessa época, apesar de nada impedir que retomem seus objetivos originais logo em seguida (Nota: Miraglin requer que eu aponte que esse abandono prematuro rede um bom número de brigas, principalmente por causa de esposas ou esposos zelosos – não vejo relevância nesse comentário).

A idéia de um casamento por amor existe apenas na literatura de Aryavarta, alvo de críticas da casta brâmane. Quando tal união ocorre, costuma terminar tragicamente (Nota: Como em qualquer outro lugar do mundo). Recentemente muitos casais têm fugido para se unir em países do Oeste, como os tolerantes Principados Brilhantes.

Funerais: Os habitantes de Aryavarta crêem na reencarnação do espírito e vêem o corpo como algo transitório. Eles cremam seus mortos e arremessam as cinzas em locais sagrados, como grandes rios

Brâmanes e xátrias nos jardins de um palácio em Aryavarta



ou do topo de majestosas montanhas. As castas nobres – a brâmanes e xátrias – têm o costume peculiar de preservar o corpo com sais, bálsamos e seda. Um brâmane (Nota: Normalmente um clérigo) cuida do corpo, recita mantras e entra em comunhão com o falecido. Esse ritual perdura por exatos 20 dias. Se o espírito estiver perturbado, o brâmane procura descobrir a razão e informar aos parentes e íntimos do falecido. Entre nobres poderosos, o brâmane pode requisitar para que o mesmo seja revivido de forma a cumprir algum destino que lhe fora negado. Em geral, os yakshas só permitem a ressurreição após inúmeras comunhões com o falecido e com os deuses (Nota: Como será que fazem agora, sem os deuses?).

Psiquismo e Aryavarta

Caso o Mestre tenha acesso às regras de Psiquismo, Aryavarta é um local mais do que adequado para implementá-las. Membros das classes psíquicas se encaixam sem problemas entre os Ascetas. Além disso, a visão de mundo dos yakshas os torna ótimos praticantes das artes da mente.

É importante ressaltar que o Psiquismo não é um poder atrelado ao sistema de varnas. Membros de qualquer casta podem praticá-lo e adentrar nas classes psíquicas. Mesmo um humilde sudra tem chances de aprender aos pés de um guru (mestre) os segredos do Psiquismo.

Caso o Mestre permita o uso de Psiquismo em sua campanha, um yaksha pode escolher ter a classe psion como Classe Favorecida.

Novo Talento

MEDITAÇÃO [Geral]

Muitos sacerdotes e homens santos aprendem a sobrepujar as necessidades da mente e do corpo por meio de seus espíritos elevados.

Benefício: O personagem usa seu modificador de Sabedoria no lugar do modificador de Constituição para testes de Concentração. Ele também recebe +2 de bônus em todos os testes desta perícia.

Haradath, Os Pântanos Sem Fim

por Heylin, o Errante (texto extraído de “O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin”)

Em Haradath, os mortos governam os vivos. Nenhuma frase pode resumir com tanta precisão o reino governado pelo arquilich Demetiel, o Perpétuo (Hum Lich Lum M NM Clr8/Mag 8/Teur Mist 10). Partindo do Forte do Sagrado Amanhecer, tive a ousadia de adentrar as terras pantanosa do sudeste. Corri risco de vida e várias vezes, se não tivesse nascido elfo, com certeza teria perecido. Minha sorte foi, logo no início de minha jornada, encontrar uma caravana halfling que me acolheu e seguir junto com eles até Nuragoth. Já contarei tudo isso em detalhes... Antes, quero lhe adiantar um conselho definitivo: jamais vá até aquela terra maldita. Não há nada de bom ou interessante para se ver por lá, a não ser o mal mais absoluto.

Após três dias de viagem depois de sair do Forte do Sagrado Amanhecer, tive a impressão de que meus dias tinham chegado ao fim. Escapei de mortos-vivos variados e abominações as quais tinha ouvido falar apenas em lendas, correndo em fuga como jamais havia corrido antes em minha vida. Corria por caminhos desoladas, ora cobertos pela água dos pântanos, ora tomados por névoas sombrias. A coisa mais perto de uma estrada era uma trilha abandonada que mal dava para passar um carroço. Estava cansado e não podia ficar parado o suficiente para uma meditação plena. Minhas últimas forças estavam se esvaindo, jamais conseguiria chegar a Nuragoth, e já tinha decidido desistir e tentar voltar com vida para o Forte, quando o destino fez aparecer uma caravana halfling vindo de Kothen Kor, no Império Melkhar.

A Mestre da caravana, Miruna (Half F CN Lad 7/Dnc Smb 7), uma halfling amigável e de voz suave, me acolheu. Eu sabia que poderia ficar com eles por três dias, conforme a tradição desse povo de receber aqueles que pedem por abrigo. Talvez eu conseguisse ficar mais tempo se eu me comportasse adequadamente. Pelas informações que eu tinha, ainda levaria uma semana para chegar na capital de Haradath. Assim, após meditar o suficiente e quando finalmente acampamos, peguei meu alaúde e comecei minha rotina de entreter a caravana para manter o seu favor. O que fiz com muito gosto, uma

Varnas, Raças e Classes

A raça e a classe de um personagem possuem uma enorme importância em Aryavarta, determinando o lugar do personagem na sociedade, seus deveres, direitos e o respeito que recebe das outras castas.

Brâmanes: A subcasta mais poderosa entre os brâmanes é a dos membros da classe clérigo e é composta exclusivamente por yakshas. Há várias subcastas de clérigos, separadas por deuses e filosofias. Abaixo deles existem as várias subcastas da classe mago, cujos membros podem ser de qualquer raça (apesar da maioria ser humana ou yaksha). Todos os conjuradores arcânicos brâmanes são magos especialistas. Cada escola de magia possui sua própria subcasta. As exceções são Necromantes e Ilusionistas, que não são considerados dessa casta. Boa parte da nobreza de Aryavarta aos brâmanes. Apesar de clérigos e magos especialistas serem exclusivos dessa casta, são poucos se comparados com o número de membros das classes aristocrata (normalmente políticos ou demagogos) e especialista (sábios).

Xátrias: As classes aristocrata, combatente, guerreiro, paladino e ranger são pertencentes a esta casta. Em Elária, durante a era de ouro do império yaksha, os xátrias eram liderados por paladinos, mas a tradição se perdeu e hoje as várias subcastas guerreiam pelo poder. Junto com os brâmanes, os xátrias compõem o restante da nobreza de Aryavarta.

Vaixias: Bardos, especialistas e ladinhas são as classes mais comuns, com a predominância de especialistas. Muitas subcastas ladinhas se consideram vaixias, entre elas as “familias” criminosas (organizações criminosas).

Sudras: Plebeus dominam essa casta, com alguns especialistas. Uma curiosa exceção é a presença de adeptos, que são exclusivos dos sudras e representam guardiões dos velhos saberes populares (sabem, por exemplo, apazigar espíritos locais, resolver problemas de saúde

menores e cuidar de pequenas maldições). Os brâmanes não se offendem e ignoram essa “magia campesina”. Ladinhas também são conhecidas entre os sudras, sendo vítimas de preconceito por seus primos vaixias das cidades.

Párias: Plebeus e alguns raros especialistas existem entre os párias. Como é possível que alguém seja punido e transformado (temporariamente ou permanentemente) em pária, podem existir membros de outras classes nessa casta. Um caso comum são brâmanes magos especialistas que praticaram necromancia (mas não são da classe necromante) e foram descobertos.

Exilados: Não há uma regra para esse grupo, que pode possuir membros de qualquer raça e classe.

Ascetas: Monges (em monastérios) e druidas (nas selvas) são as principais classes desse grupo, apesar de membros de outras classes também estarem presentes.

Outras classes: Bárbaros não pertencem ao sistema de castas de Aryavarta, mas estão presentes na forma de tribos humanas, gnolls e goblinóides escondidas no interior das selvas. Tecnomagos não são reconhecidos pelos yakshas como verdadeiros praticantes de magia e por isso não pertencem a nenhuma casta. Yakshas tecnomagos aprenderam seu ofício em nações estrangeiras. Necromantes são considerados uma afronta aos deuses e caçados impiedosamente. Eles não possuem uma subcasta própria e operam em cultos, normalmente escondidos entre as castas inferiores. Ilusionistas são vistos como charlatões e praticantes de “magia menor”, não muito melhor do que a usada por adeptos. Esse preconceito se deve à visão yaksha de que a realidade é uma ilusão que oculta verdades supremas. Sob tal ótica, os yakshas vêem os ilusionistas como “protetores das mentiras do cosmos”. Ilusionistas são, portanto, encontrados escondidos normalmente entre os vaixias.

Coisas para se saber sobre Isaldar

vez que nada me foi cobrado em todo tempo que fiquei com eles. Naturalmente eu percebi que eles vasculharam as minhas coisas, provavelmente para confirmar a minha história. Disse-lhes a verdade, que era um bardo elfo em *Daishin* e que queria conhecer Nuragoth, o que ninguém do meu povo ainda havia feito (e voltado com vida).

Miruna disse que eu era um abençoado da seis luas – a maneira como eles costuma chamar uma pessoa de sorte – por tê-los encontrado. Eles iam também para a capital do reino de Demetiel, e estar na caravana deles era garantia de sobrevivência, de entrar e sair vivo de Haradath, se eu me comportasse corretamente e seguisse as orientações deles. Obviamente eu em momento algum perguntei o que eles iam fazer na capital do reino do arquilich. Pelo que pude perceber depois, eles eram uma *caravana passolongo*, que comumente fazia essa rota, embora fosse uma rota estranha. Assim, consegui uma maneira de viajar pelo reino dos pântanos e voltar para contar o que eu vi.

Haradath parece não fazer parte deste mundo, não apenas pela escuridão de suas noites ou pelas névoas de seus dias capazes de esconder Elária, as seis luas e o brilho dos dois sóis, mas porque até mesmo os habitantes parecem viver em outro plano de existência.

Sim, pasme você, meu jovem, há habitantes e vilas, vilas pequenas na verdade, mas em uma quantidade suficientemente relevante para nos fazer perguntar “como é possível tanta gente viver em um reino como este”? A resposta é simples e daí meu comentário de que eles parecem não fazer parte deste mundo: para eles, toda Isaldar é domínio de Demetiel! Isso mesmo, os habitantes de Haradath – humanos em sua maioria, na parte oeste do reino – acreditam que todo o planeta é como as terras em que vivem, que Demetiel governa Isaldar... e que ele é um deus. Mesmo as pessoas de boa índole rezam para ele, como se ele fosse uma divindade única e absoluta, tal é o isolamento dessa população esparsa.

A caravana procurava acampar sempre perto de uma dessas vilas para comprar mantimentos e trocar mercadorias. Tentei em uma única ocasião explicar a um grupo de aldeões de uma vila onde paramos que o resto do mundo não era como lá, que Isaldar é vasto e variado, mas os aldeões simplesmente não acreditavam. Eles ficavam apavorados com minhas palavras, com medo da ira do arquilich recair sobre mim e sobre eles. A ignorância é uma forma extremamente eficiente de manter um povo subjugado. Meus anfitriões halflings me pediram para não fazer isso novamente, que ali era assim mesmo, que nada que eu dissesse mudaria e que era perigoso falar sobre o resto do mundo. Evidentemente segui a orientação dos pequeninos. Contudo, essa crença que o povo de Haradath têm sobre Demetiel saber de tudo e ver tudo, não é tão exagerada assim, conforme contarei mais adiante...

No reino do Lorde da Torre Obscura, os mortos não são enterrados ou cremados: as vilas não possuem cemitérios. Cada vila envia seus cadáveres a templos de Demetiel construídos em locais estratégicos em cada região do reino. E aquelas vilas que não fazem isso são severamente punidas. Em Haradath, os mortos pertencem ao Senhor de Nuragoth, assim como os vivos.

Esses “templos” na verdade funcionam como poder local para o arquilich. Eles governam a região onde foram construídos, arrecadam tributos, julgam e punem os crimes e quem desafia seu poder com extrema severidade, tomam pessoas para seus experimentos necromânticos – especialmente Luminares – e comandam uma força militar sediada no próprio templo, formada basicamente por clérigos e mortos-vivos. Quando necessário, fazem uso de tribos e tropas mercenárias malignas de gnolls, orcs, yakshas e humanos. As forças mercenárias contratadas são um “excelente investimento” para Demetiel, uma vez que aqueles que caem não precisam ser pagos e depois ainda se levantam como fiéis soldados sob seu domínio.

Os templos são grande construções, do tamanho de grandes fortalezas ou castelos, em formato de mastabas construídas com pedras negras e lisas, perfeitamente encaixadas, de aspecto imponente e aterrador. Os dois templos pelos quais passamos tinham cerca de 27 metros de altura e as paredes eram tão lisas que escalá-las é quase

impossível sem o uso de magia, apesar do ângulo inclinado delas. Possuem dezenas de seteiras e aberturas espalhadas ao seu redor a partir de uns 15 metros de altura em diante para sua defesa e, do seu topo, de onde podem arremessar pedras e usar outros meios para contra-atacar, criaturas de pedra ficam de vigília e os clérigos mais poderosos decolam em montarias aladas desmortas. Cada um desses templos é comandado por um alto clérigo da hierarquia da igreja de Demetiel, sempre uma criatura morta-viva, como um vampiro ou um lich.

Apesar de viveram sob opressão e medo, os camponeses são resignados, até porque levam uma vida relativamente adequada, inclusive pagando tributos baixos. Mas não pense que há alguma bondade nisso tudo, muito pelo contrário. Logo eu percebi a inequívoca verdade: os vivos em Haradath não passam de “gado” para aqueles que servem a Demetiel. Sem falar que as vilas são atacadas com certa freqüência pelos monstros que se proliferam nesse reino sombrio.

Então, cometí a maior ousadia de minha vida: entrei em **Nuragoth (pop. desconhecida)**, a capital e única cidade com tamanho para ser considerada como tal em Haradath. Ela é uma cidade grande, bem grande, maior do que Concórdia, talvez chegando ao tamanho de Santuário ou mesmo Dol Mordhar. Sua população é ainda mais difícil de contar: devemos contabilizar como “população” os mortos-vivos? Apesar de seu tamanho, ela muitas vezes parece desolada. De dia, é comum se ver mais pessoas vivas, embora sempre haja destacamentos de mortos-vivos comandados por um ou mais clérigos patrulhando a cidade. De noite, os vivos se esgueiram, enquanto as ruas se tornam território dos desmortos. Mas nada, nada no mundo se compara à **Torre Obscura** de Demetiel.

O lar do arquilich não parece ter sido feito por mãos mortais. Nem a mais enigmática ruína aldariana se compara com tal colosso. A Torre poderia ser uma construção de outro plano e obviamente foi usada alta feitiçaria para erguê-la. Só pudevê-la a certa distância, e não teria coragem de chegar mais perto se não estivesse acompanhado por um exército. A engenharia dos mortais jamais poderia ter construído algo com aquele tamanho.

Falando em estar acompanhado, o tempo todo que estive em Nuragoth sempre um ou dois halflings me acompanhavam, para me proteger. Algumas vezes eu me sentia mais vigiado do que protegido, mas não tenho do que reclamar. Acredite, até mesmo tavernas e estalagens existem na cidade! São poucas e vazias, e os poucos freqüentadores parecem ter vindo de uma cerimônia fúnebre. Avisado de antemão pelos halflings, deixei meu alaúde na caravana, porque portar meu instrumento poderia chamar a atenção sobre mim. Embora tenha visitado uma das estalagens, por razões óbvias pernoitei sempre nos carroções de meus protetores, que acamparam fora da cidade como é de seu costume.

O que mais me apavorou no tempo em que fiquei lá, não foram os mortos-vivos que andavam livres pelas ruas e que ocasionalmente atacavam alguma pessoa viva que estivesse sozinha e desatenta. O que mais me impressionou foi ver clérigos que deveriam ser de Thessaltar invocando o nome de Demetiel ao usarem suas dâdivas. Em Haradath, Demetiel é o deus.

Após alguns dias constatando todo o horror e opressão da cidade, a caravana partiu em direção aos Principados Brilhantes. Fico imaginando se os halflings fizeram apenas comércio ou se foram contratados lá para fazer algum outro tipo de serviço nos reinos humanos do sul.

Então, na minha última noite em terras de Haradath, o “sonho” aconteceu... Eu corria apavorado pelos pântanos, exatamente como havia acontecido quando entrei nesse reino sombrio, e estava ficando esgotado... De repente, eu tropecei e caí de cara na água podre e escura, e então me virei ao perceber uma sombra sobre mim... Era Demetiel, sim, era ele em meu sonho, em seus trajes reais de batalha. Ele me pegou pelo pescoço com uma única mão e me ergueu no alto. Enquanto me estrangulava ele me disse: “Vá, elfo tolo, e conte ao mundo o que viu aqui. Diga-lhes que o reino do senhor dos mortos está chegando, e seu nome é Demetiel!”.

Eu acordei aos berros e desertei toda a caravana. Apenas disse que tive um pesadelo terrível, mas Miruna me olhou de modo estranho. Afinal, elfos não dormem, apenas meditam e sonhos são muito raros e significativos.

Chegando ao Forte do Sagrado Amanhecer, eu me separei dos meus anfitriões halflings e agradeci por tudo que fizeram. Nunca mais tive aquele “sonho”, mas ele me assombra mesmo quando estou de olhos abertos. Passei alguns dias no Forte recuperando a minha sanidade e escrevendo sobre todos os horrores que vi.

Aldar Oriental

O Deserto dos Ventos Cortantes

por Miriaglin Sempre-Mente

Durante minha jornada para a cidade de meu povo de Longínqua, contei com a hospitalidade da lendária Horda Fantasma. Qual a minha surpresa ao descobrir que o povo humano nômade do Deserto dos Ventos Cortantes não é uma horda e muito menos bárbara. E, apenas para deixar claro a certos anões mais crédulos, eles também não são fantasmas. Na verdade, descobri que esse povo nem se chama de zian-kor e que a terra em que vivem é um lugar fantástico e maravilhoso. Tão belo quanto os infinitos bosques de Onires.

Do Povo das Dez Mil Canções

Os habitantes mais famosos do Deserto dos Ventos Cortantes são os humanos chamados de zian-kor. Aqui está o primeiro engano cometido por qualquer viajante, pois zian-kor quer dizer justamente “Ventos Cortantes”, sendo o nome das terras e não do seu povo. Contudo, para evitar deixar meus leitores confusos, continuarei a chamar este povo de “zian-kor” ao longo deste artigo.

Das Seitas Zian-kor

As seitas zian-kor são como este bravo povo das planícies guarda e mantém seus maiores segredos e tradições. Elas existem ao lado das tribos e clãs. É comum que seus mestres inclusive tenham um assento no conselho de anciões de cada tribo (pelo menos no caso de seitas tribais). Durante minhas andanças pelo Deserto dos Ventos Cortantes consegui catalogar alguns grupos, apesar destes serem apenas um fino grão em um vasto mar de areia.

Contempladores de Chamas: uma seita de feiticeiros videntes que manipulam chamas. São membros da tribo das Areias Dançantes. Apesar de serem partes de apenas uma tribo, são incrivelmente respeitados e freqüentemente consultados antes de grandes campanhas militares.

Os Caçadores dos Espíritos: uma seita pequena composta por pouquíssimos batedores e rangers, que dizem serem capazes de rastrear alguém pelo “cheiro dos seus pecados”. São famosos por domarem e cavalgarem morcegos gigantes albinos que habitam cavernas ao norte das Montanhas do Trono do Dragão. Normalmente seus membros vêm das tribos que habitam a fronteira com Huan Ti.

Filhos da Lança: um exemplo clássico de seita guerreira que possui “capítulos”. Praticamente toda tribo ou clã que se preze possui seus próprios “Filhos de Lança”. A lança é vista pelos zian-kor como a mais nobre arma e essas seitas são repletas de ritos e ensinamentos secretos. Em geral, possuem uma rivalidade amigável entre si.

Os Filhos do Escorpião: uma seita pequena de guerreiros desarmados, ligada às tribos que fazem fronteira com Shinmarash e Longínqua. Sua origem está ligada à escola de combate da Técnica do Escorpião (direciono leitores que desejem maiores informações para meu artigo sobre Huan Ti, mais adiante).

Os Dançarinos das Sombras: outro caso de seita que possui diversos “capítulos” em cada tribo e clã. Os zian-kor parecem ter sido os responsáveis por essa estranha mescla de furtividade e magia das sombras (apesar dos halflings discordarem). Ao contrário das seitas como os Filhos da Lança, os Dançarinos das Sombras são extremamente unidos, não importa a tribo a qual seu “capítulo” pertença.

Eles são, na verdade, diversas tribos e clãs com as origens mais variadas e distintas. Os zian-kor não são um, mas vários povos e é comum que usem entre si a alcunha de *o Povo das Dez Mil Canções* ou de *Herdeiros das Dez Mil Melodias*. É como se as maiores nações de cavaleiros de todo o Mundo Primordial fossem reunidas pelos deuses em apenas uma terra. Tomem, por exemplo, a tribo do Pássaro de Fogo, que clama descender de reis e rainhas que deixaram seus tronos milênios atrás para seguir um profeta pelas terras desérticas de Elária. Ou ainda os Arautos dos Trovões, um vasto clã que diz “servir e seguir apenas os comandos dos filhos de Shaektis”. Nota-se pelo seu semblante, que eles há séculos uniram seu sangue, apesar dos clãs menores ainda apresentarem traços físicos únicos e exóticos. Para melhor ilustrar isso lhesuento do pequeno clã matriarcal do Ovo Dourado, cujos integrantes são reconhecidas pelos olhos de cor de ouro e pela pele albina. E isso é apenas um pequeno exemplo.

Cada uma das tribos possui belíssimas e longas tradições orais da sua origem e raramente encontram-se lendas comuns. De fato, em minhas andanças entre tribos eu encontrei lendas sobre cataclismos, reis filhos de deuses, profetas e tantas outras. Um bardo sem imaginação (e infelizmente eles existem) encontrará inspiração de sobra caso passe uma estação ou duas entre estes povos cavaleiros.

Como é sabido, os zian-kor não possuem escrita própria. O idioma comum usado entre as tribos e clãs para se comunicar – a chamada Língua dos Ventos ou *Zu-Kor* – possui origem mística, sendo claramente derivada das línguas secretas dos espíritos elementais. Seus feiticeiros e clérigos – estes chamados de xamãs – afirmam conhecer as “palavras secretas” das línguas elementais, sendo esta a fonte de seus poderes mágicos. Eles nutrem grande respeito por qualquer homem (ou gnomo) de letras, pois consideram esse saber algo sagrado.

Um fato curioso é que cada zian-kor possui de três a quatro nomes. O primeiro nome lhe é dado por seus pais, sendo normalmente algo na língua da tribo ou clã. O segundo nome é ganho pelo jovem quando este “quebra” (uma gíria para “dominar” ou “domar”) sua primeira montaria. Esse nome é composto por um conjunto de palavras comuns. Normalmente é o nome público, por assim dizer, de cada zian-kor. O terceiro nome é o *Zu-Nan* ou *Nome dos Espíritos*. É um nome secreto, revelado a cada zian-kor no dia que completa 17 anos – a idade em que ele passa a ser considerado um adulto. O *Zu-Nan* é descoberto após uma cerimônia de transe conduzida por um feiticeiro ou xamã. Na verdade, chamar o *Zu-Nan* de “nome” é um esforço gramatical, pois se trata de uma canção, uma melodia que reflete o âmago mais profundo de cada zian-kor. Nem preciso dizer como a revelação do *Zu-Nan* feita de um zian-kor para outro é o sinal mais profundo de confiança e respeito (e também afeto, pois em algumas tribos é comum a revelação do *Zu-Nan* ser seguida de pedidos de casamento).

Alguns possuem um quarto nome, que reflete sua entrada em uma das várias seitas, que são como “sociedades secretas não tão secretas” existentes em todos as tribos e clãs. Algumas seitas são tão renomadas que se tornaram intertribais, enquanto outras possuem “capítulos” em tribos diferentes e mantém um leve contanto entre si. O resultado é uma rede de alianças, pactos e laços de fidelidade tão confusa que até mesmo um mestre de políticas marash ficaria perdido.

Dos Anciões e dos Khans (Ou “Como os Zian-kor Governam”)

As tribos nômades são governadas pelos mais velhos, não importa sua função anterior, pois os povos do Deserto dos Ventos Cortantes dão extremo valor à honra e à sabedoria, normalmente características de uma vida longa e próspera. É possível encontrar anciões que já foram ladrões ou saqueadores, mas aprenderam com seus erros. Eventuais disputas entre anciões são resolvidas por meio de seus conhecimentos das velhas canções zian-kor. As canções servem como um misto de lendas, lições de moral e leis. Junto com os anciões,

Coisas para se saber sobre Isaldar

há ainda os mestres das seitas filiadas à tribo, que são normalmente compostos por guerreiros, batedores, feiticeiros, xamãs, dançarinos das sombras, entre outros valorosos membros. Apesar da grande influência das tribos, nenhum mestre ousa passar por cima de um voto feito por seus anciões.

Quando duas ou mais tribos decidem se reunir, esse pacto é selado por meio de um *Kulak* ou “Grande Festa”. Apesar do nome, o que ocorre normalmente é uma enorme competição com corridas, duelos, disputas de canções, entre outros feitos. Os zian-kor costumam aceitar estrangeiros durante estes eventos, principalmente bardos e mercadores. Os *Kulak* são a coisa mais próxima de uma corte na sociedade zian-kor e há bastante intriga ocorrendo aqui, principalmente entre tribos e seitas. Finalmente, um *Kulak* serve também para escolha de um “Mestre de Guerra”, ou *Khan*, o responsável por liderar as tribos em alguma batalha ou campanha. Apesar de raros, uma ou duas vezes por geração ocorre entre as tribos nômades um *Ka-Kulak* – uma grande comunhão de tribos. São esses enormes festins que antecedem a formação da Horda Fantasma, os massivos exércitos de cavaleiros de bestas fantásticas pelo qual os zian-kor são temidos em toda Aldar. Durante um *Ka-Kulak* elege-se um *Ka-Khan*, ou “Grande Mestre de Guerra”.

Para se ter uma idéia do poderio zian-kor, cabe lembrar aos leitores deste almanaque que durante a famosa invasão de Huan Ti, em 213 DQ, a Horda Fantasma era composta por cerca de 10 tribos, de acordo os generais de Khazantar. Ou seja, elas eram lideradas “apenas” por um *Khan*. Fala-se que uma verdadeira horda, liderada por um lendário *Ka-Khan*, seria formada por algo em torno de 30 a 40 tribos. Que Cerhywn proteja aqueles que um dia contemplarem tal legião.

Para os leitores mais curiosos, minha querida amiga Éscira pediu que eu adcionasse a seguinte informação – o último *Ka-Khan* conhecido na Sétima Lua foi o lendário e polêmico **Tempestade Negra Barakush**, que teria vivido entre os anos de 130 e 150 DQ. A Horda Fantasma formada por Barakush teria devastado os últimos reinos gnolls e orcs do Deserto dos Ventos Cortantes, além de levado os centauros syrath à beira da destruição. Ironicamente, esse vasto exército desmantelou-se por causas internas, após o misterioso desaparecimento de Tempestade Negra Barakush no interior da Ferida. Seu corpo teria sido recuperado por heróis zian-kor anos depois e selado em uma tumba protegida pelo espírito de uma das *Shaeri-Kor*, as *Tempestades Divinas* (para informações sobre essas tormentas, leia meu tópico sobre **Da Morada das Tempestades**). A polêmica em torno do *Ka-Khan* Barakush seria a recorrente história de ele não seria das tribos nômades, mas sim um forasteiro (de acordo as leis deste povo, estrangeiros não poderiam se tornar *Khan*, muito menos *Ka-Khan*).

De Espíritos e dos Deuses

Os zian-kor são um povo amante das tradições antigas. Eles crêem que espíritos habitam todos os recantos de Elária, as Sete Luas, as estrelas, os Cinco Andarilhos e além. E quando eu digo, “todos os recantos”, estou sendo tão direto como um anão perante seus antepassados. Para um zian-kor, mesmo uma pequena pedra ou a sua suja bota de viagem possuem espíritos, que devem ser reconhecidos e agradecidos nos momentos oportunos.

Uma consequência desta tradição é eles não vêem diferença entre objetos animados e inanimados. Para eles uma árvore, pedra, ravina, rio ou montanha não é algo tão diferente de um cavalo, grifo ou gnomo. Todos possuem espíritos que morrem e renascem e por isso todos são iguais. Daí vem o curioso hábito zian-kor de dar nomes e personalidade a coisas como montanhas e marcos geográficos. Por isso, faça um favor e não ria ou zombe de um cavaleiro nômade que cumprimenta rios, colinas ou pedras enquanto segue pelo deserto. Outro conselho que dou é que você escolha muita bem o lugar onde for dormir ou fazer as suas “outras necessidades”. Caso contrário, você pode ofender gravemente os zian-kor (afinal, você estaria desrespeitando algum “amigo” da tribo).

Os zian-kor acreditam que os espíritos são a chave para uma vida equilibrada e para se alcançar os deuses. Por isso, os xamãs das tribos não rezam diretamente para uma ou outra divindade morta, mas sim



*Um guerreiro zian-kor
em sua montaria*



para grandes espíritos, que por sua vez intercedem perante o deus falecido. Eles acreditam ser um grande sinal de orgulho e arrogância se dirigir diretamente a um deus. Enquanto estive na tribo da Sombra dos Ventos, o xamã local, um zian-kor pálido e discreto chamado **Grifo Branco (Hum M CN Clr 5)** me falou longamente sobre *Aroar-Zur, o Suspiro entre os Ventos*, e de *Lotariak, o Leão de Fogo*, que eram os espíritos que intercediam pela tribo perante Adharmoloch.

Falando nos deuses mortos – que Cerhywn os apazigüe em seu sono eterno – as tribos nômades prestam vastas homenagens perante as divindades Adharmoloch, Ashantar, Mezakinn, Nephorthoth, Radenshan e Shaektis. Eles inclusive crêem terem sido salvos da Aniquilação por estes deuses. Os anciões e xamãs cantam lendas sobre o *Pacto do Equilíbrio*, feito pelas tribos com aquelas divindades da Neutralidade. Em troca de sua fidelidade, aos zian-kor foi confiada a guarda da lendária **Azrai, a Cidade Além do Crepúsculo**.

Aparentemente, parte do *Pacto do Equilíbrio* proíbe os zian-kor de adorar as demais divindades mortas. Por outro lado, os xamãs e feiticeiros das seitas fazem extensos pactos tanto com seres celestiais quanto infernais, ambos servos dos “deuses proibidos”. Boa parte da má fama da Horda Fantasma vem desse uso de magias sombrias e infernais por alguns de seus membros.

O *Pacto do Equilíbrio* parece ser também uma espécie de código de conduta para eles, o qual os proíbe expressamente de se aliarem a qualquer um dos “*Campeões da Luz ou Trevas, Ordem ou Caos*”. Esse seria o motivo pelo qual a Horda Fantasma nunca teria boas relações com Khazantar, apesar de apreciar e louvar a bravura dos guerreiros da Corte Dracônica. Isso também poderia explicar porque as tribos do Reino Vasto mantêm tantos acordos com as enigmáticas Cortes Elementais das Montanhas do Trono do Dragão.

De Azrai, a Cidade Além do Crepúsculo

Os zian-kor, apesar de nômades, clamam possuir em seu reino uma única floresta, que protegeria sua única cidade. Essa seria a lendária Azrai, que teria sido confiada ao Povo das Dez Mil Canções pelos deuses da neutralidade.

A cidade mitica de Azrai ficaria após os temidos Bosques Dourados, uma floresta paradoxal, maldita e abençoada nas lendas zian-kor como fonte de maravilhas e terrores, habitadas “pelos maiores desejos e piores pesadelos deixados pelo coração dos povos humanos”.

Os Bosques Dourados ficariam em torno de Azrai, uma cidade mágica que nunca está no mesmo lugar duas vezes. Na verdade, os zian-kor dizem que a cidade só pode ser alcançada “no momento de balanço dos Sóis Gêmeos entre luz e trevas”, daí sua alcunha de Cidade Além do Crepúsculo. É dito que Azrai se localiza “em todas as estradas e confins” e “no inicio e fim de cada jornada”.

Apesar de todo zian-kor defender com unhas e dentes a lenda desses locais incríveis, pouquíssimos viram as copas dos Bosques Dourados, muito menos as torres de metal e cristal de Azrai. Conta-se que apenas os grandes Khans, feiticeiros, xamãs, mestres e heróis podem encontrar Azrai e somente para cumprir algum grande feito. A Cidade Além do Crepúsculo seria uma gigantesca cidadela deserta. Seu interior conteria apenas relíquias e artefatos antigos da Neutralidade, confiados aos zian-kor. Essa seria a verdadeira função da Horda Fantasma – guardar Azrai.

Infelizmente, pouco pude descobrir a mais sobre esse local fantástico. Durante uma noite especialmente fria, meu anfitrião, Grifo Branco, apenas me confidenciou o seguinte: “Guardar Azrai com seus dez mil tesouros. Esse é o Legado. Nossa Maldição por pecados de Eras Passadas. Nossa Bênção por feitos de Eras Vindouras. Estamos unidos a Azrai, assim como o Céu está às Luas. Se duvida, pequeno gnomo, então diga-me, qual você acha que foi o verdadeiro motivo para meu povo ter invadido Huan Ti? Nós não fomos lá para conquistar nada, mas sim reclamar algo”.

Da Morada das Tempestades

Muitos confundem o Deserto dos Ventos Cortantes com a odiosa Ferida, vendo naquele apenas uma extensão da chaga deixada pelo sacrifício de nossa doce Cerhywn e dos demais deuses. Essa percepção é enganosa. O Deserto dos Ventos Cortantes é uma vastidão perigosa e impiedosa, mas também uma vastidão de ermos naturais belos e vastos, como as montanhas Karn ou o Mar das Pérolas. E não se trata de um deserto.

Os zian-kor possuem vários nomes para o Deserto dos Ventos Cortantes. Eles o chamam de Reino Vasto, a Morada das Tempestades, a Terra dos Espíritos ou a Vastidão Gloriosa. Os ermos ocidentais dessa enorme região são realmente desertos, a princípio rochosos e cortados por estranhas formações, fendas e ravinas labirínticas. À medida que se aproxima da Ferida, as terras vão se tornando mais áridas e cruéis, na forma de vastos mares de areias. Os malignos e demoníacos centauros syrath vagam por essas bandas, assim como algumas raras tribos orcs e caçadores de escravos de Abânnônia e – dizem – de Shinmarsh. O motivo para tanta movimentação é a fronteira com os reinos yakshas de Aryavarta, a cidade de Longínqua e as riquezas que chegam pela Ferida por meio da rota do Passo das Sombras.

Em direção ao centro do Deserto dos Ventos Cortantes encontram-se as imensas planícies e savanas que são o verdadeiro coração e espírito do povo nômade. O Reino Vasto é composto por terras áridas, cujos rios somem e desaparecem como que por magia. Os zian-kor procuram aplacar os espíritos dos rios com grandes oferendas, como uma forma de fazê-los “voltar para o reino dos mortais” o mais rápido possível. Um dos mais famosos e ariscos rios do Deserto dos Ventos Cortantes é o *Ubar-Kir*, a Serpente de Água, o único a cruzar as regiões mais desérticas. Foi-me dito que parte do ódio que os zian-kor nutrem pelos syrath se deve à corrupção do maior rio dos Desertos dos Ventos Cortantes – o *Okur-Kir*, ou Rio de Fogo. Os syrath utilizaram-se de magia infernal para tornar o *Okur-Kir* um rio permanente. Contudo, isso deixou suas águas vermelhas e venenosas, tornando as terras ao seu redor em planícies de bestas malignas. Os zian-kor chamam este rio hoje de *Nur’Ur-Kir* – o Rio do Demônio – e falam que suas nascentes são guardadas pelas maiores crias infernais dos syrath no temido e maldito Vale das Luas de Sangue, em algum lugar na fronteira com a Ferida.

Os zian-kor dependem dos grandes rebanhos encontrados no coração do Reino Vasto e na fronteira com Khazantar para se manterem. A maior parte das tribos se dedica a seguir esses rebanhos, enquanto que outras chegam a domesticar uma ou outra forma de animal. E por falar em animais, as bestas do Deserto dos Ventos Cortantes são criaturas fascinantes e ensinam-nos o porquê das tribos nômades serem um povo tão difícil de se impressionar. A verdade é que poucos lugares em toda Isaldar possuem tamanha variedade. Temos de céleres zebras, gazelas, gnuas e búfalos a incontáveis outras bestas. Há também animais notáveis como bestas sáuricas, elefantes, mamutes, rinocerontes, cervos, javalis e outros animais atrozes, além de felinos dos mais variados tipos e tamanhos, fora gigantescos pássaros – muitos dos quais incapazes de voar. A Vastidão Gloriosa guarda bestas terríveis como ankhegs, behirs, bulettes, gaviões-seta, grifos, hipogrifos, krenshars, panteras deslocadoras, pássaros roca, quimeras, yrthaks... poderia continuar ainda por muitas e muitas páginas. Descobri que diversos sábios-andarilhos de meu povo vivem em meio aos zian-kor apenas catalogando as inúmeras criaturas do Reino Vasto. Há rumores de diversas criaturas desconhecidas, como tigres alados de três cabeças, enormes hienas sem olhos capazes de farejar sangue há milhas ou mesmo bisões atrozes voadores (sim, eu também achei difícil de acreditar nesse último). Contudo, o sonho de todo sábio é conseguir descobrir mais sobre os lendários leviatãs, bestas de tamanho descomunal, jamais vistas em qualquer outro reino e consideradas divinas pelos zian-kor. Pouquíssimo se sabe sobre os leviatãs, que habitam os recantos mais ermos e hostis do Deserto dos Ventos Cortantes. Muitas parecem viver apenas no interior das

Coisas para se saber sobre Isaldar

incríveis *Shaer-Kor* (das quais falarei seguir). Entre os mais famosos leviatãs do folclore Zian-kor está *Tutekept*, a Montanha de Chifres, uma espécie de mamute atroz que de tão grande teria tido seus seis pares de presas confundidas com pequenas montanhas. Ou ainda *Kuparok*, a Nuvem de Garras, um pássaro de penas negras tão descomunal que sua passagem seria capaz de provocar eclipses. Os zian-kor possuem extensas lendas. Que Cerhywn me perdoe, mas cada uma é mais absurda que a outra. Em minhas conversas com um xamã da tribo dos Lobos da Noite, este teria me jurado que ouviu a história de um leviatã “escondido” no reino anão de Karn.

Finalmente, meu relato sobre o Deserto dos Ventos Cortantes não estaria completo sem uma descrição das estupendas *Shaeri-Kor* - uma palavra na Língua dos Ventos que significa as “Crias Tempestuosas de Shaektis”. São também chamadas de *Tempestades Divinas*, *Fúrias Ancestrais* ou *Filhas de Shaektis*. Após ouvir as lendas zian-kor não sei dizer se tratam realmente de tempestades de escala anormal, grandes seres elementais, alguma espécie de punição divina ou mesmo se são realmente semideuses filhos da deusa morta Shaektis. As *Shaeri-Kor* são as responsáveis pelo Deserto dos Ventos Cortantes possuir tal alcunha. São titânicas tormentas, na forma de imensas torres de raios, ventos, água e por vezes até terra e fogo que se movem pela região como enormes pilares vivos. Podem ser vistas a dias de distância e são usadas como uma forma de navegação pelas tribos nômades e por estrangeiros. Existem cerca de sete *Shaeri-Kor* sobre o Deserto dos Ventos Cortantes ao longo das estações. Os desafortunados pegos por uma das *Tempestades Divinas* são arremessados como bonecos de papel e destroçados por raios furiosos vindos de todas as direções. Grande parte da proeza e audácia da Horda Fantasma vem das táticas destes guerreiros de “*cavalgar na sombra da tempestade*”, permanecendo próximo de uma *Shaeri-Kor* para camuflar seus movimentos, mas longe o suficiente para não serem mortos pela fúria da tempestade. Até onde se sabe, só os zian-kor conseguem tal façanha, pois as *Fúrias Ancestrais* são espíritos ariscos, com movimentos difíceis de se prever. Muitos suspeitam que os xamãs das tribos nômades saibam entrar em comunhão com as *Shaeri-Kor* e assim adivinhar para onde a furiosa força elemental se moverá.

De todas as *Shaeri-Kor*, três merecem respeito entre os zian-kor a ponto de serem adoradas quase como divindades. Esses três poderosos espíritos formam as maiores *Tempestades Divinas*. A primeira é a imperiosa *Shakai-Madriath*, a Princesa Acorrentada em Raios, que assola o coração do Reino Vasto. *Shakai-Madriath* é uma montanha negra de nuvens, ventos e raios. A sua passagem cobre os Sóis Gêmeos e desperta espíritos elementais adormecidos, criando grandes pilares de fogo azuis. Algumas tribos zian-kor conseguem barganhar com a Princesa Acorrentada em Raios e cruzam seu perigoso interior à procura de atalhos ou de grande poder místico. Essas tribos falam que *Shakai-Madriath* serve de abrigo para diversos leviatãs.

Na fronteira com a Ferida pode ser encontrada *Nabaniath*, a Esfoladora dos Ventos Flamejantes. Essa é considerada a mais maligna das três grandes *Tempestades Divinas*, mas também é uma das respeitadas, pois o zian-kor acreditam que ela impede que a Ferida se estenda em direção ao Reino Vasto. *Nabaniath* é reconhecida por seus ventos quentes e suas paredes de areias capazes de arrancar a carne dos ossos e enterrar exércitos. Por vezes, a Esfoladora dos Ventos Flamejantes é dita como responsável por despertar os mortos. Zian-kor procuram *Nabaniath* quando precisam de conhecimentos proibidos e do saber dos mortos. Os feiticeiros da tribo dos Arautos dos Trovões consideram *Nabaniath* como seu totem protetor. Eles juram que a *Tempestade Divina* é a mais nova das *Shaeri-Kor* e que sua origem remonta à lenda de uma notável feiticeira zian-kor que possuiria a Centelha Divina.

A última das grandes *Shaeri-Kor* é *Zuniraf*, o Dilúvio Sombrio das Sete Luas. Essa tormenta ronda as vastidões ao sul do Deserto dos Ventos Cortantes, inundando grandes vastidões das planícies. O zian-kor crêem que aqueles tragados por *Zuniraf* podem se ver aprisionados no antigo reino da própria deusa Shaektis. Por vezes, algum feiticeiro ou xamã procura voluntariamente pelo *Dilúvio Sombrio* como uma forma de alcançar os domínios da deusa morta.

Novos Talentos

Técnicas da Horda Fantasma

Os cavaleiros zian-kor dominam diversas artes de montarias consideradas quase que sobrenaturais por outros povos da Sétima Lua.

CAVALEIRO FANTASMA [Geral]

O cavaleiro da Horda Fantasma aprende a ser furtivo e silencioso mesmo quando montado, tendo treinado a sua montaria para obedecer aos seus mais sutis comandos.

Pré-requisitos: 4 graduações em Cavalgar, Combate Montado, Foco em Perícia (Cavalgar).

Benefícios: O seu personagem pode usar as perícias Esconder-se e Furtividade enquanto montado. Ele usa suas graduações em ambas as perícias, mas somadas ao modificador de Destreza da sua montaria. A montaria do cavaleiro zian-kor pode se mover de acordo o seu deslocamento sem sofrer -5 de penalidade no teste de Furtividade.

Caso consiga surpreender qualquer adversário usando este talento, seu personagem e sua montaria recebem +2 de bônus de circunstância para jogadas de ataque durante a rodada de surpresa.

Especial: Um guerreiro pode escolher Cavaleiro Fantasma como um de seus talentos adicionais.

FLECHA SEM VENTO [Geral]

O cavaleiro da Horda Fantasma aprende a focar toda sua atenção no disparo de uma flecha de forma a atingir a perfeição.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +8, 4 graduações em Cavalgar, Arquearia Montada, Combate Montado, Foco em Arma (arco composto), 4º nível de guerreiro.

Benefícios: Quando realizar uma jogada de ataque à distância com arco composto (longo ou curto), o seu personagem pode, como uma ação livre, ignorar todas as penalidades pela movimentação da sua montaria. Ele também pode ignorar penalidades por ventos fortes e severos, além de poder disparar flechas em tempestades com -4 de penalidade.

Especial: Um guerreiro pode escolher Flecha Sem Vento como um de seus talentos adicionais.

Huan Ti, o Trono do Gelo Brilhante

por Miraglin Sempre-Mente

E finalmente chegamos aos confins de Aldar Oriental, na distante Huan Ti, o Trono do Gelo Brilhante. A leste das Montanhas do Trono do Dragão surge uma infinidade labiríntica de vales profundos, com escarpas íngremes cobertas por florestas de trepadeiras. O coração desses vales contém pântanos frios e pequenos platôs envoltos eternamente em névoas prateadas onde crescem enormes árvores nodosas. Tudo cercado por picos gelados de cristais brilhantes. Huan Ti é chamada por seus monges e sacerdotes de *A Terra Adormecida*, e realmente há uma paz e serenidade aqui que parecem intocadas por qualquer tipo de mal. Outro nome propício é o *Reino do Topo do Mundo*, pois muitas das vilas e monastérios parecem pairar sobre nuvens. Essa bela e longínqua terra deveria ser um paraíso sobre a Sétima Lua, dado seu povo passivo e contemplativo. Mas tristemente, os caminhos da guerra penetram mesmo nos refúgios mais distantes.

Visitando o Reino do Tópó do Mundo

Antes de adentrar pelas montanhas e ravinias do oriente, todo sábio viajante estrangeiro deve saber algumas pequenas, mas valiosas dicas em sua primeira visita à bela Huan Ti.

1) *Leve um mapa*: Huan Ti não possui estradas e suas trilhas se escondem em bosques, pântanos e montanhas. Viajantes desacostumados com os ermos se perdem facilmente. Inclusive já encontrei um grupo clérigos yakshas vivendo há quase 10 anos em uma série de cavernas porque haviam se perdido em sua viagem para a cidade de Qin Qesan.

2) *A maioria dos caminhos leva para cima*: a maior parte da Terra Adormecida se encontra a elevadas altitudes. Viajantes de reinos mais baixos vão se ver exaustos e cansados após andar poucas milhas. E, caso você não esteja seguindo uma trilha, leve equipamento de escalada.

3) *Respeite o povo*: os habitantes de Huan Ti são da raça humana hian, a mesma do Império do Leão Celestial, mas anos nas montanhas os deixaram mais fortes e atarracados. Seja extremamente educado com eles. Caso queram mexer nas suas coisas ou riam da sua roupa, não se ofenda. Um camponês hian amigo é a chave para boas trilhas, ótima comida e um teto sobre sua cabeça durante a noite.

4) *Cuidado com pessoas desarmadas*: Isso pode parecer estranho à primeira vista, mas lembre-se que Huan Ti é a morada dos maiores mestres de artes marciais de toda Sétima Lua. Ora, os adeptos descendentes da lendária Escola do Dragão Cintilante clamam terem sido os próprios inventores das artes do monge. Por isso, não subestime ninguém. Especialmente velhos sorridentes de bengala, pois nunca se sabe qual deles pode ser um venerável *sifu*, ou mestre marcial.

5) *Não parece, mas há uma guerra acontecendo aqui*: Tome cuidado, pois Huan Ti está oficialmente “sob a proteção” do Exército dos Trovões Ancestrais do Império do Leão Celestial. O país inteiro está ocupado (pelo menos as partes mais acessíveis). Caso você se veja cara a cara com uma patrulha de homens fortemente armados ou montados em dragonados, tente fugir. Caso não seja possível, reze a Cerhywn, pois é proibida a entrada de estrangeiros armados que não estejam sob as ordens do **Duque dos Dez Mil Leões Shian-Lon** (**Hum M LN Gue 7/Rgr 6**).

Dos Filhos das Montanhas

Viver durante anos e anos em montanhas e picos isolados fez com que aos hian de Huan Ti desenvolvessem um bom número de tradições e gostos bem peculiares. Em minhas viagens, fiz questão de anotar alguns desses hábitos para que vocês passam ter uma melhor imagem desse longínquo país.

1) *Labirintos e Quebra-cabeças*: O povo de Huan Ti tem uma paixão incomum por quebra-cabeças, caixas de mistérios e labirintos. Esse amor parece estar ligado à forte tradição monástica do país. Crianças hian amam montar e desmontar figuras e bonecos de papel, enquanto que todo sábio que se preza possuí sua própria caixa de mistérios. Por sua vez, os nobres e monges dessa terra amam criar extensos e maravilhosos labirintos, sejam em seus jardins ou mesmo nas muralhas de alguns castelos.

2) *No compasso das montanhas*: Em Huan Ti o tempo parece parar, acompanhando as eternas e serenas montanhas. Seu povo tende a ser extremamente calmo e meticoloso. A pressa aqui não só é inimiga da perfeição, como também dos bons modos e da iluminação. Um hian de Huan Ti nunca faz nada com pressa. Caso surja um problema, provavelmente ele irá sentar, tomar um pouco de chá e meditar na solução antes de realmente fazer algo.

3) *Animais da sorte*: Os hian possuem uma série de animais “das boas fortunas”. Na verdade, eles acreditam que esses animais são na verdade poderosos espíritos que podem assumir forma humana e viver em seu meio. Garças e lebres são símbolos de fortuna, enquanto que texugos e tartarugas são animais da sabedoria. Os misteriosos

dragões de Huan Ti – que mais se parecem com gigantescas serpentes – são um símbolo de sabedoria divina e o próprio Devanthar é constantemente mostrado como um dragão cujo corpo se perde no infinito das estrelas.

4) *O Portão dos Ossos*: Todo bom cidadão de Huan Ti conhece extensos ritos fúnebres. Isso está ligado à forte adoração ao deus morto Devanthar e não tem nada a ver com nenhum fascínio por necromancia (que é considerada um dos maiores sacrilégios possíveis na mente de um hian). Os habitantes da Terra Adormecida possuem diferentes ritos para enterrar e cremar cada tipo de pessoa: pais, filhos, monges, nobres, animais de estimação, criminosos, etc. Um dos mais curiosos e comuns hábitos está na chamada *Vigília*, onde os hian esperam exatamente 7 dias após a morte para cumprir os ritos fúnebres. Isso tem a ver com a crença de que leva 7 dias para que a alma atinja o *Portão dos Ossos* e tenha sua entrada permitida pelos porteiros de Devanthar. Algumas vezes pode ocorrer um engano e alma pode ser “mandada de volta” por ter morrido “antes do seu tempo”. Bem, pelo menos é nisso que os hian acreditam.

De Rebeldes e Intrigas (Ou “Um Gnomo em Huan Ti”)

Quebro agora a ordem tradicional de meus artigos para relatar minha viagem à Terra Adormecida. Minha entrada em Huan Ti foi um pouco mais difícil do que imaginei. Após deixar o Império do Leão Celestial pela cidade de Qinshian, tive minha entrada barrada na fronteira por oficiais do Arquiduque, que informaram não poder garantir a “*minha estimada segurança perante os insidiosos rebeldes das montanhas*”. Desanimado, mas nunca derrotado, consegui a ajuda dos Borboletas de Ferro, uma estranha seita de monges-místicos cujo principal poder parece ser o de aumentar o tamanho das belas borboletas-crisântemo naturais da região. Assim, com o cair da noite, eu e meus guias, os magos **Silêncio Astuto (Hum M LN Mng 1/Mag 6)** e **Nuvem Negra (Hum F LB Mng 4/Mag 3)** atravessamos a fronteira no lombo de uma graciosa borboleta-crisântemo – que na ocasião devia ser tão grande como um elefante.

Descemos no planalto florestal de Ming Shu, famoso por suas flores gigantes e estranhos insetos, ambos com propriedades medicinais e alquímicas milagrosas. Na floresta, Nuvem Negra me deu uma máscara de seda especial, para que eu não respirasse os pólem das flores e caísse adormecido (ou algo pior). Com dois dias de caminhada chegamos à grande cidade de Qin Qesan, a maior atualmente do reino. Chamada de *Cidade das Escadas*, Qin Qesan é construída sobre um planalto de pedra, originalmente para se defender de feras que habitavam as profundezas do vale. Atualmente a cidade está tão grande que suas construções se estendem pelas paredes do planalto e mesmo pelas ilhotas dos pântanos abaixo (cujos monstros foram em sua maioria mortos pelo Exército dos Trovões Ancestrais). Qin Qesan está sendo expandida forçosamente pelas tropas do Duque dos Dez Mil Leões e as vilas locais estão sendo esvaziadas, com seus habitantes sendo forçados a migrar para a *Cidade das Escadas*.

Das Caixas de Mistérios

Esses pequenos brinquedos (nunca os chame assim perto de um hian!) se parecem uma espécie de quebra-cabeça tridimensional, normalmente na forma de cubos ou esferas compostos de diversos pequenos encaixes móveis. Verdadeiras peças de arte, quando o segredo de uma caixa é revelado, ela se abre. Normalmente o segredo é alguma forma – como um animal ou símbolo – ou meramente uma frase ou enigma meditativo, sobre o qual a pessoa deve contemplar.

Muitas caixas de mistérios são itens ou artefatos mágicos, capazes de conceder dons misteriosos ou revelar portais para locais fantásticos ou perdidos.

Coisas para se saber sobre Isaldar

Nuvem Negra e Silêncio Astuto me deixaram aos cuidados do velho **Ping Ardente (Hum F LB Lad 5/Mag 5/Trap Arc 3)**. Meus dois amigos Borboletas de Ferro se recusaram a receber meu pagamento (que eu lhes asseguro era ouro puro de Concórdia!). Eles me deixaram presentes – pequenas borboletas de madeira – e sumiram na noite apenas dizendo que “*Haviam cumprido sua missão*”.

Fiquei com Ping Ardente durante uma semana. Aparentemente, meu anfitrião era o maior alquimista de Qin Qesan – ou pelo menos assim se dizia ser. Contudo, em minha estada, Ping apenas provou ser capaz de beber estupendas doses de diversas bebidas hian. Eu pude observar também a tensão que consome a *Cidade das Escadas* com o plano forçoso de colonização do Império do Leão Celestial. Há diversos grupos rebeldes atuando na região, fora guildas de ladrões e mercadores vindas de Qinshan e ordens como os Magistrados das Virtudes Celestiais. Entre os rebeldes são famosos os Tartarugas de Pedra e o Mariposa da Noite. Os primeiros são uma ordem de monges grandalhões e gordos, que lutam usando enormes cascos de tartarugas gigantes dos pântanos nas costas. Eles conseguem também usar os cascos como escudo e até armas de arremesso! Seu objetivo é expulsar Exército dos Trovões da região. Já o **Mariposa da Noite (estatísticas desconhecidas)** é um herói lendário local que saqueia armazéns militares, explode barris de pólvora e coloca drogas soníferas na comida de dragonados. Há um prêmio de 10.000 taels (a moeda de ouro do Império do Leão Celestial) pelo Mariposa.

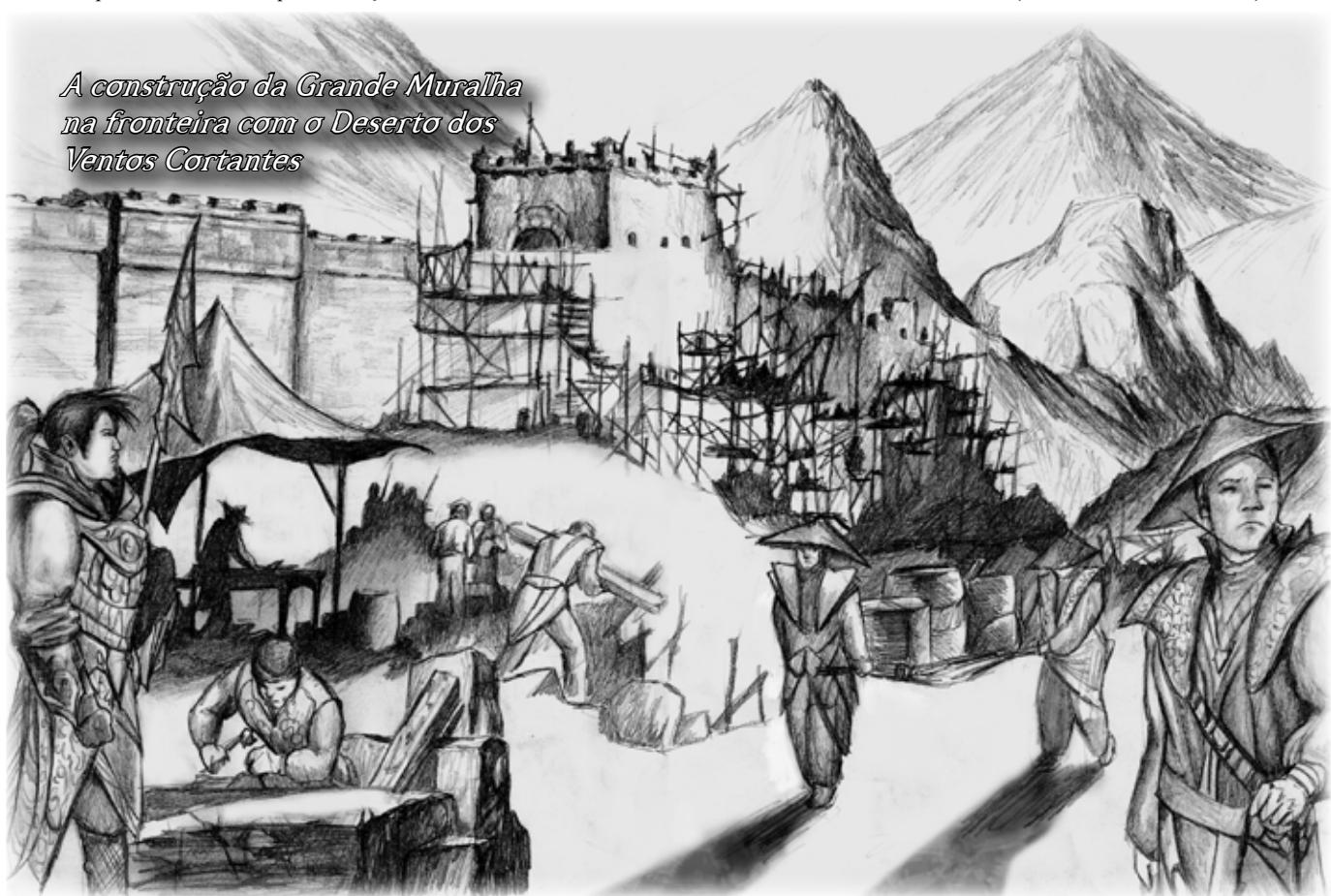
Ping Ardente me deixou com sua velha amiga, a mercadora **Pequena Garça (Hum F NB Esp 5)**. Pequena Garça me tirou de Qin Qesan em um jarro de barro ornamentado (não recomendo tal método de viagem nem a um halfling). Longe do alcance do Exército dos Trovões, pude finalmente respirar e voltar a apreciar as paisagens do Reino no Topo do Mundo. Meu objetivo agora era alcançar a capital, Huan Ti. No caminho passei por três monastérios, entre eles o famoso *Passo do Tufão*, que conta com vários adeptos em Aldar Ocidental. Também pude ver como Pequena Garça trabalhava, vendendo todo

tipo de bugiganga e levando notícias e recados entre as vilas isoladas. O mais notável era como a pequena hian sempre era seguida por pássaros e parecia ser capaz de falar com eles. Qual foi meu espanto um dia ao ver que, durante a noite, Pequena Garça tomava a forma de um grou e saia voando para entregar cartas secretas para monastérios no alto das montanhas. Ela me disse que isso era devido à sua herança, que ela era um dos Povos Espíritos, mortais com sangue dos estranhos seres escondidos nos vales.

Atingimos Huan Ti e novamente meu guia se recusou a receber pagamento. Começava a crescer na minha mente uma pequena conspiração em rejeitar dinheiro das mãos de gnomos, mas, resoluto, segui adiante. A capital Huan Ti – que leva o mesmo nome que o reino – é a cidade mais alta de toda Isaldar (talvez com exceção de Lunária no ocidente). Construída em pedra e adornada com brilhantes telhas de prata e esculturas de animais sagrados, o Trono do Gelo Brilhante é uma visão idílica, mas enganosa. Caso o visitante seja mais atento, verá guardas imperiais patrulhando as ruas e magistrados em todos os cantos. Os nobres locais são servos amedrontados do temido Duque dos Dez Mil Leões Shian-Lon. Todos os lordes que negaram se curvar perante o Duque fugiram para as montanhas, de onde coordenam sua batalha para libertar a *Terra Adormecida*. Esses rebeldes, liderados pelo valente **Hashiken (Hum Lum M LB Mng 15)**, o **Tigre Virtuoso da Resistência**, chamam sua capital atualmente de *A Prisão de Seda*.

Vocês não imaginam meu espanto quando meu novo companheiro, um discreto e pequeno burocrata – a quem chamarei apenas de **Yu (Hum Lum M NB Lad 9)** – me deu uma poção de petrificação e pediu que a bebesse. Ele garantiu que eu seria despetrificado no momento oportuno e que meu “disfarce” de estátua era a única forma de continuar minha viagem. Bem, Yu é uma pessoa maravilhosa e tremendamente educada, mas eu gostaria que ele tivesse sido mais específico. Pois quando eu voltei a respirar (isso estava começando a ficar repetitivo), qual foi minha surpresa ao me ver perante a própria Rainha do Vento Norte, **Hian-Shi (Hum F NB Ari 6/Lad 1)**! Vocês

A construção da Grande Muralha na fronteira com o Deserto dos Ventos Cortantes



não imaginam minha vergonha, pois eu estava totalmente descabelado, com a roupa amarrada e sem meu bandolim (um bardo sem bandolim é como um guerreiro sem sua espada). Mas deixemos isso de lado. Sua Alteza me tratou muito bem e disse ter lido um de meus almanaque – por Cerhywn, que orgulho! Vossa Majestade das Neves disse que chegou tão longe a pedido dela e solicitou para que a desculpasse pelos estranhos métodos de viagem. Nem preciso dizer que fiquei sem palavras. A Rainha do Vento Norte talvez seja a humana mais bela, gentil e meiga que já conheci. Enfim, Vossa Alteza me pediu para que eu colocasse à pena e tinta minha jornada e mostrasse aos povos amigos de Concórdia o que os embaixadores do Império do Leão Celestial vêm tentando esconder – que Huan Ti é uma terra e aprisionada sob o julgo de uma ocupação tirânica.

Após essa noite incrível e prazerosa (e após cantar algumas canções improvisadas) fiquei triste por deixar a Rainha do Vento Norte, mas Yu implorou por celeridade. Durante a saída, contudo, fomos pegos de surpresa por um zeloso Magistrado Imperial. Quando pensei que estava tudo perdido, Yu de uma hora para outra mudou totalmente sua postura e personalidade. Ele se revelou como sendo um espião enviado pelo próprio Arquiduque das Mil Tempestades Haoshi, de Qinshan. Em seguida, ordenou o Magistrado que me levasse em segurança para a cidade de Rashin Tor. Yu deu seu comando com tanta convicção, autoridade e tranqüilidade que meu primeiro pensamento foi correr em direção aos aposentos da Rainha e denunciar esse vil espião. Contudo, após o Magistrado aquiescer à ordem e dar as costas para nós, Yu pareceu voltar ao normal e piscou discretamente o olho para mim. Foi ai que percebi que a súbita transformação e o impecável logro foram resultados de uma coisa – a Centelha Divina. Yu era um Luminar e protetor da Rainha! E ele usara de sua lábia e carisma divinos para convencer o Magistrado que era um espião do Arquiduque. Notável! E de quebra ainda ganhei uma “viagem oficial” para Rashin Tor, na fronteira com o Deserto dos Ventos Cortantes, o que para mim era perfeito. Eu esperava alcançar minha caríssima amiga Éscira ban Drazhen na Soberania de Abannônia ou Khazantar, e por isso pretendia seguir para o norte de qualquer jeito.

Minha estadia em Rashin Tor foi curta. A cidade é uma verdadeira fortaleza. A presença do Exército dos Trovões Ancestrais aqui é até bem vinda. Os imperiais, afinal, mantêm a Horda Fantasma distante (apesar de confrontos ainda serem comuns). A nova cidade foi construída nas montanhas acima da antiga. Por sua vez, as tropas hian trabalham dia e noite construindo uma titânica muralha que separará as montanhas florestais de Huan Ti do Deserto dos Ventos Cortantes. A visão de Rashin Tor em si é surreal. Atrás estão as montanhas altas e florestas profundas. Abaixo ficam ruínas e uma estrada de pedras gastas que leva para as vastidões secas. Não é por menos que

Seguindo os Passos do Dragão das Escamas Brilhantes

As montanhas acidentadas e labirínticas de Huan Ti estão repletas de templos e locais sagrados misteriosos arrancados de todos os cantos do Mundo Primordial. Fala-se com espanto que esses templos pertencem às mais diversas raças e mesmo a eras diferentes. Os hian crêem que isso não é mera coincidência, mas sim uma mensagem especial deixada pelos deuses mortos. É como se toda Huan Ti fosse uma gigantesca caixa de mistérios ou quebra-cabeça, cujo segredo envolve algum grande enigma ancestral envolvendo o destino das Sete Luas.

Por isso muitos hian, especialmente monges, “seguem os passos do Dragão das Escamas Brilhantes”, ou seja, viajam por essas ruínas e velhos templos selados, desbravando seus testes e conhecimentos perdidos. Muitas almas menos altruistas realizam também essa jornada à procura de poderes proibidos. Os hian contam de peregrinos que alcançaram iluminação ou mesmo a imortalidade. Isso se deve também à lenda que diz que o Portão dos Ossos, a entrada para o Reino dos Mortos, antes guardada por Devanhar, estaria abaixo de Huan Ti.

muitos suspeitam que alguma forma de magia ou proteção impede o deserto de avançar contra Huan Ti. Minha saída da bela Terra Adormecida contou com meu guia mais suspeito até o momento – o **robogoblin Akan-nug (Robg M LN Rgr 4)**. Oficial dos exércitos da Soberania da Abannônia, Akan-nug me disse que seus senhores vêm fornecendo secretamente armas de fogo para uma violenta facção rebelde em Rashin Tor conhecida como Os Ventos Vermelhos. Esses sobreviventes tanto da Horda Fantasma, quanto do Exército dos Trovões Ancestrais, desejam destruir todos os rastros de estrangeiros da região. A notícia não me pareceu animadora e eu perguntei porque o robogoblin havia me dito isso. Sorrindo maliciosamente, Akan-nug não respondeu e continuou me guiando deserto adentro. Eu pensei que no final das contas havia me tornado um prisioneiro. Nem posso dizer minha felicidade ao alcançar um forte robogoblin e encontrar minha doce e fiel amiga Éscira me esperando. Pelo jeito, os robogoblins foram subornados para me resgatar. Como Éscira sabia onde eu estava? Bem, o que posso dizer? É sempre bom ter uma amiga maga e adivinha.

Da Escola do Dragão Cintilante e dos Estilos de Combate de Isaldar

Como todos sabem, as milenares artes monásticas de controle do poder do *ki* originaram-se na mítica Escola do Dragão Cintilante, fundada pelo próprio Devanhar nas eras perdidas do Mundo Primordial. Os poucos e notáveis mortais escolhidos pelo Guardião do Portão de Ossos foram os primeiros *sifu*, os mestres nas artes marciais divinas. Infelizmente, algum evento misterioso ocasionou a queda da Escola do Dragão Cintilante, com seu estilo puro sendo despedaçado e dividido nas várias escolas de monges conhecidas hoje pela face de Isaldar.

Transcrevo a seguir algumas das mais famosas dessas escolas e onde se localizam. Contudo, advirto meus leitores de que várias outras ordens de monges, cada uma com seus próprios segredos, ainda existem sob as Seis Luas. E – como não poderia faltar – Huan Ti está repleta de lendas sobre *sifu* isolados nas montanhas que ainda dominam segredos da Escola do Dragão Cintilante.

- *Caminho do Vento*: A encarnação moderna desta escola teria sido fundada por um elfo (ou meio-elfo) de Elária fascinado pelo poder do *ki* sobre o elemento do ar (os elfos chamam o *ki* de *mana* e o associam à magia). O monastério da Morada dos Alísios localiza-se na Floresta de Onires, perto da bela cidade de Elísia, apesar de seus adeptos serem eternos andarilhos. Uma vertente mais antiga e mística desta escola existe em Huan Ti, no monastério do *Passo do Tufão*.

- *Élide da Montanha*: Os anões há eras seguem o caminho do monge como uma forma de fortalecerem corpo e espírito. Eles chamam o *ki* de *wyrd*, uma palavra cuja tradução mais aproximada seria “poder” (apesar de ser uma tradução equivocada). Os anões criaram seu próprio estilo, mas consideram que qualquer um que prove seu valor (e seu *wyrd*) pode entrar para os salões subterrâneos de *Mur-Karnad*, o monastério da ordem localizado na cidade de Penumbra.

- *Forja de Ossos*: Este estilo de combate é uma das mais curiosos, pois os monges-sábios de Huan Ti não conseguem dizer como os orcs e meio-orcs desenvolveram a Forja dos Ossos. Não há nenhum relato de contato entre monges humanos e guerreiros orcs conhecido. Talvez a Forja de Ossos seja uma espécie ancestral e tribal de luta orc que de alguma forma proporcionou o desenvolvimento do *ki* nessa rude raça. Essa escola não possui um monastério, mas seus praticantes se reúnem anualmente em Anaruk, na Ferida.

- *Harmonia das Ondas*: Este é provavelmente o mais raro e exótico dentre os principais estilos de combate conhecidos em Isaldar. Seus praticantes escondem suas técnicas por detrás de mantras e meditações bizarras. Não se sabe a localização de seu monastério, que é conhecida apenas por seus mestres. Locais prováveis incluem Âncora Seca, Huan Ti e Zhao Khan (onde dizem que a ordem mantém algum pacto secreto com os Príncipes Mercadores).

Coisas para se saber sobre Isaldar

- *Punho de Titã*: A mais organizada e pública das ordens de monges de Isaldar. A Punho do Titã está intimamente ligada ao governo do Império do Leão Celestial, com seus principais monastérios localizados nas cidades de Qinshan e Ishinkhan.

- *Técnica do Escorpião*: Essa pequena e sinistra escola teria sido expulsa do Império do Leão Celestial devido a algum crime cometido contra a dinastia que governa Zhao Hikuo. Seus integrantes se refugiaram no Deserto dos Ventos Cortantes, aliando-se aos guerreiros zian-kor.

- *Tempestade dos Ventos Cortantes*: Um estilo jovem e vigoroso, os adeptos desta escola são famosos por seu ímpeto de combate e sua disposição para aventuras. Seu principal monastério é o *Sete Espadas das Nuvens*, em Huan Ti.

- *Virtude da Lâmina*: Fundada há pouco mais de um século pelo mercenário Karth do Império Melkar, que treinou em Huan Ti. Esta escola possui sua sede na fortaleza de *Karthandus*, a poucas milhas de Kothen Kor. Rumores falam de uma ordem de monges de Huan Ti rivais da *Virtude da Lâmina*, que acusam seu fundador de haver roubado segredos do estilo e vendido-os por dinheiro.

Novos Talentos

Alquimia Interna

O povo hian de Huan Ti possui uma tradição tão antiga nas artes alquímicas quanto nos exóticos caminhos do monge. Um dos mais fascinantes feitos de mestres alquimistas de Huan Ti é arte da Alquimia Interna, ou *Nei Dan*, onde o místico ingere os elementos de uma poção e os mistura no interior de seu corpo, através da força de seu *ki*.

ALQUIMIA INTERNA [Criação de Item]

O personagem é capaz de preparar infusões mágicas, cujos diversos componentes são consumidos, misturados e ativados usando o *ki* de seu corpo.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, Preparar Poção.

Benefício: Seu personagem é capaz de criar poções mágicas internas, seguindo as mesmas regras do talento preparar poções do *Livro do Jogador*. O personagem deve seguir os mesmos passos, com a diferença que à medida que trabalha em seu laboratório ele vai ingerindo os diversos ingredientes e meditando para canalizar o poder alquímico da poção. Uma vez pronta, a poção interna fica no sangue do personagem e pode ser ativada a qualquer momento como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

O personagem pode ter em seu corpo um número de poções internas igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1). Apesar de ser uma ação livre, apenas uma poção interna pode ser ativada por rodada.

TRANSFUSÃO ALQUÍMICA [Geral]

O personagem é capaz de transferir o poder alquímico de suas poções internas para outras criaturas.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, Alquimia Interna, Preparar Poção.

Benefício: O personagem pode transferir qualquer poção interna que esteja em seu sangue para outra criatura viva voluntária. A transferência requer que tanto o doador quanto o beneficiado meditem de mãos dadas durante 5 minutos.

Criaturas beneficiadas que não possuem o talento Alquimia Interna podem manter em seu corpo apenas uma poção interna por vez. Ativar uma poção interna, para criaturas sem o talento Alquimia

Luminares marciais em luta na Guerra Divina no Império do Leão Celestial



Interna, exige uma ação padrão e um teste de Concentração CD 10, que provoca ataques de oportunidade. Falha destrói a poção, que se dissipar sem efeitos colaterais no sangue do personagem. O personagem que esteja em um lugar calmo, pode ‘escolher’ 10º no teste de Concentração, garantindo sucesso automático.

O Legado de Devanthal

Os monges de Huan Ti honram, acima de todos os deuses mortos, Devanthal, o Guardião do Portão de Ossos, e dominam vários de seus ensinamentos.

INVESTIDA DA CHAMA BRANCA [Geral]

Seu personagem é capaz de converter seu *ki* em uma letal arma contra mortos-vivos.

Pré-requisitos: 1º nível de monge, Ataque Atordoante, 4 graduações em Conhecimento (religião).

Benefício: Ao realizar um ataque contra qualquer criatura do tipo morto-vivo, o personagem pode gastar um de seus usos diários do talento Ataque Atordoante como uma ação livre para causar +2d6 pontos de dano. Este talento é uma habilidade sobrenatural.

AURA DA CHAMA BRANCA [Geral]

Seu personagem é capaz de manifestar fisicamente seu *ki* na forma de uma aura pura de chamas.

Pré-requisitos: 1º nível de monge, Ataque Atordoante, Investida da Chama Branca, 8 graduações em Conhecimento (religião).

Benefício: Como uma ação livre, o personagem pode gastar um de seus usos diários do talento Ataque Atordoante. Qualquer morto-vivo que ataque o personagem em combate corpo-a-corpo sofre 1d6 pontos de dano. Esse talento é uma habilidade sobrenatural e gera a mesma iluminação que uma tocha. Ela permanece até o próximo turno do personagem.

Nova Classe de Prestígio

Luminar Marcial

Os luminares marciais são os lutadores que nasceram com a dádiva da Centelha Divina. Por possuírem uma pequena parcela dos poder dos deuses, com o tempo suas habilidades em combate vão se tornando naturalmente mais poderosas e instintivamente eles acabam adquirindo níveis nesta classe de prestígio, que definitivamente os coloca acima dos lutadores normais.

Os luminares marciais normalmente foram bárbaros, guerreiros, ladinhas, monges, paladinos e rangers antes de seguirem por este caminho, mas qualquer personagem Luminar com habilidade marcial suficiente pode se aventurar nesta classe de prestígio.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um luminar marcial, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +10

Subtipo: Luminar.

Talento: Ataque Adicional, Foco em Arma.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um luminar marcial (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalar (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio luminar marcial.

Usar Armas e Armaduras: Um luminar místico não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Habilidade Marcial Luminar (Sob): Um luminar marcial adiciona 1 ponto de modificador de Carisma por nível que tiver nessa classe de prestígio (mínimo 1) ao seu modificador de Força nas jogadas de dano, e na Destreza para aumentar a Classe de Armadura. O bônus na CA se aplica mesmo contra ataques de toque ou quando o luminar marcial estiver surpreendido, imobilizado ou indefeso.

Especialização em Arma: No 2º nível, o luminar marcial ganha o talento Especialização em Arma, mesmo que ele não tenha alcançado o 4º nível de guerreiro. Caso ele já possua Especialização em Arma, ele recebe no lugar Especialização em Arma Maior na mesma arma, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais, inclusive o de possuir o 12º nível de guerreiro.

Ataque Sublime Livre (Sob): No 4º nível, um luminar místico pode usar o poder Ataque Sublime uma vez por dia sem gastar seu limiar.

Defesa Infalível Livre (Sob): No 5º nível, um luminar místico pode usar o poder Defesa Infalível uma vez por dia sem gastar seu limiar.

Tabela: O Luminar Marcial

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Habilidade Marcial Luminar
2º	+2	+3	+3	+0	Especialização em Arma
3º	+3	+3	+3	+1	---
4º	+4	+4	+4	+1	Ataque Sublime Livre
5º	+5	+4	+4	+1	Defesa Infalível Livre

O Império do Leão Celestial

por Éscira ban Drazhen e Miraglin Sempre-Mente

Dos Môdos do Império

(1ª Parte por Éscira ban Drazhen)

O reino dos Quatros Tronos do Império do Leão Celestial é o legado do povo hian sobre a Sétima Lua. Uma estirpe humana antiga, os hian ergueram em Elária o lendário e opulento Império do Lótus Resplandecente, de onde clamavam governar sobre a chancela direta dos deuses da ordem e da luz (Nota: Uma forma sempre prática e hipócrita de justificar tiranias).

Nin-Tao-Shin – as Tradições Abaixo dos Céus

Antes de abordar mais das terras do Trono da Harmonia Perpétua, é imperativo analisar a cultura hian, um misto obscuro e paradoxal de regras e preceitos semidivinos (Nota: Metade deles cujas origens são desconhecidas por seu próprio povo).

No paradigma dos reinos de Aldar Ocidental, pode-se dizer que os hian lembram os estruturados anões de Karn. Ordem e hierarquia são o caminho das coisas e não devem ser questionados. Esse *Elo Eterno* ou *Tao-Shin* é o verdadeiro pilar da cultura hian e permeia todas as suas escalas, desde a total devoção ao Trono da Harmonia Perpétua até a mais pura fidelidade ao senhor ou senhora da família. E que fique avisado que o típico hian considera seus soberanos como os únicos capazes de manter a ordem e a harmonia com os espíritos e os deuses mortos. Críticas ao Império do Leão Celestial, aos Cinco Relâmpagos Escarlates ou a qualquer símbolo nacional é considerado crime (Nota: Não muito diferente do Protetorado de Ur-Akthar).

Os hian são extremamente devotos e zelosos para com sua família e seus ancestrais. Inclusive toda a nação pratica a adoração aos mortos (Nota:

Coisas para se saber sobre Isaldar

Em um nível que beira os mais leves ritos necromânticos de comunhão. A manifestação de espíritos é extremamente comum nas terras dos Quatro Tronos, inclusive a sua macabra influência sobre as famílias hian – que os adoram e aplacam fantasmas com orações e oferendas de pequenos sacrifícios, normalmente na forma de comida e incenso.

O patriarca (Nota: e raras vezes a matriarca) é o senhor absoluto da família hian e tem poder de vida e morte sobre seus filhos, filhas e esposas (Nota: Os hian aceitam a poligamia patriarcal). Anciões são respeitados como fontes de saber e conselho, e nem mesmo o mais vil bandoleiro de estrada arriscaria ferir um. Toda essa devoção e rigidez acarretam uma peculiar consequência: aventureiros hian normalmente são órfãos. Afinal, somente aqueles nascidos à margem desses zelosos clãs conseguem a liberdade e o conjunto certo de “dons” (Nota: Por falta de melhor termo) para se tornarem aventureiros errantes. Ironicamente, muitos desses “heróis” são também servos do Estado, criados desde pequeno pelos burocratas e militares dos Quatro Tronos.

A sociedade hian é dívida em classes bem conhecidas em Aldar Ocidental – camponeses, sacerdotes e nobres (Nota: Uma crescente casta mercadora existe, mas é considerada parte do campesinato). O contraste das castas beira o burlesco. Os camponeses são extremamente supersticiosos, mas deveras acolhedores. São até mesmo escandalosos entre si, falando alto, gesticulando efusivamente e sempre mostrando grande emoção e união (Nota: Apesar disso, ainda usam títulos e cumprimentos formais). Os nobres por sua vez são extremamente reservados e recatados, se movendo como bonecos em algum teatro arcaico. Mostrar sentimentos é algo considerado vulgar para um nobre hian.

A grande inovação social esta na capital Ishinkhan, local de origem da peculiar “quarta classe” do Império do Leão Celestial: os burocratas. Seu nascimento se deu devido à necessidade de administrar um trono vazio (Nota: Uma coisa em si só paradoxal). Os burocratas eram originalmente uma vil e corrupta casta de monges e eunucos servos do extinto Império do Lótus Resplandecente. Contudo, hoje em dia, estão sob o controle dos Magistrados das Virtudes Celestiais e da Sociedade do Fogo Celestial (Nota: Em resumo, continuam tão corruptos e ineficazes quanto antes). Seu único mérito é serem uma casta meritocrática (Nota: Aos mais cultos, peço perdão pelo trocadilho). Apenas por meio de provas e testes de conhecimento, honra e artes de Estado, pode uma pessoa adentrar nesta casta. Os burocratas constantemente entram em choque com a nobreza. Em parte por serem muito mais eficientes do que os nobres (Nota: O que dá uma idéia da utilidade dos lordes hian). Finalmente, os sacerdotes agem como uma espécie de “meia-casta”, atuando como uma ponte entre os nobres e os camponeses e sendo compostos por membros originados de ambas as classes. No Império do Leão Celestial, o celibato é obrigatório entre sacerdotes, apesar de rumores sombrios sobre “dinastias” ocultas no clero de Alaunthar.

Julgou que neste ponto de minha longa prosa devem-se tecer alguns comentários sobre a etiqueta hian, como as formas de cumprimento. Os hian congratulam iguais unindo as mãos em frente ao peito, com um punho fechado sobre o outro e abaixando levemente a cabeça. Perante superiores, a cabeça permanece prostrada até o inferior ser reconhecido por seu senhor. Camponeses se curvam de joelhos no chão perante nobres e só falam se permitido (Nota: Burocratas deveriam fazer o mesmo, mas consideram-se iguais aos nobres). Estrangeiros são considerados “bárbaros” e o nobre hian típico costuma ser leniente com a “falta de trato social” dos mesmos (Nota: Como me delicia o espanto no rosto de um nobre ao ver meu domínio de sua tão rude etiqueta).

Outro aviso prudente: camponeses não podem portar armas (Nota: Com exceção de “instrumentos agrícolas”). Estrangeiros precisam da autorização de um magistrado para possuírem armamento. Mesmo assim, armas de fogo, bestas, bombas e artefatos tecnomágicos e objetos mágicos são proibidos por qualquer um que não sirva ao Estado (Nota: Aparentemente devido ao receio dos governantes de rebeliões).

Cortes dos Shenzhou

Ao invés de “monstros” ou “demônios”, os hian vêem extra-planares, espíritos, fadas, elementais e uma miríade de outros seres sobrenaturais simplesmente como *Shenzhou* ou *Família dos Espíritos*. Eles os consideram uma parte normal do mundo. Uma parte mágica, mas normal. Os Quatro Tronos mantêm contatos e acordos bem estreitos com esses seres como uma forma de controlar sua influência sobre os mortais. Qualquer *Shenzhou* agindo fora desses pactos dá aos soberanos hian o direito de caçá-los e bani-los, sem que seus “irmãos espíritos” possam realizar qualquer represália. Abaixo estão alguns exemplos de *Cortes Shenzhou* que mantêm acordos com o Trono da Harmonia Perpétua e cujos reinos se encontram dentro das fronteiras hian.

As Cortes dos Reis-Animais: Reinos encontrados dentro das florestas, montanhas e ermos do Império do Leão Celestial. Essas terras são habitadas pelos soberanos e lordes dos animais de Aldar Oriental.

Em termos de regras para esses “animais nobres”, use estatísticas de animais (normais, atrozes ou legendários) como se afetados pela magia *despertar* ou use bestas mágicas (mas com a Inteligência aumentada). Alguns destes *shenzhou* ainda possuem modelos como celestial, abissal, meio-abissal, meio-celestial, meio-dragão, etc.

Atualmente uma guerra consome a Corte do Rei Lobo **Uivo da Lua** (*lobo atroz deserto meio-celestial CN 10 DV*) e a Corte do Rei Javali **Montanha Divina** (*javali atroz deserto meio-abissal CN 17 DV*).

As Cortes Elementais: Os gênios e lordes elementais das Montanhas do Trono do Dragão mantêm diversos pactos especialmente com os senhores do Trono dos Ventos Celestiais.

As Cortes Feéricas: Fadas são vistas em Aldar Oriental como mais um tipo de espírito e possuem diversas cortes nas terras hian, especialmente no litoral voltado para o Mar das Pérolas. Essas cortes têm soberania sobre lagos, montanhas ou mesmo sobre pontes ou pequenas cidades.

A maioria dos *shenzhou* aprecia os pactos com mortais, pois permite que eles tenham mais liberdade em suas terras. Um grupo de aventureiros que resolva sair pelo Império do Leão Celestial caçando “monstros” pode se ver preso por magistrados acusados de “assassinato de nações aliadas ao Trono da Harmonia Perpétua”.

Shen-Tao-Shin – as Tradições Acima dos Céus

Os hian têm uma visão duplice e simplória do mundo. Para um habitante do Império do Leão Celestial, o mundo é habitado por mortais (ou *ninshou*) e espíritos (ou *shenzhou*). Todos os povos humanos, além de raças como anões, yakshas, goblinóides e demais são *ninshou*. O interessante é que eles vêem certos povos de Aldar Ocidental como “espíritos” ou “semi-espíritos”. Dois exemplos são o povo élfico e os gnomos, que são considerados *shenzhou*. Os hian chamam os elfos de *tenshii* e acreditam que são uma raça bárbara divina que habita as florestas sagradas do ocidente. Eles reagem com um misto de fascínio e medo de qualquer elfo ou humano de sangue élfico. Os gnomos por sua vez são chamados de *zhu*. Os hian crêem que os pequenos descendem de antigos servos das bibliotecas divinas do deus Gotheintor (Nota: Há inclusive uma curiosíssima crença hian de que é possível afugentar um gnomo falando-se qualquer língua ao contrário, como meu colega Miriaglin pode lhes assegurar).

Há uma maneira própria para se tratar tanto *ninshou* quanto *shenzhou*. Mortais que seguem os preceitos do *Tao-Shin* e servem ao Trono da Harmonia Perpétua devem ser respeitados com todas as regras da etiqueta. Os demais *ninshou* (Nota: Leia-se todo o resto dos povos mortais do Aldar) devem ser considerados bárbaros traiçoeiros e potencialmente perigosos. O prudente é avisar o lorde ou magistrado local nesse caso.

O curioso é que essa mesma divisão existe de certa forma entre os *Shenzhou* ou espíritos. *Shenzhou* que servem os deuses mais adorados no Império do Leão Celestial são tratados como sacerdotes ou figuras sagradas (Nota: Mesmo a nobreza lhes presta respeito). Inclusive, o Império do Leão Celestial mantém pactos diplomáticos com várias cortes espirituais.

Os demais *shenzhou* são considerados “rebeldes divinos”, mas são bem tratados por medo de seu “poder espiritual”. Eles são considerados “honrosos convidados do Império”, como se fossem embaixadores dos espíritos. Normalmente é proibido atacá-los, a menos que o agressor seja um conjurador a serviço dos Quatro Tronos.

Em geral *shenzhou* não estão subordinados às leis mortais, mas sim à autoridade de sacerdotes e magos do Estado. Infelizmente, isso normalmente significa que há sempre magistrados e místicos seguindo o *shenzhou* ou mantendo-os em seus palácios e templos como “convidado de honra”. Por sua vez, *shenzhou* que se mostrem “deveras rudes” são caçados por magos, clérigos e *shen xia* (Nota: esse nome hian significa tanto “caçador de bruxas” quanto “exorcista”, e é a maneira como feiticeiros são conhecidos no oriente).

Fatos Incríveis e Feitos Notáveis das Terras Hian (2º Parte por Miriaglin Sempre-Mente)

A Guerra Divina

Como é sabido, Luminares são considerados pelos hian como indivíduos tocados por forças divinas além do seu controle. O Império do Leão Celestial os obrigou a se enclausurarem em monastérios, onde deveriam permanecer em meditação e contemplação. Os soberanos hian pensaram que isso evitaria que esses herdeiros dos deuses saíssem por aí causando problemas. Bem, acho que eles erraram, dados os rumores circulando na bela cidade portuária de Wutei sobre uma tal de “Guerra Divina”.

O que este bardo conseguiu descobrir foi que vários Luminares tomaram o controle de seus respectivos monastérios, onde ergueram cultos em sua adoração. O verdadeiro problema é quando monges e seguidores de “deuses” diferentes se encontram. O resultado tem sido uma guerra nas sombras entre artistas marciais e místicos pelas ruas das cidades do Império do Leão Celestial.

O conflito tem sido especialmente forte em Wutei. Monges trajados de vermelho, devotos do **Filho Escarlata de Gotheintor (Hum Lum M LB Clr 5/Mng 5)**, estão em uma árdua batalha noturna contra os Adeptos da Iluminação, uma seita monástica que segue uma doutrina chamada *O Prana do Triumvirato*. Os Adeptos são reconhecidos por seus mantos verdes e suas tatuagens de três olhos sobre três mãos abertas. Eles servem **Os Três Que São Um (estatísticas desconhecidas)**, um grupo de Luminares que clama ter alcançado a verdadeira divindade e que prega que qualquer um pode desenvolver a Centelha Divina se seguir os mandamentos espirituais d’*O Prana do Triumvirato*.

Os magistrados locais já se preocupam com as consequências dessa “Guerra Divina”, que ameaça se tornar uma verdadeira guerra civil e religiosa. Afinal, como deter esses novos “deuses mortais”?

O Mistério de Chiang-E

Até os dias de hoje anciões hian narram a seguinte lenda nas noites iluminadas pelas Seis Luas:

“Antes dos Cinco Relâmpagos Escarlates. Antes que o Trono da Harmonia Perpétua ficasse vazio. Antes que o Mundo Antigo fosse perdido para o Vazio Negro. Antes do Ovo Cósmico Primordial. No glorioso e abençoado Império do Lótus Resplandecente, o Divino e Soberano Imperador Huang Ti Long possuía cem belas filhas. Mas nenhuma delas era tão bela quanto a Princesa Chiang-E. Tal era seu fascínio e graça, que homem algum ousava pedi-la em casamento, por considerar-se desmerecedor. E a triste Princesa dos Olhos Perolados, toda noite, tocava e cantava para as Sete Luas, revelando seu amargor e solidão em belíssimas músicas. Até que um dos Lordes das Luas, comovido e enfeitiçado pela beleza e arte da Princesa, desceu dos Céus em uma comitiva perante o Divino e Soberano Imperador. O Lorde Lunar pediu a mão da Princesa Chiang-E e juntos rumaram para os Céus em um carro puxado por dragões”.

A Princesa da Lua é famosa como um conto de romance, pois dizem que o Lorde da Lua teve que passar por vários testes perante os deuses de Elária para poder se casar com uma mortal. De toda forma, meus leitores, narro-lhes esta lenda, pois ela revela um incrível segredo: os hian chamam a Sétima Lua não de Isaldar, mas sim de Chiangzhou ou o “Reino de Chiang”. Eles acreditam que sua bela e mítica Princesa se casou com o Lorde da Última Lua. Vocês devem estar se perguntando: *É apenas um mito e lendas são sempre absurdas*. A coincidência é que talvez não exista em toda Aldar um lugar com tantas ruínas aldarianas como nas terras conquistadas pelo Império do Leão Celestial. E isso não é tudo, existem boatos de uma cidade aldariana deserta, mas intacta, em algum ponto das Planícies dos Vermes Demoníacos. Esta cidade é chamada de *A Cidadela da Princesa*, pois viajantes e magistrados que conseguiram se aproximar viram em suas muralhas e palácios traçados em alto relevo de uma belíssima mulher.

Seria verdade então que uma princesa hian se casou com um nobre do Império Aldariano? Será que é por isso que alguns paladinos mais zelosos da Sociedade do Fogo Celestial de Ishinkhan clamam o legado aldariano como propriedade do Trono da Harmonia Perpétua? Fora que a Lenda de Chiang-E possui também uma faceta sombria na forma do Culto da Imperatriz Lunar, do qual falarei mais adiante.

Cinco Portentos do Paraíso (ou “Cinco locais interessantes de se ver”)

Dizem que o número 5 é um número da fortuna entre os hian. Assim, transcrevo a seguir detalhes de cinco locais fantásticos do Império do Leão Celestial que com certeza atrairão os leitores deste almanaque. Aos bravos, peço humildemente que enviem novos relatos de seus feitos para nossa sede em Concórdia. E que Cerhywn os guie!

1) A Floresta do Trovão: Esses bosques encantados são reconhecidos por suas árvores altas de folhas negras e por seus céus de nuvens escuras e espessas. Raios constantemente caem e parecem absorvidos pelas árvores, que brilham ao anoitecer. Muitos espíritos e animais estranhos são encontrados em seu interior. Os hian dizem que um dos filhos da deusa Shaektis está adormecido no coração do bosque.

2) A Montanha Sagrada dos Hsigo: Os hsigo são uma estranha raça de macacos alados inteligentes (mas nunca os chame disso!) obcecados com paz e filosofia. São consultados por monges e clérigos hian e seu rei é considerado o maior sábio das Sete Luas. Dizem que a montanha dos hsigo é invisível e que seu interior guarda os *Sutras Divinos* escritos pelos deuses do bem.

3) As ruínas de Ankhok Okpur: No litoral oriental do Império jazem amplos pântanos e selvas e em seu interior erguem-se titânicas ruínas, belissimamente trabalhadas. Pirâmides com extensas escadas para os céus e enormes faces de dragões e serpentes emplumadas preenchem os restos do antigo reino do povo-lagarto do Mundo Primordial. O povo lagarto é chamado de povo-dragão pelos hian. Desde que foram salvos pelos deuses, alguma maldição parece ter caído sobre suas novas terras, reduzindo essa raça antes nobre à barbárie.

4) As Costas dos Deuses Esquecidos: Boa parte do litoral da fronteira entre o Império do Leão Celestial e Shimmarash é tomada por enormes paredões de pedra eternamente encobertos por nevoeiros e frias tormentas. Dizem os marinheiros que os rochedos dessa costa escondem ídolos macabros feitos por uma raça fria de homens-peixes que adoram deuses de eras antigas mais tenebrosos que o próprio Yurgattach. Caso isto seja verdade, acho que nem mesmo vocês, meus corajosos leitores, deveriam aventurar-se por essas praias sinistras.

5) As Planícies dos Vermes Demoníacos: Essas vastidões guardam talvez a maior concentração de ruínas aldarianas de superfície de toda a Sétima Lua, mas são assoladas por verdadeiras hordas de vermes púrpuras e outras criaturas hostis. Essas planícies e planaltos são reconhecidos por efeitos sobrenaturais bizarros, como ilhas flutuantes com ruínas e rios que correm ao contrário.

Coisas para se saber sobre Isaldar

Cinco Infames Inimigos do Trono da Harmonia (ou “Os cinco vilões dignos de se vencer”)

Mantendo meu enorme respeito pela numerologia hian, transcrevo brevemente as cinco maiores (ou mais insidiosas) ameaças ao glorioso Império do Leão Celestial. Meramente pronunciar o nome dessas ordens é considerado um crime nas terras hian. Que melhor oportunidade de feitos valorosos do que destronar essas seitas sombrias?

1) *A Irmandade da Fumaça Infernal*: Essa ordem se oculta dentro do governo dos Quatro Tronos, apesar do Império negar veementemente isso. Ao contrário de que muitos podem pensar, esses vilões não cultuam os deuses mortos das trevas. Seu objetivo aparentemente é fornecer almas aos lordes dos planos inferiores em troca do que chamam de Ascensão Negra – uma terrível transformação de mortal em um diabo imortal. Ela é liderada pelos Nove Hierarcas das Cortes Infernais, dos quais apenas **Gon Lao Du dos Dentes de Ferro (Hum Meio-Abissal M LM Mg 13)** é conhecido. Gon Lao Du governou disfarçado o Trono dos Ventos Celestiais durante 12 anos até sua verdadeira identidade ter sido revelada por aventureiros a serviço dos magistrados de Ishinkhan.

2) *A Ordem do Sapo Demoníaco*: Não se deixem enganar pelo nome cômico! Esse estranho culto fomenta o caos e a anarquia. Diversas rebeliões campesinas foram lideradas por seus integrantes, que dizem querer apenas “libertar o povo da tirania da Ordem”. Entre seus membros está o corpulento bruxo **Wu (Hum M CM Mng 6/Mg 6)** e seu estúpido assecla **Pangu (slaad azul)**, responsáveis pela morte de inúmeros oficiais de Qinshian. Muitos sussurram que os líderes dos Sapos Demoníacos não são humanos e sim demônios. Seu objetivo é libertar seu mestre, **O Monarca do Caos e Devoto do Ovo Cósrmico Primordial (lorde slaad, estatísticas desconhecidas)**, lacrado na lendária Prisão de Cristal, nas profundezas da Cidade Proibida, abaixo do Palácio de Ishinkhan.

Classes Básicas:

As Classes no Império do Leão Celestial

Como dito, aventureiros são normalmente órfãos nas terras dos Quatro Tronos. Muitos são criados por monges e místicos andarilhos, ou ainda por aventureiros ou magistrados aposentados. É inclusive comum que os campões hian chamem aventureiros de “Filhos da Fortuna”, uma expressão que é ao mesmo tempo um elogio e uma ofensa, pois indica que o personagem é uma fonte de sorte e azar.

A seguir estão informações sobre como as classes básicas são encontradas no Império do Leão Celestial:

Adeptos (PdM): São comuns entre campões e goblinóides.

Aristocratas (PdM): São comuns entre nobres e burocratas do Império.

Bárbaros: São normalmente estrangeiros ou de raças shenzhou. A exceção é do povo-dragão (povo lagarto) de Ankhok Okpur e dos diversos “reinos goblins”. Existe, todavia, um grupo de guerreiros hian que lutam canalizando sua fúria ao invés de usarem técnicas. Chamados de furiosos, eles são da classe bárbaro, mas devem pagar pontos para serem letardos. Os hian acreditam que furiosos são possuídos por antigos espíritos da matança, o que os torna bem temidos entre campões.

Bardos: Comuns entre campões. São de antigas organizações secretas em prol das classes humildes do povo, e representam artistas e sábios que andam disfarçados pelo Império. Raramente revelam o que são e fingem ser menestréis, músicos e poetas. Possuem inclusive chamativos “nomes secretos”, como “Pétala de Jade”, “Fogo Negro” ou “Canção da Espada”. Normalmente apenas usam tais nomes entre si ou quando se disfarçam com máscaras de seda ou madeira, e lutam contra a tirania e injustiça.

Clérigos: A maioria das divindades ordeiras e neutras é adorada e possui suas próprias ordens divinas, seitas secretas, hierarquias e mesmo terras.

Clérigos de Ashkar-Mithrael, Alaunthar e Gotheintor são a religião oficial do Trono da Harmonia Perpétua. Clérigos de Shaektis, Ninshardur e Devanthar se ocultam entre os campões. Adharmoloch conta com ho-

3) *Os Reinos Goblins*: As faces das Montanhas do Trono do Dragão voltadas para o Império são tomadas por uma infinidade de tribos de goblins, chamados de *bakemono* pelos hian. Esses *bakemono* são muito mais organizados (e diabólicos) do que seus primos de outras terras, sendo governados por bruxos e feiticeiros poderosos de seu povo. Entre os mais infames está o **Rei Bakemono Pequeno Abismo (Barghest superior 15 DV)**, senhor do “reino goblin” dos Pântanos Fétidos e conhecido por devorar apenas virgens hian. O Trono do Leão Celestial mantém um dos seus sete exércitos constantemente em campanha nesta área e seu capitão **Yu Fai Espada Serena (Hum M NB Gue 9)** jurou que terá a cabeça de **Pequeno Abismo**, custe o que custar.

4) *A Seita da Imperatriz Lunar*: Essa poderosa seita rebelde é governada por criaturas conhecidas em lendas hian como lamias. Seus integrantes clamam que a lenda de Chang-E é verdadeira. Eles dizem que a Princesa da Lua se casou com um rei aldariano e que suas filhas são as lamias, as verdadeiras soberanas do Império do Leão Celestial e de toda a Sétima Lua. Um dos motivos que tornam essa seita tão perigosa é sua sedutora doutrina de prazer e poder. A seita mantém uma embaixadora, a belíssima **Shivana (Lamia NM 13 DV)**, na cidade de Amalarazar, em Shinmarash.

5) *Os Setes Dragões do Vazio*: O nêmesis do Trono da Harmonia Perpétua, essa seita de assassinos pode ter sido responsável pela morte do Imperador Celestial Zhao Li, 256 anos atrás. Em eras passadas, no Mundo Primordial, os Sete Dragões foram os guardiões do Trono Iluminado. Contudo, suas práticas se tornaram tão desonrosas e sujas, que foram banidos e caçados pelos Magistrados das Virtudes Celestiais, seus mais ferrenhos inimigos. A seita seria liderada por sete “santos assassinos” que teriam atingido a imortalidade, apesar disso ser apenas mais um rumor sobre esse temido grupo.

mens santos isolados, que se escondem e meditam nos ermos. Vantheris e Nikthar contam com clérigos-ladinos e são adorados sob diversos nomes e títulos pomposos pelos ladrões e assassinos do Império. Finalmente, muitos magos prestam secretamente homenagem a Radenshan, com clérigos escondidos entre as fileiras de magos do Estado.

Combatentes (PdM): Comuns nas tropas imperiais, assim como nos “reinos goblins” e mesmo entre o povo-dragão (povo lagarto) de Ankhok Okpur.

Druídas: São desconhecidos. Apenas estrangeiros pertencem a esta classe. São comuns entre o povo-dragão (povo lagarto) de Ankhok Okpur.

Especialistas (PdM): Comuns entre campões, burocratas, sacerdotes leigos e mesmo um ou outro nobre com conhecimentos mais desenvolvidos.

Feiticeiros: Veja a classe alternativa de feiticeiro chamada shen xia a seguir.

Guerreiros: São uma exclusividade da nata da nobreza e dos exércitos imperiais. Aventureiros dessa classe são normalmente treinados por velhos mestres ou veteranos aposentados.

Ladinos: Treinados normalmente nas classes campões ou burocratas. São espiões do Estado ou ladrões das diversas guildas.

Mago: São treinados e controlados pelo Estado, em especial pelo Trono da Harmonia Perpétua e pelo Trono dos Ventos Celestiais. São vistos pelos campões como um tipo de sacerdote. Muitos burocratas são magos. Há uma infinidade de colégios de magos e alta rivalidade entre eles.

Monges: Os hian clamam terem aprendido as artes do monge com os yaksha e refinado-as. Monastérios são incrivelmente comuns, com milhares (e sempre conflitantes) ordens de monges. Devido à Lei Imperial, há vários Luminares entre esses monges.

Paladinos: Entre os hian, os únicos paladinos reconhecidos pelo Estado são os da Sociedade do Fogo Celestial de Ishinkhan. Ironicamente, são vistos como lacaios do Trono da Harmonia Perpétua.

Plebeus (PdM): Como nos reinos ocidentais, são os campões do Império.

Rangers: São os maiores batedores das classes nobres e os mais difíceis bandoleiros de se capturar entre as castas campões.

Shen xia – Variante da Classe Feiticeiro

Quando um jovem manifesta o dom para magia entre nobres ou burocratas, ele é rapidamente entregue aos colégios arcanos do Império do Leão Celestial para se tornar um mago do Estado. Quando isso acontece entre camponeses, o jovem é considerado tocado pelos *shenzhou*, a Família dos Espíritos. Ele é então treinado por um mestre recluso ou mesmo por algum excêntrico *shenzhou* para se tornar um *shen xia* – um “caçador de bruxas” ou “exorcista”.

O papel dos *shen xia* no povo hian é viajar pelo interior do Império e lidar com ameaças sobrenaturais. *Shen xia* são exóticos e misteriosos, sua vida constantemente cercada por eventos místicos. Vistos como embaixadores dos *Ninshou* perante as cortes espirituais, eles são procurados tanto por mortais quanto por espíritos para resolver todo tipo de problema.

Em termos de regras, um *shen xia* funciona como uma variante da classe feiticeiro. Um personagem da classe *shen xia* não pode comprar níveis da classe feiticeiro e vice-versa.

Características da Classe

Os *shen xia* em Isaldar apresentam as mesmas características da classe feiticeiro do *Livro do Jogador*, mas com as seguintes alterações:

Invocar familiar: *Shen xia* não possuem esta habilidade de classe.

Detectar Espíritos (SM): O *shen xia* pode sentir a presença de espíritos e entidades sobrenaturais por perto. Essa habilidade similar a magia pode ser usada à vontade. Ela funciona como a magia *detectar mortos-vivos*, com a diferença que detecta apenas os seguintes tipos de criatura: mortos-vivos incorpóreos, fadas, elementais, extra-planares e criaturas em forma astral.

Toque dos Espíritos (Sob): A partir do 6º nível, o *shen xia* se torna capaz de afetar criaturas incorpóreas com seu toque, armas e magias. Ele também pode utilizar toda a sua Classe de Armadura para resistir a ataques de criaturas incorpóreas.

Shenzhou (Ext): A partir do 20º nível, o *shen xia* passa a ser considerado um espírito ao invés de mortal. Ele muda seu tipo para extra-planar (nativo).

Tabus (Ext): *Shen xia* estão em contatos com forças e leis desconhecidas dos mortais. Por isso eles devem seguir diversas proibições bizarras e aparentemente sem sentido. Caso quebre um de seus tabus, o *shen xia* perde a habilidade de conjurar magias durante 24 horas. O *shen xia* deve escolher um tabu no 1º nível e mais um a cada três níveis (até um máximo de sete tabus no 19º nível). Exemplos de tabus incluem: não pode ingerir carne; não pode ingerir álcool; proibição de usar determinada cor; proibição de dormir na presença do sexo oposto; deve realizar algum ritual diário menor (oferecer incenso ou flores, meditar por duas horas); não pode matar animais mundanos; deve respeitar sacerdotisas de deuses bons; só pode adentrar em templos pulando na ponta de um pé etc.

Khazantar, A Corte Dracônica

por Éscira ban Drazhen

O que transcrevo agora pode espantar meus leitores mais céticos, mas devo confidenciar: gosto de Khazantar. Uma terra vasta e lúgubre, de rios gelados e florestas negras adormecidas, de vaus sussurrantes e fendas sombrias. Todas essas paisagens transpiram uma indiferença austera e régia perante o resto de Isaldar. Isso torna não apenas próprio, mas lógica, que essa seja a morada da lendária Corte Dracônica, um misto de inverdades e maravilhas dos quais pretendo esclarecer os sábios do oeste.

A Terra Despedaçada dos Dragões Celestiais

Para os desconhecedores, saibam que Khazantar, o Reino das Florestas Congeladas, é uma terra no extremo nordeste de Aldar assolada por invernos fortes e ventos impiedosos. Céus cinzentos de prata são comuns durante todo o ano, com os Sóis de Ashkar-Mithrael imperando apenas no curto verão e na cidade mágica de Rakkendar. Viagens são possíveis somente na primavera e no verão, sendo o outono portador de climas tão gelados como os invernos nas terras abaixo de Karn. A propósito, os khazandors têm uma palavra para as mais letais tempestades de inverno – *Moroz*. Exércitos, manadas e grandes bestas já foram encontrados congelados após a passagem de um *Moroz*.

À medida que se caminha para oeste, o clima se torna mais aprazível. De fato, as melhores terras do país ficam nas margens orientais do Rio Khazantar. Infelizmente, essa é a fronteira com os Desertos dos Ventos Cortantes e um local deveras suscetível a saques da Horda Fantasmas dos zian-kor ou dos grotescos centauros syrath (Nota: Impossível aqui determinar qual dos dois constitui inimigo mais ignobil). Isso força a *Khazantaria Tsyascha* – o Parlamento – a manter constante vigilância e precioso contingente militar nas bordas oeste e sul, o que dificulta o esforço na defesa das cidadelas no *Gulargir*.

A costa khazantariana é composta por longas e frias praias, com raras formações rochosas. A pesca é farta, mas muito perigosa, envolvendo por vezes serpentes marinhas e outros animais de grande porte. Os pescadores khazandor são praticamente uma cultura à parte, um misto de guerreiros e grandes navegadores, que daria orgulho a qualquer vanyr do ocidente.

O coração do país é um misto de largas florestas, cortadas de forma caótica por ravinas, rios, pequenas montanhas e mesmo estranhos desertos gelados rochosos. Essas marcas são as feridas deixadas para trás pelo duelo semidivino entre os dragões *Khazantiel*, o *Vingador das Escamas Radiantes*, e seu nêmesis **Nekalsharazar (DrgVrm MeiAbis GrdAnc M CM)**, a **Besta das Chamas Infernais**. A batalha mítica é conhecida dos bardos occidentais, e termina com o aprisionamento de Nekalsharazar nas *Chernzol*, as *Terras das Cinzas Negras*, a sudoeste de Rakkendar. Habitadas por estranhas bestas semi-dracônicas e entidades demoníacas, aquelas terras malogradas são apenas o coração da ruína. Khazantar sofre diversos outros efeitos da prisão de Nekalsharazar, principalmente na forma de constantes terremotos (Nota: Camponeses crêem que estes se devem aos espasmos do Grande Dragão Abaixo) e mesmo do *Moroz*, que incrédulos afirmam ser uma maldição. As *Chernzol* por sua vez demonstram traços climáticos notoriamente sobrenaturais, como chuvas de ácido e tempestades de cinzas.

O norte de Khazantar é coberto por um mar negro de florestas que se ergue até as terríveis e bárbaras montanhas das Terras da Noite. Um anel de fortalezas e muralhas resiste contra o norte, chamado pomposamente pelos *Rildaresh* de “*A Muralha Contra a Noite*”. Essas localidades são manejadas pelos exércitos khazandor e lideradas por meio-dragões das Cinco Ordens, sendo a única coisa a impedir os Clãs Bestiais de varrerem metade de Aldar Oriental. Contudo, os khazandors têm outro nome para a região, que reflete melhor seu âmago (Nota: Um casamento de humor negro e resignação). Eles a chamam de *Gulargir* ou “*A Força*”. Os guerreiros khazandor apreciam praguejar o seguinte: “*Cada torre e castelo construído enforca ainda mais o pescoço das Terras da Noite. Um dia sua cabeça nojenta cairá podre aos pés da Corte dos Dragões Celestiais!*”. De fato, poucos adágios refletem tão bem um povo.

O Reino de Luz e Trevas

Dentro de florestas silenciosas surgem as coloridas vilas khazandor. Suas casas são totalmente construídas com madeira e cercadas por totens protetores de dragões. Toda vila possui uma *banya*, ou sauna (Nota: Um curioso costume khazandor) e uma *vechia*, ou casa dos anciões, onde o conselho da vila, chamado de *veche*, se reúne. As vilas

Coisas para se saber sobre Isaldar

khazandor são construídas em anéis ao redor de estradas. As estradas levam às poucas verdadeiras cidades do país, estas por sua vez levam à capital Thorm Khazam. Os perigosos ermos de Khazantar forçam o povo a viver mais unido, mesmo em meio às Florestas Congeladas. Inclusive é comum que para cada anel de vilas seja construída uma torre de dragão ou *drakumlin*. Cada uma dessas pequenas torres de pedra fica escondida na floresta ou em algum local bem defensável e conta com a vigília constante de um meio-dragão das Cinco Ordens.

Ao contrário de seu cinzento país, os khazandor são um povo humano extremamente vivo, amante de farta comida e bebida (Nota: As quais são consideradas demasiadamente forte por estrangeiros, especialmente a lendária bebida *uskiur*, apreciada apenas por anões, ogros e khazandors). Roupas coloridas, até berrantes, são as preferidas em dias tranqüilos, com exceção de vestimentas vermelhas. O vermelho é visto em Khazantar como uma cor maligna, provavelmente uma tradição que remonta à Besta das Chamas Infernais, que seria um dragão demoníaco de escamas vermelhas.

Viajantes chamam Khazantar de “*O Reino de Luz e Trevas*”, devido ao enorme constante entre seu povo e sua terra. A verdade é que os khazandor sabem perfeitamente que habitam uma terra hostil e por isso parecem mostrar um desdém pela morte comum talvez apenas nos anões. Todavia, ao contrário do povo de Karn, os khazandors usam seu tempo restante em festivais, festas ou meramente ficam próximos a seus consangüíneos.

Além dos vários festivais de troca de estação e comemorações típicas dos humanos, os khazandor prestigiam três cerimônias ao longo do ano – o infame *Morozyk*, o folgazão *Buran Kurg* e a solene *Noite das Chamas*.

A *Noite das Chamas* ocorre durante o outono, no 17º Dia do Mês Oitavo (Nota: Mês do Torrente no calendário dos Principados Brilhantes). Ela celebra o sacrifício de Khazantiel para selar Nekalshazar e preservar os khazandor. É o mais sóbrio de todos os ritos, marcado por longas canções e narrativas de feitos nobres das Cinco Ordens e seus ancestrais. Enormes fogueiras são acesas durante toda essa noite. De acordo o folclore, elas servem para que o espírito de Khazantiel e sua estirpe em Samerash possam ver como arde o brilho no coração dos khazandor.

O *Morozyk* é outro sintoma da resignação temerária desses humanos frente à morte. Eles são talvez o único povo de Isaldar que celebre a vinda do inverno. E o fazem com uma grande festa, desafiando o inverno a levar o máximo possível deles para os infernos e proferindo bravatas sobre como ainda haverá khazandor vivos para comemorar o *Buran Kurg*. O auge do *Morozyk* envolve praticamente todos os participantes entrando nas gélidas águas do país, após uma longa estadia nas *banyas* ou saunas.

Finalmente, o *Buran Kurg* ou “*O Enterro do Pai Inverno*” envolve

a comemoração do fim daquela estação. Comida em quantidade prodigiosa é consumida (Nota: Praticamente tudo o que restou do inverno). Grandes festividades, com competições e outros excessos são cometidos. Tamanha é a devassidão desta festa que os sérios meio-dragões discretamente ficam de lado durante tais orgias.

A Khazantaria Tsyascha – o Governo e a Defesa de Khazantar

Khazantar talvez seja um dos mais peculiares regimes de toda Isaldar. Para descrença dos políticos ocidentais, os khazandor parecem realmente ter obtido sucesso em erguer um governo com base na justiça e paridade.

Apesar da existência de uma classe militar e política, essas são puramente mantidas com base no mérito e casam livremente entre si e com o campesinato.

As vilas de khazandor são governadas pelos *veches* ou conselhos, que elegem um *prikaz*, responsável por representar a vila na *Khazantaria Tsyascha*, o Parlamento da Corte dos Dragões Celestiais. O Parlamento é um corpo de iguais que governa da capital Thorm Khazan. O palácio do Parlamento é uma construção belíssima, erguida pela magia e poder das Cinco Ordens em cristal e pedra. Toda essa opulência não parece ter degenerado o governo dos khazandor (Nota: Pelo menos até a manufatura deste almanaque).

A *Khazantaria Tsyascha* toma todas as decisões militares e legislativas no país e seus comandos nunca são sequer questionados. O papel das Cinco Ordens parece ser meramente consultivo. De fato, espanta os sábios do oeste que os meio-dragões não governem Khazantar. Na verdade, eles são quase que servos dos khazandors. Apesar de meus estudos nas livrarias da *Tsyascha* não terem encontrado sequer um comando feito pelos parlamentares às Cinco Ordens, todos os “pedidos” feitos pelos khazandor foram atendidos pelos meio-dragões. Por outro lado, vários “conselhos” dados pelas Cinco Ordens, como os *Aramat* e os *Anarid* foram “apreciados”, porém foram “declinados respeitosamente”. Ou seja, os meio-dragões parecem de fato serem inferiores na misteriosa hierarquia de poder khazantariana. Os únicos “conselhos” nunca negados pelo Parlamento são os originados dos *Rildaresh* e dos *Daikan* e envolvem assuntos militares, como o *Gulargir*.

A *Khazantaria Tsyascha* comanda os oito Marechais de Khazantar, responsáveis pelos exércitos que guardam as respectivas oito províncias do país. Contudo, hoje em dia o quarto, quinto e sexto exércitos estão posicionados no *Gulargir* e nas margens meridionais do Rio Khazantar, dado as ameaças crescentes nas fronteiras. As Ordens *Daikan* e *Anarid* auxiliam como batedores e informantes dos exércitos khazandor.



A última força militar de Khazantar é também a mais curiosa. Chamada de Legião Perdida, sua origem remonta à maior invasão das Terras da Noite, ocorrida há quase 200 anos atrás. O Parlamento na época simplesmente alistou todos os aventureiros que se encontravam no país. A tradição, todavia, se manteve até a contemporaneidade. Assim, todos os aventureiros na Corte dos Dragões Celestiais estão tecnicamente sob o comando do Marechal da Legião Perdida (Nota: Assim chamada, pois defenderia a “Nona Província”, que não existe de fato. Trata-se de outro exemplo de “humor” khazandor). O atual Marechal da Legião Perdida é o meio-khazandor **Bakiury Fende-Cavalho (Hum M LN Lad 3/Gue 6)**, filho de um saque zian-kor a uma vila ribeirinha. É renomado por sua gigantesca espada capaz de desmembrar um cavaleiro e sua montaria em um único golpe. A fúria e sagacidade de Bakiury são controladas pelos conselhos e serenidade da **guerreira Rildaresh Raniasha Midriara (Drakzya F LB Drak 3/Pal 5)**.

Drakzinya – os Meio-Dragões de Khazantar e as Cinco Ordens

Muitas nações e povos possuem lendas de fundadores e heróis míticos. Nesses termos pode-se dizer que os khazandor convivem com suas lendas até os dias atuais. Os meio-dragões protegem silenciosamente as bordas e o interior do Reino das Florestas Congeladas de forma discreta e sem pedir nada em retorno. São verdadeiros guardiões no sentido mais apto da palavra, tais como “sombras douradas” nos dizeres dos bardos de Khazantar. Os mesmos cantam que os meio-dragões são descendentes dos primeiros Reis-Guerreiros das tribos khazandor em Elária, casados com as filhas de Khazantiel, o Vingador das Escamas Radiantes (Nota: Isso explica os *Rildaresh*, mas e as demais ordens?).

Meio-dragão em khazanês se pronuncia *drakzya* ou “filho do dragão”, o plural da palavra é *drakzinya*. Os jovens os alcunham simplesmente de “*draks*”, num misto de afeto e admiração (Nota: Que os anciões das vilas consideram desrespeitoso). A verdade dos fatos é que os meio-dragões são servos e protetores fiéis de seus parentes khazandor. É forçoso reconhecer o altruísmo e a humildade destes guerreiros dracônicos, além da dedicação e zelo de cada uma das Cinco Ordens. Meu colega Miriaglin não estava errado ao dizer que “*Um Rildaresh provocaria lágrimas de admiração em um paladino*”.

Meio-dragões vivem separados dos khazandor, seja em solitária vigília nas inúmeras *darkumlin*, seja em rígida vida monástica nos fortes das Cinco Ordens. Meio-dragões não podem se dar ao luxo do erro. Não com inimigos como os monstros da Ferida, tribos orcs, Clãs Bestiais, a Horda Fantasma, os syrath, as crias de Nekalshazar, entre vários outros, por perto.

Por viverem sob constante treino e guarda, os *drakzinya* sabem como poucos seres em Isaldar respeitar e encontrar prazer nas coisas mais simples da vida. É possível ver um austero e sério veterano Aramat esboçar um leve sorriso nos lábios simplesmente ao contemplar crianças khazandor brincando na neve. Frente tal dedicação e sacrifício, é difícil não reverenciar esses seres (Nota: E também devo dizer ser difícil não ter pena, pois qual crime teriam as Cinco Ordens cometidos para pagar tal pesado preço por tantas gerações? Eu divago contemplando a lenda de Khazantiel e tentando por vezes concatenar em meio a seus versos qual erro ou pecado foi a verdadeira causa do sacrifício do dragão-celestial).

Uma dissertação sobre os lendários meio-dragões estaria incompleta sem uma menção ao Grande Sono. Caso os leitores destes alfarrábios não saibam, um *drakzya* de idade avançada não morre. Pelo menos não de causas naturais. Desvendei grandes segredos sobre esse mistério em minhas conversas com o **sábio Koldrash Avamuth (Drakzya M CB Lad 3/Mag 6)**, em minha estada em Kord Rothmoor. Ele me disse que quando o quarto século se aventa sobre a vida de meio-dragão, este sente um sono e cansaço incomuns a tomá-lo. Como se vozes antigas o chamassem para algum lugar que só pode ser alcançado com muito esforço.

Quando as Vozes chamam pela primeira vez, um *drakzya* sabe que seu momento está chegando. Que ele deve se despedir desta vida e singrar para uma das lendárias Fortalezas da Solitude. Meu orador não me revelou onde ficam, apenas que existem em número de cinco, uma para cada ordem e que ficam em algum lugar de Khazantar (Nota: Meu palpitar seria que uma das cinco fica nos subterrâneos de Thorm Khazan). Nessas grandes masmorras, guardadas por guardiões dos quais nada me foi revelado, os meio-dragões caem em um sono mágico profundo do qual parece impossível despertar. De fato, Avamuth insinuou que o próprio corpo do *drakzya* adquire propriedades similares ao metal que dá nome às suas escamas. Nesse estado semipetrificado, o meio-dragão sonha com reinos e mundos perdidos de seus antepassados de Samerash.

Com o que sonham os meio-dragões? Estão eles fadados a sonhar “até a próxima era”, como narra uma cantiga khazantariana? Qual o propósito do Grande Sono? O que guarda os meio-dragões adormecidos? O que poderia despertar esse exército? Será verdade que após séculos sonhando um *drakzya* desperta como um dragão de sangue puro e voa para Samerash? Peço perdão a meus leitores, mas essas perguntas, até o momento, só podem ser respondidas por bardos.

A Ordem Negra de Nekalshazar

Esse último tópico não foi narrado pelo sábio *Koldrash Avamuth*, nem por qualquer khazandor de bem, homem ou mulher. A mesma chegou a mim nas minhas noites em Rakkendar, por fontes que prefiro não proferir. Essas fontes me falam de uma chaga sombria no brilho de Khazantar e das Cinco Ordens. Ela fala de uma Sexta Ordem de *drakzinya*, a chamada Ordem Negra de Nekalshazar. Se esses são meio-dragões corrompidos, que adoram a Besta das Chamas Infernais, ou pior, uma nova estirpe de *drakzinya* descendentes do próprio Grande Dragão Abaixo, não sei dizer. O que sei dizer é que uma noite após essa perturbadora revelação, fui procurada por um silencioso *Anarid* que me fez diversas perguntas sobre minhas fontes. Ele não respondeu a nenhuma das minhas indagações, não negou a existência da Ordem Negra e disse simplesmente para que eu nunca retornasse para Khazantar ou escrevesse qualquer coisa sobre isso (Nota: Aparentemente, eu não segui o conselho de meu “nobre” interlocutor. Mas não temam por mim, meus leitores, e sim pelo malfadado assassino que vier em meu incauto. Não sou chamada pelos drasendhors de “Sábia da Chama Escura” por pouco).

Nova Raça

Meio-Dragões de Khazantar, os Guardiões do Leste

Os *drakzinya* (singular *drakzya*) são a estirpe de nobres e lendários meio-dragões de Khazantar. Eles defendem o Reino das Florestas Congeladas de inúmeras ameaças malignas, desde o retorno de Nekalshazar, até as hordas dos Clãs Bestiais. Não fosse a posição resoluta destes herdeiros de Khazantiel, as trevas da Terra da Noite se estenderiam até as fronteiras de Shinmarash e provavelmente a Besta das Chamas Infernais estaria liberta de seu túmulo.

Os *drakzinya* descendem de cruzamentos entre meio-dragões ao longo de séculos no Mundo Primordial, com apenas um ou outro grande antepassado humano se juntando à linhagem de tempos em tempos. As famílias *drakzinya* são pequenas e filiadas a um das Cinco Ordens de Khazantar. Cada Ordem descende de uma linhagem mítica de dragões-celestiais. Assim, é na verdade tão incorreto chamar um *drakzya* de “meio-dragão”, quanto de “meio-celestial”. Eles se tornaram uma raça própria com características distintas. Contudo, para um *drakzya* a pureza de sangue é algo extremamente importante. Só assim eles podem preservar seu poder e conservar seu dever e voto feito perante Khazantiel.

Coisas para se saber sobre Isaldar

Um drakzya é um humanóide alto e forte, podendo ser confundido de noite com um humano de grande porte. Sua pele possui uma tonalidade fosca de acordo com sua Ordem de nascença. *Riladersh* possuem peles douradas, *Aramat* prateadas, etc. *Drakzinya* possuem escamas apenas em algumas partes do corpo, normalmente pulsos, costas das mãos, pESCOÇOS, nucas, virilhas, joelhos, calcânhares e pés (apesar de isto não ser uma regra e diversos padrões de escamas serem conhecidos). Seus olhos são como os de serpentes, e irradiam uma luminescência, perceptível em ambientes escuros. Seus cabelos são lisos e de cores metálicas, tais como suas escamas. Possuem caninos salientes e alguns apresentam línguas bifidas. Possuem também pequenas garras nas mãos e pés. Meio-dragões das Ordens *Rildaresh* e *Koldrash* possuem a pele extremamente quente ao toque, a uma temperatura febril para humanos e demais raças. *Drakzinya* da Ordem *Anarid* possuem uma temperatura corporal normal, enquanto que *Daikan* e *Aramat* possuem uma pele gélida como pedra.

Drakzinya com níveis raciais (veja baixo), acima do 10º nível ou simplesmente com níveis na classe feiticeiro, costumam possuir características dracônicas mais acentuadas. As mais comuns são chifres e mais escamas pelo corpo. Outros adquirem olhos brilhantes como poças de metal derretido ou mesmo caudas.

Características Raciais do Meio-Dragão (ou Drakzya)

- +2 em Constituição e -2 em Destreza. Meio-dragões são resistentes e possuem grande estatura, sendo justamente por isso mais cautelosos e lentos em seus movimentos e reações.
- O deslocamento de um meio-dragão é de 9 metros.
- Visão na Penumbra.
- +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos de sono e paralisia. Meio-dragões herdam parte da resistência de seus antepassados dracônicos.
- +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos de medo. Meio-dragões são conhecidos por sua coragem e destemor. A habilidade Aura de Coragem de um paladino meio-dragão afeta todos os aliados num raio de 9 m.
- Todo meio-dragão é imune à Presença Aterradora gerada por criaturas do tipo dragão.
- Legado Dracônico (Ext): Meio-dragões possuem +2 de bônus racial em uma perícia determinada pela sua descendência. *Rildaresh* possuem o bônus em testes de Sentir Motivação. *Aramat* em testes de Cura. *Daikan* em testes de Observar. *Koldrash* em testes de Obter Informação. *Anarid* em testes de Blefar.
- Um meio-dragão possui pequenas garras nas mãos e pés. Em termos de regras, elas concedem o mesmo benefício que o talento Ataque Desarmado Aprimorado.
- Sangue Mestiço (Ext): Para todos os efeitos relacionados à raça, um meio-dragão é considerado um humano.
- Idiomas Básicos: Khazanês e Comum. Idiomas Adicionais: Dracônico, Orc, Língua dos Ventos, Gigante, Goblin.
- Classe Favorecida: Paladino. Todo meio-dragão possui em seu sangue o chamado celestial para fazer cumprir a justiça e o bem.
- Níveis Raciais: Meio-dragões possuem diversas habilidades raciais que podem ser desenvolvidas com o tempo e a experiência. Em termos de regras, eles podem adquirir níveis raciais na classe meio-dragão. Essa classe somente pode ser adquirida por personagens da raça meio-dragão. Existem três níveis nessa classe, que podem ser adquiridos a qualquer tempo (mesmo no 1º nível) e nunca geram qualquer penalidade por multiclasse.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um meio-dragão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Diplomacia (Car),

Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Rildaresh ainda adicionam Disfarces (Car) e Natação (For).

Aramat ainda adicionam Cura (Sab) e Saltar (For).

Daikan ainda adicionam Sobrevivência (Sab) e Natação (For).

Koldrash ainda adicionam Obter Informação (Car) e Sobrevivência (Sab).

Anarid ainda adicionam Blefar (Car) e Esconder-se (Des).

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de Inteligência.

Tabela: Níveis Raciais do Meio-Dragão (ou Drakzya)

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	invocar o dragão 1/dia, presença régia
2º	+2	+3	+0	+3	+1 de bônus racial de armadura natural
3º	+3	+3	+1	+3	+2 Carisma, invocar o dragão 2/dia

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Meio-dragões sabem usar todas as armas simples. Eles também sabem usar armaduras leves, médias e escudos (exceto de escudo de corpo).

Presença Régia (Ext): Um meio-dragão possui uma aura de majestade ao seu redor. Ele pode escolher jogar novamente qualquer teste perícia de Diplomacia ou Intimidação, antes de saber o resultado da ação. Contudo, ele deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior.

Invocar o Dragão (Sob): Um meio-dragão pode invocar sua herança dracônica por curtos lapsos de tempo, despertando a essência mágica em seu sangue. O meio-dragão acentua suas características raciais. Seus olhos brilham, escamas crescem por sua pele e energias elementais o rodeiam. Ativar essa habilidade é uma ação livre. Durante um número de rodadas igual a seu modificador de Constituição + 3, o meio-dragão adquire resistência à energia 5 (de acordo com a tabela) e melhora seu bônus racial de armadura natural em +2.

Ele também adquire uma aura de pavor que deixa os seus inimigos num raio de 9 m *amedrontados*, a menos que tenham sucesso em um teste de Força de Vontade (CD igual a 10 + metade do nível de personagem do meio-dragão + seu modificador de Carisma).

Um meio-dragão de 8º nível adquire resistência à energia 10 e melhora seu bônus racial de armadura natural em +3. Inimigos que falhem no teste de resistência contra sua aura de pavor ficam *apavorados*, ao invés de *amedrontados*.

Durante o uso dessa habilidade, um meio-dragão ganha o tipo dragão, o que o deixa imune a certos efeitos

Raça Meio-Dragão e Modelo Meio-Dragão?

Não se deixe levar pelo nome. Não confunda a raça meio-dragão ou drakzya descrita neste livro, com o modelo meio-dragão descrito no Livro dos Monstros. A primeira é uma raça de seres capazes de cruzar e produzir descendentes entre si, cujo sangue possui traços de humanos, dragões e celestiais. A segunda representa ser filho direto de um dragão verdadeiro com alguma outra criatura.

Caso ainda ache confuso, considere que um drakzya está para um meio-dragão do Livro dos Monstros, da mesma forma que um aasimar está para um meio-celestial, ou um tiefling está para um meio-abissal.

Meio-Dragão	Resistência
Rildaresh	Fogo e Sônico
Aramat	Frio e Eletricidade
Daikan	Frio e Eletricidade
Koldrash	Ácido e Fogo
Anarid	Ácido e Sônico

Tabela: Idade Inicial Aleatória

Raça	Id. Adulta	Bárbaro, Ladino, Feiticeiro	Bardo, Guerreiro, Paladino, Ranger	Clérigo, Druida, Monge, Mago, Tecnomago
Meio-Dragão	20	+2D4	+2D6	+3D6

Tabela: Efeitos do Envelhecimento

Raça	Maturidade*	Velho**	Venerável#	Idade Máxima
Meio-Dragão	100 anos	220 anos	340 anos	+2d% anos

* -1 em For, Des e Con; +1 em Int, Sab e Car.

** -2 em For, Des e Con; +1 em Int, Sab e Car.

-3 em For, Des e Con; +1 em Int, Sab e Car.

Tabela: Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Meio-Dragão, homem	1,85 m	+2d10 x 2,5 cm	95 Kg	x (2d4 x 0,5) Kg
Meio-Dragão, mulher	1,80 m	+2d10 x 2,5 cm	90 Kg	x (2d4 x 0,5) Kg

Novos Talentos**SOPRO DE DRAGÃO [Geral]**

O *drakza* adquire o lendário dom de seus antepassados de soprar ataques elementais.

Pré-requisito: 3º nível racial de meio-dragão.

Benefício: O personagem pode, uma vez por dia, por meio de uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade, soltar um sopro de dragão. A área do ataque é sempre um cone de 6 m e causa 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de personagem (máximo 10d6). O tipo de dano causado depende da tabela a seguir. Este talento é uma habilidade sobrenatural.

Meio-Dragão	Resistência
Rildaresh	Fogo
Aramat	Frio
Daikan	Eletricidade
Koldrash	Ácido
Anarid	Sônico

FORMA ANCESTRAL [Geral]

Esse dom é possuído por pouquíssimos *drakza* e permite ao meio-dragão assumir um semblante de seus ancestrais na Lua Dourada de Samerash.

Pré-requisitos: Sopro de Dragão, 6º nível de personagem.

Benefícios: Quando o personagem utilizar a habilidade *invocar o dragão*, ele pode escolher, além dos benefícios normais, se transformar em um dragão metálico de tamanho grande, uma espécie

de cópia menor de seu antigo antepassado. Todos os equipamentos do personagem desaparecem (itens mágicos cessam seus efeitos) durante a transformação.

Além dos benefícios usuais de invocar o dragão, um meio-dragão transformado ganha +2 de bônus em Força, um ataque de mordida que provoca 1d8 pontos de dano e dois ataques de garra que provocam 1d6 pontos de dano. O ataque de mordida possui alcance de 3 m. O meio-dragão também adquire asas, com um deslocamento de 36 m (médio) e sua aura de pavor tem sua CD aumentada em +2. Finalmente, o meio-dragão ganha durante a forma ancestral, um uso adicional do talento Sopro de Dragão.

Um meio-dragão reverte ao seu estado natural ao fim da duração normal da habilidade *invocar o dragão*.

Adicionalmente, este talento também concede ao meio-dragão um uso diário adicional de *invocar o dragão*. Este talento é uma habilidade sobrenatural.

A Soberania de Abannônia

por Escira ban Drazhen

Os robgoblins gostam de se vangloriar de serem os únicos de sua estirpe a atingirem os pináculos da civilização. Um olhar atento sobre a brutalidade e ambição que corrói cada nível de sua decadente cidade-estado revela que ainda estão longe desse objetivo (Nota: Assim como diversos outros regimes “esclarecidos” de Isaldar). A gigantesca metrópole de pedra de Abannônia é uma vastidão arquitetônica marcada a sangue e traições, um colosso militar unido apenas em sua fome por conquistas futuras.

Apesar de todos esses adjetivos, os robgoblins merecem um certo grau de reconhecimento por seus feitos. Além de serem uma máquina de guerra potente, pois durante anos vêm acumulando forças sob a inação das demais nações vizinhas, como Khazantar e a oculta Shinmarash.

Das Paragens Malditas de Asukhan

A Soberania de Abannônia localiza-se sobre um estranho planalto semi-árido que fica na extremidade setentrional das Montanhas do Trono do Dragão, com amplas vistas para o Deserto dos Ventos Cortantes. O planalto é único na região e encontra-se a uma altura incomum, pouco mais de um quarto de milha acima do deserto. Suas paredes são precisamente verticais e porosas.

A verdade é que toda Asukhan exala uma aura de anormalidade e incômodo palpáveis, sendo notório que raças mais sensíveis, como elfos e yakshas, nutrem verdadeiro asco pela região. A simetria e o clima do Planalto Maldito parecem simplesmente errados, em um nível de consciência difícil de se colocar em palavras. Minhas suposições sugerem que a origem possa ser alguma anomalia planar, mas ainda é cedo para tecer conclusões (Nota: Francamente, devo advertir que fico feliz em não ter tido tempo para examinar melhor aquele lugar macabro).

Os robgoblins, procurando intimidar e maravilhar estrangeiros, constroem constantemente em Asukhan escadas, estradas, fortés e outras obras. Seus maiores generais e sacerdotes têm suas faces esculpidas nos paredões, que também comportam torres e minaretes de vigia. Alguns destes postos possuem canhões, enquanto que outros contam com soldados montados em devoradores de aranha (Nota: Criaturas desagradáveis, nativas de Asukhan).

As maiores maravilhas arquitetônicas locais são a Via dos Conquistadores e os Degraus da Serpente. A Via dos Conquistadores é uma colossal estrada que se eleva até atingir Asukhan e localiza-se a sudoeste, servindo de passagem das Cinco Cidades de Shinmarash para a Cidade-Fortaleza (Nota: É sendo fortemente vigiada). Enormes estátuas de campeões robgoblins sustentam a elevação da estrada, com inúmeras outras estátuas (algumas ainda em construção) nas bordas da

Coisas para se saber sobre Isaldar

Via que levam à cidade-estado. Por sua vez, os Degraus da Serpente foram feitos honrando ao deus morto Ur-Akthar, o Pai da Trindade Negra. São enormes escadarias, algumas perseguidas por lances de rampas, que se erguem pela parede de Asukhan do Deserto dos Ventos Cortantes. Fortalezas, minaretes e armadilhas estão espalhadas por todos os arredores dos Degraus. Os generais robogoblins concluíram acertadamente evitar a construção de amplas rampas, pois isto abriria seu flanco norte para a Horda Fantasma (Nota: Que consegue saquear em menor número os campos de Abannônia por meio de seus cavaleiros bárbaros montados em grifos e hipogrifos).

O topo de Asukhan é composto de pastagens ralas, mas suficientes para alimentar os rebanhos de bisões, zebras e demais bestas de carga. Esses animais não são nativos do Planalto Maldito. Na verdade, todas as criaturas nativas da região – como os já mencionados devoradores de aranhas – são em sua universalidade seres repelentes e aberrantes. Ao longo de Asukhan podem ser vistos também os Zigurates dos Mortos. Os ritos fúnebres dos robogoblins são no mínimo grotescos. O corpo do robogoblin é exposto aos elementos acima de pequenas pirâmides ou torres de pedra, onde se espera que abutres e outras bestas de rapinas devorem seus restos.

Finalmente, há os subterrâneos de Asukhan. Toda a extensão do Planalto Maldito parece ser oca e suas cavernas possuem uma aparência fluída – orgânica eu diria – extremamente desagradável ao olhar. Bestas da Escravidão são comuns, em especial criaturas alienígenas conhecidas como mantor, que parecem dominar o interior de Asukhan. Haveria inclusive um culto proibido entre os robogoblins que seguiriam o comando daquelas aberrações.

Não acho prudente revelar saberes indevidos, mas pude perscrutar rapidamente um tomo do qual me recuso a revelar o nome (Nota: De fato, rezo para esquecer-ló). Esse alfarrábio ancestral, escrito em iguais partes em Infernal e Abissal, descreve um ser vindo do “*Vazio Entre as Estrelas*”. Originado de um local além do compreendido pelos mortais, tal entidade pareceria para nós como “*morta, mas em sonhos*”. A recompensa para quem a despertasse era narrada como “*poder e destruição absolutos*” (Nota: Obviamente que a noção de que Asukhan possa estar vivo de alguma forma é ridícula. Da mesma forma como tal tomo é provavelmente uma fraude perpetrada por algum diabrete de Farnax).

Uma Breve Digressão sobre Abannônia

A Soberania robogoblin realmente se assemelha mais a um enorme exército do que a um país. A Cidade-Fortaleza de Abannônia é rodeada por gigantescas muralhas de pedra, reforçadas por placas de aço e antigos encantamentos, fora inúmeras máquinas de guerra. As mais notáveis são os gigantescos Canhões Abissais, aparatos bélicos de um tamanho impressionante, capazes de atingir alvos a até três milhas de distância. Aqui cabe um comentário: robogoblins são obcecados por pólvora e armas de fogo, a ponto de tais equipamentos serem mais comuns na Soberania do que em Aldar Ocidental.

Abannônia conta com três titânicos portões, controlados por demônios invocados ainda no Mundo Primordial. Existem castas robogoblins especializadas em vigiar cada portão, com seu respectivo demônio-escravo. Cada casta defende com ferocidade qualquer um que tente descobrir seus segredos. Em troca disso, elas cobram pedágios de todos que entram na cidade. Parte do estipêndio vai para o estado, ou seja, o Punho de Abannônia. O restante fica com as três castas de porteiros.

Uma consequência curiosa é que essas castas acumularam tanta riqueza que se tornaram verdadeiras famílias de mercadores, com empórios em Shinmarash e em Longínqua. Elas são os avarentos místicos dos Agur-Thanat, os beligerantes escravagistas dos Sok-Othok e os reclusos e incestuosos infernalistas Zur-Fursak. O acúmulo de bens dessas famílias chegou a tal ponto que deu início à chamada “Guerra dos Portões”. As três castas estão financiando a construção

Golems e o Colosso

Os exércitos robogoblins são famosos por seus arcanistas construtores de golems, em especial os chamados Centuriões, golems de pedra reforçados com placas de ferro nos punhos e mesmo com canhões nos ombros. Há ainda os lendários juggernauts, enormes autômatos mágicos feitos no auge do império robogoblin em Elária, cujo segredo de construção foi perdido. Verdadeiras torres de guerra móveis, deve existir atualmente pouco mais de uma dezena desses constructos.

Todavia, a grande ameaça bílica oculta em Abannônia pode ser o Colosso. Os magos robogoblins descobriram em uma das várias minas de ferro daquela nação restos de um gigantesco construto aldariano, de um tamanho nunca antes visto, a que chamam de Colosso. Esses arcanos têm se dedicado a reativar e controlar tal estupendo artefato.

de fortes e estradas ligando Abannônia com Longínqua. O objetivo é ter um monopólio sobre o comércio que vem de Aldar Ocidental pela Ferida, especialmente de Metal Divino (Nota: Avidamente desejado pela nascente casta tecnomágica robogoblin). Aventureiros e estrangeiros são usados pelas castas de porteiros como soldados e marionetes nesse conflito.

Voltando nossa análise para a Cidade-Fortaleza, Abannônia é um colosso arquitetônico feito em diferentes níveis, com cada novo nível da cidade construído sobre fundações mais antigas e ciclópicas. Há extensos canais pra escoamento da água vinda das Montanhas do Trono do Dragão, que ainda servem de defesa para todo o flanco meridional da cidade-estado.

Curiosamente, inúmeros jardins exclusivos do Punho e dos Oradores Negros preenchem Abannônia. Ambas as facções tentam superar a outra em maravilhas erguidas. A maior parte da população robogoblin vive em blocos de pedra apertados, mas de certa forma organizados. Há diversas patrulhas, postos de controle, e cada distrito da cidade é administrado por um Supervisor. Os Supervisores podem instituir leis e regulamentos menores para seus distritos (Nota: Normalmente apenas uma desculpa para subornos e extorsões). Abannônia ainda conta com distritos para estrangeiros.

Robogoblins amam passatempos sanguinolentos e por isso Abannônia conta com amplos anfiteatros e arenas. De fato, a única maneira de um estrangeiro ser respeitado é provando-se em batalha (Nota: O atual gladiador-campeão é inclusive um anão renegado chamado **Korgur (Anão M N Gue 10)**, idolatrado pelas massas robogoblins).

Abannônia é um domínio escravagista e a massiva população escrava é mantida sob controle em fortes além dos muros da cidade-estado, onde são vigiados por soldados robogoblins e suas bestas de guerra (Nota: Robogoblins apreciam a criação de aranhas gigantes). Dentro da cidade os escravos são mantidos em prisões. Os que não suportam o duro rigor de trabalho são sacrificados para a Trindade Negra (Nota: Outra alcunha para Ur-Akthar, Nikthar e Thessaltar). A maior parte dos escravos são goblins e gnolls, com um crescente número de humanos zian-kor.

A Cidade-Fortaleza ainda conta com vastos distritos dedicados unicamente às forjas e ferrarias, que recebem dia e noite novas remessas de metais das montanhas. É comum que o viajante se localize em Asukhan e arredores pelas enormes nuvens de fumaça que deixam as fornalhas de Abannônia e podem ser vistas a milhas de distância.

O Punho da Abannônia governa do Heptagrom, um conjunto de sete altas fortalezas construídas aos pés das Montanhas do Trono do Dragão, nos fundos da cidade-estado. Cada uma das fortalezas é auto-suficiente e defensável durante meses, sendo que o Punho se reúne alternadamente em diferentes pontos, apesar de cada parte do Heptagrom ser dedicado a um aspecto da máquina de guerra robogoblin.

A política na Abannônia é um ninho de serpentes. Traições oportunas, golpes menores de estado (Nota: Brutais, mas rápidos e controláveis) são apreciados. É esperado que todo general e burocrata tenha alianças duplas. Na mente de um robogoblin, todo inimigo é

um futuro aliado dispensável, enquanto que todo aliado é um mero recurso e uma possível fonte de traição. Tal pensamento parece existir mesmo dentro das violentas e bizarras famílias robgoblins, conhecidas por seu tamanho prodigioso. Claro, parricídio e fraticídio são formas comuns de “avanço social” entre as estirpes da Abannônia.

A Condenação de Athar–Abannon

Alguns sábios gnomos apontaram que é intrigante que o único templo de Abannônia se chame o Zigurate da Tempestade Negra, pois esse era um dos títulos mais arcaicos de Athar-Abannon, a divindade bestial criadora das estirpes goblinóides. É conhecido que os robgoblins abandonaram aquele deus quando abraçaram os “caminhos da civilização”. Na verdade, eles foram à heresia suprema e passaram a adorar outras divindades.

Os Oradores Negros de Abannônia, o clero robgoblin, é dividido em três seitas, cada uma dedicada a um dos três deuses sancionados pelo estado: Ur-Akthar, Nikthar e Thessaltar. Não há muito amor entre as seitas e uma guerra oculta sacode o clero. A única coisa que impede um confronto religioso aberto é a maldição conhecida como a Condenação de Athar-Abannon, mantida em segredo das demais raças (Nota: Sem sucesso, devo acrescentar).

Ao abandonar o Senhor do Massacre, os robgoblins foram amaldiçoados. Seus textos religiosos falam de pragas, demônios e invasões bárbaras contra as fronteiras do seu vasto império, nos idos do Mundo Primordial. A Tempestade Âmbar exigia que os robgoblins destruissem seu glorioso império e voltassem à selvageria de seus irmãos goblinóides. Negando o pedido da divindade, eles resistiram ao longo dos séculos (Nota: Aplaudo esta atitude, pois poucos têm o destemor de ficar contra os deuses e prosperar).

Os códices robgoblins acusam essa maldição, a Condenação de Athar-Abannon, como a força que manteve em cheque seu império no Mundo Primordial. De fato, os textos vão mais longe e falam que apenas o fato do nome da capital do império ser Abannônia impedia o orgulhoso Athar-Abannon de varrê-la da face de Elária (Nota: Quão poucos podem se orgulhar de igual logro?). Com a vinda da Aniquilação, os robgoblins fizeram um pacto desesperado com suas antigas divindades inimigas. A consequência foi a salvação de seu império (Nota: Apenas sua capital para ser mais específica).

Com os deuses mortos, os robgoblins pensaram estar livres de seu antigo criador. Mas se enganaram. Demônios ocasionais ainda

espreitam as bordas de Abannônia e uma praga mística horrenda ainda assolava uma pequena parte da raça, deformando e apodrecendo um robgoblin enquanto ele ainda vive.

Os Oradores Negros surgiram como uma forma de tentar combater a Condenação. Averigüei que, anteriormente à sua formação, os robgoblins contavam apenas com alguns raros e insanos videntes de Athar-Abannon com pouco poder político. Por meio de inúmeros e constantes sacrifícios, os Oradores conseguiram reverter certos efeitos da maldição. Em um ato de curioso sacrifício (Nota: Para uma raça tão desumana), a praga mística está agora confinada apenas aos clérigos robgoblins que não sirvam a Athar-Abannon. Ou seja, os Oradores Negros.

A tradição dos Oradores Negros de usarem máscaras de prata se deve aos efeitos da maldição. Tais máscaras são verdadeiros objetos de arte, muitas sendo mágicas. Normalmente retratam rostos demoníacos gritando em fúria. O gesto de sacrifício do clero dá às três seitas religiosas uma enorme influência política. Apesar de oficialmente obedecerem aos generais do Punho da Abannônia, os Oradores Negros são o verdadeiro poder na metrópole.

Todavia, os robgoblins são antes de tudo pragmáticos. Eles não pretendem despertar o fantasma de seu caído criador, por isso mantêm antigas tradições e rituais que remontam à época de sua adoração (Nota: Inclusive o próprio nome Abannônia).

As Terras da Noite

por Escira ban Drazhen

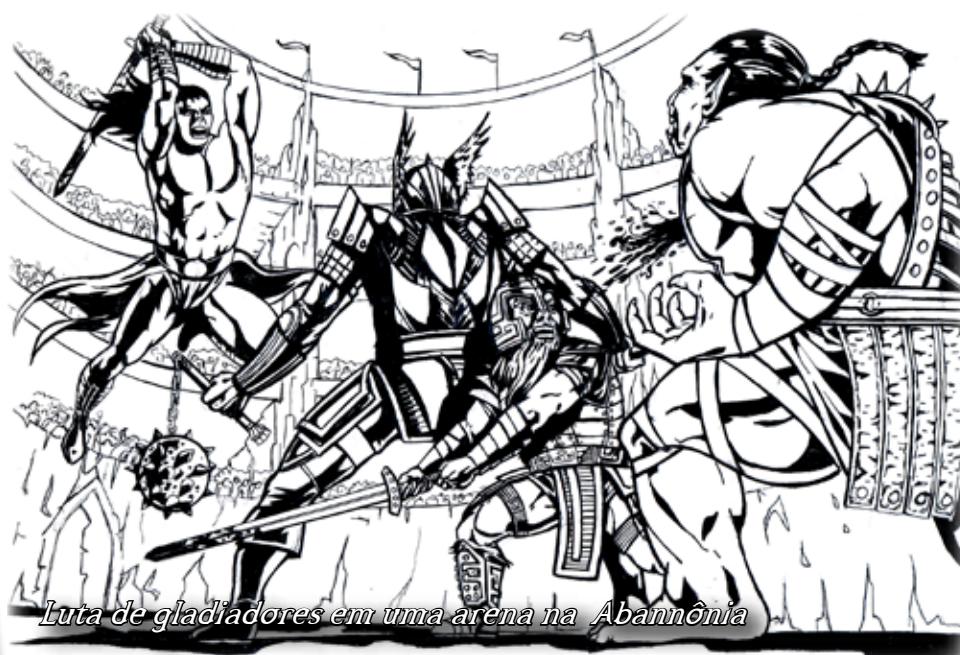
Não é necessário instrução ou grande sabedoria para se concluir que ermos com a denominação de ‘Terras da Noite’ devem ser perigosos e deveriam ser evitados a todo custo. De fato, essas vastidões gélidas e hostis de penumbra perpétua são tomadas por hordas de criaturas bárbaras ensandecidas. Todavia, elas também são o lar de uma raça misteriosa de meio-gigantes dominadores de grandes conhecimentos místicos. Os chamados ogros-magos (Nota: algunha chula, já que esses seres não são necessariamente magos) guardam muitos segredos por detrás de suas fortalezas e exércitos. Além, é óbvio, de grandes ameaças para os demais reinos civilizados.

Os Clãs Bestiais

Os autoproclamados Clãs Bestiais formam a estrutura mais próxima de um poder reinante nas Terras da Noite. A maioria não passa de hordas e legiões caóticas mantidas parcamente sobre o controle de um poderoso ogro-mago ou criatura sobrenatural. Outros se mostram paradoxalmente civilizados, possuindo mesmo famílias internas, cortes e lordes (Nota: por mais demoníacos e macabros que sejam seus hábitos).

É desconhecido o número atual de Clãs Bestiais a existirem sob as trevas das Terras da Noite. Antes da morte de Kurozoroth, o último Senhor da Noite e Mestre das Sete Luas, esse número já havia variado de 13 a 39 Clãs. O caos que envolve a guerra pelo trono do Lar das Sombras impede que os guerreiros de Khazantar descubram quantos Clãs foram destruídos ou absorvidos no último século.

O que transcorre a seguir é apenas uma amostra superficial, delatando Clãs Bestiais conhecidos seja por seus números, feitos militares ou pelos atos nefastos de seus lordes.



Um Segredo Atrás de Máscaras

Não há língua que não possa ser comprada. Após as perguntas certas e a quantidade apropriada de moedas, descobri que meio-orcs têm sido contratados pelo clero robogoblin de Ur-Akthar e Nikthar. Tais contratos, contudo, não são voltadas para deter as bizarras aberrações de Asukhan, mas sim para eliminar uma praga que os robogoblins querem manter em segredo: vampiros.

Aparentemente, parte dos Oradores Negros do clero de Thessaltar abraçou o vampirismo como uma “cura” para a Condenação de Athar-Abannon. Isso foi descoberto recentemente pelos demais Oradores. Para piorar, crias vampíricas se refugiaram nos esgotos extensos da cidade e têm assolado os habitantes da cidade-estado.

Clã da Centopéia de Ferro: Esse antigo Clã Bestial é liderado por **Lorde Muazarak (OgrMag Lum M LM Gue 4/Mag 5/ CavArc 5)**, o Demônio de Metal e Mestre do Inferno das Estacas Escaldantes. Os generais *Rildaresh* afirmam que se trata de um ogro-mago de grande poder arcano e perícia com a espada. Sua sagacidade e brutalidade é tanta, que Muazarak já foi considerado pelos camponeiros de Khazantar como um deus das trevas menor, tamanho seus atos. Foi o braço direito de Kurozoroth. Suspeita-se que Muazarak concentre seus esforços para encontrar um meio de quebrar os selos que guardam o Lar das Sombras. Um soldado khazandor sobrevivente da Batalha da Chuva de Sangue relatou a seus superiores que presenciou Muazarak utilizando a Centelha Divina.

O Clã da Centopéia de Ferro concentra suas forças no interior das Terras da Noite, tendo controle de uma das entradas para o Lar das Sombras. Muazarak movimenta suas forças apenas para repelir outros Clãs ou para atacar os khazandor ao sul.

Clã do Verme Escarlate: O território deste Clã é na fronteira com Khazantar. Seus ogros e goblins são conhecidos por pintarem os rostos e mãos com sangue e portarem khazandor e orcs (vivos ou não) empalados a seus estandartes (Nota: uma tática grotesca, mas de impacto moral inegável). O Clã é governado com mão de ferro por **Lorde Akumu (OgrMag Vamp M LM Gue 4)**, O Esfolador e Mestre das Três Torres da Dor, um ogro-mago vampiro.

Akumu reina sobre suas hordas da fortaleza da qual retira seu título. As Três Torres da Dor se localizam sobre a chamada Estrada Infernal, uma das rotas para as Terras da Noite e palco comum de batalhas entre as forças dos ogros-magos e os khazandor.

Clã do Olhar Abissal: Temido por sua aliança abertas com seres infernais, este Clã possui uma forte dinastia de ogros-magos feiticeiros como líderes. Sua atual senhora é conhecida somente como a **Dama do Véu de Sangue (OgrMag Meio-Abissal F NM Fet 10)**, uma ogra-maga com enormes poderes arcânicos (Nota: e portadora de uma beleza incomum mesmo para ogros de acordo relatos de um capitão da Ordem *Daikan* dos khazandor). O Clã do Olhar Abissal emprega constantemente espiões nas nações ao sul com o objetivo de adquirir itens mágicos para sua senhora.

O poderio militar desse Clã é fraco, mas amplamente compensando pelo seu poder arcano e pelos pactos com seres dos Planos Inferiores. Sua misteriosa Senhora também é uma fonte de preocupação para aqueles que estudam os conhecimentos dos sábios (Nota: leia sobre as ‘Origens dos Ogros’, a seguir).

Clã das Presas da Agonia: Esse clã ficou conhecido por seu mestre não-ortodoxo, **Lorde Hagura (LobEst Enor Lum M NM)**, o Flagelo de Khazantar. Esse descomunal e antigo lobo das estepes era a própria montaria de Kurozoroth (Nota: o fato de ogros servirem a um lobo gigante apenas comprova seu deprimente estado de barbárie). É dito que foi com grande rapidez e fome que Hagura criou seu próprio Clã, devorando outros dois Lordes e fazendo com que os serviçais lobos de ambos os clãs o ajudassem na traição.

Hagura é reputado e temido por seu gosto em devorar somente presas vivas (Nota: lentamente, diga-se de passagem). O Clã das Presas

da Agonia é uma horda uívante de bestas lupinas, onde ogros-magos são meros servos. Sua função mais recente tem sido seguir as hordas orcs e de bestas da Ferida que habitam as Presas de Athar-Abannon.

Clã das Chamas Negras: Esse Clã Bestial decadente conta com um enorme número de goblins e ogros, sendo constantemente manipulado pelos outros lordes para sofrer o grosso dos ataques originados de Khazantar. Seu senhor é **Akanak (OgrMag M LM Fet 6)**, o Horror Cego, um ogro-mago insano e velho, à beira da morte (Nota: e aparentemente cego). Os demais Clãs Bestiais decidiram que é melhor deixar o Clã das Chamas Negras gastar suas forças lentamente contra os humanos do que tentar destruí-lo diretamente.

Foi-me revelado por uma inesperada fonte em Concórdia de que Akanak é mais do que aparenta ser. Essa fonte – um ogro-mago exilado que se apresenta apenas como **Garak (OgrMag M LM Lad 4)** – me confessou que Lorde Akanak foi devorado há décadas e que o verdadeiro senhor do Clã das Chamas Negras seria **Ravnaktra (Rak M NM Fet 10)**, um rakshasa com anseios de se tornar o próximo Senhor da Noite e Mestres das Sete Luas. Admito que o estratagema soa absurdo, mas o ogro-mago Garak sumiu três noites após nossa estranha conversa e foram encontradas marcas de sangue de ogro-mago em seus aposentos... (Nota: talvez uma investigação mais profunda e dedicada seja prudente).

As Origens dos Ogros

As *Revelações de Nakrius* são uma leitura excêntrica, mas por vezes interessante. Esses alfarrábios foram escritos por um antigo ogro-mago cego do Mundo Primordial chamado Nakrius, que teria sido amaldiçoado por Mezakinn com visões não do futuro, mas do passado esquecido. Apesar das *Revelações de Nakrius* se limitarem à história da odiosa espécie dos ogros, há saberes instigantes em suas páginas de couro negro. Um dos contos mais perturbadores é sobre a mítica origem desses bárbaros meio-gigantes, chamada de ‘A Lenda dos Herdeiros Rubros’. Transcrevo o trecho mais pertinente para o artigo desse mítico relato, acompanhando de minhas notas para suprir aqueles não instruídos nos Ensinamentos Superiores:

Havia naquelas eras, meu pupilo das sombras¹, inúmeras estirpes do Grande Povo². Desde os contemplativos Filhos dos Trovões³, aos imperiosos Senhores das Nuvens⁴ ou mesmo os gigantescos Reis das Montanhas⁵. Mas nenhuma das estirpes do Grande Povo era maior nos saberes arcânicos do que os Arautos da Noite. Mestres das fórmulas arcana e possuidores da feitiçaria em seu sangue, eles tinham uma fome por saber que nunca se saciava. Os Arautos apenas deixavam suas torres quando os Sóis Gêmeos sumiam dos céus de Elária.

Seu soberano se denominava O Grão-Contemplador da Noite e das Sete Luas⁶, um Rei-Mago Imortal de eras antigas. Encontrando apenas silêncio às suas súplicas aos Deuses por conhecimento, o Grão-Contemplador voltou-se para os Andarilhos Celestiais⁷. Suas súplicas foram finalmente ouvidas por Farnax, o Tirano Rubro, que enviou sua mais bela e lasciva filha⁸ – a Princesa do Véu de Sangue.

Saiba que a Luxúria é uma arma poderosa, meu pupilo das sombras. O Grão-Contemplador, com todo o seu saber, cedeu não só aos desejos da carne, mas também as tentações ofertadas pela Princesa do Véu de Sangue. Essas tentações seriam saberes profanos – as Nove Chaves Negras⁹. De posse desse saber, O Grão-Contemplador subjugou as demais estirpes do Grande Povo e impôs o Reino da Noite¹⁰.

A Condenação de Athar-Abannon

Clérigos robogoblins de qualquer divindade que não seja Athar-Abannon sofrem horrendas deformações e perdem 2 pontos de Constituição por década de vida. Nada pode reverter essa perda. Apesar de não conseguirem interromper essa degeneração, esses clérigos conseguem usar magias e itens mágicos para manterem-se com valores de Constituição em níveis aceitáveis.

Notas:

1) “Pupilo das sombras” é um título comum de aprendizes entre os ogros-magos.

2) Provavelmente a alcunha dada pelos ogros-magos às raças gigantes puras. Irônico e curioso o tom de respeito no título. Isso reforça a teoria de que os ogros-magos são formas decadentes, mestiças ou corrompidas de alguma raça gigante perdida.

3) Acredito serem o que são chamados atualmente de gigantes das tempestades.

4) Esses seriam os senhores reinantes de Talássia, os gigantes das nuvens.

5) Ouvi rumores sobre esses tais “gigantes da montanha” no interior de Talássia, mas nunca vi um espécime.

6) Notem a semelhança com o título dos lordes das Terras da Noite, que se denominam como “Senhores da Noite e Mestres das Sete Luas”. Outra prova da herança oculta dos ogros-magos.

7) Os gigantes parecem adorar os Andarilhos Celestiais como divindades ao invés de meros corpos celestes. Será apenas superstição ou haverá algum fundo de verdade?

8) Creio que essa *Princesa* possa ser a filha de algum dos Lordes Infernais exilados dos Planos Inferiores para Farnax. O que chama atenção, caro leitor, é o nome dessa mítica *Princesa*, muito similar ao nome da atual senhora de um dos Clãs Bestiais. Uma descendente? Ou apenas uma oportunista se aproveitando da lenda?

9) As Nove Chaves Negras são os lendários selos secretos capazes de invocar e submeter seres infernais ao controle de um arcanista. Mesmo os kundrav não conhecem todos as Chaves, que também são conhecidas entre os estudiosos como um caminho certo para a corrupção e danação da alma nos Planos Inferiores. Como dominá-las sem cair nas armadilhas dos Lordes Infernais?

10) Aparentemente foi nesse ponto histórico que os Herdeiros Rubros aprenderam a gerar a escuridão sobrenatural que dá nome às Terras da Noite (tanto em Isaldar, como em sua antiga encarnação em Elária).

Após esse elucidativo trecho, o conto é interrompido bruscamente, sendo substituído por lendas totalmente desconexas sobre um ogro-mago chamado *Urakandis, o Devorador*. A narrativa caótica e delirante marca toda a obra das *Revelações de Nakrius*. Durante pesquisas posteriores, tive a oportunidade de encontrar outras referências à *Lenda dos Herdeiros Rubros*. Aparentemente, os filhos do *Grão-Contemplador* e da *Princesa do Véu de Sangue* traíram seu pai e tomaram o poder. Com o passar das eras, eles caçaram os Arautos da Noite e tomaram seu antigo saber arcano. Contudo, esses Herdeiros Rubros degeneraram em futuras gerações. Há uma breve profecia sobre uma traição à *Princesa* e sobre uma maldição rogada pela mesma que versa que “*Para Cada Cem Filhos, Noventa e Nove Hão de Agonizar*”. Deduzo que os Herdeiros Rubros – crias meiogigante e meio-infernais – se voltaram contra sua Senhora. Renegados por Ela e abandonados, degeneraram até o que hoje conhecemos como ogros. Os ogros-magos, que hoje governam a raça, podem ter sido os poucos Herdeiros Rubros que conseguiram interromper a maldição de forma a reterem uma parcela – pígia de acordo com as lendas – de seu antigo poder. Minha tese se baseia no fato abertamente conhecido entre os sábios de que os ogros-magos negociam constantemente com seres dos Planos Inferiores.

Durante a Queda dos Deuses e a vinda para Isaldar, dois tomos das *Revelações de Nakrius* se perderam. Assim, muitas perguntas permanecem sem respostas. Quem eram os Arautos da Noite? Serão uma raça desconhecida? (Nota: dou-me a ousadia de batizá-los de “gigantes da noite”) Qual a sua sina? Talvez incursões mais profundas nas Terras da Noite pelos bravos leitores desse almanaque possam solucionar esse mistério. Será que existe entre as Seis Luas algum último membro dessa raça ainda vivo? Se sim, seu conhecimento místico deve ser estrondoso...

Rognarar e o Orador das Rochas

Lendas de vales secretos paradisíacos ou cidadelas ocultas no interior das Terras da Noite – protegidas da depredação dos Clãs Bestiais – são tão variadas quanto as estrelas nos céus. Há, por exemplo, a famosa parola de um soldado khazendor desaparecido por três anos que diz ter sido salvo por uma raça desconhecida de humanos semi-imortais que viveriam em uma cidadela de pedra impenetrável, onde guardariam um grande segredo (Nota: peculiar, como todas essas historietas se parecem. Será um delírio mental comum à espécie humana?). Outra fábula é do Vale da Aurora, um santuário alto nas montanhas intocado pela Noite Eterna e habitado por seres com sangue celestial (Nota: um estudioso com mais tempo ocioso pode encontrar diversos outros relatos).

Apesar de tudo, há pelo menos um conto que parece ser verídico – *Rognarar* ou a Montanha Viva. Descoberta há pouco mais de 50 invernos, esse curioso santuário se localiza a poucos dias da Estrada Infernal, aos pés de uma grande montanha que domina a região, chamada de *Rognarar* ou “A Montanha Viva” no linguajar ogro.

Aos pés de *Rognarar* se localiza uma vila de poucas almas chamada de Círculo do Orador. Essa vila serve de abrigo para qualquer grupo que esteja em fuga dos Clãs Bestiais – inclusive ogros, goblins e demais raças bárbaras. O inusitado “líder” da vila é um ancião ogro sem nome chamado simplesmente de “O Orador das Rochas” (**estatísticas desconhecidas**), que habita a caverna que serve de principal entrada para *Rognarar* (Nota: suspeito que seja uma espécie de xamã ou druida). O Círculo do Orador conta com poucas construções, algumas humanas, outras de feitio ogro ou mesmo anão – além de tocas goblins nos subterrâneos.

A características mais marcantes do Círculo do Orador é a total ausência de uma muralha. Isso se deve às lendas de que a própria *Rognarar* é viva e desperta em fúria quando suas terras são invadidas pelas hordas ou exércitos inimigos, sejam ou não das Terras da Noite.

Ao que tudo indica *Rognarar* pode ser o maior elemental de terra conhecido na superfície da Sétima Lua, mas preciso de investigações maiores para ter certeza. Existem lendas entre os Clãs Bestiais da montanha se movendo e destruindo exércitos que tentaram tomá-la. A propósito, aventureiros que estiveram na vila do Círculo do Orador clamam terem visto seres rochosos que podem ser elementais entrando e saindo da montanha. Por que tal ser de colossal poder teria escolhido um ogro como seu servo? Será que o Orador não esconde algum segredo? E – a maior de todas as perguntas – teria *Rognarar* sido criado pela Queda dos Deuses, como muitos dentre outros fenômenos únicos ocasionados por aquele cataclismo? (Nota: a noção de uma montanha portadora da Centelha Divina é apavorante e empolgante ao mesmo tempo, devo admitir).

Os Mares da Sétima Lua

por Miriaglin Sempre-Mente

Eu tive a honra de ser o cronista das viagens da nau *Esmeralda* pelo Mar Aldariano e pelo Mar Celestial. Curvo-me humildemente ao velho provérbio de que “*Apenas uma vez na vida pode-se ouvir a Canção dos Mares*”, pois a Melodia das Ondas nunca deixa o coração daqueles que contemplaram os reinos das *Cinco Damas de Coral e Espuma*. Sinto-me envergonhado com os artigos a seguir. Ao invés de revelarem a beleza, mistério e perigo (com uma boa dose deste último) dessas exóticas vastidões, servem apenas como pequenos versos da Melodia das Ondas.

Algumas Lendas e Tradições dos Mares

Não há visão mais bela, contam os desbravadores, do que assistir ao nascer dos Sóis Gêmeos sobre os mares da Sétima Lua. Muitos marujos dizem ser possível contemplar um lampejo da verdadeira

Coisas para se saber sobre Isaldar

face do deus morto Ashkar-Mithrael no breve momento em que os Sóis descem ou despontam no horizonte. Essa tradição existe até entre piratas, pois é capaz de trazer sorte mesmo a mais negra alma. Contudo, outros afirmam que o falecido Guardião das Chamas Eternas pode amaldiçoar alguém que ouse contemplar sua face oculta. Esses desafortunados acabam perdendo a visão e é por isso que pessoas cegas – mesmo temporariamente – são consideradas de extremo mau augúrio entre marinheiros (afinal, nunca se sabe quem pode ter sido amaldiçoado pelos deuses ou não).

O que eu quero dizer aos meus ávidos leitores com tal crença é a verdadeira lição a se carregar dos Mares da Sétima Lua – luas e trevas, caos e ordem, andam de braços dados por essas águas, pois elas não pertencem a nenhuma dessas forças. Nada aqui é certo e mesmo ferrenhos inimigos podem ser forçados a se tornar aliados. Ilhas impossíveis, espíritos malignos misteriosamente misericordiosos, seres celestiais belos e impiedosos, todos esses paradoxos marcam a vida daqueles que vivem sobre as ondas. Todos se curvam, no final, às *Cinco Damas de Coral e Espuma*.

Velhos marujos dão um “rosto” e um temperamento feminino a cada um dos cinco mares de Isaldar, chamando-s de *As Cinco Damas de Coral e Espuma*. Eles nunca ousam dar um nome direto a uma das *Damas*, pois fazê-lo seria tentar domar o indomável e provocar a fúria destas tempestuosas rainhas. Mas – homens do mar sendo homens do mar – eles homenageiam suas belas princesas dando nomes femininos a seus barcos, por vezes nome secretos. Assim, cada capitão clama conhecer e ser favorecido por uma das *Cinco Damas*. Mesmo uma nau chamada de *Dragão das Ondas* ou *Inalcançável*, pode ser conhecida por seu capitão como *Irine* ou *Drácia*. Saber o “nome verdadeiro” de um navio indica que se ganhou a confiança de seu capitão e oficiais. Por vezes esse nome é usado em línguas secretas ou na passagem de códigos. Clérigos a bordo de uma nau normalmente são conhecedores de seu “nome verdadeiro”, de forma que possam interceder perante a respectiva *Dama* por bônus. Usar levianamente o nome secreto de um navio é uma forma garantida de provocar a fúria de sua tripulação.

De Âncora Seca e os Domínios Piratas

A lendária Cidade dos Bucaneiros também é conhecida como o Ninho do Wyvern, o Refúgio dos Piratas, o Porto dos Condenados e outros nomes ainda menos auspiciosos. **Âncora Seca (pop. 4.000)** é a maior cidade dos chamados Domínios Piratas, os diversos esconderijos e ancoradouros secretos que permeiam o perigosíssimo Arquipélago de Ris’malenti, cujas águas guardam os terríveis sahuagin.

Âncora Seca é acessada apenas na baixa maré, pela traiçoeira Garganta do Wyvern. Tantos navios já naufragaram tentando alcançar a Cidade dos Bucaneiros que as águas da Garganta, dizem os marinheiros, cheiram a sangue e são repletas de tubarões e bestas. As próprias cavernas ao longo da Garganta guardam vários portos e covis menores.

A cidade em si fica localizada em uma baía profunda, onde um amontoado de barcos encalhados está unido a construções feitas nos paredões ou miraculosamente suspensas nas vinhas grossas das bizarras árvores que crescem da superfície até as águas da grande baía.

Os piratas dividem Âncora Seca em três “funduras”. A primeira são as Profundezas, que compõem as cavernas da Garganta e outras passagens subterrâneas, muitas delas ligadas a ruínas sahuagin mais antigas. Normalmente os mais desesperados e recém-chegados da cidade somem nessa região. Em seguida tem-se a Âncora Baixa, que ocupa os navios encalhados e as construções no nível do mar na baía. A maior parte da cidade se localiza aqui. Essa é – por assim dizer – a zona de comércio, diversões e “prazeres”. Finalmente, temos a chamada Âncora Alta, o topo da baía, tomado pelas quentes selvas de Ris’malenti. Os habitantes da Âncora Alta são considerados “pernas secas” pelos demais bucaneiros e muitos passam tempo demais no

interior da ilha. A verdade é que a maioria dos piratas não sabe o que acontece “lá em cima”.

Âncora Seca não é chamada de Porto dos Condenados por nada. Espíritos dos mortos e dos vivos andam e às vezes se confundem nas cavernas, passadiços e encovas mais sombrias da cidade. Tudo por causa da estranha influência da – para alegria dos capitães piratas – raramente vista soberana da cidade, a temida Lady Aemara Wyvern. Conta-se que qualquer um que for louco ou suficiente pode servir na tripulação maldita do *Ferrão das Ondas*, a nau da capitã fantasma. Para se ter uma idéia do temor provocado “pela Senhora”, é dito nas tavernas de Âncora Seca que antes de “desaparecer sob as ondas”, Aemara teria deixado com os capitães que habitam a cidade um sino feito de metal negro que, se tocado, permitirá invocar o *Ferrão das Ondas* para defender a cidade. Nem mesmo a invasão dos tritões de 157 DQ ou a recente ameaça de um ataque aéreo do Império Melkhar convenceram os capitães de que valeria a pena soar o maldito *Sino Negro*.

Do Mistério das Esfinges

Esses enigmáticos seres são famosos por aparecerem para aventureiros e navegantes do Mar Celestial e revelarem antigos segredos, muitos envolvendo o passado da Sétima Lua, como o Império Aldariano. É frustrante admitir – afinal, um bardo deve sempre conhecer a história que conta – mas não há muito que falar sobre as esfinges, fora que elas eram praticamente desconhecidas antes da Queda dos Deuses.

Toda esfinge se apresenta por um nome comum (e normalmente de conotação suspeita), como a lendária esfinge *Destino*, que teria guiado todo o povo drui para as Ilhas dos Reis dos Mares (não se esqueça de ler mais sobre os dru em meu relato a seguir). Não se sabe quais as intenções destes seres oraculares. Algumas são obviamente malignas ou com intenções sinistras. Contudo, fiquem avisados! Mesmo uma esfinge que parece fornecer bons augúrios possui seus próprios planos inefáveis.

O que este bardo pode assegurar a seus amados leitores deste almanaque é o seguinte segredo: as esfinges estão atrás dos Luminaires! Elas surgem para os heróis portadores da Centelha Divina e os guiam nas mais diferentes demandas. Isso pode explicar a grande influência delas entre os dru, afinal este povo idolatra Luminaires. Seriam as esfinges detentoras das últimas vontades dos deuses? Ou seriam elas uma raça de aproveitadores tentando obter algum segredo divino antigo? Em todo caso, por que elas apenas se relevaram após a morte dos deuses?

Dez Ilhas de Deleite e Perigo!

Marujos e piratas são uma fonte interessantíssima de histórias e contos (isso é também uma forma educada de dizer que poucos mentem tanto quanto eles). Apesar de nunca ter tido a honra de conhecer nenhum destes locais lendários (graças a Cerhywn!), transcrevo brevemente alguns que vocês bravos aventureiros podem encontrar:

1) *A Ilha das Princesas*: Uma ilha localizada em algum ponto ao sul de Ris’Malenti e dominada por um avarento dragão que coleciona não tesouros, mas sim belas princesas, as quais tranca em uma alta torre de marfim! Essa ilha pareceria o paraíso de muitos piratas, que seriam recebidas por belas damas de várias raças vestidas em seda... mas ai dessas pobres almas, pois o anotecer neste local marca a vinda do dragão. Pior, nenhuma das princesas revela o infortúnio destino de seus hóspedes com medo de perder uma boa (e rara) companhia.

2) *A Ilha Dourada*: Uma ilha que muda de lugar cuja lenda é conhecida no Império do Leão Celestial. É dito que é governada por um príncipe ganancioso exilado de Shinmarash e amaldiçoado a transformar tudo o que toca em ouro. A ilha estaria nas costas de uma gigantesca serpente marinha que viaja pelo Mar Celestial. Para complicar algumas lendas dizem que o príncipe é a própria serpente!

3) *A Ilha das Feras*: Uma ilha dada de presente pela deusa Ashantar a seus mais fiéis súditos. Marujos narram que todo animal nesta ilha é inteligente e que humanóides são caçados. Dizem que um fragmento da Árvore da Vida (e o segredo da imortalidade) estaria guardado no coração da ilha.

4) *A Ilha de Ferro*: Uma gigantesca torre de ferro e gelo no Mar dos Adormecidos que guarda a morada do Oráculo dos Assassinos, servo da deusa Nikthar. Quem desbravar suas salas e desafios pode ser abençoado (ou amaldiçoado) com o conhecimento de como morrerá. Conta-se também que o Oráculo sabe o ponto fraco de qualquer criatura que caminhe sobre a Sétima Lua.

5) *A Ilha do Touro*: Uma ilha perdida no Mar do Crepúsculo dominada por um minotauro que se intitula um deus vivo e cujos seguidores gnolls escravizam qualquer um que toque suas praias. Dizem que o minotauro guarda a relíquia de um deus morto, junto com um grande segredo. Conta-se também que ele seria incapaz de ferir qualquer mulher, devido a uma antiga maldição.

6) *A Ilha Entre Os Mundos*: Uma vasta ilha nos confins do Mar Celestial, além de Lamaraj, guardada por uma antiga raça humanóide degenerada que esta morrendo lentamente. Presos no Mar Astral, esse povo guarda a rota para outros mundos, inclusive a terra dos mortos. São conhecidos por seus estranhos poderes mentais e por suas afiadas espadas de prata. Precisam constantemente de escravos humanóides para suplementar seu sangue enfraquecido.

7) *A Ilha Invertida*: Um reino bizarro. Todo marujo que toca essas praias rochosas e nevoentas é transportado para baixo da ilha e passa a respirar somente dentro d'água. Caso não consiga sair dela até o próximo nascer do sol, essas pobres almas se transformam em horrendos homens-peixes, fadados a habitar as cavernas alagadas da ilha e a idolatrar Yurgattach, a Boca Que Tudo Devora.

8) *A Ilha das Engrenagens*: Uma insólita ilha oca de formato peculiar habitada por golems mecânicos e uma raça de homens-formiga obcecada em consertar o que quer que seja que esteja quebrado em seu interior. Renegados do Império dizem que a ilha é nada mais nada menos que um pedaço do próprio Melkhar (um braço ou perna, os “fiéis” não conseguem chegar a um consenso). O sonho de qualquer tecnomago!

9) *A Ilha dos Elementos*: Uma ilha sagrada do Mar das Pérolas onde sultões gênios guerreiam eternamente por algum grande artefato. Todos que adentram nela são forçados a jurar lealdade a um elemento, ganhando imunidade a ele e estranhos poderes enquanto permanecerem na ilha (mas sendo forçados a lutar em nome de seu respectivo sultão).

10) *A Ilha da Chave*: Uma ilha do extremo ocidente que dizem ser a única passagem pelo intransponível Portão dos Trovões do Mar do Crepúsculo. A ilha iria e voltaria todo anoitecer pelo Portão e aqueles que sobrevivessem uma noite aos seus demônios poderiam zarpar no dia seguinte para as terras desconhecidas do Ocidente Profundo.

Dos Dru, os Reis dos Mares

Apesar de já conhecidos em Zhao Khan há décadas, só recentemente é que os portos de Cimeris e dos Principados Brilhantes se acostumaram com as belas naus de madeira negra e velas douradas dos dru, uma raça humana recentemente batizada de Reis dos Mares ou Povo dos Mares. São considerados piratas pelo Império do Leão Celestial devido a uma disputa de quase um século pelas ilhas ao sul daquele país, que muitos suspeitam ser a terra natal dos dru – um ledo engano do qual esclarecerei meus amados leitores mais adiante.

Os dru (“drui” no singular) são facilmente reconhecidos pela sua bela pele negra, porte vigoroso e suas letais *siangs* – luxuosas cimitarras douradas de lâmina larga e fina. Eles são extremamente habilidosos nos conhecimentos dos mares e suas naus possuem uma velocidade quase sobrenatural sobre as ondas. Golfinhos e albatrozes são antigos aliados, sendo considerados animais sagrados por esse povo. Esfinges também são consideradas poderosos oráculos pelos dru.

Apesar disso e muito mais, o traço mais curioso da cultura dru é a religião. Eles acreditam, como quase todos os povos de Isaldar, que os deuses estão mortos. O caso é a cultura dru considera um sacrilégio da mais alta ordem perturbar os mortos (fora claro o grande azar que isso provocaria). Eles chegam a ponto de criar um *bal'av* – ou “nome póstumo” – para todos os seus falecidos. Para um dru, simplesmente falar o nome de alguém morto impede que seu espírito

cruze o chamado Mar das Almas. Assim, um guerreiro dru chamado As'rad pode receber o *bal'av* As'redin após falecer (e caso esse guerreiro fosse revivido, ele passaria a se chamar As'redin – por Cerhywn, que bagunça!).

O problema todo é que, pelos deuses terem caído na batalha contra a Aniquilação, os dru consideram um crime meramente falar o nome de uma divindade (já é um crime entre eles falar o nome de um rei morto, imaginem um deus!). Não é necessário dizer que clérigos dos demais povos e os dru não se dão muito bem. Contudo, os Reis dos Mares respeitam as leis de outros países em que seus barcos ancoram. Alguns inclusive toleram clérigos – desde que esses usem apenas os *bal'av* dos deuses. Claro, como convencer um paladino de Ashkar-Mithrael ou um zelota de Ur-Akthar a fazer isso?

O mais notável, acreditem, é que os dru possuem clérigos – ou pelo menos algo parecido. Eles prestam homenagem e oferendas para o que chamam de “Panteão dos Dez Mil Poderes”. Eles prestam honras a diversos “Pequenos Deuses”. Eu inclusive tive a imensa honra de passar boa parte do tempo em minha viagem no navio dru Zéfiro conversando com o pequeno deus *Djrad, o Poder das Águas e da Proteção*. Quem era Djrad? Um Luminar! Isso mesmo, os dru prestam respeito a



Coisas para se saber sobre Isaldar

Luminares e inclusive a maioria dos capitães desse povo faz de tudo para ter um portador da Centelha Divina a bordo. O estranho é que nem todo Luminar é um Poder para eles – complicado, não? De acordo os Reis dos Mares, apenas aqueles que “*perceberam o seu papel no Todo Divino*” e encarnam parte das forças da existência se tornam “*Poderes*” ou “*Pequenos Deuses*”. O mais incrível é que Djrad é capaz de canalizar o poder divino de forma parecida com clérigos, mas ele diz fazer isso canalizando “*a própria divindade latente em seu espírito*”. Não é por menos que muitos Luminares de Isaldar andem procurando os Poderes dos dru para aprenderem mais sobre esses feitos.

Os dru são os únicos a navegar com freqüência pela ilhas inexploradas ao sul do Império do Leão Celestial – às quais chamarei de *Ilhas dos Reis dos Mares* até que os cartógrafos de Concórdia pensem em um nome mais propício. Inclusive, quando eles surgiram dos mares orientais, houve uma violenta batalha naval entre as velozes naus dos Reis dos Mares e as gigantescas naus de armas alquímicas do Trono do Dragão Virtuoso de Wutei. Os dru ganharam essa pequena guerra a duras custas por causa de seu conhecimento naval e magia do mar superiores, fora claro o *Panteão dos Dez Mil Poderes*. Ouvi também que contaram com a ajuda dos povos que vivem sob as ondas, como elfos do mar, locatath, golfinhos e mesmo um discreto auxílio por parte dos dragões tartarugas do grande Zou-Than-Long.

Os dru são governados por senhores velados em seda e malha chamados de Iluminados ou *Al'jadrad*. Pouco se sabe dos Iluminados. Até onde pude descobrir, eles são a pequena e misteriosa nobreza dos dru, que é muito distante e dotada de estranhos hábitos. Muita superstição cerca os Iluminados, a ponto deste humilde gnomo supor que eles podem nem mesmo ser humanos. É proibido mesmo ver o rosto de um dos *Al'jadrad*, que andam cobertos em seda, pérolas, perfumes, véus, máscaras e ricas roupas. Essa casta reina absoluta entre eles, sendo seus comandos respeitados quase que religiosamente. É inclusive possível, mas raro, para um drui se tornar um Iluminado, mas para isso ele abandona sua família, clã e tripulação (e mesmo seu antigo nome). Abaixo dos Iluminados estão os Altos Capitães, que são figuras bem mais presentes e conhecidas nos portos de Aldar. Um dos mais conhecidos Altos Capitães – ou melhor, Capitã – é a destemida **Kalija, a Leoa de Jade (Hum F N Gue 1/Lad 7/Due 3)**. Kalija é procurada como ladra pelo Império do Leão Celestial e em Huan Ti. Dizem que ela estaria reunindo um conjunto de artefatos aldarianos sobre instruções da esfinge *Presságio*.

Até hoje não se sabe porque os dru guardam as *Ilhas dos Reis dos Mares*. Os Altos Capitães dizem que essa decisão foi tomada décadas atrás pelos Iluminados após uma consulta com uma esfinge chamada simplesmente de *Destino*. Essa mesma esfinge teria guiado as naus dru, há quase 100 anos, pela difícil passagem pelo Mar das Pérolas e seus habitantes até as ilhas ao sul do Império do Leão Celestial. Apesar de não admitirem, me parece que os Altos Capitães não sabem o caminho de volta para sua terra natal. O segredo seria guardado pelos *Al'jadrad* (ou mesmo somente pela lendária *Destino*).

As *Ilhas dos Reis dos Mares* são belas terras de sol, exuberantes selvas e bestas únicas, desconhecidas em Aldar. Os Altos Capitães usam as passagens labirínticas entre as ilhas para atrair e naufragar os grandes navios do Império do Leão Celestial que ainda se negam a aceitar o domínio dru do arquipélago. Um mercador de Zhao Khan me confidenciou que conhece o verdadeiro segredo das *Ilhas dos Reis dos Mares* – as ilhas do interior do arquipélago se moveriam em ciclos, como um grande relógio natural. Mas, qual o propósito deste gigantesco artefato? Seria ele um legado do Império Aldariano, ou talvez algo diferente e mais antigo? E que tempo tal gigantesco relógio lunar estaria medindo?

Nova Raça

Humanos Dru

Essa nova raça humana possui uma civilização exótica, originada em misteriosas terras além do Mar das Pérolas. Contudo, desde sua chegada nas Ilhas dos Reis dos Mares, os dru estão “presos” aos mares circundantes do continente de Aldar.

Os dru são um povo hospitalero e amistoso, mas que não tolera que seus hábitos e tradições sejam julgados. Eles se dividem em grandes clãs, que por sua vez se dividem em famílias. Finalmente existem as *rash'uds* ou tripulações, formadas por membros de várias famílias ou mesmo clãs. Os dru não diferenciam os sexos.

O chamado Povo dos Mares aprecia roupas folgadas, túnicas, turbantes e quimonos de seda ricamente ilustrados. Usam pouca roupa para o padrão de nações conservadoras como o Império do Leão Celestial e Huan Ti. Apreciam caminhar descalços em seus barcos e dentro de suas casas e lares. Há várias piadas dru envolvendo calçados, pois parecem achar engraçado a relevância dada a essa peça de vestiário pelos demais povos de Aldar. Dru amam brincos, jóias, pulseiras e outras indumentárias, usando-as de forma considerada demasiada pelos demais povos humanos.

Eles apreciam a esgrima e são guerreiros que valorizam a agilidade sobre a proteção ou a força. Seu povo possui diversas lendas e uma visão de certa forma romântica sobre seus ladinhos, bardos e feiticeiros. Monges entre os dru são vistos como “*guerreiros espirituais*” e não um caminho de introspecção (sendo comum multiclass entre as classes monge, guerreiro e ladrão). Membros da classe bárbaro são chamados de Furiosos por eles e representam aqueles que lutam com abandono ao invés de selvagens (“Bárbaros” dru devem pegar pontos para não serem Iletrados).

Clérigos na visão tradicional não são conhecidos entre os dru. Todos os membros da classe clérigo desse povo são na verdade Luminares com o talento Pequeno Deus (que, obviamente, são raros). Druidas são desconhecidos entre os dru, assim como tecnomagos. Magos são raros, sendo mais comuns entre os Iluminados.

Dru tendem para os aspectos mais contemplativos da neutralidade, apesar de muitos serem de tendências benignas. Talvez por isso eles se dêem muito bem com yakshas (apesar da gritante diferença religiosa).

Os dru falam seu próprio idioma, o *Hara'san*.

Nomes Masculinos: As'rad, Bandar, Hakem, Malik, Samad, Zahir

Nomes Femininos: Dal'ia, Dimah, Had'ia, Isa, Kalila, Zahra

Os Pequenos Deuses dos Dru

Os “*Poderes*” homenageados pelos dru são na verdade Luminares com níveis na classe clérigo e o novo talento Pequeno Deus. Esses Luminares retiram seu poder divino – na forma das habilidades da classe clérigo – da sua própria alma e da Centelha Divina. Eles literalmente idolatram a si mesmos (e aos Domínios que representam). Assim, um jogador de um humano dru Luminar clérigo chamado Zoxar, com os Domínios Fogo e Caos, pode se apresentar como “*Zoxar, o Poder das Chamas Caóticas!*”.

A intenção desta regra é permitir um uso mais interessante da Centelha Divina e de reforçar o papel de se tornar um novo deus, sem precisar dar ao personagem poderes absurdos. Fora que é muito divertido poder interpretar algo que se assemelhe a uma divindade, mesmo que tecnicamente você seja “um deus de um só adorador” (você mesmo).

Novo Talento

PEQUENO DEUS [Geral]

O personagem aumenta sua comunhão com a Centelha Divina, podendo canalizar diretamente o poder divino bruto do Plano Astral sem a necessidade da intervenção de uma divindade.

Pré-requisito: Luminar.

Benefício: Este talento permite ao personagem adquirir níveis na classe clérigo sem a necessidade de servir a nenhuma divindade ou poder superior. O personagem, literalmente, canaliza seus próprios poderes divinos. Ao adquirir níveis na classe clérigo, o personagem deve escolher dois Domínios normalmente, para representar suas esferas de maior influência.

Especial: Um ex-clérigo Luminar pode recuperar suas habilidades de classe perdidas adquirindo este talento. Normalmente, um personagem somente poderá comprar Pequeno Deus após ter contato com um Luminar que já possua este talento. O Mestre é encorajado a criar aventuras para representar os desafios necessários para se adquirir o talento Pequeno Deus.

ARMAS

Tabela: Novos Equipamentos - Armas

Armas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Peso	Tipo
Arma Comum Leve – Corpo a Corpo						
Alfanje	10 PO	1d4	1d6	19-20/x2	1,5 kg	Cortante e Perfurante
Arma Exótica de Uma Mão – Corpo a Corpo						
Siang	340 PO	1d6	1d8	18-20/x2	2,5 kg	Cortante

Alfanje: O alfanje é uma espada curta de lâmina larga e curva, que pode ser usada tanto para estocar quanto para cortar. Possui um guarda-mão pesado que encobre a mão que empunha a arma e que elimina a penalidade de -4 no teste resistido de desarme por estar usando uma arma leve. Ele é muito usado pelos marinheiros e piratas do Mar Aldariano, Principados Brilhantes e Ris'malenti.

Siang, o Sabre dos Reis dos Mares: Os dru de maior habilidade bética são conhecidos por suas belas espadas douradas. Uma siang é uma arma usada para simbolizar grande coragem, audácia e virtude entre os dru. Ela se assemelha a um sabre longo de lâmina levemente mais grossa e curva.

O manejo de uma siang por guerreiros sem treinamento requer as duas mãos, apesar de um espadachim devidamente instruído poder usá-la facilmente com apenas uma.

Toda siang é feita especialmente para um espadachim dru em particular. São todas armas de qualidade obra-prima, sendo que várias são heranças de família dotadas com poderes mágicos. Cada siang possui o nome do seu primeiro portador marcado em ouro alquímico na lâmina, no idioma Hara'san.

Uma siang é considerada uma arma comum que requer as duas mãos para ser usada. Personagens com o talento Usar Arma Exótica (siang), podem usar a arma com apenas uma mão.

A Ilha de Sakther, O Exílio das Rochas

por Heylin, o Errante (texto extraído de “O Guia Prático do Jovem Elfo para o Daishin”)

O destino muitas vezes nos surpreende. Devo admitir: não gosto de viagens de navio. O mar me assusta e a possibilidade de não ver terra em lugar nenhum no horizonte me é simplesmente aterradora. Mas quem diria que eu viria a ter algum conhecimento sobre essa ilha sem nunca ter pisado nela?

Após ter sobrevivido a minha incursão em Haradath, resolvi usufruir alguns dos prazeres mundanos de Dol Mordhar. Precisava

me sentir vivo e, longe de nossa amada Onires, os prazeres humanos dessa cidade por hora me serviriam.

Estava em uma boa taverna na cidade, a *Baleia Dourada*, quando um humano discreto se aproximou de minha mesa e me abordou educadamente: “Com licença, o senhor não seria o bardo Heylin?”. Eu confirmei e o convidei a sentar.

Ele não era muito velho para um humano, mas tinha o olhar e os traços pesados de quem passou por muito sofrimento. Ele foi bem direto ao ponto: “Eu gostaria de lhe contar minha história. Talvez ela seja útil para você e contar-lhe irá trazer algum conforto para o meu coração...”. Naturalmente eu fiquei intrigado e já tendo usufruído o suficiente dos prazeres de Dol Mordhar, não tinha lá muito a fazer no momento, mesmo que a história do humano não passasse de mais uma ladainha chorosa típica dos assassinos dos deuses.

Seu nome era **Keilyan (Hum M CN Gue 3/Lad 3)**, e ele era cidadão melkhariano. Sem entrar em muitos detalhes sobre seu passado, ele contou que após servir nas Legiões, acabou se tornando operário em Nova Melkhari e as péssimas condições de trabalho e de vida levaram-no a se juntar a uma organização rebelde chamada **Ordem do Punho Escalarte**.

Após subir no comando da organização, ele acabou sendo preso pela Inquisição Imperial, torturado, condenado sumariamente e enviado para a prisão na Ilha de Sakther.

Após alguns anos de trabalhos forçados, ele foi um dos que ajudaram o ex-Arquigeneral **Arkhendo (Hum M N Gue 14)** nos planos que culminaram na tomada da ilha. Ele confirmou que tal feito só foi possível graças à aliança com **Rhakkarthan (Hum Lum M CN Clr 14/Hrf 1), o Alto-Prelado das Tempestades**. Com suas poderosas magias de tempestade, ele tem mantido os navios aéreos de guerra imperiais afastados da ilha, mas Keilyan acha que essa aliança com Rhakkarthan não irá durar muito... O Alto-Prelado tem sua própria agenda, e irá abandonar os rebelados e a ilha quando finalmente achar o que procura ou considerar que não está lá o tal artefato divino.

Ele disse que Arkhendo tem consciência disso e estava pensando em sair da ilha levando todos os ex-prisioneiros consigo, a maioria deles agora seus fiéis seguidores. Contudo, uma fuga por mar os deixaria vulneráveis à Armada Aérea Imperial. Para a sorte deles, eles acharam um antigo protótipo de um navio aéreo de guerra muito especial: uma fragata que seria capaz de ficar invisível! O projeto havia sido esquecido por não ter funcionado, mas entre os prisioneiros havia vários tecnomagos, especialmente a engenheira imperial desertora **Zareen Payan (Hum F NB Tcm 7/Eng Imp 3)**, um verdadeiro gênio da Tecnomagia, que conseguiu resolver a questão da invisibilidade e está colocando a fragata em funcionamento novamente.

Keilyan disse que foi enviado ao continente para adquirir uma boa quantidade de Metal Divino para a fragata e por fim contou um segredo ainda maior para mim: Arkhendo seria o líder do **Compacto de Kothen Kor**, uma organização rebelde secreta do Império Melkhár.

Após ficar estupefato com tais informações dadas assim gratuitamente, perguntei um tanto desconfiado a Keilyan porque ele estava contando tudo aquilo para mim, porque ele tinha me escolhido para contar isso tudo. Ao que ele respondeu:

“Arkhendo quer que os clãs de Onires e as outras organizações rebeldes saibam que ele agora possui um navio aéreo invisível e que ele está voltando para o Império Melkhár com novos amigos. Afinal de contas, assim como eu, você é um excelente espião e vai providenciar isso...”

Fiquei de queixo caído e, antes que eu pudesse dizer alguma coisa, ele sorriu maliciosamente e simplesmente foi embora!

Pelos Oráculos! Eu fico imaginando de onde ele tirou essa história de que eu seria um espião...

Coisas para se saber sobre Isaldar

Talássia, a Ilha dos Gigantes

por Éscira ban Drazhen

Senti a necessidade de singrar para o extremo noroeste de Aldar após as revelações que adquiri nas Terras da Noite. É intrigante como a maioria dos povos de Isaldar é dotada de memórias de tão pouca profundidade. Parecem preferir as mentiras obscuras de Vantheris ao conhecimento perturbador de Radenshan. Afinal, os povos mortais se esquecem de que gigantes ainda caminham entre nós.

Esses seres antigos como os elementos clamam já terem sido senhores do Mundo Primordial em eras mais antigas. Inclusive, chamam seu povo de Os Primogênitos, filhos dos “*Verdadeiros Deuses*”. Perturba-me admitir que eles ainda podem conter poder e segredos suficientes para voltar a reinar. Trata-se de pura lógica. Os gigantes possuem a idade das montanhas, o conhecimento ancestral dos dragões e a fúria irrestrita tal como os deuses mortos. Devido a estes portentos, utilizei-me deste alfarrábio para advertir aos aventureiros e sábios da ameaça isolada no Mar dos Adormecidos.

(Nota: os Primogênitos são um povo recluso e eras de derrotas e perdas lhes deram o rancor e a tenacidade para guardar bem seus segredos, por isso peço para que tudo que o transcrevo a seguir seja tomado com a devida ponderação).

A Montanha Despedaçada

“Talássia” é uma corrupção no idioma humano Derenthí dos Principados Brilhantes da “Thala’Asur” ou “A Montanha Despedaçada” na hoje perdida língua régia dos clãs gigantes (Nota: Uma língua cuja entonação pura, credita-se, era capaz de dar nome e forma ao mundo). A revelação do título reflete muito desta lúgubre ilha perdida no Mar dos Adormecidos.

A verdade é que Talássia não era originalmente uma ilha, mas sim o topo de *Asurian*, a lendária *Montanha Divina* do Mundo Primordial de onde o Rei Supremo dos Gigantes governava seu povo desde o fim da Guerra Divina. Muitos povos de Elária acreditavam que escalar *Asurian* os levaria para um paraíso de imortalidade e deleite, guardado ferrenhamente pelos Primogênitos.

A transposição do topo de *Asurian* para Isaldar foi catastrófica (Nota: O que me faz julgar que tal feito não foi realizado pelos deuses mortos, como se acredita, e que por isso os gigantes vieram para a Sétima Lua por suas próprias forças. Isso denota que os deuses consideravam os Primogênitos desmerecedores de salvação). Após cair sobre o Mar dos Adormecidos, *Asurian* desmantelou-se, com grande parte de suas terras tragadas para baixo das águas, provocando titânicas ondas que provavelmente consumiram parte do território original de Vanidrad e Karn (Nota: O que também explica a tão corriqueira ocorrência de tremores de terra naqueles reinos). Marinheiros corajosos (Nota: Ou destituídos de juízo) dentre os humanos do povo vanyr que se aproximaram da costa de Talássia afirmam que em dias claros é possível ver gigantescas estruturas – cidades inteiras – abaixo das ondas. Muitas inclusive surgem quando da maré baixa ou após algum tremor particularmente potente.

Poucas almas dos povos mortais conseguiram deixar a *Montanha Despedaçada* e o que transcrevo a seguir foi obtido duramente em longas (Nota: E por vezes infrutíferas) entrevistas com anões sobreviventes de incursões à morada dos Primogênitos.

Aqueles que se aproximam de Talássia por sua costa meridional deparam-se com extensos paredões e espiões de rocha que emergem das ondas, em meios às ruínas. Krakens, serpentes marinhas e outras bestas titânicas jazem abaixo das águas. As poucas praias arenosas e gélidas existentes são vigiadas por fortalezas em ruínas, resquícios de um passado perdido. Gigantes de colina as habitam, com um ou outro capataz dos clãs dos gigantes do fogo ou do gelo liderando a corja bárbara.

No interior devastado de Talássia, cortada por fissuras e gases venenosos, jazem misteriosas florestas semipetrificadas, mais de alguma forma ainda vivas, que são atravessadas por vaus de água negra e habitadas por seres tão hostis que, conta-se, forçam os gigantes a andar em patrulhas (Nota: Seriam tais bestas nativas dos subterrâneos de Isaldar? Ou antigas criaturas vindas também do Mundo Primordial?).

O coração de Talássia é mais baixo que seus arredores, sugerindo realmente o topo colossal de uma montanha de proporções divinas. O que – de acordo as velhas lendas – deveriam ter sido belos jardins e paradisíacos campos são hoje charcos imundos e extensos. Em seu meio estão as ruínas das antes gloriosas cidadelas dos Primogênitos, eternamente afundando nos pântanos devoradores. Aqui se concentra a maior parte dos escravos capturados pelos gigantes.

Finalmente, a porção setentrional de Talássia guarda suas mais altas montanhas, castigadas por chamas e fumaça das profundezas e pelas tormentas frias e o inverno do Mar dos Adormecidos. Todavia, poucas visões são mais impressionantes na Sétima Lua do que as do caído Castelo Celeste, e por isso me reservo a abordar tal tema em seu próprio tópico.

Os Altares dos Primordiais

Direciono meus leitores ao tópico “**Os Primordiais, os Titãs e a origem dos Gigantes**” para maiores informações sobre a mitologia dos Primogênitos.

Como aludi anteriormente, Talássia é uma terra destruída, que os gigantes buscam talvez em vão reerguer, pois a *Montanha Despedaçada* parece estar já em uma agonia cadavérica.

A visão das belas cidades gigantes afundado eternamente nos pântanos é uma cruel metáfora do destino da própria Talássia. Toda a ilha está afundando lenta, mas inexoravelmente sob as águas gélidas do Mar dos Adormecidos. Desesperados, os mestres de magia dentre os Primogênitos preparam a construção de estruturas na forma de estrelas, como enormes pentagramas, mas de forma similar aos zigurates robogogins de Abannônia. Esses templos colossais emanam um incrível poder aos olhos dos místicos. E com propósito, pois estas grandes obras seriam feitas para sustentar, física e misticamente Talássia acima das ondas (Nota: Um feito digno dos Primogênitos de outrora).

Cada um destes Altares é dedicado a um Primordial, os antigos e misteriosos “deuses verdadeiros” dos gigantes. Canalizando o poder celestial destas entidades perdidas, o Rei Supremo e seus magos esperam impedir que Talássia desapareça no Mar dos Adormecidos. Para conseguir o favor dos Primordiais, os gigantes precisam de diversos componentes místicos raros, rituais longos e obscuros e, há rumores, de potentes sacrifícios. Cada altar parece alinhado com um dos Andarilhos Celestiais. (Nota: O Altar de Farnax é – até o momento destes escritos – o templo com a construção mais avançada e o número de escravos sacrificados em suas paredes seria assombroso).

Um rumor ainda mais nefasto e que pude colher com meu velho companheiro, um gigante de pedra chamado **Furmur, o Antigo (GigPed Ancião M LN Esp 10)**. Exilado e escondido nas Karn-Moar, seu relato merece ser transscrito para esse almanaque. Ele me avisou que Talássia não está afundando, mas sim que ela está sendo puxada para baixo por algo. Isso explicaria as misteriosas bestas que assolam o coração da ilha e as profundezas do Castelo Celeste. De acordo meu interlocutor, elas seriam crias deste *algo*. E o que seria capaz de atracar toda uma ilha? Caso meus leitores tenham esquecido, o Mar dos Adormecidos é assim denominado pelos supersticiosos orcs porque suas fossas negras guardam formas ocultas em uma espécie de morte em sono. Que a queda de *Asurian* tenha despertado alguma dessas seres inconcebíveis é apenas mais uma fonte de preocupação para os sábios.

O Trono dos Primogênitos

O trono de poder dos Primogênitos no Mundo Primordial era o divino *Varlador*, o Castelo Celeste. afirmar que o lendário trono de poder que flutuava sobre as nuvens da perdida *Asurian* caiu sobre as montanhas de Talássia é um erro grosseiro, mas perdoável. Pois as montanhas do norte da ilha são o *Castelo Celeste* (Nota: Admito que duvidei de tal absurdo a princípio, mas após a quarta convocação de duelo de minha testemunha anã que considerava sua honra ofendida por meu descrédito, tive que mudar meu posicionamento).

Varlador está além da compreensão de qualquer mortal de Isaldar (Nota: E elfo, para calar os proponentes mais orgulhosos daquela raça). O Castelo Celeste está rodeado pelos restos das montanhas setentrionais de Talássia, as quais foram devastadas por sua colossal queda. Partes do *Varlador* caíram sobre o litoral norte da ilha e se espalharam até mesmo para dentro do Mar dos Adormecidos. Imaginar montanhas de torres, portais, espirais, salões vastos como cidades e catacumbas profundas como abismos é um feito estonteante mesmo para magos e feiticeiros. Não se pode queixar quanto da ira e frustração dos Primogênitos com a perda de sua maior glória.

As montanhas que rodeiam *Varlador* são a moradas de vários clãs de gigantes, principalmente de fogo, gelo e pedra. Muitos clãs guerreiam pela honra de participar na reconstrução do Castelo Celeste e há constantes guerras por este privilégio. Os gigantes das nuvens governam das próprias ruínas titânicas do *Varlador*, onde há centenas e centenas de escravos.

Meus relatos são confusos, mas aparentemente grande parte dos esforços dos gigantes das nuvens vai também em deter estranhas e desconhecidas feras que surgem das profundezas do *Varlador*.

O Rei Supremo

Como narram os sábios de Concórdia, **Amuir Punho-do-Trovão (GigNuv M NM Gue 6)**, o **Usurpador**, impõe como Rei Supremo de Talássia há mais de duas centenas de anos. Conta-se que Amuir apunhalou o velho Rei Supremo em um sangrento golpe, alimentando seus restos a pássaros rocas infernais (Nota: E em seguida lançou a família do velho Rei ainda viva para as aves). O nome do Rei Supremo e de sua linhagem foi apagado dos todos os registros de Talássia. Os clãs de gigantes da tempestade foram igualmente massacrados, com os sobreviventes fugindo para os quatro cantos da Sétima Lua (Nota: E além, se você acredita nos gnomos de Lunária).

A traição impiedosa de Amuir Punho-do-Trovão pode ter sido mais dispendiosa do que imaginava. A decadência dos clãs gigantes, a queda do poder de seus mestres de magia, a própria submersão de Talássia e a aparição de coisas horrendas vindas das profundezas da ilha são todos eventos que de certa forma coincidiram com a queda do velho Rei. Muitos Primogênitos já suspiram sobre a *Ruina de Amuir* e falam que o antigo soberano rogou uma maldição sobre o ganancioso Punho-do-Trovão.

A prova mais clara da *Ruina de Amuir* foi-me revelada pelo gigante das tempestades **Roald Espada-da-Vingança (GigTem Lum M CB Gue 3)**, que diz ser herdeiro do Trono dos Primogênitos e é também um dos poderes por detrás da recente mobilização contra Talássia (Nota: Vide o artigo deste almanaque sobre Vanidrad). Roald afirma – com visível prazer – que o Punho-do-Trovão não consegue um herdeiro sequer para sua recém-fundada linhagem. O Usurpador já teria matado nos últimos séculos nada menos do que quatro esposas que falharam em lhe dar um príncipe.

Apesar disso, temo que a celebração imatura de Roald Espada-da-Vingança possa ser breve. Pois meu amigo Furmur, o Antigo, me disse que seu exílio de Talássia foi devido ao que

viu em uma das câmaras de magia de Amuir Punho-do-Trovão nos restos do Castelo Celeste. Ele fala com grande ultraje e horror que o Usurpador, em seu desespero por um herdeiro, aceitou se casar com **Irdatirianix a Dama das Tempestades (DrgAzul Anc F LM)**, uma das temidas princesas dos Clãs Dragões da Lua de Samerash. Aparentemente, Amuir acha que o potente sangue dracônico pode quebrar a maldição do velho Rei Supremo. Em sua insanidade, ele acha que suas crias meio-gigantes terão meios para reerguer *Varlador*, o Castelo Celeste. Furmur contou-me que o Usurpador acabou de entregar Talássia, o destino dos gigantes e as riquezas dos Primogênitos aos gananciosos dragões da Lua Dourada. E me alertou que esse pacto nefasto pode preconizar uma ameaça vinda dos céus para toda Aldar em um futuro bem próximo.

Os Primordiais, os Titãs e a Origem dos Gigantes

Na única oportunidade que tive de poder ler os *Tomos Púrpuros das Pirâmides de Calázia* consegui traduzir trechos nebulosos que falavam de eras há muitos esquecidas por todos com exceção dos mais velhos dragões.

Muito antes da Guerra Divina, os deuses guerrearam com uma ordem superior (Nota: Ou talvez apenas mais antiga) de deidades denominadas Primordiais. Esses vastos seres de essência e caos eram aparentemente as fontes originais dos próprios planos, mas dotados de vontade e propósito, mesmo que indecifráveis.

Tal como os deuses deram vida aos mortais, os Primordiais teriam dado vida aos titãs. Contudo, com o passar das gerações, os titãs diminuíram em poder. Sua pujança elemental original foi diluindo-se em apenas um ou dois elementos. No primeiro caso teriam surgido raças como os gigantes de fogo e de gelo. No segundo caso, raças como os gigantes das nuvens e das tempestades, mais próximos de seus antepassados. E assim teriam surgido as primeiras raças mortais do Mundo Primordial.

Aparentemente, os deuses teriam guerreado contra os Primordiais e suas crias. Tal contenda divina só veio a ter um fim com a traição dos titãs. Por motivos nebulosos, os titãs deserdaram seus criadores e deram a vitória aos deuses. Como prêmio, os titãs receberam a lua de Zaman como lar (Nota: Ou teriam os deuses aprisionados os “traidores titãs” lá e quebrado sua parte na barganha?).

Os *Tomos Púrpuros das Pirâmides de Calázia* são lendários por terem segredos ocultos em segredos, de forma que qualquer revelação de suas páginas pode ocasionar maiores males do que conhecimentos frutíferos. A idéia de que os gigantes descendem de uma ordem totalmente alheia aos deuses é em si só apavorante (Nota: E simultaneamente fascinante, caso me perguntarem).

Além desses fatos, tal mito fornece uma explicação para os Altares Primordiais e a estranha reverência e adoração dos gigantes pelos Andarilhos Celestiais. Uma teoria que me permite formular é que os Andarilhos (Nota: Chamados pelos sábios imperiais de “planetas”) seriam provavelmente a forma adormecida dos Primordiais ou possuiriam alguma outra ligação com esses seres essenciais. Contudo, minhas ponderações ainda abrem diversas dúvidas: caso sejam procedentes, significa que todas as raças mortais vivem sobre os Primordiais. Quer isso significar que sem eles não é possível a vida ou a própria existência? E pior, caso Elária seja uma das Primordiais, qual as consequências de sua destruição (ou corrupção) nas mãos da Aniquilação? Será a Aniquilação de uma ordem ainda mais antiga e poderosa que os Primordiais?

Zhao Khan, a Ilha dos Dragões das Brumas

por Miriaglin Sempre-Mente

A primeira impressão que invade nossos sentidos em Zhao Khan é o cheiro. Espiciarias, perfumes, carnes exóticas, incensos, licores e delícias das mais variadas, além, é claro, de outros odores menos prazerosos. Em seguida, à medida que as eternas névoas das ilhas se dissipam, é impossível não se maravilhar com a grande e caótica profusão de cores, seja nas sedas e tecidos de povos de toda Aldar, às confusas e belas ruelas e construções, muitas feitas umas em cima das outras, com pontes e passarelas aparentemente prontas para cair sobre o viajante incauto. Sejam bem-vindos à Ilha dos Dragões das Brumas, chamada por seus habitantes de Portos das Névoas ou de o Reino entre Reinos.

Pode-se dizer que este pequeno arquipélago é o verdadeiro ponto de encontro entre os povos de Aldar Ocidental e Oriental. Apesar das trilhas desérticas da Ferida serem amplamente exploradas, o perigo eterno das areias afasta muitos que preferem desbravar as águas do Mar Aldariano. Nesse caso, a Cidadela dos Dragões das Brumas é um porto seguro entre os Principados Brilhantes e as nações orientais de Aryavarta, Shinmarash e o Império do Leão Celestial.

O chamado Porto das Névoas é um verdadeiro caldeirão em ebulição. Mercadores de Cimeris, marinheiros dru, elfos do mar, príncipes em seda do oriente, lordes mercadores de Dol Mordhar, monges e muitos outros. Mestiços com sangue de povos distantes, como gênios, espíritos e diversas outras raças exóticas preenchem as ruas de Zhao Khan e suas pequenas ilhas. Há um dito nos Principados Brilhantes – um pouco rude devo dizer – de que Zhao Khan seria “a filha bastarda de Concórdia”. Tal como a Cidade da Rosa Branca, o Porto das Névoas é um encontro de povos e raças, com a diferença de que nas ilhas elas parecem andar “bem mais próximas”, se é que vocês entendem este constrangido bardo. É possível encontrar por apertadas ruas de traços arquitetônicos caóticos uma cantora filha de uma artista de Cimeris com um capitão exilado de Khazantar ou ainda um meio-elfo com sangue do Império Celestial, mas treinado criado por tecnomagos.

Costumes do Reino entre Reinos

(ou “Como evitar virar comida para Dragões-Tartaruga”)

Zhao Khan, como uma encruzilhada entre povos e raças, possui uma longa lista de tradições estranhas e pitorescas. Transcrevo alguns dos mais curiosos e pertinentes costumes aos caros leitores destes almanaque, os quais sei que apreciam enormemente viajar para lugares belos e exóticos (normalmente sem serem convidados).

A primeira dica é ter mente que Zhao Khan é um reino de mercadores, pois ela foi fundada por grandes mestres de comércio. Assim, deve-se tratar todo mercador como se fosse um pequeno nobre quando no Porto das Névoas. Os títulos mais comuns são “Mestre” e “Senhor”, apesar de ultimamente a honraria “Lorde da Moeda” ser a mais usada com mercadores de sucesso. Os Príncipes Mercadores recebem a mesma honraria, não possuindo títulos próprios, pois iria contra o espírito de liberdade e igualdade que permeia a Cidadela.

Os habitantes do Reino entre Reinos são também grandes amantes da arte do bardo (finalmente, um reconhecimento genuíno!) e apesar de não existirem leis fixas quanto a isso, é considerado extremamente rude e ofensivo agredir – mesmo que verbalmente – um menestrel. Além de muitos considerarem que isso traz um tremendo azar, com mercadores e outros se recusando a negociar com os ofensores. Qual a melhor maneira de lidar com um bardo irritante no Porto das Névoas? Bem, contrate outro bardo para falar mal dele (como eu disse, um ótimo lugar para se trabalhar).

E saibam que Zhao Khan é a terra dos livres. Existem de fato leis proibindo qualquer diferenciação por raça, casta ou título de nobreza. É inclusive um crime se dirigir a alguém ou lhe reconhecer status superior baseado nesses quesitos! Sim, se você chamar O Barão Lionis dos Principados Brilhantes de “meu Barão” e houver um magistrado dos Príncipes Mercadores por perto, você provavelmente pagará uma multa! O mesmo vale para qualquer ofensa derivada de raça, não importa a raça ou povo (inclusive sujeitos desagradáveis como goblins, kobolds, ogros-magos, dentre outros).

E por falar em multas, quase tudo em Zhao Khan gira em torno delas. Praticamente todos os crimes são afiançáveis, as raras exceções envolvem normalmente o uso de magias proibidas (necromancia e encantos de controle mental principalmente) e crimes contra os Príncipes Mercadores ou seus agentes. O uso de magias e artes proibidas normalmente resulta em exílio (ou pior, com o criminoso sendo vendido como escravo e contrabandeado para fora das ilhas furtivamente). Luminares devem ficar atentos, pois a Centelha Divina é considerada uma “arte proibida” e seu uso dentro de Zhao Khan importa em exílio (com o criminoso sendo marcado a ferro, por Cerhywn, que barbárie!). Atos contra os Príncipes Mercadores – ou apenas a mera suspeita de tais atos – resultam em um julgamento rápido e impiedoso. Com sorte, o criminoso é executado e seus restos mortais são amaldiçoados e lacrados em vasos de ferro abaixo da torre do Velho Farol (uma tradição oriunda do Império do Leão Celestial, se não me engano). Agora, se ele for particularmente azarado, é atirado vivo e coberto com restos de peixes, para ser devorado por dragões-tartarugas. Uma cena horrível, mas que sempre atrai uma multidão de curiosos.

E que fique avisado! Os moradores de Zhao Khan e seus ricos governantes abominam a violência física acima de tudo. Eles são capazes de tolerar sem problemas um clérigo de Ur-Akthar ou um vil troll em suas ruas, mas não toleram que o mais pio paladino de Ashkar-Mithrael erga seu punho de ferro contra um goblin. Armas em Zhao Khan são normalmente amarradas com tiras de seda fornecidas pelos magistrados dos Príncipes Mercadores, que usam nôs especiais. Os nôs variam por semana, arma e portador, de forma que se desfeitos, isso pode ser facilmente verificável. Armas pequenas e ocultáveis, portanto, são a melhor opção no Porto das Névoas, mas também devem ser usadas com cautela.

Os habitantes de Zhao Khan são obcecados com sorte e azar e procuram de toda afirma atrair o primeiro e anular o segundo. Amuletos, ritos, dias propícios para certos atos, todo tipo de coisa vale. Certas pessoas no Reino entre Reinos se recusam mesmo a sair de casa nos “dias mais azarados” do ano. Isso também explica o fato de todos os deuses mortos (e alguns espíritos e entidades menos conhecidas) serem amplamente adorados em Zhao Khan.

O povo das ilhas crê fervorosamente que seres sobrenaturais ocultos caminham entre eles, aproveitando-se dos deleites, riquezas e do caos do Porto das Névoas. É estranho, mas isso é ao mesmo tempo uma fonte de orgulho, medo e várias superstições para os moradores dessas ilhas. Isso também gera alguns hábitos estranhos. Por exemplo, toda casa em Zhao Khan possui um símbolo sagrado ou talismã abençoado por um clérigo em sua entrada. É próprio que um visitante, ao entrar, beije o símbolo. Caso o visitante seja um demônio ou espírito, acredita-se que ele não conseguirá beijar o símbolo e assim não entrará na casa. Outra tradição é que o povo das ilhas sempre mostra os pés uns para os outros ao se reunirem para comer, negociar ou simplesmente conversar durante a noite. Isso advém da tradição de que muitos espíritos e fantasmas não possuem pés, sendo seres etéreos. Um viajante curioso e paciente encontrará diversas outras lendas após um dia ou dois no Porto das Névoas.

O Concílio do Velho Farol e os Príncipes Mercadores

Zhao Khan é governada pelos Príncipes Mercadores, cujas músicas sobre eles dizem que são tão ricos que limpavam seus dentes com palitos de ouro e comeriam com talheres de marfim. Eles governam a Cidadela dos Dragões das Brumas do Concílio do Velho Farol, um simples, mas robusto e opulento edifício no coração de Zhao Khan, cujas paredes são adornadas com afrescos de Ninshardur e os minaretes portam dragões e criaturas sagradas do oriente. O Velho Farol, meus queridos leitores, mostra bem a fusão de povos e culturas de Aldar que o Porto das Névoas guarda. Ladrões e mercadores estrangeiros também diriam que o prédio é tão humilde por fora porque os Príncipes Mercadores são avaros demais para mandarem pintarem as paredes com ouro – tal como seriam as câmaras mais profundas e a verdadeira sala de reunião do Concílio.

O número de Príncipes Mercadores varia constantemente, sendo que mesmo os habitantes das ilhas não sabem o número exato, que já alcançou até duas dezenas, apesar de atualmente ser cerca de sete. Os métodos arcânicos de eleição e as constantes intrigas no Concílio tornam a tarefa de acompanhar os passos dos Príncipes algo de interesse apenas de legisladores, grandes mercadores e clérigos de Ninshardur e Gotheintor. O resto da população apenas confia que o Concílio mantenha a liberdade das ilhas.

As exigências para se entrar no Concílio do Velho Farol são bem simples – basta ser rico e ter influência (eu disse que era “simples”, não necessariamente fácil). Existem lendas o suficiente rodeando os Príncipes Mercadores para ocupar um bardo preguiçoso uma vida inteira (não que eu esteja acusando algum irmão de ofício, por Cerhywn!). A mais interessante é ligada a um artefato lendário da igreja de Ninshardur conhecido como o Ídolo do Ouro, uma estátua sagrada feita à perfeita imagem do Senhor da Fortuna (cuja verdadeira face, como a dos demais deuses mortos, é desconhecida). É dito que o Ídolo de Ouro se localizaria nas profundezas do Velho Farol e que aos seus pés e nas câmaras ao redor estariam acumuladas riquezas de dar inveja ao mais antigo dragão. Para entrar para o Concílio e

Os Príncipes Mercadores e o Poder do Ouro

Realmente os Príncipes Mercadores possuem proteção mágica e tal dom lhes é dado pelo Ídolo de Ouro, talvez o mais poderoso artefato deixado por Ninshardur nas Sete Luas. A igreja fragmentada do deus suspeita de tal fato, mas não se move contra os governantes de Zhao Khan porque estes ergueram com sucesso o que talvez seja o único regime em toda Isaldar que se poderia chamar de plutocracia – ou seja, onde o dinheiro e o comércio são a verdadeira lei. Contudo, os devotos do Rei de Marfim observam das sombras e se preparam para derrubar os Príncipes Mercadores caso estes falhem em seu dever.

Cada Mestre é convidado a criar pequenas habilidades sobrenaturais para os vários Príncipes Mercadores em sua campanha. A manutenção destes pequenos dons depende de que o Príncipe em questão mantenha grandes riquezas (mágica ou não), nas câmaras sagradas do Ídolo de Ouro, que são guardadas por servos de Ninshardur, incluindo seus demônios da cobiça, os letais rakshasas. É necessário o depósito de uma quantia mínima de 100.000 moedas de ouro para que o Príncipe Mercador seja aceito no Concílio e receba alguma bênção do Ídolo. Valores acima deste conferem mais poderes ao Príncipe e consequentemente, mais influência perante os demais.

As bênçãos mais fracas e comuns costumam ser imunidades a doenças, venenos ou magias de adivinhação. Príncipes Mercadores poderosos, que fortunas acima de 200.000 moedas de ouro seladas abaixo do Velho Farol podem ter o poder de controlar o clima em torno de Zhao Khan e mesmo a capacidade de invocar e controlar um ou mais rakshasas.

se tornar um Príncipe Mercador, bastaria que o candidato colocasse a maior quantidade de ouro, gemas e valores aos pés do Ídolo de Ouro. O próprio artefato então abençoaria o novo Príncipe com seu cargo de comando da Ilha dos Dragões das Brumas. Alguns ladrões sonhadores falam que quanto mais riquezas e relíquias se coloca aos pés do Ídolo, mais poderes de soberania (e outros dons) o Príncipe Mercador ganharia. Isso explicaria as várias lendas envolvendo os Príncipes Mercadores, como a de que eles podem comandar as névoas de Zhao Khan ou controlar seu clima, ou ainda de que podem se tornar invisíveis, imunes a magias de adivinhação ou mesmo de terem o poder de ler a mente dos outros.

Entre os Príncipes Mercadores mais conhecidos atualmente está o velho **Ragashar, o Farto** (**Humano M N Esp 10**), um larápio sagaz que sabe muitos segredos sobre Zhao Khan do que qualquer um e dizem controlar todo o comércio náutico com Aryavarta. Nenhum Príncipe sobreviveu a mais tentativas de assassinato do que o Farto, que parece ser abençoado pelo deus morto Ninshardur (apesar de que muitos afirmam que umas das tentativas de assassinato foi bem-sucedida, mas Ragashar teria sido revivido). O inescrupuloso **Arian, o Falcão do Mar** (**Humano M NM Lad 9/Due 1**) clama ser um nobre bastardo dos Principados Brilhantes que teria ficado rico após uma viagem para Shinmarash. Os extensos contatos do Falcão com os lordes marash são sua principal fonte de riqueza. **Feng Shi, o Voraz** (**Humano M LM Gue 4/Lad 3/Mng 3**) é um pirata aposentando que se tornou Príncipe Mercador vendendo o butim de seus aliados no Mar Celestial, inclusive os bucaneiros de Âncora Seca. **Ariadne Kai Ling, a Flor do Oeste** (**Humano F CN Fet 6/Esp 4**) é uma mestícia de Cimeris e filha de um magistrado desgraçado de Wutei que enriqueceu seduzindo e assassinando um antigo Príncipe Mercador. Finalmente, há o inescrutável **Darchanach** (**Janni M N Esp 5**), que surgiu da noite para o dia em Zhao Khan e marchou com uma fortuna carregada por dezenas de escravos gnolls até o Velho Farol.

O Concílio conta há anos com um integrante curioso, resquícios de quando uma frota de navios aéreos do Império Melkhar aportou de surpresa na ilha, levando muitos a pensar que se tratava de uma invasão daquela perigosa nação. O posto do chamado Prelado Imperial é atualmente ocupado por uma fria mulher chamada **Kassina Astarte** (**Humano F LN Lad 4/Gue 4**). Kassina chegou recentemente a Zhao Khan, após a morte do antigo Prelado Dokius por “excessos gastronômicos”. Contudo, o que se fala nas ruas é que Dokius – como os demais Prelados – foram todos comprados e seduzidos pelos Príncipes Mercadores. O fato de que o Império decidiu enviar desta vez alguém mais competente e rigoroso provavelmente é fonte de preocupação para o Concílio do Velho Farol.

Sombras, Seitas e Rumores das Névoas

Há um ditado em Dol Mordhar de que para cada moeda de um Príncipe Mercador há um segredo oculto nas Ilhas dos Dragões das Brumas. E de fato, por conta das tradições de refúgio e encruzilhada de raças não é de se espantar que existam tantos rumores sombrios ditos sobre Zhao Khan.

Muitos suspiram sobre qual foi a natureza da aliança com **Zou-Than-Long** (**DrgTart MeiCel GrdAnc M NB**), o **Senhor da Coroa Perolada** e soberano dos dragões-tartaruga. Afinal, o que estes titãs dos mares ganharam com a liberdade do Porto das Névoas? Por que ajudam o Concílio do Velho Farol e mesmo lutam ao lado dos mercenários e guerreiros de Zhao Khan? Será verdade que Zou-Than-Long estaria na verdade compelido a servir aos Príncipes Mercadores? Teria isto alguma ligação com o Ídolo do Ouro? Ou seria algo que um dos Príncipes Mercadores fez? Vocês provavelmente ouvirão uma história diferente em cada taverna de Zhao Khan, caros leitores.

Contudo, há pactos e acordos mais nefastos. Sabe-se que o Príncipe Mercador Arian, o Falcão do Mar, possui extensos contatos com as Cinco Cidades de Shinmarash. Agentes dos Devoradores de

Coisas para se saber sobre Isaldar

Fantasmas e do Círculo das Adagas acusam o Falcão de transportar escravos em naus estranhas de Shinmarash que partiriam de Zhao Khan sob a cobertura da noite. Em troca, os marash forneceriam a Arian as misteriosas e letais drogas vindas das selvas proibidas do oriente – inclusive o lendário lótus do dragão, um veneno capaz de estender a vida de um mortal caso tomado na dose correta.

Falando em **Devoradores de Fantasmas** e do **Círculo das Adagas**, essas são apenas duas das sociedades secretas mais conhecidas entre os bardos de Zhao Khan. Aparentemente, o sangue do povo hian falou mais alto e os habitantes do Porto das Névoas herdaram o gosto de seus antepassados por seitas e ordens ocultas. Na verdade, se vocês acreditam em tais coisas, os Devoradores de Fantasmas teriam sido criados justamente para lidar com os antepassados mais “rebeldes” dos fundadores de Zhao Khan. Afinal, os Príncipes Mercadores traíram o Império do Leão Celestial ao se separarem do Trono da Harmonia Perpétua. Isso resultou em um bom número de espíritos furiosos de ancestrais revoltados com seus descendentes. Para lidar com esses fantasmas famintos e outras forças do além, surgiu uma guilda que parece misturar os papéis tradicionais de exorcista e ladrão em um só – os Devoradores de Fantasmas.

O Círculo das Adagas por sua vez é um grupo mais misterioso e oculto. Seus agentes – que deixam adagas vermelhas como seu símbolo – clamam desejar libertar o povo de Isaldar das “garras tirânicas dos nobres e despotas”. Assim, os inimigos dos Adagas são os nobres, sacerdotes e governantes dos vários reinos de Aldar. Agora, eu me pergunto, após eles matarem todos os líderes, quem irá governar? Em todo caso, acredita-se que os Círculos da Adaga sejam mais do que parecem. Alguns suspeitam que eles são agentes do próprio Concílio do Velho Farol, usado para manter outras nações longe de Zhao Khan.

Uma das lendas mais temidas em Zhao Khan é a do **Monge dos Ossos (Humano Vampiro M LM Mng 15)**. Essa misteriosa figura teria sido vista apenas em noites negras de forte nevoeiro, aparecendo para mendigos, ladrões desafortunados e outras almas perdidas e oferecendo-lhes sinistros presentes e conselhos caso abracem seu mestre e senhor – **Demetiel, o Perpétuo**. A presença de um culto dedicado ao soberano de Haradath ainda é mantida oculta pelos Príncipes Mercadores, que já contrataram o auxílio de três grupos de aventureiros para investigar o problema, sem obter qualquer sucesso.

Finalmente, uma jornada pelos segredos dos Portos das Névoas não estaria completa sem uma visita ao onírico Bazar da Noite. Nas palavras de um mercador da Cidadela, “se você não encontrar o Bazar, ele encontra você, e sempre com uma oferta que não pode negar”. Um misto de lenda feérica e história de terror, o Bazar da Noite é uma feira sobrenatural que aparece em certas épocas do ano, em especial durante os temidos eclipses da Escuridão. Normalmente, o pobre “convidado” só percebe que entrou no Bazar ao virar uma alameda ou rua enevoada e encontrar luzes e ricas barracas de vermelho com faces de tigres demoníacos que marcam o Bazar. A feira é usada por vários magos, místicos e mercadores sombrios, mas é controlada pelos rakshasas, os demônios da cobiça de Ninshardur. É dito que se pode comprar de tudo no Bazar da Noite e que mesmo os mais proibidos desejos têm seu preço aqui.

Guerra entre os devotos do Senhor da Fortuna

A Igreja da Ninshardur, cuja sede fica em Zhao Khan, passa por uma séria crise. Com a morte do deus, cada vez mais a hierarquia de sua ordem é dominada por mercadores e comerciantes, e não por clérigos. Isto se tornou público e notório quando **Jasper Cornelius, o Patriarca de Marfim (Hum M N (Hum M NM Esp 6/Clr 4))**, um grande mercador originalmente de Santuário, se declarou sumo sacerdote da igreja. Um homem evidentemente sem a menor preocupação com as doutrinas sagradas da fé, Jasper teve a riqueza e a influência para comprar seu posto. Ele vem substituindo clérigos verdadeiros por pessoas de sua confiança. Comenta-se que Jasper é bancado em Zhao Khan por um dos Príncipes Mercadores e que ele

próprio estaria tentando se tornar um dos senhores do Velho Farol. Isto seria um fato inédito, pois os Príncipes Mercadores mantêm os clérigos do deus longe do Concílio por temerem qualquer tentativa de roubarem o Ídolo de Ouro.

Por conta desta situação, ou quem sabe por realmente acreditarem que seja verdade, muitos clérigos verdadeiros da igreja estão apoando uma Luminar em Ashkara que clama ser a reencarnação de Ninshardur e se denomina a **Face Dourada (Yaksha F N Clr 17)**. O que até então era apenas mais um desses muitos cultos heréticos, vem se tornando uma ameaça real ao poder de Jasper. A pergunta é se esse apoio é real ou apenas para distrair a atenção de Jasper de um verdadeiro plano dos verdadeiros clérigos para tirar o poder das mãos do pachorrento pseudo-sumo sacerdote (e quem sabe acabar com o reinado laico dos Príncipes Mercadores e recuperar o sagrado Ídolo de Ouro).

Novos Talentos

O Caminho da Intriga

As tradições de diálogo, manipulação e acordos complexos e escusos são considerados um ponto de orgulho e civilização pelo povo de Zhao Khan. Essas características são refletidas nos talentos a seguir.

MELÍFLUO [Geral]

O personagem faz jus a um ditado do Porto das Névoas de que a “língua é mais poderosa que a espada”.

Pré-requisitos: Car 13, 8 graduações em Blefar, 8 graduações em Diplomacia.

Benefícios: Este talento fornece duas novas opções ao personagem ao utilizar as perícias Blefar e Diplomacia.

Primeiro, quando o personagem usa a perícia Diplomacia para alterar a atitude inicial de um PdM, ele obtém um resultado um nível melhor do que pretendia em caso de sucesso. Assim, um resultado de Indiferente, nas mãos de um personagem com este talento se torna Amistoso.

Além disso, o personagem é capaz de influenciar negativamente a atitude de PdMs contra outro personagem ou grupo. Para tal, ele deve poder conversar com o PdM ou PdMs que pretende influenciar por pelo menos 1 minuto. Esta habilidade segue as mesmas regras de um teste de Diplomacia para alterar a atitude de um PdM, mas usa a perícia Blefar. Caso o personagem obtenha sucesso, ele piora a reação que os PdMs terão contra o personagem alvo. Para determinar a nova reação, use a tabela da página 74 do *Livro do Jogador*, mas inverta os resultados. Quando em dúvida, sempre considere que a atitude inicial de um PdM é indiferente para fazer o teste.

TENDÊNCIA PERCEBIDA [Geral]

Através de autocontrole e disciplina, o personagem é capaz de disfarçar suas verdadeiras intenções, até mesmo contra habilidades mágicas. Isso requer um intenso treino e capacidade mental.

Pré-requisito: Int 13, Sab 13, 4 graduações em Blefar.

Benefícios: Seu personagem pode, como uma ação livre, disfarçar sua tendência verdadeira. Você deve escolher uma tendência que esteja a “um passo” da tendência original, da mesma forma que um clérigo escolhe uma tendência a “um passo” da tendência de sua divindade. Contanto que o personagem aja em público como manda a tendência falsa, magias de detecção revelam somente a tendência falsa. Caso o personagem aja em público de maneira diferente, poderes de detecção usados nas 24 horas seguintes a essa ação revelarão a verdadeira tendência.

Especial: Este talento pode ser comprado duas vezes. Um personagem que tenha comprado Tendência Percebida duas vezes por escolher uma tendência que esteja a “dois passos” de sua tendência original. Itens mágicos e habilidades cujo nível de conjurador seja 5 ou mais níveis superior ao nível do personagem com este talento não são enganados por Tendência Percebida. Artefatos nunca são enganados por este talento.

Uma Carta de Shinmarash

Meu querido amigo,

Sei que durante esses curtos anos em que fomos colegas nunca demonstrei da maneira devida meu profundo respeito por teu zelo e destemor perante os mais diversos perigos e horrores. Sempre humilde, carregaste uma missão nobre, a de descortinar as maravilhas de um mundo legado pelos deuses a nós.

De fato, célio como irônico o fato de que justamente no "Reino das Maravilhas" eu tenha encontrado um Reino de Horrores. Escrevo-she esta missiva como minha singela despedida de tua inspiradora companhia e como um aviso a todos os povos livres na face de Isaldar.

Foi no 13º dia do Mês Terciário do ano 257 desde a Queda dos Deuses que adentrei na assudida Ágarion, a Cidade do Saber, portal de entrada do Reino de Shinmarash. Diziam em lendas que aquela guardava o conhecimento de todos os sábios, preservados em crânicos de forma que se pudesse consultar os espíritos de seus senhores mortos tal como oráculos. E realmente contemplei tais pertentes notáveis em Ágarion e nas demais Cinco Cidades. Em Ámalarazar, dos Prazeres, hibi do néctar proibido das árvores divinas que dizem crescer no interior do país, e em Serafed pude ter com gênios, demônios e anjos, além de entidades mais estranhas. Em minha passagem por Praidan vi o lendário Simurgh, ave cujo canto dizem nos fornecer pistas do Amanhã e de reinos perdidos no Ocaso. Após admitir certo fascínio por gladiadores vindos de outros mundos, deixei a Cidade dos Campeões e dirigi-me para onde os governantes marash descansam, a cidade de Zhin, dos Lagos Suspensos. Lá os marash mostraram-me coisas perdidas no andar das Eras que guardavam em seus castelos suspensos sobre lagos nas montanhas. Ouvi sílabas da Língua da Criação, contemplei uma das árvores-de-luz de Hímaeris, conversei por meio de uma bala de cristal com o último dragão a deixar Ésaria e apavorei-me com a possibilidade de perscrutar o Espelho das Trevas Vivas, que guarda o único reflexo da Aniquilação.

Após todos esses notáveis eventos eu havia cristalizado a certeza em meu espírito - os marash eram uma ilusão. Pois há forma melhor de ocultar uma vela nas trevas do escondê-la atrás de um mar de chamas?

Pela Princesa da Chama Escura, como desejo hoje ter sido saciada pelos misagres que vi. Não há palavras capazes de descrever o terror oculto sob o véu dos marash. Esqueçam as lanças de sangue do Protetorado de Ur-Akthar, ou as naus gigantes de

Talassia, ou mesmo a face pálida de Demetiel ou os pesadelos infinitos da Ferida. Por detrás das selvas labirínticas e venenosas de Shinmarash jazem profanações de desígnio mais perfido. Herdas sob herdas de homens-lagartos, bestiais gnolls e seres reptilicos aberrantes os quais não consigo identificar. Existem cidades de escravos a forjar armas, erguer templos de sacrifícios e círculos de poder. Há vales profundos, com grandes fendas, onde monstruosidades são criadas e nutridas em magia proibida. E além de todos esses horrores jazem os pântanos infernais onde os marash removem suas máscaras e rastejam, sibilando obscenidades para seus meio-deuses malditos, semi-adormecidos em pirâmides talvez mais antigas que o próprio Mundo Primordial.

Oh, pela misericórdia dos deuses mortos, não podia haver sina mais maldita! Meu caro amigo, você não comprehende. A Guerra dos Estandartes Sombrios não foi iniciada por Mer Odis... os marash estão em todo lugar! Eu posso apenas concatenar em paranoico desespero até qual fundura eles inocularam seu veneno... a fundação de Longínqua, o golpe no Império Melkhár, mesmo a Batalha das Folhas Ensanguentadas, a queda do Rei Supremo Ámaran ou ainda a Guerra dos Quatro Trechos e... por todas as Luas... o Alinhamento! Apenas rezo para estar errada. Meu caro amigo, tu conhece-me como ninguém, e sabe como me orgulho de minha lógica infalível. Pois desta vez não o faço.

Usei de meus últimos recursos, mundanos e arcanos, para que essa missiva chegue a ti. Nem mesmo o seu mensageiro sabe o que transporta - e a morte será a recompensa por cumprir meu último encanto. Queime o corpo deste monstro! Não deixe cinzas! Esconda de todos e negue tê-lo visto. Avise a todos, meu amigo! Use os pergaminhos que acompanham esta missiva como referência. Isaldar deve saber a verdade. Não temos tempo! Eles quase conseguiram quebrar o Télo da última vez! As Luas irão se alinhar, não lhes dê outra chance.

Você por vezes disse, apesar de minhas zombarias, que sempre teve fé nos feitos de heróis. Pois que então os convoque! Precisaremos deles mais do que nunca!

*De sua estimada amiga,
um carinhoso e derradeiro adeus.*

Escira han Drazhen

APÊNDICE

Os Idiomas da Sétima Lua

Diversas línguas e dialetos são falados pelos povos de Isaldar. O Império Melkhar codificou e unificou há séculos a Língua Imperial oficial, enquanto que os Principados Brilhantes são famosos pela grande profusão de dialetos, dado seu forte papel como encruzilhada para os diversos reinos. É praticamente impossível, por sua vez, atravessar as ruas de Concórdia, A Cidade da Rosa Branca, sem ouvir pelo menos cinco línguas diferentes sendo faladas.

A seguir estão descritos os principais idiomas do continente de Aldar e de suas ilhas.

Ashkatani: É a língua das bravas amazonas de Cimeris. Um idioma alegre, ousado e orgulhoso que é perfeito para canções e sagas dos bardos. A entonação é algo muito importante para o Ashkatani. Quando alguém é ameaçado nesse idioma a primeira reação é procurar por uma arma (ou pela saída mais próxima). Possui um alfabeto próprio.

Derenthi: É falado pelos povos humanos dos Principados Brilhantes, e tem sua origem na velha nobreza derenthiana. Um idioma simples e prático, mas de singela beleza, é usado por reinos vizinhos, como Cimeris. É considerada pelas outras raças como o “Idioma Humano” tradicional. Possui um alfabeto próprio.

Dialeto do Comércio: Também chamado de Gnomo Inferior, Calão do Viajante ou simplesmente de Língua Comum. É a língua universal dos povos civilizados de Aldar. Deriva principalmente do Gnomo. Foi criada em Empírea, no Mundo Primordial. É uma língua simples e de fácil aprendizado. Prática, é perfeita para conversas no dia-a-dia, mas pobre para obras literárias, poesias e demais textos mais refinados. Na Sétima Lua recebeu influência do Derenthi e do Yaksharin. Usa o alfabeto gnômico, apesar de recentemente mercadores humanos estarem usando o alfabeto derenthiano. Todos os personagens de jogadores sabem automaticamente o Dialeto do Comércio, de acordo as regras para o idioma Comum do *Livro do Jogador*.

Druida: A língua secreta dos círculos druidas de Isaldar é derivada do idioma dos elfos, criadores dessa arte divina. Contudo, mesmo um elfo ficaria completamente perdido ao ouvir uma conversa entre dois druidas. Utiliza um alfabeto próprio e é considerada uma língua sagrada por todos os druidas.

Élfico: A bela e melodiosa língua dos Clãs Élficos de Onires. É uma língua de emoções profundas e intenções veladas. Nenhum outro idioma é tão belo quando usado em canções e tão impiedoso quando jurado em vinganças. Possui um alfabeto próprio, o mesmo utilizado pelas línguas feéricas das Cortes das Fadas.

Gnomo: Também chamado de Empireano, é a profunda e filosófica língua dos gnomos. É de fácil aprendizado. Entretanto, dada sua origem sobrenatural, nenhuma outra raça é capaz de dominar sua alta variedade de significados, fora seu estupendo vocabulário. No Mundo Primordial, alguns sábios humanos tentaram catalogar o Empireano – seus descendentes em Isaldar ainda não terminaram tal tarefa. Possui um alfabeto próprio.

Halfing: A chamada Língua dos Sussurros é o idioma secreto dos halflings. Mantido oculto das outras raças, é um idioma cheio de gírias e pequenas expressões aptas a transmitir muitas informações com poucas palavras. Não possui um alfabeto próprio e é transcrita por meio de códigos particulares de cada família. Qualquer general de Isaldar daria um braço para dominar a língua e utilizá-la com seus batedores e unidades militares.

Hara'san: Os Reis dos Mares falam uma língua de poucas vogais e alta sonoridade, ótima não só para canções, como também comandos e ordens. Essa língua influenciou principalmente os termos náuticos utilizados por piratas na Língua dos Mares. O Hara'san possui dois belos e complexos alfabetos próprios de hieróglifos, um utilizado pelos dru comuns e outro por seus misteriosos senhores, os Iluminados ou *Al'jadrad*.

Hianshu: A sagrada língua do Império do Leão Celestial, Huan Ti e Zhao Khan (apesar deste último usar mais o Comum atualmente). É um idioma fonético, de difícil aprendizado, que usa de forma bela e extremamente intricada o alfabeto Celestial. Existem rumores de uma Língua Negra, variante do Hianshu, que utiliza o alfabeto Infernal.

Idioma Imperial: É a língua da nobreza do Império Melkhar, um idioma frio, matemático e objetivo. As castas mais pobres desenvolveram dialetos particulares dessa língua, fortemente carregadas de gírias e expressões locais, variando de acordo as regiões do Império (principalmente em suas grandes cidades). A rigidez do Idioma Imperial é famosa, o que ironicamente força melkharianos amantes das artes poéticas a apelar para o Derenthi. O Idioma Imperial usa o alfabeto Derenthi.

Karnakan: O idioma rigoroso dos anões de Karn. É extremamente formal, diferenciando o falante, o ouvinte e as testemunhas presentes. É uma língua longa, pomposa e de sonoridade poderosa. Possui um alfabeto próprio que, por motivos desconhecidos dos sábios, é o mesmo do Talasiano.

Khazanês: Derivado do Dracônico e do Celestial, é uma língua de duas faces. Muitos falam que um khazandor conversando amigavelmente em uma taverna e o mesmo gritando ordens em um campo de batalha parecem falar línguas diferentes. Usa o alfabeto Dracônico.

Kundraviano: A língua oficial do Protectorado de Ur-Akthar utiliza o alfabeto Infernal. O Kundraviano moderno recebeu enorme influência dos dialetos drasendhorianos. Os reis-bruxos kundrav, todavia, ainda falam ente si o chamado Alto Kundrav, que consideram “mais puro” que o atual idioma mestizo.

Kynamiriano: A chamada Alta Língua das Casas Nobres é o idioma dos cavaleiros-feiticeiros de Deydhor. Apesar de ser uma língua mais rebuscada, possui uma estranha semelhança com o Khazanês. Isso sugere a existência de ancestrais comuns entre as Cinco Casas e os khazandor. Utiliza o alfabeto Dracônico.

Língua das Cortes Elementais: Também chamadas de Língua dos Gênios, são a maneira como os idiomas Aquan, Auran, Ignan e Terran são conhecidos entre os povos de Isaldar. Cada uma possui seu próprio alfabeto mágico.

Língua dos Mares: Esse dialeto caótico e carregado de gírias surgiu há pouco mais de um século entre os piratas do Mar Aldariano e do Mar Celestial. Apesar de ser usado por um conjunto de criminosos, párias e trapaceiros, ele até o momento foi mantido oculto das nações continentais. Recebeu grande influência do idioma Hara'san. A Língua dos Mares não possui alfabeto e quando escrita, utiliza o alfabeto gnômico ou o Derenthi.

Língua dos Ventos: O idioma dos bárbaros zian-kor. Uma língua rude e ríspida, mas apropriada para a vida desses nômades. Ela possui grandes semelhanças com os idiomas elementais Auran, Terran e Ignan. Utiliza os alfabetos dessas línguas elementais.

Marashi: A reputada língua secreta dos governantes de Shinmarash. É mais uma lenda do que fato, pois dizem que usaria sibilos e outros sons impossíveis de serem simulados por uma garganta humana. Até onde se sabe, Shinmarash não possui língua oficial. Os idiomas mais comuns são o Yaksharin, o Hianshu e o Derenthi.

Orc: É o remanescente da velha língua dos antigos reinos dessa raça. O idioma Orc moderno é um conjunto de palavras obscuras, cujo verdadeiro significado se perdeu, junto a expressões tribais e invocações de guerra. Nenhuma outra língua – com a provável exceção do Gnomo – possui um vocabulário tão rico para descrever os perigos da Ferida e as técnicas de sobrevivência das várias tribos orcs. Utiliza um alfabeto pictográfico próprio. Os orcs de Lamaraj falam ainda a antiga língua de seu povo, praticamente inalterada pela Queda dos Deuses. Contudo, por influência das lillends, eles utilizam o alfabeto Celestial.

Síguo do Caçador: Essa língua secreta é utilizada pelos Caçadores das Sombras – os meio-orcs de Isaldar – em sua eterna batalha contra a Escuridão. Não possui um alfabeto completo, mas sim um conjunto de símbolos derivado do alfabeto pictográfico orc.

Talasiano: A chamada Fala Elevada dos gigantes decaiu em muito, seguindo a degeneração do reino insular de Talásia. Apenas os gigantes das nuvens e da tempestade ainda conhecem sua forma primordial, que além de bela e poderosa é reputada como detentora de antigos versos mágicos. Atualmente, é falada em uma forma rude e semibárbara por gigantes saqueadores e exilados. Possui um

Apêndice

alfabeto próprio, comum ao Karnakan usado pelos anões. Os ogros-magos das Terras da Noite falam uma versão totalmente corrompida do Talasiano chamado Umbreano, que utiliza o alfabeto Infernal. Contudo, um ogro-mago e um gigante, comunicando-se com cuidado, conseguem passar idéias básicas entre si.

Vanyran: Apesar da vida consumida pela guerra e das terras hostis, a língua de Vanidrad é paradoxalmente bela e harmônica. Poucos são aqueles que não se emocionam ao ouvir antigas canções entoadas em Vanyran. As trágicas sagas desse povo são uma apresentação comum em óperas do Império Melkar e teatros dos Principados Brilhantes. Possui um alfabeto rúnico, fortemente influenciado pelo Karnakan.

Yaksharin: A extensa e poética língua dos yakshas é floreada por metáforas e alusões metafísicas. Amantes do discurso simbólico e do uso de citações religiosas e filosóficas, os yakshas se orgulham da beleza e tradição de seu idioma, praticamente imutável há eras. Seu alfabeto tem origem em idiomas extraplanares. As outras raças gostam de falar que os yakshas “dizem rios de palavras, mas não dizem mais do que uma gota”. Usa primariamente o alfabeto Celestial, apesar de se conhecer usos obscuros do alfabeto Infernal.

Os Povos Humanos da Sétima Lua

A raça humana é conhecida por sua imensa variedade e desunião. Querendo ou não, as demais raças têm que aceitar que os chamados Assassinos dos Deuses são o futuro de Isaldar, dado seu grande número e adaptabilidade. Cada nação humana possui costumes e tradições próprias. Muitos desses reinos sustentam valores totalmente opostos a outros.

A seguir está a descrição dos principais povos humanos do continente de Aldar e de suas ilhas.

Aryavarta: Os humanos que vivem sob a benevolência dos príncipes yakshas são reconhecidos pela pele de um moreno bem escuro. Possuem olhos e cabelos negros. Os camponeses se vestem com togas simples e sandálias rudes. As castas urbanas usam mantos e turbantes elaborados, de cores fortes, além de portarem muitas jóias. Muitos usam tatuagens na testa para denotar sua casta ou profissão.

Cimeris: As amazonas ashkatan e os sábios desse povo possuem a pele morena e queimada pelos verões de Cimeris. Seus olhos e cabelos possuem tonalidades castanhas ou escuras. As ashkatan são notoriamente atléticas, embora não sejam particularmente altas. Esse povo valoriza a praticidade em suas vestimentas. Seus adereços possuem temas que remetem a divindades, animais e criaturas associadas à guerra.

Deydhor: Os kynamir possuem pele morena, além de olhos e cabelos de cores acastanhadas. Não são particularmente altos ou fortes, embora os aldeões de Deydhor tenham seus corpos marcados pela dura rotina do campo. Experimentos místicos fazem com que os cavaleiros-feiticeiros por vezes apresentem traços de magia em seu próprio corpo, como íris e cabelos de cores incomuns. Os camponeses se vestem com simplicidade, ao passo que a nobreza valoriza vestimentas elaboradas, utilizando-se de processos alquímicos para a confecção de roupas com propriedades místicas.

Ilhas dos Reis dos Mares: Os dru possuem pele negra, são altos, com um porte vigoroso e belos traços. Apesar da maioria possuir olhos negros, muitos são conhecidos por belos olhos verdes que lhes dão ainda um maior ar de mistério. Em seu arquipélago usam roupas leves de cores alvas ou douradas e costumam caminhar descalços (apesar de usarem sapatos macios de seda e couro em ambientes mais frios ou urbanos). Apreciam jóias, principalmente brincos, correntes e anéis de metais valiosos.

Haradath: Os humanos dos Pântanos Sem Fim são exilado de Aryavarta e dos Principados Brilhantes. Com o passar dos anos muitos adquirem uma tonalidade cinzenta deontia na pele, além de cabelos grisalhos bem antes de atingirem uma idade avançada. O reino de Demetiel parece envelhecer precocemente seus habitantes.

Império do Leão Celestial e Huan Ti: O povo humano desses dois reinos, os hian, são marcados pela pele clara, olhos levemente puxados e cabelos negros. Sua altura é baixa em comparação com os reinos ocidentais. Os hian de Huan Ti, contudo, tendem a ser mais compactos e musculosos. O Império do Leão Celestial é notório por valorizar penteados, vestimentas e adereços elaborados, por vezes envolvendo materiais oriundos de regiões distantes da Sétima Lua. Em Huan Ti, valoriza-se a simplicidade, sendo incomum, mesmo na nobreza, os luxos do Império.

Império Melkar: O melkhariano possui estatura variável, pele clara, olhos e cabelos predominantemente loiros, castanhos ou ruivos. Entre as classes operárias, predominam paletós e sobretudos sobre suas roupas de trabalho. A nobreza é marcada por roupas de grande complexidade, muitas

vezes interagindo com tatuagens e brincos, uma predileção das classes imperiais mais elevadas. Condecorações militares e símbolos religiosos são sempre ostentados.

Khazantar: Os khazandor possuem a pele clara, estatura mediana ou alta e olhos e cabelos de cores escuras. Os homens apreciam barbas e cabelos longos, enquanto que as mulheres raramente cortam seus cabelos. As vestimentas cotidianas são práticas, mas extremamente coloridas, formando padrões estilizados dependendo da região. Vestimentas militares, por sua vez, são de tons negros, cinzas ou brancos e extremamente formais.

Onires: Os clãs humanos de bárbaros e licantropos da Floresta do Outro Mundo possuem estatura baixa e pele bem clara. São famosos por seus olhos verdes ou cintozinhos. Muitos possuem traços animalescos, uma herança do sangue licantropo. Pintam seus corpos com tonalidades de azul, verde ou vermelho, em desenhos ritualísticos renomados por suas propriedades místicas. A exceção é o místico e antigo Povo da Névoa, ou *aznur*, que possui a pele morena escura e são ainda mais baixos que os demais clãs bárbaros.

Principados Brilhantes: Graças a sua origem multicultural, os Principados Brilhantes congregam em seu território portes físicos extremamente variados. Enquanto predomina nas cidades portuárias dos Principados Brilhantes a pele morena, os habitantes de Tas Taranthar são conhecidos por sua pele clara e olhos azuis. As vestimentas variam de principado para principado, indo da simplicidade de Duranthor à complexidade aristocrática de Dol Mordhar.

Protetorado de Ur-Akthar: Os reis-bruxos kundrav são conhecidos por um porte físico frágil, resultado do contato direto com as destrutivas energias infernais. Sua pele é morena, e seus cabelos e olhos são de tonalidades variadas. Não é incomum que apresentem traços físicos demoníacos menores, seja pela exposição à magia infernal, seja pela presença de sangue abissal nessas linhagens. As vestes dos infernalistas são elaboradas, e marcadas por símbolos arcânicos. Os drasendhor possuem a pele pálida, muitas vezes marcada por tatuagens e cicatrizes ritualísticas de ícones religiosos de Ur-Akthar. Seus cabelos e olhos são escuros. A vida guerreira dos clãs faz com que sejam sempre fortes e corpulentos. Os drasendhor trajam vestes que visam trazer o medo a seus adversários. Quando não portam armaduras de batalha usam trajes que mesclam espinhos metálicos e couro, além de símbolos demoníacos e de serpentes.

Shinmarash: Os humanos das Cinco Cidades são conhecidos por seus traços finos e exótica beleza. São altos e esbeltos, com olhos de cores vivas, como verde ou mesmo violeta. A cor da pele varia, dado o caldeirão exótico que as Cinco Cidades de Shinmarash exibem ao mundo. Pode-se dizer que povos humanos de todas as raças e físicos são lá encontrados. Quanto mais exóticos e belos, melhor (sendo que mestigos são incrivelmente comuns e quase que “cultivados” pelos marash). Já a nobreza marash possui a pele num belo tom amarelo-dourado. Vestimentas de seda e armaduras barrocas, extremamente trabalhadas, são portadas com orgulho, assim como jóias. Habitantes mais modestos utilizam mantos e togas de cortes simples, mas elegantes.

Vanidrad: Os vanyr são conhecidos por sua força física e grande porte. Os “gigantes do norte” têm seus corpos marcados por tatuagens, ostentando também um grande número de brincos. Sua pele, olhos e cabelos são normalmente claros. Os vanyr vestem-se de acordo com o ambiente frio em que vivem, mas valorizam adereços bélicos, muitas vezes confeccionados dos corpos de monstros derrotados.

Zhao Khan: Embora originada dos reinos do leste, cinco décadas de contato com as demais nações de Isaldar tornaram possível encontrar indivíduos das mais variadas aparências na Ilha dos Príncipes Mercantes. De modo geral, predominam as vestes do Império do Leão Celestial, embora por vezes combinadas a adereços do oeste.

Zian-Kor: Esses bárbaros são marcados por sua pele morena, olhos levemente puxados e baixa estatura. Seus olhos e cabelos costumam variar entre o negro e o castanho. Sob mantos e lenços que usam para se camuflar, os zian-kor prezam por detalhes e tonalidades fortes, em contraste com a vida dura e selvagem do Deserto dos Ventos Cortantes. Contudo, a grande profusão de tribos garante sempre características raciais mais exóticas.

Tecnomago

O tecnomago é um conjurador diferente dos demais, utilizando magias através de artefatos de sua criação ao invés da invocação instantânea de seus efeitos. Os tecnomagos acreditam que a magia deve ser de livre acesso, e não apenas uma ferramenta para os talentosos ou dotados, e para conseguir essa realização, a mesclaram com a emergente tecnologia que surgiu. Os tecnomagos já marcaram sua presença em Isaldar, e muitos reinos e nações já se encontram dependentes de seu ofício.

Engenheiros, pesquisadores e defensores de seus estudos, os tecnomagos são pessoas reservadas, planejando e vislumbrando novas soluções e usos para tecnologia e magia todo o tempo.

Aventuras: Os tecnomagos aventurem-se apenas após muitos preparativos, quando acreditam possuírem os melhores equipamentos para solucionarem quaisquer problemas que tenham sido capazes de prever com antecedência. Eles normalmente saem em campanha em busca de novos conhecimentos ou para testar seus mais novos projetos, mas quaisquer motivos pessoais podem colocar um tecnomago rumo a novas aventuras, como a busca por justiça ou vingança, proteger os inocentes, propagar seus ideais, buscar fama e fortuna, dentre outros tantos.

Características: A principal característica de um tecnomago é seu gosto pelo estudo e pelas fórmulas. Entre si, eles formam um grupo competitivo que busca tanto a glória pessoal quanto o desenvolvimento de sua sociedade. Costumam ser bastante excêntricos, alguns reclusos em seus laboratórios, em busca da invenção do século, enquanto outros vivem em campo, testando novos modelos e designios de seus equipamentos – algumas vezes com resultados abaixo do satisfatório, para a amargura dos que se encontram a sua volta.

Os tecnomagos são capazes de criar aparelhos incríveis, com as mais diversas capacidades, para uso próprio ou de outros personagens. Eles sempre carregam muito equipamento, especialmente kits de ofícios e materiais alquímicos de sua própria fabricação.

Tendência: Devido a seu aspecto estudososo, os tecnomagos são em geral ordeiros, buscando teorizar e categorizar suas fórmulas em inventos que todos possam compreender e utilizar. Poucos deles são caóticos, pois precisam de disciplina para avançarem em suas habilidades. Os tecnomagos não possuem quaisquer tendências específicas quando se trata do bem ou do mal.

Religião: Grande parte dos membros dessa classe reverencia Melkar, o deus das máquinas, por motivos óbvios. Os restantes prestam suas homenagens a divindades ordeiras ou às de suas terras natais, mas sem grande apego. Eles acreditam mais em si próprios e em seu esforço do que em forças externas.

História: Os tecnomagos são recentes na história de Isaldar. Inicialmente, quando os humanos engatinhavam no caminho da tecnologia criando máquinas a vapor e engenhos complexos, os magos acreditavam que aquilo se encontrava oposto ao que eles acreditavam ser o verdadeiro poder, advindo através de esforço pessoal e muita dedicação, enquanto qualquer pessoa comum poderia se aproveitar do trabalho alheio com o uso da tecnologia, e ter tanto poder quanto alguém que dedicou uma vida ao estudo das artes místicas. Esse fato, somado à estranha ausência de magia que os conjuradores pressentem quando próximos de áreas muito tecnologicamente ativas, serviu para criar uma cisma entre os defensores da magia e os da tecnologia: uns pregando o poder individual, enquanto outros pregavam o poder coletivo.

Quando os humanos chegaram a Isaldar, após o advento da Aniquilação, aconteceram os primeiros achados de Metal Divino, e a subsequente forja dos mesmos em certos artefatos tecnológicos, devido ao seu peso diferenciado e maleabilidade que adquiria quando em temperaturas não muito elevadas, e extrema rijeza à temperatura ambiente. Quando alguns magos tentaram encantar um pequeno engenho de música para mostrar o quanto a melodia soaria mais bela quando tocada pela magia, eles observaram a facilidade extrema com a qual o Metal Divino absorvia seus encantos. Um desses magos, Halader Primero, era também um conhecido pesquisador de aplicações de tecnologia, e resolveu estudar mais a fundo o fenômeno.

Halader conseguiu, após muitas tentativas fracassadas, criar um mecanismo que fosse essencialmente tecnológico, mas cujas peças eram movidas à magia, em uma amalgama que muitos consideraram no mínimo uma extrema demonstração de mal-gosto, enquanto outros o atacavam publicamente por querer destruir a magia junto de meros artesãos. Outros, no entanto, vislumbraram o que poderia ser o início de uma nova era de oportunidades e desenvolvimento. Estes últimos financiaram Halader na criação da Primeira Academia Tecnoarcana, e ensinavam a quem quisesse freqüentar suas aulas (e fosse capaz de pagar seu preço) como mesclar magia e tecnologia, criando poderosas e inovadoras soluções.

Os tecnomagos não são capazes de utilizarem magia espontaneamente como os magos, mas podem imbuir praticamente qualquer coisa com ela. Sua doutrina tem se espalhado por toda Isaldar, e a cisma entre eles e os magos, apesar de não ser mais tão explícita, continua um incômodo no caminho do desenvolvimento tecnoarcano.

Raças: Os humanos são os que mais encontram afinidade com o uso de tecnologia e magia, portanto, a maioria dos praticantes de tecnomagia é membro dessa raça. Os gnomos, por sua curiosidade, também são

numerosos. Elfos e meio-elfos não costumam se arriscar por esse caminho, pois acreditam que a magia “pura” é mais poderosa e confiável. Tecnomagos de outras raças também são muito raros, mas pela dificuldade de acesso a essa nova doutrina.

Outras Classes: Os tecnomagos não se dão muito bem com magos, e muitas discussões sobre suas teorias se iniciam quando eles se deparam. Encontros com sacerdotes e outros conjuradores divinos normalmente ocorrem com certa animosidade devido à natureza religiosa do Metal Divino e a “profanação” do mesmo pelos tecnomagos, na opinião dos clérigos. Os druidas e rangers preferem manter distância de seus “horrores tecnológicos”. Ladinos e guerreiros se beneficiam da presença de tecnomagos, que podem lhes fornecer itens para complementar suas habilidades, enquanto monges não se interessam tanto pelo uso da tecnomagia, preferindo aperfeiçoar seu corpo e espírito através do seu crescimento interior.

Função: Os tecnomagos são conjuradores versáteis caso possam se preparar com certa antecedência, mas ficam limitados aos seus itens atuais se pegos de surpresa. Podem abastecer o grupo com utilitários e aperfeiçoar as habilidades de seus companheiros com os implementos corretos. Eles sempre são personagens que auxiliam os companheiros e dificilmente entram diretamente em combate, derivando todo o seu poder ofensivo dos equipamentos que possuem no momento.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os tecnomagos possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: Os tecnomagos se beneficiam de valores altos de Inteligência, pois ela define quantas fórmulas ele é capaz de realizar e sua potência. Além disso, valores altos de Constituição ajudam a aumentar seus poucos Pontos de Vida. Sabedoria e Destreza são usadas em conjunto com várias perícias da classe.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um tecnomago (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Operar Mecanismo (Int), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia no 1º nível: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os tecnomagos sabem usar todas as armas simples, além da besta de mão e espada curta. Eles também sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Tecnomagia: A principal característica dos tecnomagos é sua incrível capacidade de desenvolver objetos tecnológicos, capazes de realizar os mais diversos efeitos. Os itens tecnológicos funcionam de maneira similar a itens mágicos comuns, mas sua construção e uso são regidos por algumas regras diferenciadas.

Primeiramente, itens tecnológicos podem ser usados tanto pelo tecnomago quanto por seus companheiros, contanto que ele os instrua nos procedimentos de operação ou eles descubram sozinhos como acioná-los (através de um teste de Operar Mecanismo, CD 20, ou de magias capazes de detectar as propriedades de itens mágicos, como *identificar* ou efeitos similares, criados expressamente para uso em Tecnomagia). Itens tecnológicos ocupam os mesmos espaços no corpo que os itens mágicos.

Os efeitos dos itens tecnológicos são similares aos das magias da lista do mago/feiticeiro. A tecnomagia criada pelos tecnomagos simula essas magias, porém, não é a mesma coisa. Um item tecnológico precisa possuir uma forma e função adequada à magia em questão que ele simula. Por exemplo, uma espécie de mosquete curto com estruturas de Metal Divino seria uma arma capaz de lançar várias *bolas de fogo* por dia; enquanto um braço de armadura, coberto por um exo-esqueleto abastecido por uma bateria a base de Metal Divino nas costas, aumentaria a força de um guerreiro, como a magia *força do touro*.

Para criar um item tecnológico, o tecnomago precisa ter descoberto a teoria que rege seu funcionamento, chamada de fórmula. Fórmulas nada mais são que magias da lista de mago/feiticeiro que podem ser simuladas com criações tecnológicas. Todo tecnomago mantém uma lista de suas fórmulas conhecidas com as quais ele é capaz de criar quantos objetos tecnológicos

Apêndice

quiser. Assim como um mago, ele mantém essas fórmulas anotadas em livros não muito diferentes de grimórios, conhecidos como **manuais tecnomágicos**. Esses tomos são um conjunto confuso de plantas de construção, instruções técnicas e ensinamentos arcânicos para despertar as propriedades do Metal Divino. Somente aqueles com níveis na classe tecnomago conseguem decifrar tais informações. Um mestre de ofícios ou um mago não compreenderia nada de útil.

Um tecnomago precisa de suas anotações para construir seus itens. Criar um manual tecnomágico segue a princípio as mesmas regras que um grimório, inclusive para se adicionar novas fórmulas.

Ele pode tentar pesquisar novas invenções ou copiar fórmulas de outros manuais tecnomágicos. Ao contrário de magias, um tecnomago pode ler fórmulas escritas em outros manuais sem precisar decifrá-las ou usar *ler magias* (um tecnomago nem é capaz de conjurar magias). Contudo, o tecnomago deve compreender a fórmula antes de cópiá-la. Para isso ele segue as mesmas regras que um mago que copia magias de outros grimórios ou pergaminhos (isto é, precisa obter sucesso em um teste de Identificar Magias).

Os objetos tecnomágicos, a não ser que sua descrição diga o contrário, precisam de uma ação padrão para serem ativados. Esta ação funciona como se fosse a própria conjuração da magia por um feiticeiro ou mago, assim como todos os parâmetros serão os mesmos. O nível de conjurador do item é definido no momento da sua criação, e só pode ser alterado conforme abaixo. O nível de conjurador máximo que um item pode possuir é igual ao nível de seu criador na classe tecnomago.

Para criar um item tecnomágico, o tecnomago deve ser capaz de construir o equipamento que lhe dará origem. Por exemplo: caso ele deseje criar um bracelete cuja bateria de Metal Divino gere um campo de força, como a magia *escudo arcano*, ele precisa ser capaz de construir um bracelete em si, através da perícia Ofícios. Caso seja um item extremamente complexo, o tecnomago não precisa construí-lo pessoalmente (como no caso de um navio aéreo). Contudo, ele ainda deve possuir a perícia necessária para criá-lo e deve ser o responsável pelo time de tecnomagos, engenheiros e artífices envolvidos em sua construção, coordenando todo o processo. Todos os itens tecnomágicos são obras-primas, por possuírem partes feitas de Metal Divino. Além das ferramentas de artesão necessárias para o uso da perícia Ofícios, um tecnomago precisa das mesmas condições e segue as mesmas regras de tempo e trabalho para a criação de itens mágicos. Diferente de itens mundanos, o tempo de construção de um item tecnomágico com a perícia Ofícios é muito menor, sendo feito na mesma razão do encantamento de item mágico normal, um dia para cada 1.000 PO, devido às técnicas tecnomágicas e ao uso intrínseco de Metal Divino. Nos outros aspectos, a construção do item segue os mesmos procedimentos descritos na perícia Ofícios, com um teste para cada semana de trabalho.

Um item tecnomágico envolve partes mecânicas e engenhos especiais feitos de Metal Divino. O item precisa ser feito pelo tecnomago, que emprega as teorias finais de suas fórmulas, agregando habilidades místicas ao objeto. Ele não pode ser simplesmente comprado. O processo de construção tecnomágico envolve um custo extra ao preço do item igual ao nível de conjurador do item x nível da fórmula x 20 PO. O preço de mercado de um item tecnomágico é igual ao dobro do seu custo total de criação.

Finalmente, o tecnomago deve pagar um custo em XP, representando o emprego final de técnicas místicas para despertar o Metal Divino na estrutura do item. Este custo é equivalente ao nível de conjurador x nível da fórmula x 10 XP. O tecnomago deve possuir um nível suficiente para ser capaz de construir o item descrito na fórmula (veja Nível Máximo das Fórmulas Conhecidas).

O objeto pronto carrega em si uma quantidade máxima de cargas equivalente a $4 + \frac{1}{2}$ de seu nível de conjurador. Uma delas é consumida cada vez que a magia que o item emula é ativada. Quando estas cargas se esgotarem, o tecnomago pode reabastecê-las. A recarga possui um custo em Metal Divino equivalente ao nível de conjurador x nível da fórmula x 1 PO. Cada recarga demora 1 hora por carga do objeto em uma oficina, ou 2 horas fora de uma oficina. O item só pode ser novamente utilizado quando estiver plenamente recarregado.

Uma “oficina tecnomágica” é o mesmo espaço com as mesmas condições que um mago necessita para criar um item mágico, mas as ferramentas de artesão do Ofício a ser usado na confecção do item tecnomágico.

Fórmulas de nível 0 levam em conta apenas o nível do conjurador em todos os cálculos acima.

Mais de uma fórmula pode ser agregada a um único objeto. Por exemplo: uma armadura mecânica que concede *força do touro* a quem a ativar pode ter agregada em si um painel de Metal Divino com cristais que concede também *invisibilidade*. Adicionar uma nova fórmula segue os mesmos procedimentos

descritos anteriormente. O tecnomago deve pagar o custo em PO e em XP da fórmula adicional. Similarmente, para ampliar o nível de conjurador de um efeito já embutido no item é necessário um novo dispêndio de XP e ouro equivalente à diferença entre o que já foi gasto no efeito, porém com o nível de conjurador mais elevado.

Itens tecnomágicos são sensíveis a *detectar magia*, *campo antimagia* e efeitos similares. Devido a sua natureza especial, nenhum item tecnomágico pode ser encantado por magias ou usado como base para a criação de um item mágico normal. A magia e a tecnomagia são excludentes.

Devido a certas características próprias das magias que têm um gasto em XP para serem lançadas, nenhum item tecnomágico pode simular essas magias, e as mesmas tornam-se excluídas da lista de fórmulas dos tecnomagos.

Os tecnomagos possuem talentos metatecnomágicos que são equivalentes aos talentos metamágicos, porém, afetando os itens tecnomágicos que eles criam. Ao adquirir um talento metamágico, o tecnomago o define como sendo tecnomágico, e este afeta as suas criações, elevando o nível da fórmula como se ela fosse uma magia, aumentando assim o custo e a dificuldade de se fazer um item tecnomágico, porém, aumentando também seu poder e versatilidade. Por exemplo, uma pistola de *mísseis mágicos* poderia ser criada com o talento Maximizar Magia (tecnomágico), e seu nível de fórmula seria considerado 4 (3 níveis superiores, como descrito no talento).

Os tecnomagos de 1º nível podem encantar apenas itens de tamanho Pequeno ou menores. No 4º nível, passam a encantar itens Médios ou menores. A partir do 7º nível, itens Grandes; a partir do 10º, itens Enormes; no 13º, itens Imensos; e finalmente, a partir do 16º nível, itens de qualquer tamanho.

Tecnomagos são considerados conjuradores arcânicos para efeito de escolha de talentos e perícias, como a exemplo de Ofícios (alquimia), que muitos membros da classe possuem e utilizam.

Fórmulas Conhecidas: Como mencionado, o tecnomago não é capaz de utilizar suas fórmulas como magias comuns, mas apenas na criação de tecnomagia. A cada nível de classe, ele é capaz de criar itens mais poderosos, baseados em fórmulas mais complexas. Um tecnomago é capaz de aprender ou pesquisar qualquer fórmula, contanto que o nível dela não seja superior ao nível mostrado na tabela (Nível Máximo das Fórmulas Conhecidas).

Um tecnomago deve possuir um valor de Inteligência igual $10 + \text{nível da fórmula para ser capaz de aprendê-la}$. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra objetos tecnomágicos equivale a $10 + \text{nível da fórmula} + \text{modificador de Inteligência do tecnomago criador do item}$.

Um tecnomago inicial de 1º nível terá um manual tecnomágico contendo 6 fórmulas de nível 0 e 2 fórmulas de 1º nível, à escolha do jogador. Para cada ponto de bônus no modificador de Inteligência do tecnomago, o manual tecnomágico terá uma fórmula de 1º nível adicional, também à escolha do jogador.

Tamanho de Itens Tecnomágicos e Nível das Fórmulas

Ao contrário de itens mágicos, onde um pequeno cajado pode possuir o poder necessário para nivelar uma planície, itens tecnomágicos guardam uma relação mais direta entre poder e tamanho.

Como a idéia da tecnomagia é uma mescla de máquinas com artefatos arcânicos, é obrigatório que o Mestre imponha proporções entre o formato e tamanho do item e sua função. Afinal, uma pistola de chuva de meteoros soaria extremamente ridículo (e não passaria a impressão correta da tecnomagia, que assim seria apenas um tipo diferente de magia).

Um bom parâmetro é limitar o tamanho mínimo de um item tecnomágico pelo nível da Fórmula. O que segue a seguir é apenas uma sugestão, o Mestre tem total direito de mudar esses limites, dependendo da função do item e das idéias dos jogadores:

- Fórmula de nível 0 e 1 - Tamanho Miúdo
- Fórmula de nível 2 e 3 - Tamanho Pequeno
- Fórmula de nível 4 e 5 - Tamanho Médio
- Fórmula de nível 6 e 7 - Tamanho Grande
- Fórmula de nível 8 - Tamanho Enorme
- Fórmula de nível 9 - Tamanho Imenso

A cada nível de tecnomago, o personagem adquire gratuitamente uma nova fórmula de qualquer nível que tenha acesso (baseado em seu novo nível na classe) em seu manual tecnomágico. Essa fórmula representa pesquisas feitas entre os compromissos do tecnomago e é limitada pelo nível máximo das fórmulas conhecidas.

Primeira Invenção: O tecnomago já começa o jogo com um item tecnomágico pronto para ser usado e totalmente carregado de sua escolha. Este item foi construído com uma única fórmula retirada do manual tecnomágico do personagem.

Aprimoramento Rápido (Ex): O tecnomago, ao atingir o 3º nível, pode realizar em campo rápidos improvisos com os equipamentos de seus colegas, aprimorando suas funções. Ao realizar um teste de Ofícios, CD 20, apropriado para o tipo de equipamento a ser aprimorado, ele pode conferir um dos seguintes bônus:

- +1 de bônus para o ataque;
- +1 de bônus para o dano;
- +1 de bônus na classe de armadura;
- +2 de bônus para o uso de alguma perícia relacionada (Usar Cordas ou Escalar no caso de uma corda, Esconder-se em uma manta camuflada, etc).

O efeito de aprimoramento rápido permanece por uma quantidade de horas equivalente a 3 + modificador de Inteligência do tecnomago. Realizar o aprimoramento consome uma quantidade de Metal Divino em modificações equivalente a 10% do preço do item em PO e demora 1 minuto.

Esta habilidade pode ser usada sobre qualquer tipo de item (mundano, mágico, tecnomágico, etc).

Talentos Adicionais: No 5º nível, e a cada 5 níveis subsequentes (10º, 15º e 20º), o tecnomago recebe um talento adicional. Esse talento dever ser um talento metatecnomágico. O tecnomago ainda precisa atender aos pré-requisitos para selecionar esse talento adicional, inclusive o nível de conjurador mínimo (considerado seu nível na classe tecnomago).

Esses talentos são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe ao avançar níveis de personagem. Para selecionar estes últimos, o tecnomago não precisa se limitar aos talentos metatecnomágicos.

Criar Itens Mágicos (Ex): A partir do 7º nível, os tecnomagos podem adquirir talentos de criação de item e criar itens mágicos convencionais. Eles não precisam conhecer as magias exigidas para a criação do item, mas estas devem constar na lista do mago/feiticeiro. Quando forem criar um item que exija o conhecimento de uma magia que o tecnomago não possua como uma fórmula, o preço de mercado é aumentado em 20%, embora este aumento não afeta custos extras como componente material caro ou gasto extra de XP.

Idade Inicial Aleatória

A idade inicial aleatória de um tecnomago em cada raça básica é igual à do mago.

Equipamento Inicial

6d4 x 10 PO (150 PO) em equipamento.

O Tecnomago

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Nível Máximo das Fórmulas Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Tecnomagia, primeira invenção	1º
2º	+1	+0	+0	+3		1º
3º	+2	+1	+1	+3	Aprimoramento rápido	2º
4º	+3	+1	+1	+4		2º
5º	+3	+1	+1	+4	Talento adicional	3º
6º	+4	+2	+2	+5		3º
7º	+5	+2	+2	+5	Criar itens mágicos	4º
8º	+6/+1	+2	+2	+6		4º
9º	+6/+1	+3	+3	+6		5º
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Talento adicional	5º
11º	+8/+3	+3	+3	+7		6º
12º	+9/+4	+4	+4	+8		6º
13º	+9/+4	+4	+4	+8		7º
14º	+10/+5	+4	+4	+9		7º
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Talento adicional	8º
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		8º
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		9º
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		9º
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11		9º
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Talento adicional	9º

TODOS OS UNIVERSOS ESTÃO AQUI!

Conclave Comic Shop e Editora - Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150 - Tel/Fax: (32) 3215-2708



www.editora.conclaveweb.com.br

Suas aventuras não terminam neste livro! Conheça os outros universos onde você pode se aventurar e encontrar as mais diversas histórias. Numa loja perto de você ou em nosso site de vendas: www.conclaveweb.com.br.

CREPÚSCULO

Crepúsculo é um RPG contemporâneo onde uma Guerra Santa Urbana está sendo travada ao redor do mundo. Um cenário onde a decadência, o misticismo, o fanatismo religioso e a mais avançada tecnologia de guerra andam juntos. Seja bem-vindo ao IV Crepúsculo!



Crepúsculo 3ª Edição



Liber Des Ritae



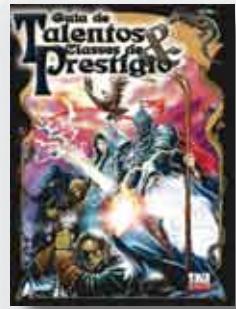
Legado de Nosphorus



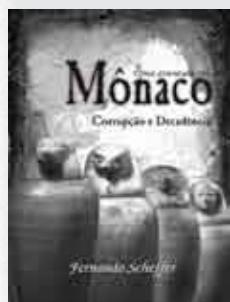
Londres



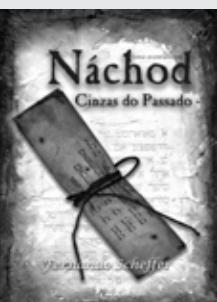
Veneza



Guia de Talentos & Classes de Prestígio



Mônaco



Náchod



Mohenjo-daro



Misericórdia

AVENTURAS CREPUSCULARES

Participe das mais fantásticas e empolgantes aventuras no universo de Crepúsculo! A Conclave Editora possui várias aventuras prontas para ampliar as opções e auxiliar mestres e jogadores de RPG. Embarque nestas histórias, desvende seus segredos e enfrente os mais perigosos inimigos.



Classes de Prestígio 3.5



O Começo



Velha Britânia



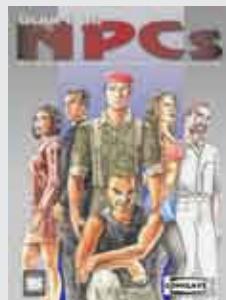
Lendas e Heróis

CRÔNICAS DE AVALON

Crônicas de Avalon é um RPG ambientado na Velha Britânia. Um mundo as histórias da Távola Redonda, de Camelot e da Senhora do Lago são reais. Baseado nos romances de Marion Zimmer Bradley e Bernard Cornwell. Aventure-se pelo fantástico universo de Arthur, Merlin, Morgana e tantos outros.

LINHA DE SUPORTE

A Conclave também oferece uma linha de suporte com os livros **Classes de Prestígio 3.5, Guia de Talentos & Classes de Prestígio** (D20) e **Guia dos NPCs** (Genérico)



Guia dos NPCs



Midgard



Reinos de Pedra

VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE

Baseado nos antigos Edda (poemas da mitologia nórdica), Vikings é um RPG que lhe permite viver as grandes sagas dos povos guerreiros do norte da Europa e conhecer de perto as lendas que deram origem às histórias de "O Senhor dos Anéis" e ao próprio Role Playing Game. Erga seu machado, prepare seus navios e clame por Odin, Thor e tantos outros Deuses!



Cenário de Campanha



Guia do Jogador

CRÔNICAS DA 7A LUA

Um arrebatador universo fantástico, onde a fé em deuses mortos se mistura à tecnomagia e à necessidade de se explorar um novo e desconhecido mundo. O mundo de Isaldar precisa de novos deuses. Torne-se um deles!

CRÔNICAS DA

SÉTIMA LUA

CONHEÇA ISALDAR,
UM MUNDO DE MARAVILHAS,
PERIGOS E AVENTURAS!

nodequadro
para menores de

16
Anos

d20
System™

A AVENTURA DE SUA VIDA
ESTÁ APENAS COMEÇANDO!

CRÔNICAS DA 7^ª LUA OFERECE A VOCÊ UM NOVO E ARREBATADOR MUNDO DE FANTASIA ONDE O SEU PERSONAGEM PODE SE TORNAR UM DEUS!

CRÔNICAS DA 7^ª LUA – GUIA DE ISALDAR COMPLETA O PRIMEIRO LIVRO DO CENÁRIO, DETALHANDO CADA REGIÃO E TRAZENDO MAIS INFORMAÇÕES DA AMBIENTAÇÃO PARA JOGADORES E MESTRES, ALÉM DE NOVAS OPÇÕES PARA PERSONAGENS.

DESCUBRA UM NOVO MUNDO A SE EXPLORAR E ENFRENTE DESAFIOS NUNCA ANTES VISTOS! RASQUET OS CÉUS A BORDO DE MAGNÍFICOS NAVIOS ÁREOS CRIADOS PELA TECNOMAGIA E DESVENDE OS SEGREDOS DIVINOS ENTERRADOS NAS PROFUNDezAS DA FERIDA! ENFRENTE OS MONSTROS DA ESCURIDÃO QUE EMERGEM DO SUBTERRÂNEO PARA VARRER OS REINOS DA SUPERFÍCIE! SEJA UM LUMINAR E OUVE QUERER TORNAR-SE UM DEUS, ANTES QUE UM NOVO ALIAMENTO LIBERTE A ANQUILAÇÃO E TODA A CRIAÇÃO SEJA DESTRUÍDA!

CRÔNICAS DA 7^ª LUA – GUIA DE ISALDAR TRAZ PARA VOCÊ MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O FASCINANTE NOVO MUNDO. NESTE LIVRO VOCÊ ENCONTRA:

- DESCRIÇÕES DETALHADAS SOBRE OS REINOS E POVOS DA SÉTIMA LUA.
- TRÊS NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO.
- VINTE E OITO NOVOS TALENTOS.
- A NOVA RACA DOS MEIO-DRAGÕES
- DEZENAS DE NOVOS PERSONAGENS DO MESTRE COM SUAS INDICAÇÕES DE FICHAS.
- E MUITO MAIS!

O MUNDO DE ISALDAR PRECISA DE NOVOS DEUSES. TORNE-SE UM DELES!

ISBN 85-89690-19-9



CONCLAVE
EDITORIA

9 788589 690195