

Tagmar II

Terras Selvagens



Tagmar II

Terras Selvagens





Créditos & Licenciamento

Autores

Alan Emmanuel, Alessandro Carvalho, Alexandre Inforzato, Claudiney Martins, Fagner Machado Rezende, José Rotondaro, Marcelo Mello Benzi, Marcelo Villanova, Max Sovat, Nelson Rosa e Samuel Azevedo

Samuel Azevedo

Ilustração da Capa

Sergio Árticas

Ilustrações Internas

Alan Emmanuel, Carlos Lima, Licínio Souza, Sergio Artigas, Ulisses Almeida, e Vinicius Dinofre

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Nelson Rosa, Airtton França Diniz Junior e Fagner Machado Rezende

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 15/8/2009 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2

Licenciamento

Este material foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil

Você pode:

- Copiar (por qualquer meio, incluindo fotocópias), imprimir, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.

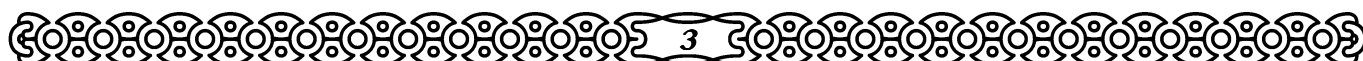


Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



Índice

PRÓLOGO.....	8	<i>Criptael</i>	31
INTRODUÇÃO	12	<i>Lavambar</i>	32
APRESENTAÇÃO.....	13	<i>As Torres Cardeais</i>	32
<i>Início da Jornada</i>	13	<i>Torre do Norte</i>	32
<i>A Rota</i>	13	<i>Torre do Sul</i>	33
<i>Limitações Geográficas</i>	14	<i>Torre do Oeste</i>	33
<i>Tempos passados</i>	14	<i>Torre do Leste</i>	33
<i>Berço de Civilizações</i>	14	RUMORES E INTRIGAS	33
PRINCIPAIS REGIÕES	14	<i>Presenças Fantasmagóricas</i>	33
<i>As Estepes Vítreas</i>	14	<i>Sussurro Aterrador</i>	34
<i>Os Mangues</i>	14	<i>Aura Mística</i>	34
<i>Lar, o Reino Élfico</i>	15	<i>Rota de Comércio</i>	34
<i>Blur, o Reino Anão</i>	15	<i>Castelos Remotos</i>	34
<i>Caridrândia, o Reino dos Elfos Sombrios</i>	15	<i>Portal para os Planos Inferiores</i>	34
<i>O Domo de Arminus</i>	15	<i>Coletores de Cristal e Experimentos Místicos</i>	34
<i>A Geleira</i>	15	<i>Invasão do Oeste</i>	35
<i>Povos nômades e bárbaros</i>	15	<i>Localização de Tindael e do Palácio de Edrom</i>	35
SITUAÇÃO ATUAL.....	15	<i>Antigo Mal</i>	35
CRONOLOGIA	16	<i>Adoradores de Edrom</i>	35
AO MESTRE DE JOGO.....	17	<i>A Torre de Ébano</i>	35
COMO VOCÊ PODE AJUDAR NO PROJETO TAGMAR 2.....	17	<i>Catacumbas do Império Central</i>	35
		<i>A Seita</i>	36
ESTEPES VÍTREAS.....	18	<i>Outros Rumores</i>	36
INTRODUÇÃO	19	PRINCIPAIS PERSONAGENS	36
ORIGEM	19	<i>Minalis, o prefeito</i>	36
<i>A Primeira Ascensão</i>	19	<i>Xepsé Minael, o sacerdote</i>	36
<i>Declínio e Invasão Estrangeira</i>	20	<i>Semiránis, a noiva de Edrom</i>	36
<i>Libertação e a Ascensão Sombria</i>	21	<i>Carmasam, o mestre restaurador</i>	36
<i>A Maldição do Rei e a Queda</i>	22	<i>Capitão Gorgul</i>	37
<i>O Cataclismo</i>	23	OS MANGUES	38
<i>Dias Atuais</i>	23	INTRODUÇÃO	39
GEOGRAFIA.....	24	ORIGEM	39
<i>Rotas Conhecidas</i>	24	GEOGRAFIA	40
<i>Rotas entre o Mundo Conhecido e O Império</i>	25	CLIMA	41
CLIMA.....	25	FAUNA E FLORA	41
<i>Temperaturas Extremas</i>	25	OS POVOS DOS MANGUES.....	42
<i>Tempestades de Cristais</i>	25	<i>Sekbet</i>	42
<i>Brancura e Transparência Ilusórias</i>	25	<i>Gouras</i>	44
<i>Reflexos Desorientadores e Ofuscantes</i>	26	<i>Napóis</i>	45
<i>Miragens e Outros Efeitos Óticos</i>	26	<i>Os Mortos</i>	46
FAUNA E A FLORA	26	<i>Elfos Sombrios</i>	46
POVOS DAS ESTEPES VÍTREAS	26	REGIÕES	47
<i>Herdeiros de Tindael</i>	26	<i>Vale Ranovel</i>	47
REGIÕES	27	<i>Floresta Petrificada</i>	47
<i>O Muro e as Cadeias Ergonianas</i>	27	<i>O Monte Grendel</i>	47
<i>Deserto Gélido</i>	27	CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE.....	48
<i>A Floresta Petrificada</i>	28	<i>A Cidade Escura</i>	48
<i>O Amaldiçoado Mar de Suz</i>	28	<i>Lui-rem (A Arena)</i>	49
<i>A Ilha de Larcor</i>	28	<i>Mini-rum (O Labirinto)</i>	49
CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE.....	29	<i>Uno</i>	49
<i>Tindael</i>	29	<i>Arborus: A cidade das Aves</i>	51
<i>Cantrar</i>	30	<i>Rarumá: A cidade flutuante</i>	52
<i>Academia Militar dos Guerreiros de Bronze</i>	30	<i>As águas malditas do Mar de Suz</i>	52
<i>Grã-Cristalida</i>	30	<i>Arquipélago de Galpas</i>	52
<i>Templo da Adoração Ancestral</i>	31	RUMORES E INTRIGAS	52
<i>Arenta</i>	31	PRINCIPAIS PERSONAGENS	53
<i>Marrigal</i>	31	<i>Adonias</i>	53
<i>Grã-Rocar</i>	31	<i>Capitão Edil Nargo</i>	53
<i>Mina de Diamantes</i>	31	<i>Faror, o Grande</i>	53

Cerra Selvagens

<i>Grande Goura</i>	53	BLUR, REINO DOS ANÕES.....	78
<i>Kraus, o sacerdote de Malemom</i>	54	INTRODUÇÃO	79
<i>O Pena Negra</i>	54	ORIGEM	79
<i>Pirata Cassel</i>	54	<i>O Reino de Larcor</i>	79
<i>Pirata Colizei Prada</i>	54	<i>A Decadência</i>	79
<i>Rainha Perse, a Alta Branca</i>	54	<i>O Santuário</i>	81
<i>Rocar, o Sacerdote de Arnor</i>	54	<i>A Guerra Civil</i>	81
<i>Sertres, o sacerdote de Urir</i>	54	<i>O domínio do mal</i>	83
<i>Sorek, o Audaz</i>	54	<i>O poder de Blur</i>	84
<i>Viguinier Alonsi</i>	55	<i>Desfecho</i>	85
LAR, REINO ÉLFICO	56	O CATACLISMO	86
INTRODUÇÃO	57	DEPOIS DO CATACLISMO	86
ORIGENS	57	<i>O novo reino</i>	86
<i>A Era dourada</i>	57	GEOGRAFIA	87
<i>A Semente do Mal</i>	57	<i>O Acesso</i>	87
<i>Sob domínio das Sombras</i>	59	<i>As pedras de Carbelinio</i>	87
<i>O fim da nação élfica?</i>	60	<i>Os fungos</i>	88
O CATACLISMO.....	61	CLIMA	88
DEPOIS DO CATACLISMO	62	FAUNA E A FLORA	88
GEOGRAFIA.....	64	GOVERNO	89
CLIMA.....	64	<i>Regente de Blur (Rei)</i>	89
FAUNA E A FLORA	64	<i>Vice-Regentes (Vice-Reis)</i>	89
CIDADES	65	<i>O conselho Regencial</i>	89
<i>Desenvolvimento</i>	65	<i>Conselho de Ministros</i>	89
<i>As Invasões</i>	65	<i>Ministros</i>	90
GOVERNO	65	<i>Altos Magistrados</i>	90
<i>Regentes</i>	65	<i>Prefeitos das praças estreladas</i>	90
<i>Conselho dos Nove</i>	66	EXÉRCITO	90
<i>Casa dos Lordes</i>	66	<i>Guarda Real</i>	90
<i>Tribunos</i>	66	<i>Guardas do Reino</i>	90
<i>Magistrados</i>	66	<i>Guardas das Fronteiras</i>	90
<i>Sacerdotes e Sacerdotisas</i>	67	<i>Títulos Militares</i>	90
EXÉRCITO	67	A SOCIEDADE ANÃ.....	90
<i>Guarda Real</i>	67	<i>Classes Sociais</i>	91
<i>Batalhão de Guardas</i>	67	<i>O nascimento</i>	92
<i>Magos</i>	69	<i>Juramento de sangue</i>	92
<i>Orisuquis</i>	69	<i>Criação</i>	92
<i>Comércio e viagens</i>	69	<i>A maioria</i>	92
A SOCIEDADE ÉLFICA	69	<i>Os mortos</i>	92
<i>Educação</i>	70	<i>O trabalho na terra</i>	92
<i>Classes Sociais</i>	70	<i>A alimentação</i>	92
<i>A mentalidade dos Elfos de Lar</i>	70	<i>As festas</i>	93
<i>Sentimentos para com as demais raças</i>	71	<i>Regras de Conduta em Blur</i>	93
<i>Religião & Magia</i>	71	LEI, CRIME E CASTIGO.....	93
<i>Lei, Crime e Castigo</i>	71	<i>Educação</i>	93
PRINCIPAIS CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE.....	72	<i>A mentalidade dos anões de Blur</i>	93
<i>Castelos de prata</i>	72	<i>Sentimentos para com as demais raças</i>	93
<i>Baía de Liên</i>	72	RELIGIÃO & MAGIA.....	94
<i>As nove cidades</i>	72	<i>Sacerdotes</i>	94
<i>As fossas élficas</i>	75	DESENVOLVIMENTO/ ENGENHARIA	94
RUMORES E INTRIGAS	75	ECONOMIA.....	94
PRINCIPAIS PERSONAGENS.....	76	<i>Regiões de produção</i>	94
<i>Nessa Iavetil</i>	76	<i>Reciprocidade entre as alas/ Tributos</i>	95
<i>Tari Ciriatham</i>	76	LOCAIS DE INTERESSE	95
<i>Earane Tasartir</i>	76	<i>Complexo Defensivo</i>	95
<i>Ireth Elendil</i>	76	<i>As Alas</i>	97
<i>Merenvem Tinuviel</i>	76	<i>Particularidades</i>	99
<i>Gilraem Numenesse</i>	77	PRINCIPAIS PERSONAGENS	100
<i>Luthien Faelivrim</i>	77	<i>Ranoer, o sábio - atual Regente</i>	100
<i>Lessien Ciriam</i>	77	<i>Tarur, o ancião - Vice-Rei da ala sul</i>	100
<i>Luthien Verdamir</i>	77	<i>Caantalaar, o onividente - Vice-Rei da Ala Oeste</i>	100
		<i>Bantenor, o astuto - Vice-Rei da Ala Leste</i>	100

<i>Nandocor, o sinistro – Vice-Rei da Ala Noroeste</i>	100	<i>Solumontis, a Cidade do Vale</i>	123
<i>Tundeor, Vice-Rei da Ala Sudeste</i>	101	<i>Biblioteca Central de Caridrândia</i>	124
<i>Gabaom, o marinheiro - Vice-Rei da Ala Sudoeste</i>	101	<i>Farol Estrela Eterna</i>	124
<i>Sordokor, o impaciente, Vice-Rei da Ala Norte</i>	101	<i>Portos Secretos</i>	124
<i>Falsiom, o triste, Vice-Rei da Ala Nordeste</i>	101	<i>Minas Mortum, As Minas de Escravos</i>	124
<i>Puskaar, a vibora, Vice-Rei Ala Central</i>	101	<i>Rotum, o Reino dos Mortos-Vivos</i>	125
<i>Danaori, a fiel, Vice-Rei da Ala Centro Sul</i>	101	RUMORES E INTRIGAS	126
<i>Velminam, Voz Celeste de Blator</i>	102	<i>Assassinos Infiltrados em Outros Reinos</i>	126
<i>Daor, Voz Celeste de Parom</i>	102	<i>Espiões de Lar e Invasão Inimiga</i>	126
<i>Sitar, o Orgulhoso, Vice-Rei da Ala Centro Oeste</i>	102	<i>Estátuas Guardiãs de Solumontis</i>	126
<i>Ruom, o verdadeiro, Vice-Rei da Ala Centro Noroeste</i>	102	<i>Fonte da Juventude e Pactos Demoníacos</i>	126
<i>Oldur, o sorriso largo, Vice-Rei da Ala Centro Leste</i>	102	<i>Invasão de Lar durante um Eclipse</i>	126
RUMORES E INTRIGAS	102	<i>Magias e Amuletos de Proteção a Luz Solar</i>	126
<i>Era de Trevas</i>	102	<i>Líderes Impostores</i>	127
<i>Outro Mundo?</i>	102	<i>Recuperação dos Morgonds e Fim dos Tempos</i>	127
<i>As minas profundas</i>	103	PRINCIPAIS PERSONAGENS	127
CARIDRÂNDIDA, O REINO DOS ELFOS		<i>Semíramis Ancalagon</i>	127
SOMBRIOS	104	<i>Anátemas Judicael</i>	127
INTRODUÇÃO	105	<i>Semaías Issacar</i>	127
RESUMO INTRODUTÓRIO	105	<i>Hermínio Aneliom</i>	128
ORIGEM	105	<i>Sedreque, O Rei Roto</i>	128
<i>Conflitos entre Isolacionistas e Expansionistas</i>	105	<i>Crosso, O Carcereiro-Mor</i>	128
<i>Ascensão do Conselho das Sombras</i>	107	<i>Bronco, O Vice-Carcereiro</i>	128
<i>O Ritual da Noite Eterna e a Primeira Grande Cisão</i>	107	<i>Marreta, O Líder dos Escravos de Mortum</i>	128
<i>Consequências do Ritual, e o Êxodo do Povo Sombrio</i>	108	DOMUS DE ARMINUS	129
<i>Ascensão de Caridrândia</i>	108	INTRODUÇÃO	130
<i>O Cataclismo</i>	109	ORIGEM	130
<i>A Nova Ascensão, A Conquista dos Sekbets, Investidas contra Lar e a Seita</i>	110	<i>As Guerras nas Sombras</i>	131
<i>A Guerra Civil e o Surgimento de Rotum, o Reino dos Mortos-Vivos</i>	111	GEOGRAFIA, FAUNA E FLORA	132
<i>As Guerras nas Sombras</i>	111	<i>Flora</i>	132
GEOGRAFIA	111	<i>Caminhos e trilhas</i>	132
CLIMA	112	POVOS DA REGIÃO	133
FAUNA E A FLORA	112	<i>Sangar, o povo místico</i>	133
O POVO DE CARIDRÂNDIA	113	<i>Sistema de governo</i>	133
<i>Governo</i>	113	<i>Rituais</i>	133
<i>Forças Militares</i>	114	<i>Cultura</i>	134
<i>Servos</i>	116	<i>Comércio</i>	134
SOCIEDADE E CULTURA	117	CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE	135
<i>A Mentalidade Sombria</i>	117	<i>O Domo de Arminus</i>	135
<i>Sociedade Élfica</i>	118	<i>Telas</i>	137
<i>Castas</i>	118	<i>As vilas dos Sangares</i>	139
<i>Infância Sombria</i>	119	<i>A aldeia de Trisque</i>	140
<i>Sentimentos para com as demais raças</i>	120	<i>Planícies Geladas de Enoar</i>	141
RELIGIÃO	120	<i>Floresta Gélida de Gingord</i>	141
<i>Festivais</i>	120	<i>Lago Eudan</i>	141
REGIÕES	121	<i>Floresta Obriana</i>	141
<i>A Floresta Sombria</i>	121	RUMORES E INTRIGAS	142
<i>Região Montanhosa de Cânions e Vales</i>	121	<i>O mistério</i>	142
<i>Mar de Suz</i>	121	<i>As guerras secretas</i>	142
PRINCIPAIS CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE	121	<i>O chamado</i>	142
<i>Icumus, a Cidade da Floresta</i>	121	<i>A Lenda do Rei Caído</i>	143
<i>Palácio Central</i>	122	<i>O Mito da Caravela Élfica</i>	143
<i>Conselho das Sombras</i>	123	<i>A Lenda da Grande Prisão</i>	143
<i>Conselho dos Arquimagos</i>	123	<i>A Cidadela Proibida</i>	143
<i>Conselho de Guerra</i>	123	<i>O Castelo de Arien</i>	143
		PERSONAGENS IMPORTANTES	144
		<i>Guorom – membro mais velho do conselho tribal</i>	
		<i>Sangari</i>	144
		<i>Bolgar – prefeito de Trisque</i>	144

AS GELEIRAS 145

INTRODUÇÃO	146
<i>Origem</i>	146
CLIMA	146
GEOGRAFIA	147
FAUNA E FLORA	147
POVOS DA GELEIRA	148
RELIGIÃO & MAGIA	149
A MORTE FRIA	149
CULTURA	149
O MAL-SOBRE-O-GELO	150
O GRANDE CLÃ DOS “VERMELHOS” (RÚBEOS)	150
<i>A Mentalidade dos “Vermelhos”</i>	150
<i>Território</i>	150
<i>Organização</i>	151
<i>A Feiticeira</i>	151
<i>Os Costumes</i>	151
<i>Costumes Sociais</i>	151
<i>Costumes Espirituais</i>	152
<i>Costumes de Guerra</i>	152
<i>Costumes de Caça</i>	152
<i>As Festas</i>	152
<i>A Festa do Fim do Inverno</i>	152
<i>A Festa pelos Mortos</i>	153
<i>A Festa da Congregação</i>	153
<i>A Vinda do Grande Rei do Mar</i>	153
<i>Educação & Cultura</i>	153
O GRANDE CLÃ DOS “AZUIS” (LAZÚLIS)	153
<i>História</i>	153
<i>A Mentalidade dos “Azuis”</i>	154
<i>Território</i>	154
<i>Organização</i>	154
<i>Educação & Cultura</i>	155
OS ORCOS DO VALE	155
<i>Território</i>	155
<i>Mentalidade</i>	155
<i>Organização</i>	156
<i>História</i>	156
<i>Educação & Cultura</i>	156
OS GIGANTES DE GELO	156
<i>Território</i>	157
<i>Educação & Cultura</i>	157
CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE	157
<i>A Cidade de Gelo (das lendas dos Azuis)</i>	157
<i>O “Reino” dos Gigantes de Gelo - os salões dos gigantes</i>	157
<i>O Vale dos Orcos</i>	158
<i>Garganta dos Reis</i>	158
<i>Ursar, a academia da Ordem Mística</i>	158
RUMORES E INTRIGAS	158
PRINCIPAIS PERSONAGENS	159
<i>Rainha Palidá</i>	159
<i>Elenar</i>	159
<i>Uli, a feiticeira</i>	159
<i>Pada-Merá</i>	159
<i>Quôim</i>	160
<i>Iaêm</i>	160
<i>Quôlum e Môcum</i>	160
<i>Quôcheilim</i>	160
<i>Doú-Quiú</i>	160
<i>Grou-Buldur</i>	160
<i>Grouchitam, o Maldito</i>	160

Borgolam, Pança-de-Lama 160

POVOS NÔMADES E BÁRBAROS 161

INTRODUÇÃO	162
ORIGEM	163
<i>O Principio</i>	163
<i>Após o Cataclisma</i>	163
<i>Tempo de Guerras</i>	164
<i>A Seita</i>	165
<i>A Fúria do Sul</i>	165
<i>A Pedra Negra</i>	165
<i>A Libertação do Sul</i>	165
<i>História Recente</i>	166
LOCALIZAÇÃO, GEOGRAFIA E CLIMA	166
FLORA E FAUNA	166
POVO E ORGANIZAÇÃO SOCIAL	167
<i>Os Bárbaros</i>	167
<i>Os Nômades</i>	168
<i>Principais Nações Bárbaras</i>	169
RELIGIÃO	172
MAGIA	173
CIDADES E LOCAIS DE INTERESSE	173
<i>Elbrat, capital Zumi</i>	173
<i>Kathalor, capital nasinqui</i>	173
<i>Batel'mor, capital nieru</i>	174
<i>Iurna, capital ilin</i>	174
<i>Muralha de Goguistá</i>	174
<i>Gammar Tir</i>	174
<i>As Arenas</i>	175
RUMORES E INTRIGAS	178
PERSONAGENS PRINCIPAIS	178
<i>Dogonur</i>	178
<i>Noetil Mãos Verdes</i>	179
<i>Valgule, o Sinistro</i>	179
<i>Portentã Foriur Mata Cão</i>	179
<i>Portentã Veinor Dente Negro</i>	179
<i>Brakomir Ombros de Ferro</i>	180
<i>Vietir Chicote Vermelho</i>	180
<i>Clemildes Pedra Dura</i>	180
<i>Thoric</i>	180

EPÍLOGO 181

Prólogo

Hoje eu estive pensando nos mortos.

É o penúltimo dia do ano, o Dia dos Justos, quando Crisagom intercede pelas almas daqueles que foram dignos em vida, nos tribunais de Cruine. Serão debates acirrados, com defensores e acusadores vorazes, e milhares de almas inquietas aguardando os veredictos que definirão seus destinos finais. Fico imaginando como será na minha vez de sentar no banco dos réus. Procurei, em toda minha vida, ser justo e digno, mas mesmo paladinos de Crisagom têm lá seus pecados e comigo não é diferente.

Mas as agitações de hoje não ficarão apenas à cargo dos deuses. É nessa noite que, enquanto o deus da morte se ocupa dos julgamentos, muitos espíritos transpassarão a frágil barreira que divide nossas duas existências. Nessa noite o véu que separa o mundo dos vivos tremulará, rasgará e, finalmente, romperá, deixando os mortos atravessarem os portões de Cruine e caminharem silenciosamente entre os vivos. Nós não os veremos. Eles serão como uma leve brisa no campo, como sombras na noite. Seus passos não farão barulho e apenas os gatos ficarão eriçados nos cantos escuros da casa. Mas eles estarão lá e para acalmá-los e impedir que façam alguma maldade ou travessura, deixamos comida como oferta perto de fogões até o dia seguinte, quando o próprio deus da morte virá buscá-los e levá-los de volta de onde não deviam ter saído.

Hoje em dia muitos não acreditam nos mitos antigos, principalmente os mais jovens. Eurid, meu escriba, é um deles. Diz que essas coisas não existem, que desde a morte de Malim – o mais sábio – os mortos não podem mais vagar pelo mundo dos vivos como fizeram no passado. Entretanto, mesmo ele com todo seu ceticismo, deixará um pedaço de pão e um pouco de água na mesa da cozinha. Se eu perguntar, ele afirmará ter esquecido, irá pôr a culpa na distração, mas mesmo assim não recolherá os presentes e, na manhã seguinte, tudo haverá sumido.

Eu deixarei mais. Colocarei próximo ao fogão de pedra uma bandeja com vinho, queijo e frutas, e passarei a noite recitando os nomes dos que há muito se foram, mas que continuam teimosamente habitando meu coração e vagando por minhas lembranças. Sussurrarei os nomes de Targo, de Cavam, de Andreus, de Leymar, de Altiom, de Morfans... São dezenas de queridos irmãos que não estão mais nesse mundo e que espero encontrar novamente algum dia, em um lugar melhor de alegria e paz.

Paz. Uma palavra estranha para alguém que teve toda sua vida envolvida em guerras. Agora estou velho, muito velho, mas ainda sofro a maldição de

respirar. O que me dá possibilidade de escrever essas passagens e de desejar encontrar logo meus entes queridos e receber a recompensa – ou a punição – por tantos anos de batalhas, que começaram em uma pequena vila chamada Alus no ano de 1100 DC. Era uma vila simples, mas alegre, que ficava próxima a nascente do rio Odem e que existiu muito antes do nascimento do reino de Ludgrim. Alus fora meu lar durante toda minha infância.

Hoje me chamam de lorde, me respeitam e – arrisco a dizer – ainda me temem, mas naquela vila eu era apenas o menino Kerdal, filho de um fazendeiro e que gostava da filha de um grande comerciante que passava por lá uma vez a cada três meses.

Por mais que o tempo passe, ainda me recordo bem daquela noite. As sensações e as imagens ainda brilham em minha mente, como os reluzentes salmões que sobem a correnteza do Galatel sob a luz do luar. Fazia calor, não como no norte, mas era uma linda noite de verão. O vento soprava fraco das montanhas, sacudindo levemente a copas das árvores e espalhando algumas folhas secas pelo chão. O céu completamente estrelado era de uma beleza sufocante e muitos riam e conversavam ao redor das fogueiras, dançando, bebendo e cantando.

Porque era uma noite de festa.

E era a noite em que o pai de Ilara passaria pela vila.

E era a noite em que eu pretendia pedi-la em casamento.

Quatro, cinco, seis, sete...

O menino contava alto, abafado pelo som das flautas e dos tambores. Estava com a testa encostada na lateral de uma carroça de feno, cobrindo o rosto com as duas mãos. Outros três, que pareciam ter a mesma idade, corriam desordenados procurando o melhor esconderijo antes que a contagem terminasse. Às vezes o menino virava disfarçadamente o rosto de lado na esperança de captar algum vislumbre do caminho seguido por seus amigos, mas tinha pouco sucesso e continuava contando.

Vi quando um deles se escondeu no barril que ficava ao lado do estábulo e era usado para armazenar a água dos cavalos, mas que agora estava vazio; o outro correu em meio à multidão esbarrando forte em uma senhora que carregava um cesto de pão. Ela se desequilibrou e deixou metade dos pães caírem no chão e, um deles, ainda foi parar dentro da fogueira. A mulher esbravejou,



catou os pães com dificuldade – inclusive o que havia ficado parcialmente queimado – e esbravejou novamente antes de prosseguir seu caminho, causando gargalhadas nos que conversavam em volta da fogueira.

Não vi para onde foi o terceiro, pois uma carroça grande, com cobertura de peles de urso e puxada por quatro cavalos, chamou minha atenção. Ela era escoltada por três humanos bem armados com espadas e lanças, e parou a uns trezentos passos de onde eu estava sentado. Muita gente se virou para ver de quem se tratava e algumas crianças correram fazendo festa em direção aos recém chegados.

As peles da carroça foram puxadas de lado e um homem muito alto e muito gordo saiu com dificuldade. Ele era imenso e um dos homens da escolta teve de ajudá-lo a descer. Já no chão, ele ajustou suas roupas caras, cobriu a cabeça com um grande chapéu e abriu um largo sorriso, tirando dos bolsos uma infinidade de doces que distribuiu para as crianças que vieram recebê-lo. Era como Colgar sempre fazia quando chegava em Alus e dessa vez não foi diferente.

Me levantei imediatamente ao reconhecê-lo e meu coração disparou. Catei desesperadamente em meus bolsos o cordão de cobre e prata que havia feito com minhas próprias mãos, segurando-o firme. Seu pingente era feito de ouro puro e esculpido por artesões elficos, e um dia pertencera a minha mãe. Eu pretendia dá-lo de presente a Ilara como pedido de casamento, mas quase desisti quando vi seu pai descer da carroça. Eles eram ricos e eu apenas um fazendeiro, mas Colgar era um bom homem, com fama de ser justo e muito humilde, e eu tinha esperanças de que ele percebesse que meu amor era verdadeiro e que eu sempre fora apaixonado por sua filha.

Conheci Ilara quando começávamos a deixar de sermos crianças, no dia em que seu pai visitou nossa vila pela primeira vez. Ela era linda, corpo esguio e longos cabelos castanhos. Sua inteligência me fascinou e sua doçura me encantou e, desde então, sonho com o dia em que ela chegaria na vila e eu a pediria em casamento. E esse dia havia finalmente chegado.

Colgar acabou de distribuir os doces para as crianças que se espalharam correndo pela vila. Dois de nossos líderes foram cumprimentá-lo e os três saíram andando em direção a mesa onde fora servida a refeição. Meus olhos se desviaram por um instante, mas retornaram rapidamente para a lateral da carroça, de onde descia a criatura mais linda de todo o mundo. Ilara saiu devagar, com toda graciosidade que lhe foi dada e sorriu para as crianças que, espertamente, voltaram na esperança de ganhar mais doces. Ela estava mais alta desde a última vez que eu a vi, e muito mais bonita.

Engoli em seco e respirei fundo. Minhas pernas tremiam e eu não conseguia me lembrar de nenhuma palavra do texto que havia ensaiado. Meu coração batia cada vez mais forte e eu achei que

não fosse agüentar. Dei um passo para frente e parei. Dei dois passos para trás e parei novamente. Não sabia o que fazer.

Vai seu covarde, falava baixinho comigo mesmo, mas não conseguia. Estava paralisado. Então ela olhou para mim, sorriu e eu achei que tinha visto o sol. Acenei e ela retribuiu o cumprimento, sorrindo ainda mais. Encorajado por sua receptividade prendi a respiração para ganhar coragem e fui... quando vi um homem descendo da carroça logo atrás dela. Parei bruscamente, mas ela não percebeu, pois o homem que acabara de descer da carroça falou alguma coisa em seu ouvido e ela sorriu, beijando-o nos lábios em seguida.

O mundo escureceu de repente e tudo ficou silencioso. Eles continuaram se beijando pelo que achei ser uma eternidade e depois seguiram de mãos dadas em direção a mesa onde Colgar se encontrava. Eu os segui com os olhos e pensei ter ouvido alguém me chamar, mas não conseguia desviar minha atenção. Kerdal! Kerdal! A voz era insistente, mas meu coração estava sangrando e eu morrendo aos poucos, de modo que nada mais me importava. Então senti alguém puxando forte a manga da minha blusa, me virei, vislumbrado o semblante intrigado de meu pai.

– Não estava ouvindo eu te chamar, filho? O que houve? – perguntou ele, ao contemplar meu rosto triste e coberto por lágrimas.

– Nada, pai – menti.

– Mas você está chorando...

– Não foi nada – insisti.

– Tudo bem. Então venha comigo, os anciões vão contar algumas histórias – ele sorriu tentando me animar.

– Agora não, pai. Quero ficar um pouco sozinho – falei enquanto me virava e saía andando na direção oposta.

– Tudo bem. Se mudar de idéia, sabe onde me encontrar – meu pai teve que quase gritar para que eu ouvisse, pois estava me distanciando depressa.

Andei por quase uma hora até o alto de um morro que ficava na parte sul da vila. De lá dava pra ver quase toda a extensão de Alus. Sentei no chão, encostei em uma árvore e fiquei contemplando a vila, com suas fogueiras, seus músicos, suas histórias e suas decepções. Permaneci lá por um longo tempo. Pensava em minha vida, em como as coisas eram e desejei que fossem diferentes, que eu fosse rico e famoso e que fizesse algo mais importante do que tosquiado ovelhas e amarrar braçadas de feno.

E como me arrependo de ter desejado isso um dia.

Depois de algumas horas o sono acabou me vencendo e eu adormeci. Quando acordei, vi que a Alus estava mais iluminada. Minha visão ainda estava turva e meus olhos grudados devido as lágrimas, mas pude ver, mesmo de longe, uma grande fogueira no centro, que ardia em altas





labaredas. Havia muita gente dançando também e pareciam animados. Levantei e sacudi minhas roupas que estavam sujas de terra, peguei o colar que pertencera a minha mãe e guardei-o no bolso, esfregando os olhos enquanto me virava para contemplar a vila mais uma vez. E foi então que, como uma tocha sendo acessa no fundo de uma caverna, tudo ficou claro.

A enorme fogueira era na verdade um grande incêndio. O fogo se espalhava rapidamente pelas casas de madeira e junco e a fumaça escura subia alta de encontro ao céu igualmente negro. As pessoas que eu vira dançando estava na verdade correndo em desespero e eu achei ter muito mais gente do que havia quando saí.

Corri a passos largos em direção a vila. A descida não era grande, mas um pouco íngreme, o que me fez pegar grande velocidade, mas eu acabei tropeçando e descendo rolando morro abaixo. Parei já na parte plana e levantei um pouco tonto. Meus braços estavam ralados e minha boca sangrando, mas eu não percebi esses ferimentos, apenas continuei correndo como se nada tivesse acontecido e só diminuí a velocidade quando estava chegando próximo à vila.

Alus estava um caos. O fogo alto se espalhava rápido e o calor infernal era quase insuportável. Me aproximei ofegante da entrada e pude ver uma massa de gente correndo desesperada em todas as direções. Entretanto, nem todos pareciam fugir do incêndio, pois os habitantes perseguiam uns aos outros. Pelo menos foi o que pensei de início, mas depois reparei que, na verdade, o povo de Alus fugia não de humanos ou meio-elfos, mas de outro tipo de humanóide. Eles eram altos e muito fortes, tinham os rostos deformados e seus corpos eram peludos como os dos ursos, além de portarem espadas e machados e lanças.

De repente pensei em meu pai e entrei em pânico. Imaginei-o conversando com seus amigos e sendo pego de surpresa por um ataque feroz, o que me fez correr para dentro da vila sem qualquer cautela, apenas para deparar-me com uma situação ainda pior.

O fogo estava completamente fora de controle e havia muitos corpos no chão. O sangue dos mortos se misturava com a terra formando uma lama avermelhada que me fazia escorregar e o cheiro de carne queimada invadia meus pulmões toda vez que arfava, quase me fazendo vomitar. Continuei andando e encontrando mais mortos, muitos deles conhecidos e meu coração se apertou de preocupação e medo.

Minha intenção era procurar meu pai e eu andava em meio ao caos gritando seu nome. O calor fazia minha pele arder e eu mal conseguia enxergar ou respirar devido a fumaça densa. Usava a gola da camisa para cobrir o nariz, tentando amenizar o efeito da fumaça tóxica, mas isso pouco adiantava.

Ouvi um grito estridente, e quando olhei, vi um homem correndo desesperadamente em minha direção, perseguido por uma daquelas enormes

criaturas, cujo rosto deformado exibia ódio por baixo de uma grande cicatriz e a lâmina de seu grande machado refletia a vermelhidão do fogaréu. Assustado, comecei a correr junto dele e só paramos quando estávamos fora dos limites da vila, quando olhei para trás e não avistei a criatura, que havia desistido da perseguição. Olhei nos olhos do homem e vi pavor, mas vi também que ele era o homem que estava beijando Ilara horas atrás.

– Onde está Ilara? – perguntei aos berros. Ele me olhou assustado e continuou calado por um tempo, tentando assimilar o que eu dizia, por isso repeti. – Onde está Ilara?

– Estava... comigo, mas um... orco... a pegou. – respondeu ele, recuperando o fôlego.

– Quem a pegou?

– Um orco – ele repetiu. – Criaturas selvagens vindas do sul.

Eu já havia ouvido falar nos orcos, mas nunca tinha visto um e agora Alus estava sendo massacrada por um bando deles. Uma verdadeira horda saída de terras há muito esquecidas, que atacava com ódio e fúria. Uma fúria vinda do sul.

Me virei imediatamente e voltei correndo em direção a vila, deixando o homem falando sozinho. Muitas casas estavam desabando e espalhando madeira em brasa pelo chão. Segui gritando por Ilara e por meu pai, mas não obtive resposta. De repente algo chamou minha atenção. Me aproximei devagar e não consegui conter as lágrimas quando vi um corpo de uma meia-elfa deitando de costas no chão, completamente coberto de sangue. Caminhei cambaleante até ela e virei levemente seu rosto, constatando que era realmente a mulher por quem estava apaixonado. Ela tinha sangue nas costas e um grande corte na garganta, e seus olhos estavam abertos expressando o terror que presenciou no momento da morte.

Levantei e cambaleei para trás, dessa vez não conseguindo segurar o pouco que tinha no estômago. A fumaça aumentou, quase me sufocando enquanto soluçava e tentava limpar o vômito e as lágrimas que se misturavam às fuligens em meu rosto. Girei nos calcanhares e me distanciei daquele horror, correndo para fora da vila e penetrando fundo em uma floresta próxima.

Dormi no chão aquela noite, escondido em meio à mata, só acordando quando o sol tocou meu rosto. Levantei assustado quando recordei os eventos da noite anterior e voltei correndo para a vila. O fogo já tinha se extinguido, dando lugar a uma fumaça fina e branca que saía das cinzas das casas e era levada em direção ao norte pelo vento fraco. Muitos dos escombros ainda estavam em brasa o que, aliado ao sol, tornava a manhã muito quente, me fazendo suar bastante.

Percorri a as ruas da vila procurando por sobreviventes, mas não achei nenhum. Passei então a procurar conhecidos entre os mortos e esses sim, encontrei bastante, mas não achei o corpo do meu pai, o que me deu um fio de





esperança. Ele poderia ainda estar vivo, talvez tivesse fugido para o sul, quem sabe para Lar, o reinos dos elfos, e resolvi que faria o mesmo. Se eu conseguisse chegar a Lar conseguiria ajuda e talvez reencontrasse meu pai.

Mas eu não podia deixar Alus daquele jeito, pois conhecia muito dos mortos que se espalhavam pela vila, e resolvi que enterraria todos. Comecei então por Ilara. Peguei uma pá que encontrei em meio as cinzas, já enegrecida e torta devido ao calor, e cavei com muita dificuldade uma cova rasa, arrastando o corpo de Ilara para dentro dela e cobrindo-o com a própria terra que havia retirado do buraco. Como naquela época não sabia nenhuma oração, apenas pedi que me perdoasse por não ter podido salvá-la, desejei que descansasse em paz, e chorei como nunca havia chorado na vida. Estava ferido, sozinho e com fome. Não sabia se meu pai estava vivo e tinha acabado de enterrar meu grande amor. E por um momento desejei estar em Alus no momento que as criaturas atacaram. Teria sido mais fácil assim, pensei.

Levei toda a manhã enterrando Ilara e cheguei a conclusão de que não poderia fazer isso com todos, então gastei toda a parte tarde agrupando os corpos no meio da vila e usei a brasa ainda viva para atear fogo a suas roupas e transformá-los em uma grande fogueira de dor e tristeza. Não fiquei para vê-los queimar. Peguei a pá que usei para cavar a cova de Ilara, uma faca de sempre carregava comigo, o cordão que pertencera a minha mãe e a esperança de reencontrar meu pai, partindo imediatamente para o sul em busca da salvação.

Mas será que eu deveria mesmo fazer isso? Poderia, ao invés de seguir para o sul, ir no sentido oposto e procurar outra vila ou aldeia que não tivesse sido atacada. Entretanto, algo me dizia que não era o certo; sentia alguma coisa se remexendo em meu peito me indicando a direção sul, quase como uma voz, que falava comigo sem usar palavras e resolvi que seguiria esse sentimento; que não desistiria. Qualquer um pode desistir. Claro, é a coisa mais fácil a ser feita. Porquê enfrentar desafios, turbulências, adversidades, perigos se você pode simplesmente... desistir?

Era o que eu pensava enquanto acampava no alto do morro. A menos de duas noite havia subido àquele mesmo lugar e deixado para trás uma vila em festa, um pai preocupado e um coração partido. E agora olhava em direção a extinta Alus, cujos escombros se escondiam por trás do negrume da noite – e pensava em desistir. Todos que conhecia estavam mortos ou desaparecidos, nunca havia me afastado de meu pai nem saído da vila, e de repente estava sozinho em uma terra que me parecia estranha e assustadora, sem água, comida ou um ombro amigo para derramar as lágrimas que eu sentia acumular por trás dos meus olhos.

Então, por que não desistir simplesmente?
Exatamente porque qualquer um poderia fazer isso

e eu, mesmo jovem, não era qualquer um. Além do mais, agora tinha um objetivo: encontrar meu pai.

Para isso, precisava reunir tudo o que me restava: a força e a coragem que descobrira ter e seguir em minha primeira missão, uma missão suicida que marcava o início de minha primeira grande aventura: penetrar fundo nas Terras Selvagens.



Introdução



ARTIGAS

Apresentação

Seja bem-vindo caro leitor ao fantástico mundo de Tagmar! Você possui em mãos o segundo volume de nossa ambientação expandida, o livro **Terras Selvagens**.

Nas próximas páginas percorreremos toda a vastidão do sul de Tagmar, com seus lugares exóticos, repletos de segredos, perigos e muitas maravilhas.

Exploraremos com detalhes os principais pontos dessa intrigante região com destaque para as inóspitas Geleiras; Blur, o Reino dos Anões; Lar, o Reino dos Elfos; as misteriosas Estepes Vítreas; os terríveis Mangues e diversos outros locais magníficos que sempre atraíram bravos aventureiros em aventuras cheias de perigos, riquezas e encantos.

Início da Jornada

O dia já estava amanhecendo em Agrimir quando eles saíram da taverna da Lança Dourada. Depois de tantos desencontros finalmente havia uma informação confiável: Rutanor e Milael já sabiam quem poderia ajudá-los.

— Senhor... Senhor! Somos aventureiros vindos do longínquo Reino de Portis e soubemos na taverna que poderia nos ajudar... Procuramos um caminho seguro para as Terras Selvagens!

— Seguro? Terras Selvagens? Não me façam rir! Voltem para a sua casa... É a melhor decisão a ser tomada... Lá não é um lugar para principiantes...

— Podemos pagar pela informação!

— Você disse pagar?

— Sim... Tome essas moedas...

— Bem... Então acho que posso ajudá-los... Antes de começar, a boa educação me obriga a uma apresentação. Meu nome é Hesoj, sou o terceiro filho de Drenior um dos nobres comerciantes do reino de Plana, um reino encantador localizado ao norte do continente...

— A minha história não poderia ser diferente da dos meus ancestrais dos quais meu pai tanto se orgulha em falar. Minha família é uma das mais poderosas e antigas de Plana. Nossa influência só é superada pela nossa capacidade de enriquecer. Destemidos e teimosos aprendemos a prosperar nas dificuldades.

— Minha vida começou quando tinha vinte anos, até então vivia em clausura, estudando e cuidando dos negócios menores da família. Contudo, durante este tempo, aprendi e me tornei um hábil comerciante, superei até mesmo meu grande pai, o que foi motivo de orgulho para ele. Ao completar meu vigésimo ano de vida, meu pai deu-me a responsabilidade de controlar as grandes caravanas das rotas do Sul. Não foi surpresa para ele saber que, em pouco tempo, dominamos as rotas principais e começamos a fazer uma grande fortuna.

— Foi neste período também que tive contato com comerciantes de reinos tão desconhecidos quanto longínquos. Falavam de reinos de maravilhas na terra, raças estranhas e misteriosas nos mangues, cidadelas de cristal e reinos gelados. Os objetos trazidos por eles destes locais eram pequenas fortunas aos nobres compradores dos reinos humanos.

— Vi aí a oportunidade comercial perfeita! Convencer meu pai da empreitada foi o mais difícil. Os riscos e os perigos eram imensos em várias regiões desconhecidas. Contudo nosso sangue de comerciante falou mais alto. Desde então estou nesta vida. Faz mais de vinte e cinco anos e, apesar de ter acumulado uma pequena fortuna pessoal, muitas histórias e cicatrizes, nada que eu diga pode lhes preparar para o que vão ver...

— E quanto à rota senhor?

— Rota?

— Sim! A rota segura para as Terras Selvagens?

— Ah... Atravessem a muralha da cidade em direção ao sul...

— Mas isso nós já sabemos!

— Então porque perguntaram?

A última parada do mundo conhecido é Agrimir, a mais longínqua cidade do Reino de Ludgrim. Se bem que não se pode afirmar, com convicção, que se trata de uma cidade propriamente dita. Falta de tudo que lembre o conforto de um povoamento humano decente. A cidade é mais um posto avançado, sem grandes pretensões de se tornar uma grande cidade ou um importante entreposto comercial. Porém, é o único lugar onde ainda é possível ter uma cama, mesmo que dura, e uma refeição quente, se é que se pode chamar de refeição o que atualmente é servido por lá.

A cidade de Agrimir encontra-se na face norte das majestosas Montanhas Morânicas, próxima ao topo, na região mais baixa da cadeia de montanhas que separa os últimos reinos humanos das Terras Selvagens.

A Rota

Há alguns anos o Reino de Ludgrim iniciou uma tentativa de expansão de suas fronteiras em direção ao sul, mas obteve conseqüências pouco favoráveis. Contudo, a estrada construída até a base da face sul da montanha até hoje serve de passagem segura para as caravanas e deslocamentos humanos pela região.

O último posto avançado, com uns poucos soldados, se encontra na face sul bem no topo. O frio na região e os ventos fortes são a primeira provação para os viajantes que trafegam por lá.

Da cidade de Agrimir até a base da montanha na face sul é quase uma semana de viagem com paradas em regiões habitadas por povos nômades - muitos destes nada amistosos. Raças como a dos



elfos e dos anões não são vistas usando com frequência essa estrada o que levanta especulações de haver uma rota desconhecida.

As rotas marítimas são uma segunda opção possível, consideradas sempre uma alternativa aos viajantes. Porém, não são mais fáceis ou menos perigosas. A primeira grande dificuldade é a presença da corrente marítima que obriga as embarcações a se afastarem para o alto mar e retornar centenas de quilômetros mais abaixo. Muitos barcos simplesmente se perdem e nunca mais são vistos.

A presença de blocos de gelo na região, a falta de ancoradouros seguros em dias de tempestade e, por fim, a presença do Leviatã, são alguns dos outros problemas.

O tempo de navegação pode ser de três a cinco semanas dependendo do ponto de partida e das condições climáticas. O local para desembarque é a aldeia de Trisque já no extremo sul da região.

Limitações Geográficas

Os limites geográficos das Terras Selvagens são marcados pelos maciços rochosos, pelos limites litorâneos e pelas Estepes Vítreas.

O norte é delimitado pelas imponentes Montanhas Morânicas que cortam de leste a oeste o continente. Com seus cumes sempre cobertos de neve e ventos fortes são a primeira barreira ao viajante.

Ao leste, temos o litoral do Grande Mar do Leste, que se estende das Montanhas Morânicas até a Cadeia Ergoniana. Grandes partes de suas praias são rochosas e suas águas muito frias são banhadas pela corrente marítima gelada do sul. Seja pela corrente marítima ou pelo frio extremo na região, o único porto seguro para desembarque é na aldeia de Trisque no final da extensão sul.

Ao sul temos as Cadeias Ergonianas que também cortam o continente de leste a oeste. Alcança alturas semelhantes às das montanhas Morânicas. Pode-se encontrar na região dois dos grandes vulcões ativos mais famosos de Tagmar, - o vulcão Forja e o Krokanon.

Para aqueles que desejam avançar ainda mais para o sul temos a região dos Mangues e por fim as enigmáticas Estepes Vítreas, já na face sul das Ergonianas. Ao oeste existem a Baía de Liên e a região pertencente ao reino élfico de Lar.

Tempos passados

Aqui, neste mundo distante, os humanos não são mais senhores das terras e de grandes reinos. São simples bárbaros selvagens e nômades que buscam meios de sobreviver num clima severo e num ambiente inóspito.

Marcas de antigos impérios, perdidos sob o gelo, podem ser vistas em monólitos de pedra enfeitados, com mais de três metros de altura, e com estranhas inscrições nas suas quatro faces. Estas são marcas

de um tempo mais benevolente e próspero para os humanos na região.

As lendas dos próprios povos humanos na região falam de grandes reinos humanos que existiram, mas a cobiça, a guerra, a traição e a magia deram fim a seu esplendor. O que resta hoje são povos, renegados a um *status* de pouca importância, que desconhecem sua história e nobreza passadas. Imersos em uma cultura bárbara.

Mas, neste mundo, ainda existem reinos milenares de raças como dos anões e dos elfos. Reinos tão belos e antigos que estão proibidos de serem vistos por olhos humanos.

Berço de Civilizações

A região é o berço de várias raças, entre elas os elfos e os anões que a habitam e que há muitos séculos eram seus senhores absolutos. Locais onde cidades foram fundadas muitos milênios antes do Cataclisma, logo nas primeiras décadas, no segundo ciclo.

O passado da região é repleto de conflitos entre humanos, elfos e anões. Antigas disputas que ainda hoje sobrevivem ao tempo, como o gelo eterno das grandes geleiras, marcam as políticas externas dos reinos que sobrevivem nas Terras Selvagens e afastam estrangeiros que adentram em seus domínios.

Principais Regiões

As Estepes Vítreas

A última parada de um viajante antes de entrar em uma das regiões desoladas do Mundo Conhecido é a região conhecida como Estepes Vítreas. Um local coberto de cristais e vidro que se estende por quilômetros e mais quilômetros de terra árida e estéril.

Um lugar que já foi ou, como muitos ainda acreditam, é morada de um mal que não se deve pronunciar. Mesmo assim, as histórias de ruínas e tesouros perdidos atraem um grande contingente de aventureiros e caçadores de fortuna.

Os Mangues

Se em todos os locais antes visitados os estrangeiros são mal vistos e tratados como uma praga, na região dos mangues tudo isso muda. A vida floresce por toda à parte e mesmo o clima é diferente, pois é mais quente.

Mas não se engane ao pensar que é um ambiente mais tranquilo e pacífico. Em uma região relativamente pequena existe uma concentração de várias raças como os Sekbets, os Napois, os Golras, além de diversas criaturas não conhecidas e de hordas de mortos-vivos em geral.

Em meio aos perigos naturais da região, a cidade Uno foi criada por exploradores humanos vindos de





Portis. Estes se organizaram e, apesar das dificuldades encontradas, prosperaram e se estabeleceram.

Um dos meios de se alcançar esta região é por barco, basta desembarcar no porto do Forte Estrela do Mar.

Lar, o Reino Élfico

Uma das várias regiões que os humanos não podem ingressar e poucos são aqueles que conseguem a honra de conhecer é Lar, a ancestral moradia dos elfos. A própria geografia do local provoca um isolamento natural ao lugar, o que dificulta ainda mais o acesso.

Lar é a região considerada sagrada por todos os elfos e o berço de sua civilização. Um reino com milhares de anos onde existem a beleza e a magia de suas cidades e onde sua cultura se encontra protegida por uma grande floresta mística.

Blur, o Reino Anão

Outro reino em que os humanos não são bem-vindos, assim como quaisquer outros estrangeiros, é Blur, o reino dos anões. Sua localização é incerta e mantida em segredo pelos mesmos. Muitos acreditam que Blur encontra-se incrustado nas grandes montanhas Ergonianas e que seus salões de ouro e jóias são dedicados a Parom.

Caridrândia, o Reino dos Elfos

Sombrios

Se em muitos lugares os humanos e estrangeiros não são bem-vindos, em outros locais, como Caridrândia, o reino dos elfos sombrios, a morte ou a escravidão é o destino certo para aqueles que lá ingressam.

Em um vale sombrio, uma grande cidade foi erguida e seus moradores, afogados em sua própria soberba, buscam o controle do mundo e um retorno ao passado glorioso de sua raça.

O Domo de Arminus

O Domo de Arminus é uma região mística por natureza, um oásis em meio ao deserto gelado produzido pelas Geleiras. Contudo a mística local não se resume no efeito climático na região, mas a própria história do monumento, a sua forma e principalmente ao seu efeito sobre seus habitantes.

Muitos são levados a migrar para a região por uma atração inexplicável, em busca de algo que eles mesmos são incapazes de definir. O certo é que a região sempre atraiu um grande número de estudiosos e curiosos em busca dos seus segredos.

A Geleira

A Geleira é talvez a região mais vasta das Terras Selvagens e, sem dúvida, a mais inóspita. Isso porque não estamos falando apenas da dificuldade de conseguir alimento ou das condições climáticas severas, mas sim do frio rigoroso que aumenta à medida que se avança em direção à grande montanha conhecida pelos povos da região como o Grande Branco.

Dois grandes grupos humanos sobrevivem na região, os Vermelhos e os Azuis, que muitas vezes lutam entre si, ainda têm que investir contra as próprias Geleiras pela sobrevivência, contra os sanguinários Orcos da Geleira, contra poderosos Gigantes do Gelo, e contra terríveis criaturas que fazem daqui o seu habitat.

Povos nômades e bárbaros

Um dos primeiros povoamentos encontrados são os povos nômades e bárbaros humanos que se estendem por toda a região localizada entre a estreita faixa de terra entre as montanhas e a geleira.

Esta região, apesar de se estender por vários quilômetros, é pouco fértil e de difícil sobrevivência, o que impede a prosperidade deste povo.

Mesmo com este ambiente hostil devido às difíceis condições naturais, o confronto com raças pouco amistosas como Trolls, Gigantes e Orcos torna a situação destes povos ainda mais trabalhosa.

Situação Atual

Revanchismo e isolacionismo têm sido as palavras de ordem nesta região. Poucos são os que fazem alianças nestes tempos. Se a Seita no Mundo Conhecido foi vista como o grande mal que assolou os reinos humanos, o mau presente nestas terras tem um nome e uma causa mais antiga, e se chama orgulho.

Orgulho e magia são combinações desastrosas para estes povos. Como seres com virtudes e defeitos, muitos de seus pares se deixaram seduzir pela cobiça e pelo poder levando seus povos à ruína e a um passado marcado pelas revoltas, guerras e mortes.

Apesar de um passado de guerra e violência os reinos élfico e anão voltaram a florescer se tornando novamente jóias do mundo antigo. Mas, assim como a beleza e a imponência dos antigos reinos voltam a brilhar, um mal que nunca descansa também vem crescendo nos últimos anos.





Cronologia

0 D.C. - Acontece o grande cataclismo

2 D.C - Início da reconstrução do Reino sob a liderança do Conselho dos Lordes.

2 D.C - Os mortos se levantam e vagam pelos mangues destruindo um império rico e poderoso que existia nos mangues. (não Tindael, mas outro império)

5 D.C - Novo Lar recebe o nome de Guainbar.

5 D.C - Os Sekbet e Napóis sobrevivem e criam seus reinos

7 D.C - Eldair eleita capital do novo Reino de Lar, limitado à floresta de Siltam.

12 D.C - Migração de bestiais próximos a região da Torre Norte;

17 D.C - Apareceram os Gouras e os transmorfos

49 D.C - Os mortos recuaram para os mangues e os salgueiros dos mangues se proliferaram

100 D.C - Primeira ampliação em Blur e descoberta de novos veios de minérios.

100 D.C - Florestas de Siltam são chamadas de "O Último Refúgio dos Elfos". Primeiros contatos com Amien e Ludgrim. Surgimento dos primeiros meio-elfos. Primeira ampliação em Blur e descoberta de novos veios de minérios.

114 D.C - Ocorre um período entre guerras étnicas (Napósi, Gouras e Sekbets)

138 D.C - Descoberta de rios subterrâneos em Blur e criação de duas novas alas.

200 D.C - Primeiros anões do clã Vurbom saem de Blur em busca de condições melhores.

303 D.C - Início das invetidas dos orcos a Blur.

353 D.C - Construção da fortaleza de Tar-Neldor e fim das investidas de orcos.

400 D.C - Início do período em que os anões de Blur se isolam completamente do mundo exterior, exceto por algumas relações comerciais.

600 D.C - Final do período em que os anões de Blur se isolam completamente do mundo exterior, exceto por algumas relações comerciais.

612 D.C - Tratados comerciais assinados entre os anões e os Sangar, próximo ao Domo de Arminus e os Napóis, nos mangues.

900 D.C - Donatar, Filho da Luz, sobe ao trono em Guainbar. E envia expedições em busca de ruínas do antigo Lar.

952 D.C - Evan encontrou o oásis de Eudan, nome da floresta que circunda o Domo. Foi batizado de Domo de Arminus, em homenagem ao mago do grupo que passou meses estudando a estrutura.

952 D.C - Fundação da colônia de Bismosr.

1090 D.C - Tribos orcos da Cadeia Morânica se organizaram sob um forte líder, o orco guerreiro Druai-Rir. Esse orco liderou os povos bárbaros das cadeias Morânicas contra Eldair.

1112 D.C - Fim da nação élfica. Elfos, homens e meio D.C - elfos lutam lado a lado contra invasão dos orcos. Donatar venceu Druai-Rir. Donatar cai em combate vítima de uma flecha envenenada.

1116 D.C - Fundação do Reino de Ludgrim por humanos e meio-elfos.

1140 D.C - Anões em Blur recebem notícias da Seita e iniciam a construção da fortaleza de Tar-Inciel, ao norte do Vulcão Forja.

1145 D.C - Término da construção de Tar-Inciel.

1145 D.C - Chegada dos primeiros Bankdis em Ludgrim.

1150 D.C - Mical primeiro elfo de Siltan a pisar em Lar. Nova invasão de orcos a Siltan.

1170 D.C - Sobreviventes de Siltan chegam a Lar com notícias sobre a Seita. Eldair é abandonada.

1173 D.C - Os preparativos para o início da dominação dos Elfos Sombrios começa. Um grande exército começa a ser formado.

1174 D.C - Ataque dos Elfos Sombrios a Lar.

1278 D.C - Fundação da última ala em Blur.

1390 D.C - Início do "Levante dos Mortos" - Durante a passagem da seita pelos Reinos Conhecidos de Tagmar, houve um levante dos mortos e uma investida destes sobre a Ergoniana, para fazer frente as três raças dos mangues forjaram uma aliança.

1405 D.C - Final do "Levante dos Mortos" - Vitória da aliança entre os Sekbets, os Naipos e os Golrais sobre o exército de mortos-vivos.

1457 D.C - Reaproximação de Lar a nações vizinhas, principalmente Amien e Ludgrim.

1476 D.C - Sai a expedição de Edil Nargo.

1480 D.C - Chegada da expedição e começa a construção do forte estrela do mar.

1483 D.C - Os humanos travam contato com os Napois.

1488 D.C - Ocorre motim e Colizei Prada foge com um navio, forte é atacado e destruído por Sekbets e Elfos Sombrios.

1489 D.C - Os humanos são presos pelos Sekbet e Elfos Sombrios.

1491 D.C - Edil vence o Labirinto.

1494 D.C - Uno é fundada e os humanos travam contato com os Gouras e os Mortos vivos.

1496 D.C - Reconstruído o forte estrela do mar

1499 D.C - Chega o barco de Adonias e é forjada a aliança entre Adonias e Edil

1500 D.C - Dias atuais.





Ao mestre de Jogo

Você não deve ter agora nenhuma dúvida do quanto as Terras Selvagens são um lugar perigoso, agressivo e pouco agradável para estrangeiros, principalmente humanos. Se nos reinos humanos outras raças não são bem aceitas, aqui é exatamente o inverso, os humanos são vistos com receio e dúvida.



Licínio

Personagens humanos são naturalmente mais solitários e contam com menos ajuda e recursos nesta região. O trajeto em muitos locais é complicado, cansativo e muito perigoso. Um exemplo disso é a dificuldade de estabelecer uma rota fixa entre a região do Domo de Arminus e a cidade de Uno nos Mangues e isso porque são muito próximos.

O contato entre as cidades humanas basicamente se dá por meio de navios e estes são vistos com pouquíssima frequência pela dificuldade do trajeto e pelo perigo dos mares.

Rotas terrestres são feitas com guias experientes e ajuda de moradores locais, e isso com muito custo. Todavia, durante a leitura dos textos, nobre aventureiro, você poderá perceber que existem locais menos "selvagens" nestas terras distantes.

Muitos podem acreditar que a ambientação do cenário descrita neste livro será de difícil jogabilidade para grupos de raças heterogêneas. Mas nesta região, por não existir uma raça dominante, é muito mais "normal" raças exóticas serem toleradas e não encaradas apenas como monstros irracionais. Com certeza, há uma quantidade muito maior de opções nas Terras Selvagens do que na ambientação descrita no Livro dos Reinos, além de que essa é uma grande oportunidade para se jogar numa ambientação exótica e bem diferente do tradicional Tagmar.

Enfim, caro aventureiro, tenha uma boa leitura e muitas horas de diversão!

Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 é responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar esta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós. Veja os e-mails disponíveis em:
<http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.aspx>
- **Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar 2 e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em:
<http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>



Estepes Vítreas





"Ainda hoje me lembro das histórias que meu pai me contava. De um império glorioso a leste, aonde existem agora só cristais. Neste lugar por muitos anos um mal andou acompanhado por suas cinco esposas. Uma praga que ameaçou matar a todos..."

...Porém, ainda hoje, quando olho pela sacada em direção as Estepes Vítreas, meu coração ainda se gela.

Será que todos morreram? Será que ele ainda caminha como um velho em minha direção?

Os pecados do pai recaem sobre os filhos. E a noite, quando estou sozinho, olho para a escuridão como um menino assustado."

Relato do rei do Oeste, Al Kangus.

"Chegar até as Estepes Vítreas é por si só uma tarefa por demais perigosa, impossível para muitos. Mas sobreviver a uma viagem pelas Estepes é um feito que poucos heróis poderiam vir a conseguir. E mesmo assim, eles precisariam dispor de poderosos encantamentos e da graça dos deuses para alcançar o seu intento. Vocês ainda têm muito que estudar antes de se arriscar numa dessas comitivas, e mesmo quando acharem que chegou o momento, deverão se perguntar três vezes se realmente já estão preparados para essa jornada e suas conseqüências."

Lição de um sábio de Calco, aos seus pupilos mais afoitos.

Introdução

Onde hoje é conhecido como Estepes Vítreas, no passado tinha o nome de Estepes Centrais e era habitada por humanos que moravam em Tindael, a maior cidade das Estepes.

Tindael, de uma simples aldeia agrícola viria a se transformar em uma grande cidade e posteriormente na capital do que seria a conhecido mais tarde como o Império Central. Sua beleza se tornou conhecida pelos quatro ventos e recebeu o título de "A Jóia Central".

Governada em seu período áureo pelo justo e sábio rei Edrom, seu povo conheceu a prosperidade e a paz como em nenhum outro momento de sua história.

Mais de um século se passaria desde a morte do rei Edrom, para que a decadência de sua dinastia trouxesse ao povo a morte e a miséria. Conquistados por nações beligerantes, por quarenta anos ficaram sob julgo opressor.

Trazido a vida em um ritual arcano, Edrom levou seu povo à vitória, conquistando o antigo esplendor dos antigos tempos.

O que muitos ainda não sabiam, é que aquele rei justo e sábio já não mais existia. A magia que reanimou o corpo do antigo rei substitui sua essência por algo maligno.

Por trezentos anos um reino de terror varreu as Estepes Centrais até a expedição do Oeste colocar fim ao mal.

Origem

Esta história começa há muitos séculos, ainda no Segundo Ciclo, num período em que os deuses eram desconhecidos para muitos e a terra vasta e selvagem. Foi neste tempo que floresceu e cresceu um grande império feito por homens, mas o contato com o poder estimulou ainda mais sua cobiça os levando a buscar ser maiores do que eles mesmos, e maiores até que os deuses.

A historia é do povo de Tindael, uma cidade que durante mais de 300 anos foi a mais importante do lado sul do continente. Com um exército vasto e poderoso manteve sob seu punho dezenas de cidades e com seu rei imortal tiranizou os povos livres.

Durante o segundo ciclo, muitos grupos humanos ainda migravam por todo o continente em busca de regiões de climas mais amenos e ricos em alimentos para se estabelecerem. Um destes grupos chegou ao que seria o centro do continente, uma imensa planície conhecida como Estepes Centrais. Um lugar aparentemente isolado de tudo. Os anos se passaram e a pequena aldeia se transformou em uma vila e posteriormente em uma grande cidade.

O assentamento humano floresceu às margens de um grande rio batizado como Cristalida, por suas águas abundantes e de aspecto cristalino. Seus afluentes surgiam de fontes naturais vindas das montanhas do leste e sul. Uma das propriedades dessas águas era a presença de minerais que a tornavam um potente fertilizante natural. Com uma agricultura e pecuária próspera a cidade cresceu. Tornou-se um dos principais entrepostos comerciais, ponto de parada obrigatória para as massas que migravam pelo continente.

A Primeira Ascensão

Governados pelo senhor da terra, Edrom, o povo prosperou como em nenhum outro período de sua história. Não existia nenhum habitante que estivesse descontente. Desde cedo, seu pai o introduzira nas atividades de rei, ensinando-o. E devido a sua morte, Edrom subiu ao trono aos 16 anos. Na época, muitos o consideravam jovem demais, mas as experiências adquiridas com seu pai o tornaram apto ao cargo, fato que logo ficou evidente.

Pacífico e justo, levou a prosperidade a seu povo. Ao longo de seu reinado a cidade cresceu e o reino se expandiu pelas Estepes Centrais. Rica em recursos naturais e grande produtora de alimentos, sua influência política e econômica o elevaram entre as dezenas de reis que se espalhavam pelo mundo.

As minas do sul e do leste traziam pedras, ouro e ferro. Sua cidade era cantada e citada em versos pela majestade e beleza de suas construções. Todos os povos que desejavam viver sob seu reino eram bem acolhidos e tinham suas crenças respeitadas. Seu reino cresceu. Cidades mais ao norte foram fundadas e outras vieram por vontade própria. Com





um exército respeitado e temido por outros povos, impôs a paz à região.

Uma das grandes felicidades de sua vida foi ser pai aos 21 anos com o nascimento de seu primogênito Edrom II. Por trinta anos governou a cidade de Tindael e o Império Central. Mas às vésperas do seu trigésimo ano de reinado, foi acometido por uma estranha febre que tomou sua vida, no auge dos seus 46 anos. Ao final desse governo, Tindael havia crescido vinte vezes em seu tamanho original, cidades foram fundadas e anexadas, e por fim centenas de milhares de pessoas estavam sob seu comando. Por três meses o reino ficou de luto.

Desde os primórdios da história de Tindael, existia uma aliança com o outrora mais magnífico reino do sul: o reino anão de Larcor, também conhecido como o reino das torres de ouro. Nessa aliança, os assentamentos humanos das Estepes Centrais forneciam alimentos, peles de animais, tecidos finos e diversos outros produtos para o reino sulista, e em troca recebiam minérios, mercadorias da mais fina arte, e serviços especializados de refinados mestres da arquitetura e engenharia anã.

Mas um dos grandes feitos de Edrom foi que ele conseguiu diminuir sua dependência deste reino, negociando minérios e mercadorias também com outros reinos e incentivando o desenvolvimento de uma arquitetura própria do Império Central. Devido à sua posição privilegiada, o reino de Tindael era um importante entreposto comercial entre a maioria dos reinos existentes em sua época, e seu rei soube aproveitar esse fato com a cobrança de pequenas taxas aos comerciantes que precisavam passar por suas fronteiras. Em contrapartida, também soube tomar medidas como a criação de feiras livres e incentivou a construção não só de estradas, pontes, e estabelecimentos comerciais, como também de hospedarias, tabernas e outros serviços que atraíam cada vez mais comerciantes e viajantes para a região. Assim, o reino das Estepes Centrais ascendeu em glória e suplantou o esplendor do reino de Larcor, se tornando o mais majestoso reino do sul.

Na sucessão, seu filho, Edrom II com 25 anos, passou a governar o reino seguindo os princípios de seu pai. O império continuou a crescer e sob o seu comando novos assentamentos humanos se espalharam pelo território.

Declínio e Invasão Estrangeira

O declínio de sua dinastia aconteceria 120 anos após sua morte. Anos após o período de ouro de Tindael, muitos reinos do sul e do oeste buscavam expandir seus territórios. Novos assentamentos familiares, que antes se integravam naturalmente ao Império Central, agora também tentavam adquirir autonomia para não se sujeitar aos impostos. Foram períodos marcados por batalhas sangrentas. Lutando contra vários reinos, os anos de guerra devastaram os recursos materiais e humanos. O reino anão, por ser um grande aliado do reino de Tindael, poupou este reino de sua

expansão, e buscou terras mais ao leste deste, entre os montes hoje conhecidos como Cadeia Ergoniana, para se expandir.

Edrom II governou por 36 prósperos anos o Império Central, mas o longo período pacífico que este reino havia passado deixou pelo menos uma seqüela. Seu exército havia se tornado indolente e indisciplinado e já não era tão temido quanto os dos outros povos. Porém, com a ajuda de novos regimentos formados por tropas recrutadas entre os jovens do império e mercenários contratados entre os anões, conseguiu enfrentar algumas rebeliões e tropas invasoras.

Cantrar, filho de Edrom II, ao assumir o trono em seus 34 anos de idade teve de lidar com as primeiras tropas inimigas mais ameaçadoras. Ele mostrou que possuía uma mão forte à altura de seus adversários e uma de suas primeiras medidas foi fundar a Academia Militar dos Guerreiros de Bronze, que depois cresceu e se tornou a cidade de Cantrar, em sua homenagem. Dessa forma conseguiu manter as fronteiras estabelecidas por seu pai durante os seus 22 anos de reinado.

Cedrasia, "A Destemida", era a única filha de Cantrar e assumiu o governo aos 20 anos. Dando continuidade ao trabalho de seu pai, finalizou a construção de quatro fortificações nos pontos cardeais do império, mais tarde conhecidas como as Quatro Torres Cardeais. Ao longo de seus 43 anos de reinado enfrentou bravamente novas invasões estrangeiras que não foram páreas para suas tropas, agora formada pelas infantarias de guerreiros com armas e escudos de bronze, cavalaria pesada e montada em cavalos, cavalaria rápida e montada em avestruzes, regimentos de machados erguidos por anões mercenários, e tropas de arqueiros élficos contratados.

Drinve, filho de Cedrasia teve que enfrentar outro tipo de adversário. Pouco após assumir a posição de governante do reino de Tindael, que foi aos seus 32 anos, se viu ameaçado pelos invasores do leste que possuíam a vantagem de usar generais magos em suas tropas. Então reuniu todos os magos do reino em um Conselho dos Magos, sediados numa nova torre construída na cidade de Marrigal. Para juntar mais conhecimento e poder místico, recrutou magos até mesmo entre os poucos arqueiros élficos de seu exército que tinham algum conhecimento em magia. Assim, conseguiu encontrar forças para resistir durante 17 anos, até que foi encontrado morto envenenado em seus aposentos.

Mas foi com a morte de seu filho, Drinve II, na Batalha de Cantrar, que o fim do Império se tornou inevitável. Drinve II assumiu o trono aos 21 anos, mas morreu aos 23 sem deixar herdeiros e com um reino beirando ao colapso. Sem um soberano e dividido por seus generais, o Império Central finalmente sucumbiu.

O que nunca se imaginou aconteceu. As tropas invasoras do Oeste marcharam pela cidade de Tindael, saqueando, estuprando e matando. Aos



sobreviventes, ficou a dura vida de escravos e os altos impostos a serem pagos aos vencedores.

O Império Central foi fragmentado em cinco partes. Como estações do ano, ditadores se sucediam no trono. Obrigadas a pagar altos impostos e terem seus filhos levados como escravos, muitas das cidades se revoltaram. Chacinas eram cometidas para controlar as constantes rebeliões. Tindael era passada de mão em mão pelos conquistadores. No fim, a cidade estava reduzida a escombros sem o esplendor de um século atrás e o reino já não existia mais. E por 40 anos foi assim.

Libertação e a Ascensão Sombria

Mesmo os tindaelis não aceitando o domínio estrangeiro, as forças rebeldes se encontravam fragmentadas e dispersas, não lutando sob uma bandeira. Alguns poucos nobres, em busca do que seria a resposta aos seus anseios, retornaram a tumba de Edrom. Protegida pelos segredos de sua construção, tinha permanecido intocada. Lá encontraram o corpo embalsamado, intacto e bem conservado. Através da magia, os nobres ansiavam um meio de trazer Edrom de volta à vida, e, desta forma, unir novamente o povo sob seu comando.

A cerimônia de sangue traria de volta a vida de Edrom, porém o que os magos tindaelis desconheciam é que a vida daqueles que morreriam deveria ser dada de bom grado, e não mortas sob o comando dos nobres. A criatura que nascera naquele dia, já não era o bom e justo rei, mas um ser que, nascido do ódio e do medo das pessoas mortas, carregava consigo uma desumanidade sem limites.

Os nobres e magos daquele dia foram suas primeiras vítimas. De sangue nasceu, através do sangue deveria permanecer. Como uma criatura amaldiçoada permaneceu longe da luz, andando a noite em busca de novas vítimas. Sob a aura de salvador arregimentou milhares de tindaelis ávidos por liberdade, e em pouco tempo suas legiões expulsaram os invasores.

Suas tropas eram compostas de humanos normais que andavam durante o dia e o serviam fielmente, mas sua tropa de elite havia sido transformada em seus servos noturnos. Assim como seu mestre, os servos alimentavam-se de sangue.

Em menos de um mês de intensos combates, a cidade de Tindael estava livre, mas as demais cidades do antigo império ainda se mantinham dominadas por generais estrangeiros. As batalhas varreram as Estepes Centrais. Durante o dia, as tropas de Tindael lutavam nos campos de batalha. À noite, criaturas atacavam os acampamentos inimigos. Relatos assustadores se seguiam entre suas tropas diurnas, que ao atacarem quartéis inimigos, não encontravam nenhum sobrevivente.

Com o passar do tempo as criaturas perderam um pouco mais da sua humanidade. Relatos de ataques aos membros das próprias tropas se tornaram cada vez mais comuns. As histórias que chegavam ao

oeste eram sobre criaturas infernais que se alimentavam de sangue humano. O que desestimulava qualquer vinda de novas tropas.

Em menos de sete anos toda a região das estepes se encontrava livre dos invasores do Oeste. Mas um mal foi substituído por outro. Nos dias que se seguiram a libertação do antigo Império Central, a população começou a reconstruir Tindael e os preparativos para a cerimônia de coroação prosseguiram.

Ataques dentro da cidade durante a noite se tornaram freqüentes. Edrom restaurou a ordem em seu reino, destruindo os membros de sua tropa que desrespeitavam suas leis e promoviam o caos em sua casa. "Somente os de fora serviriam como alimento." Porém as noites nunca foram as mesmas, poucos eram os corajosos que se aventuravam na escuridão noturna. À medida que a cidade se reerguia, o poder de Edrom aumentava.

Os céus ficaram mais tranquilos à noite. Aparentemente, o número dos servos corrompidos de Edrom se reduziu bastante até que se estacionou. Os preparativos demoraram cerca de três meses para serem concluídos. A cidade se encontrava em festa. A beleza e o esplendor voltaram às ruas. Novamente podia-se afirmar que Tindael era a Jóia Central do reino.

As festas entraram pela noite e o ápice foi a grande coroação que aconteceu no salão central. Mais de duzentas pessoas foram convidadas entre os nobres locais e aliados. Durante a cerimônia, somente trinta e dois dos seus soldados de elite foram vistos. Seus poderes haviam crescido acima de qualquer ser humano normal.

Em uma cerimônia privada, vinte sacerdotisas virgens foram entregues voluntariamente a Edrom como sacrifício de sangue. Estas se tornariam suas rainhas e o acompanhariam durante toda a eternidade. Já se considerando deuses entre os mortais.

Havia se passado 100 anos, e a cidade crescera além dos períodos mais áureos. Mesmo as cidades mais distantes do império gozavam de uma paz e riqueza além dos desejos. Impérios distantes traziam tesouros e escravos para reafirmar seus laços de "amizade". Mas as antigas alianças estavam arranhadas, o que movia a diplomacia entre os povos e o reino de Tindael agora era o medo.

Durante esse período, após inúmeros atritos diplomáticos e desavenças de ordem comercial, a relação entre os tindaelis e os anões já não era mais a mesma. Os boatos sobre as vis criaturas hematófagas aterrorizaram ainda mais o povo anão, que decidiu romper unilateralmente a sua antiga aliança com Tindael.

Mesmo assim, o reino de Edrom levou o Império Central e especialmente Tindael a uma nova era áurea. A cada ciclo lunar, dez virgens com idade entre 15 e 20 anos eram levadas a capital. Todas se

entregavam voluntariamente às cerimônias de sangue de seus deuses.

Ao passar dos anos, a população da cidade foi se tornando mais seleta. Os plebeus em parte afastaram-se da cidade temendo os boatos sobre mortes envolvendo os servos corrompidos do rei, e em parte foram enviados para fundar ou desenvolver diversas colônias ao longo de todo o território das Estepes Centrais. Assim, apenas os membros da majestosa corte de Edrom e seus servos mais fiéis permaneceram habitando em Tindael. Tão grande era a concentração de riqueza nesta época, que a cidade era conhecida entre os viajantes e mercadores como a Cidade dos Palácios.

A Maldição do Rei e a Queda

Quando completou duzentos anos de reinado, Edrom não era visto há pelo menos cinquenta anos. Enclausurado em seu castelo, muitos afirmavam que esta se tornara sua prisão e o Sol seu carcereiro. A simples exposição aos raios solares causava queimaduras gravíssimas que dependendo do tempo de exposição poderiam matá-lo. Ele era o senhor de um reino que não podia desfrutar.

A impotência da situação passou a criar uma frustração que se manifestava em acessos de cólera cada vez mais constantes. Em um destes eventos, chegou a matar um dos seus soldados de elite sugando sua "vida". Fazia-se necessário descobrir um meio de garantir que a Edrom fosse permitido vagar por seu reino. Foi durante uma grande tarde de verão que veio o que seria uma convocação.

Os grandes magos transformados que serviam a Edrom afirmavam ter encontrado um feitiço que o possibilitaria andar novamente ao Sol, porém seria necessário o sacrifício de três mil pessoas.

"Mesmo que fossem dez mil, eles vivem pelo seu deus"- Afirmou Edrom. Assim saíram pela noite seus soldados de elite e rainhas, em busca daqueles que se sacrificassem por Edrom.

A noite se tornou desesperadora. Buscaram vítimas entre os moradores locais e das redondezas. Ninguém foi poupado. Antes do raiar do dia, a cidade de Tindael já se encontrava sem vida. No frenesi gerado pela matança, seus guardas e rainhas mataram muito mais de três mil pessoas. Ao todo vinte mil homens e mulheres perderam suas vidas em uma única noite.

A vida em seus corpos pulsava como o brilho do Sol. Durante a cerimônia, com auxílio de seus magos, cinco de suas mais poderosas rainhas mataram as demais. A cerimônia iniciada durante a madrugada terminou exatamente no raiar de um novo dia. Com seus magos, Edrom caminhou em direção a sacada iluminada pelos primeiros raios do Sol.

Sabendo que o mal feito naquele dia não poderia ser desfeito e que era só uma questão de tempo até que o acontecido chegasse às demais cidades, caminhou de peito aberto até a sacada. Levou

consigo os magos como uma forma de garantir que o segredo fosse mantido.

A cena que se seguiu foi testemunhada somente pelas rainhas. Edrom, que era banhado pelos raios do Sol, em nada era afetado, porém seus magos queimaram até as cinzas. O que Edrom não sabia é que a magia que o protegia diminuía seus poderes que ficavam reduzidos em dez vezes- assim como lhe roubava o aspecto jovem. Ao retornar as sombras sua aparência retornava a forma jovial e bela, assim como seus poderes ao normal. O mesmo acontecia com as suas cinco rainhas.

Os corpos das vítimas imoladas no ritual estavam amaldiçoados, e o rei ordenou que fossem levados para uma grande planície a leste das estepes e que lá fossem deixados em seu sono eterno e sem descanso. O local foi escolhido nas imediações da fronteira com um antigo reino místico que cobrigava o reino central, com o intuito de amedrontar os místicos. A partir de então este lugar passou a ser chamado de As Estepes das Vinte Mil Almas.

As cinco rainhas que andavam com Edrom eram Audrina, Ercí, Marregal, Rebalú e Cedrás. Cada uma delas possuía talentos, habilidades especiais e domínio em magia diferente das outras, que se complementavam de forma sinistramente harmoniosa. Através de mensagens enviadas por elas para o restante do reino, o nome das quinze outras rainhas foi apagado de todos os registros e sua existência foi condenada ao esquecimento.

Mas uma das consequências mais desastrosas desta transformação foi a sede que nunca se apacava. Enquanto antes poderia ficar décadas sem se alimentar de sangue, agora nem um dia sequer. Os animais foram consumidos nos dias seguintes. Tindael se tornara uma cidade fantasma. Caravanas chegaram dias depois para encontrar uma cidade deserta. Os sinais de luta estavam evidentes, pelas portas destruídas assim como pelos objetos quebrados, mas nenhum sangue ou corpo foi encontrado.

Os mercadores que lá adentraram viram um ancião andar cercado por cinco senhoras pelas ruas da cidade. Quando um grupo se aproximou destes foram atacados e mortos. Assustados, os demais fugiram relatando que o local havia sido amaldiçoado e o povo enlouquecera.

Durante o dia caminhavam pelas estepes como um velho e suas senhoras. À noite como deuses entre mortais. Descobriram que a luz, apesar de não matar, causava grande desconforto e a simples luz de tochas antes sem problema, agora causava repulsa, impedindo-os de investir contra suas vítimas. À noite sua capacidade de regeneração era quase instantânea, porém durante o dia ficavam tão vulneráveis como as pessoas comuns.

Em um dos ataques a uma caravana comercial, descobriu-se que apesar de poderosos, as rainhas (e talvez o rei) ainda podiam ser destruídas. Um ataque traiçoeiro de um soldado da caravana decapitou Cedrás, que se desfez em luz e fogo.



A praga viria a se espalhar pelas cidades vizinhas a Tindael e rapidamente as Estepes Centrais se tornariam novamente desertas. Entre os impérios do Oeste, duas novas expedições invasoras haviam sido enviadas para saquear o que seria considerado as ruínas de Tindael, em busca de antigos tesouros, porém nenhuma delas retornou. Alguns poucos sobreviventes que passaram a viver como nômades na região relatavam ver durante a noite figuras sombrias que fugiam da luz das tochas.

Por cento e cinqüenta anos o lugar foi evitado e deixado de lado. Foi durante a expansão de um reino governado por um rei feiticeiro, que o mal foi novamente confrontado. Como em um jogo de gato e rato, Edrom e suas esposas caçavam e muitas vezes convertiam seus inimigos em outras criaturas da noite.

Em uma noite de inverno, enquanto a lua ainda estava cheia, a cidade fronteiriça de Shin'tiar, que era a cidade mais a leste do império, foi atacada por mais de mil criaturas. Todos os seus habitantes morreram levando aquele reino a tomar a decisão de acabar para sempre com o mal nas estepes.

Um conselho de reis feiticeiros foi reunido para resolver o problema, já que o simples uso da espada não estava sendo eficaz. Através da magia e de um poderoso encantamento arcano, uma expedição com dois mil dos melhores homens partiu para Tindael, visto que foi lá onde o mal nasceu e onde deveria ser destruído. O trajeto até a cidade de Tindael foi marcado por infortúnios e pelos ataques constantes das criaturas noturnas. Quando adentraram pelos portões da cidade fantasma não havia mais de trezentos homens.

A câmara para conjurar o encantamento deveria ser a mesma em que foi conjurado o encantamento que deu poderes a Edrom. De forma heróica e quase insana, os membros avançaram pelos corredores em um embate brutal até chegar ao salão. Em um momento dramático quando os últimos soldados resistiam às criaturas, o grande rei feiticeiro conjurou a magia dos cristais. Uma grande explosão de luz preencheu todo o salão, transformando a todos em cristal, e, à medida que pulsava e expandia, transformava a cidade e por fim as estepes. Tudo o que tocava se transformava no mais puro cristal. Pedra, grama, madeira e carne.

Apesar de protegidos pela magia arcana que os criou, as criaturas amaldiçoadas não conseguiram sobreviver à luz do sol intensificada milhares de vezes pelos cristais. O brilho intenso e cegante acabou por destruí-los. Porém a magia não havia sido feita de forma perfeita e saiu fora do controles dos feiticeiros, consumindo a tudo e a todos, crescendo ainda mais e engolindo toda a região. Soldados dos postos avançados mais distantes relataram ter visto uma grande onda de luz que crescia sem controle até que uma luz vinda do céu bloqueou seu crescimento. Este acontecimento foi na mesma noite do grande Cataclismo... Apesar do mal destruído, toda uma vasta região do continente foi destruída.

O Cataclismo

A cobiça e a magia corrompiam o coração dos filhos e os deuses estavam furiosos. A ira divina caiu sobre toda Tagmar, principalmente na região sul do continente, aonde poderosos encantamentos ameaçavam destruir a beleza da criação.

As Estepes Centrais haviam sido vitrificadas ou cristalizadas pelos mortais. Portanto, após conter avanço desenfreado da magia cristalizadora, os deuses não tinham em quem descarregar sua ira neste local, apenas em suas fronteiras aonde ainda existia vida. Terremotos, maremotos, fogo e tempestades varreram muitas cidades.

A região onde se encontrava a cidadela da Torre Cardeal do Sul foi tragada pelo mar de Suz, ilhando as montanhas ao sul e a capital do reino anão. Os anões feiticeiros do reino de Larcor foram consumidos pelo fogo, e suas imponentes cidades e torres douradas foram arruinadas por terremotos colossais. Como legado de sua fúria, os deuses deixaram monstros vivendo nestas ruínas.

O leste também foi afetado pelas águas amaldiçoadas de Suz. E a parte oeste da planície que ainda não havia sido afetada pela cristalização foi transformada em um deserto congelado.

Ao norte das estepes, novas montanhas surgiram durante os terremotos, engolindo em suas entranhas a Torre Cardeal do Norte e sua cidade. Essas montanhas passaram a se tornar as mais altas do Muro, com uma geografia demasiadamente irregular e quase impossível de transpor aos mortais. Dessa forma, o cenário cristalizado é imediatamente substituído por montanhas altas e íngremes ao norte.

Em meio a tanto caos, um pequeno grupo de pessoas foi poupado pelos deuses em torno da Torre Leste, para que testemunhassem a história.

Dias Atuais

Após a magia dos cristais, a vida foi banida da região com a cristalização das coisas mais simples como a água, os animais, as plantas, e a terra. Os viajantes que se atrevem a cruzar a região devem estar preparados com mantimentos para a jornada, pois não existe qualquer planta ou animal dentro das estepes. As últimas paragens com alguma forma de vida são as pequenas comunidades agropecuárias nos sopés das montanhas, e os resquícios de um povo habitando nas ruínas da cidade da Torre Leste.

Tudo se transformou em cristal após o efeito da magia, mesmo os minúsculos grãos de areia se transformaram em pequenos e belos cristais. Dependendo do ângulo observado, esses cristais podem ser transparentes, foscos ou refletir a luz como espelhos. Porém nem estes cristais nem qualquer outro objeto ficaram agregados. Tudo que foi cristalizado assim permanece, mas não constituem uma massa continua – cada partícula de areia, criatura, planta ou objeto cristalizado é um





cristal independente dos outros. As tempestades de areia ou pó transformado em cristal são comuns em toda a área cristalizada.

A cidade de Tindael, assim como outras cidades da região, se encontra congelada no tempo, transformada em cristal. Porém, pelos efeitos óticos causados pelos cristais, e pela ausência de um mapa conhecido da região, a localização exata dessas cidades é desconhecida. Para os que eventualmente conseguirem encontrar alguma das cidades, com muita sorte poderão utilizá-la como abrigo para o pernoite ou mesmo durante a tempestade. Mas existem ainda muitos outros perigos não naturais...

Geografia

As Estepes Vítreas estão localizadas no sul do Mundo Conhecido, aos pés do Grande Muro. São formadas por uma imensa planície central que adentra pelo continente partindo das montanhas e se dirigindo ao oeste. Os eventos que ocorreram com o decorrer da história tornaram essa região em uma grande área inabitada. Tudo o que existia ali, plantas, animais, insetos, objetos, foi afetado por uma magia e transformado em cristal e vidro, congelando o cenário no tempo e tornando-o extremamente inóspito. Uma forte aura mágica ainda hoje envolve essa área, gerando fenômenos sobrenaturais de diversas ordens. Cristalizadas, as estepes são cercadas ao norte pelas montanhas do muro, ao oeste pelas tundras geladas, ao sul pelo amaldiçoado mar de Suz, e ao leste (após uma pequena faixa intacta das estepes) existe também uma fronteira com a Cadeia Ergoniana e a Floresta Petrificada.

Ao norte e ao leste dessa região encontra-se as cadeias de montanhas conhecidas como O Muro e Cadeia Ergoniana. Essa região montanhosa é um dos maiores obstáculos para se chegar à região das estepes. A magia cristalizadora na verdade não chegou a atingir uma pequena faixa de terra antes das montanhas do leste. Assim, as ruínas das torres cardeais do Leste e do Norte, e suas respectivas cidades foram preservadas da cristalização, e alguns pequenos vilarejos agropecuários puderam se instalar ao longo dos anos na base das montanhas. Porém, as ruínas do norte foram devastadas durante o Cataclismo e encontram-se cercadas por montanhas.

Ao sudeste, a Floresta Petrificada separa as Estepes da região dos Mangues. Essa floresta não foi diretamente amaldiçoada pela magia cristalizadora, mas algo parece ter escoado por ali, cristalizando algumas árvores e animais, e petrificando outras. Fantasmas e outros tipos de aparições parecem ter se estabelecido em meio às árvores petrificadas, mas a vida persiste na face da floresta voltado para os Mangues.

O sul é banhado pelo enigmático Mar de Suz, aonde segundo lendas existe um recife formado pelas ruínas da cidadela da Torre Cardeal do Sul, submersa pelo mar durante o Cataclismo. A Ilha de

Galpas é o ponto mais conhecido dessa região. Porém, nenhum capitão em sã consciência arriscaria a sua embarcação e a vida da sua tripulação numa empreitada nessa região. Especula-se que um pouco mais ao sul desse mar, existe uma ilha formada por montanhas e ruínas de um antigo reino anão. No entanto, tudo indica que isso não passa de antigas lendas de velhos marinheiros de Porto Livre.

As dificuldades existentes para se navegar nesse mar, dito assombrado e assolado por diversos monstros místicos, também inviabilizam o caminho dos reinos do norte até as Estepes Vítreas pelo mar.

No oeste surge o deserto gélido de tundras. Por lá vieram os reinos ou impérios do Oeste, que no passado dominaram as ricas Estepes Centrais. Esse povo influenciou fortemente os costumes do reino de Tindael na arquitetura, na vidraçaria e no campo bélico, o que pode ser visto nos poucos descendentes desse reino na cidade da Torre do Leste.

A população e a cultura das Estepes Centrais foram quase totalmente aniquiladas. Apesar da riqueza abundante que a região possuía, as constantes guerras, e posteriormente as mazelas provocadas pela corrupção de Edrom minaram sua população; a cristalização da região, e o Cataclismo se encarregaram de destruir o resto. Pouquíssimas pessoas desta cultura escaparam a todos estes eventos por estarem em regiões mais afastadas, e seus descendentes vivem hoje na cidade da Torre do Leste ou nos pequenos povoados nas encostas das montanhas.

Rotas Conhecidas

As Estepes Vítreas são um dos pontos mais procurados pelos caçadores de fortuna do Mundo Conhecido, podendo ser alcançadas ao menos por três rotas conhecidas, mas isso não significa que é fácil chegar até lá. Ao contrário, quando não são envoltas em mistérios, cada uma dessas rotas é cercada de perigos que muitas vezes levam seus viajantes ao encontro de Cruine.

A viagem dos reinos do norte até a região por si só já é considerada muito difícil. Mas para aqueles que pretendem explorar as Estepes Vítreas, as dificuldades estão apenas começando. Primeiramente, não se conhece nenhuma rota que atravessasse internamente as Estepes Vítreas, não se conhece sequer um caminho que leve os viajantes das Torres Cardeais até a cidade perdida de Tindael.

A primeira rota: partindo da cidade élfica de Anfis (do reino élfico de Lar), esta rota se bifurca para as ruínas da Torre Cardeal do Norte e para as da Torre do Leste. Sua existência é protegida pelos elfos, que não vêem forasteiros com bons olhos nessa região. Porém é a mais segura devido à vigília constante dos elfos. Os principais desafios dessa rota são conseguir o consentimento dos elfos, e depois vencer as montanhas.



A segunda rota: este caminho liga a Torre do Leste a Blur, passando pelas montanhas. A ligação entre Blur e os reinos do norte faz-se através de Telas, e do porto de Trisque. No trecho entre Blur e as Estepes Vítreas existem algumas poucas patrulhas de anões, mas em alguns trechos dessa rota existem ruínas de uma antiga estrada que levava os anões do sul e os comerciantes do Império Central para as minas do leste. A própria altitude alcançada torna seu trajeto muito perigoso. No ponto mais alto, o ar se torna tão rarefeito que muitos despenham pelos desfiladeiros que acompanham a rota.

A terceira rota: esta passa direto pelos Mangues. Dentre as três citadas esta é a menos utilizada, pois além de ser a mais recente, existe a necessidade de se enfrentar os perigos dos Mangues, e a dificuldade de serem poucos os que se aventuram a navegar entre essa região litorânea e os reinos do norte para comercializar os tesouros ou produtos recolhidos. Essa rota parte de Uno para a Floresta Petrificada, e da floresta segue para a cidade da Torre Cardeal do Leste.

Rotas entre o Mundo Conhecido e O Império

O acesso do leste ao oeste poderia ser feito por mar, contornando a região das Estepes ao norte ou ao sul, ou ainda por terra. Porém, os mares de Suz e do Mistério oferecem muitos perigos, como recifes, monstros marinhos, mortos vivos e tempestades dentre outros. Nunca se soube de alguém que tenha sobrevivido a tal viagem.

As supostas rotas por terra que ligariam o leste ao oeste teriam que passar diretamente por dentro das Estepes Vítreas (com todas as suas dificuldades e ameaças), ou pelas montanhas ao norte das estepes que são consideradas as mais altas e perigosas do Muro. Todos que tentaram até hoje não retornaram...

Clima

As Estepes Vítreas são uma região de fortes ventos quentes, esses ventos, ao encontrarem os vales das Ergonianas, resfriam e caem como copiosas chuvas sobre os Mangues. Eventualmente o choque desses ventos dá origem a grandes tempestades no Mar de Suz e na região litorânea dos Mangues. Dentro da área cristalizada, esses ventos podem causar o fenômeno das tempestades de cristais.

A temperatura na região foi drasticamente alterada. Durante o dia, chega à casa dos 40°C e a noite aos míseros 2°C. O excesso de luminosidade poderia esquentar até mais a região, se não fosse à capacidade reflexiva dos cristais que impedem o acúmulo de calor, portanto, durante o dia, o calor gerado pelo excesso de luminosidade aquece os ventos frios do oeste e é levado com os ventos para os Mangues. À noite, os mesmos ventos frios vindos do deserto congelado do oeste fazem com que a temperatura baixe até esse limiar.

As chuvas ocorrem com uma regularidade baixa, mas chove principalmente no verão e no inverno. Por ano chega a chover entre 450 a 600 mm.

Temperaturas Extremas

Um dos problemas mais crônicos em se tentar viajar pelas Estepes Vítreas é a adaptação do corpo às variações de temperatura da região. Durante o dia, o calor excessivo pode provocar cansaço e desidratação. Durante a noite, as temperaturas próximas a zero podem causar hipotermia, ou morte por congelamento. Quem tentar passar muitos dias de viagem dentro das estepes, e superar os outros perigos que as mesmas oferecem, pode sofrer ainda de diversos problemas de saúde e debilitações causadas pelos choques térmicos que o corpo sente.

Tempestades de Cristais

Quando o vento passa a alcançar mais velocidade, acaba por suspender estes diminutos cristais. O perigo da tempestade de cristais está proporcional a velocidade que o vento alcança. A sensação para os que são pegos nesta tempestade é a de ter navalhas dilacerando a pele.

Até mesmo ventos fracos podem causar minúsculos arranhões na pele ou vestimenta, e são um perigo para a visão. Os olhos devem estar protegidos, pois o vento pode depositar um pequeno cristal nos olhos que podem ser arranhados ou até mesmo furados pelas pequenas "agulhas".

Todas essas características fazem desse um dos perigos mais letais das estepes, enquanto a maioria dos outros desafios leva os viajantes para uma morte futura, este pode trazer consigo a morte imediata.

Um dos efeitos mais fantásticos desta região, é que quando os cristais são levados mesmo pela tempestade para fora da área de atuação da magia, desaparecem no ar como se nunca tivessem existindo, ressurgindo em seu lugar de origem.

Muitos viajantes sortudos escaparam no último instante antes de serem fatiados quando saíam das fronteiras das estepes vítreas.

Para aqueles que buscam explorar a região e vêem uma tempestade se formando no caminho sempre fica um conselho, o de se abrigar nas casas ou atrás de outros objetos.

Brancura e Transparência Ilusórias

A mesmice da paisagem das estepes é um fator que pode causar desorientação aos viajantes que não conseguirem prestar atenção a pontos de referência como as estrelas, o sol e a lua. Além disso, devido à transparência, os viajantes podem achar que estão vendo um caminho até certo ponto, quando na verdade esse caminho é bloqueado por alguma barreira de cristal, o que faz das Estepes Vítreas um labirinto ótico. Por fim, esbarrar-se à noite nessas



barreiras transparentes de cristal pode ser perigoso também por causa das presenças fantasmagóricas que tentam puxar os viajantes para dentro do cristal.

Reflexos Desorientadores e Ofuscantes

Em alguns ângulos os cristais são transparentes, em outros são foscos, mas o perigo também ocorre quando observados do ângulo em que são refletivos. Os reflexos dos cristais também podem causar o efeito de labirinto citado, causando uma desorientação nas noções espaciais. Um viajante pode facilmente achar que está vendo um grande espaço entre duas paredes de cristal, quando na realidade o que ele está enxergando é o reflexo desse espaço repetido infinitamente pelo jogo de espelhos.

Outro problema da reflexão nesta região de grande luminosidade é o efeito ofuscante da luz. Dependendo da intensidade da luz, e do tempo de exposição, os viajantes podem se encontrar vítimas de uma cegueira que pode ser temporária a permanente. Quem protege os olhos ao se sentir ofuscado costuma passar poucos minutos sem conseguir enxergar quando tenta ver novamente. Já quem insiste em tentar enxergar por alguns instantes, mesmo incomodado com a força da luz, pode ser acometido de uma cegueira temporária por algumas horas. E aqueles que têm uma exposição um pouco mais longa acabam jamais enxergando novamente.

Miragens e Outros Efeitos Óticos

O jogo de luz causado pela reflexão e refração dos cristais também produz outro efeito. As miragens causadas pelo desvio da luz nos cristais podem brincar com o imaginário dos exploradores, fazendo-os crer que a certa distância de onde estão existem lagos não cristalizados, ou gerando ilusões de castelos ou outras construções que na realidade se localizam a quilômetros de distância. Casos de loucura extrema não são raros entre aqueles que se aventuram pela região.

Sauna e a flora

No passado, a vegetação da Estepe era composta por gramíneas e herbáceas, como a grama esmeralda, a orelha de rato, o quebra-pedras, e o capim elefante, e também eram abundantes as especiarias, as flores do campo e as orquídeas. Com a presença esparsa de árvores de pequeno a grande porte e longas raízes, como os amendoins, carambolas, romãs, baubás, ipês, oliveiras e algarobas, mas também de algumas espécies de palmeiras, carnaubais e tâmaras. O tom amarelado e a relva dominavam a paisagem até onde a vista alcançava, tornando-a monótona.

A população original de animais era composta por grandes roedores, pequenos primatas e manadas

de herbívoros, como lebres, capivaras, cotias, micos, lêmures, preguiças, veados, cabras, leões, hienas, onças, elefantes, gnus e bisões. Mas alguns répteis como cobras e iguanas, e aves como a ema, o avestruz, abutres e uma vasta variedade de pequenos pássaros, bem como diversas espécies de insetos, como escorpiões, besouros e aranhas também fazem parte da fauna original.

A partir da ocupação humana foram introduzidos rebanhos de animais usados no transporte e na alimentação humana, como cavalos, ovelhas e bois.

Atualmente a vida não existe na região cristalizada. Animais e vegetais foram transformados em cristal, porém uma pequena amostra desse bioma continua existindo próximo às montanhas.

Dovos das Estepes Vítreas

Não existe sequer um ser vivo habitando nas estepes vítreas, porém, interagindo com essa região inóspita podemos citar os elfos de Lar, os anões de Blur, e os diversos viajantes que se aventuram atraídos pelas lendas sobre a região. Um povo, porém, vive na região entre as estepes vítreas e as montanhas do norte e do leste. São algumas famílias isoladas de pastores ou agricultores, habitando perto das montanhas, e alguns artesãos que vivem na cidade da Torre Cardeal do Leste, e que são os últimos herdeiros vivos da cultura do reino de Tindael. Porém outro grupo de herdeiros dessa cultura fato habita as estepes, são as almas amaldiçoadas que assombram incansavelmente os cristais. As cidades do Império Central que também foram atingidas pela magia cristalizadora conservam muitas estátuas de cristal ilustrando algo semelhante a essa cultura.

Herdeiros de Tindael

São um pequeno grupo de menos de cento e cinquenta humanos espalhados entre a cidade da Torre Leste e as montanhas, e são descendente das pessoas que escaparam de todas as mazelas que destruíram o reino de Tindael por estarem nas regiões mais remotas do reino.

Possuem um porte mediano e pele queimada. E costumam trajar vestes leves e curtas, cujo tecido é fiado da lã de carneiros que eles mesmos criam. Os penteados envolvendo tranças são comuns para homens e mulheres, e são um marco para a entrada na vida adulta. As crianças costumam ter suas cabeças raspadas até a puberdade. Acredita-se que o hábito de raspar a cabeça das crianças tenha um fundo higiênico: assim, evitavam-se os piolhos entre os pequenos.

Mesmo os mais pobres costumam usar jóias, como braceletes e colares. E quando não usam jóias de ouro, prata ou pedras preciosas, usam bijuterias feitas com cerâmica e adornadas com complexas pinturas, que até os mais "ricos" gostam de usar.

As mulheres cuidam da criação de animais, dos afazeres domésticos, e fiam o tecido que a família



usa. Os homens são treinados em luta durante a adolescência, mas quando adultos costumam se ocupar com a agricultura, comércio, olaria, vidraçaria ou alguma outra forma de artesanato.

A agricultura e a pecuária são muito comuns a esse povo. Costumam plantar grãos como o trigo e a cevada. Toda família também possui um pomar com pés de amendoim, tâmaras, carambolas, oliveiras, e algumas palmeiras que produzem pequenos frutos. Suas hortas são compostas por ervas medicinais e aromáticas, batatas e cebolas. Dentre os animais domesticados, os mais comuns são a cabra, a ovelha e o avestruz. Mas as famílias mais abastadas também possuem cavalos e gado.

O avestruz é um animal local há muito tempo domesticado pelos antepassados desse povo e usado não só para a alimentação como também para o transporte. Corridas de avestruz são um dos divertimentos preferidos desse povo em diversas modalidades, com variação entre as modalidades livres, onde animais treinados correm sem cavaleiro em circuitos complexos, e as montadas.

Em combate, preferem a luta desarmada, mas também podem usar facões, lanças ou foices.

A arquitetura é baseada em blocos de tijolos feitos do barro retirado das nascentes de rios nas montanhas, misturado com palha e seco ao sol por muitos dias, e no uso de rochas trabalhadas como o mármore e o granito. A maioria dos móveis também é feito desses tijolos, devido à natural escassez de madeira desde os tempos mais remotos na região.

Devido à escassez de madeira, sua alimentação consiste principalmente em alimentos crus e/ou fermentados, como leite, queijos, cervejas, frutas, cebolas e outros vegetais. Seus fornos são uma mistura de forno e latrina: os excrementos são depositados em uma parte do forno, e depois são movidos com uma pá para alimentar o fogo. Não é incomum o uso de excrementos também de animais para esse fim, e a palha também é sempre usada para acender e aumentar o fogo. Com o fogo eles aquecem suas moradias à noite e preparam pães e ensopados. Para conservar os pães, eles costumam misturar ervas aromáticas que dão uma característica única às massas desse povo.

Os fornos maiores são usados pela comunidade para assar grandes quantidades de alimento, e ao mesmo tempo são aproveitados para a produção de cerâmica e vidraçarias, tornando-se locais onde famílias diferentes se reúnem para passar o tempo tomando um chá.

O líder é sempre o indivíduo mais sábio da região, que normalmente é o mais velho, mas atualmente o líder é um jovem chamado Minalis.

Sua linguagem original, a Rina, tem palavras com raízes nas várias línguas dos povos que migravam pela região; mas é utilizada apenas dentro das casas dos nativos. O contato com povos diversos sempre forçou este povo a ser poliglota, assim, é possível falar com os nativos num malês do sul, na

língua dos anões e na língua élfica. A leitura e a escrita só são acessíveis aos adultos.

As crianças basicamente ajudam as mães no pastoreio e em tarefas simples, como pegar água.

A suas principais expressões artísticas se fazem presentes na luta desarmada e nos adornos de seus objetos. A música e a dança só são permitidas em rituais religiosos.

Sua religião tradicional é o culto ao rei Edrom, ainda idolatrado por esse povo. Porém os contatos com o leste e o norte trouxeram o culto aos deuses Cambu, Palier, Blator, Parom e Sevides. E a magia arcana é vista com olhos desconfiados por esse povo marcado por tragédias com a magia.

Os mortos são embalsamados e sepultados em catacumbas, junto com seus objetos pessoais. Nos tempos antigos, este gesto era feito na esperança de que o rei algum dia decidisse trazer de volta seus súditos fiéis, e eles estivessem preparados para enfrentar qualquer circunstância.

Regiões

O Muro e as Cadeias Ergonianas

É destas regiões montanhosas ao norte e ao leste das estepes que surgem duas das três principais rotas da região. Também é nos sopés de alguns desses montes, principalmente os mais próximos a região das estepes que algumas famílias se instalaram para criar ovinos e cultivar grãos. Patrulhas de elfos ou de anões podem ser vistas algumas vezes nessas montanhas, vigiando suas antigas trilhas ou estradas, mas salteadores costumam fazer suas vítimas até nesses locais remotos.

Essas cordilheiras abrigam inúmeros perigos e desafios. O gelo eterno formado nas partes mais altas desses montes, a escassez de trilhas conhecidas, a existência de cavernas profundas, e os maciços rochosos são apenas alguns dos obstáculos encontrados na região. Confrontos com raças selvagens, gigantes, dragões e outras criaturas de igual poder tornam a região ainda mais hostil e desafiadora. O Muro atualmente é o principal entrave para uma expansão militar dos povos do oeste sobre o Mundo Conhecido.

Deserto Gélido

O oeste das Estepes Vítreas é cercado por uma região de tundra, conhecida pelo império ocidental como o Deserto Gélido. Assolados por feras como o urso e o lobo das neves, vivem os nômades do deserto, guardiões de segredos como o da localização da Torre Cardeal do Oeste, e testemunhas milenares das tentativas de expansão dos reinos e impérios do oeste para o leste. Esse povo guarda algumas heranças da cultura do reino de Tindael, mas também possuem traços culturais muito particulares, característicos de povos nômades.



O Império tenta se organizar para encontrar uma rota que o leve para as prósperas terras do leste que são lembradas em suas lendas primordiais, e é nesse clima de tensão que as tundras agora permanecem. Porém ao mesmo tempo eles possuem o receio de também serem atingidos por uma nova maldição dos cristais pelos misteriosos povos do leste, ou de serem atacados pelas criaturas da noite que habitavam a região.

A Floresta Petrificada

Delimita a fronteira das Estepes Vítreas com os Mangues. No limite com as estepes uma parte dessa floresta morta foi cristalizada, uma segunda parte encontra-se petrificada, e o restante da floresta, do lado dos mangues, continua intacta, mas a petrificação avança...

Esse cenário é o princípio da rota para os Mangues, e a ausência de vida na parte petrificada costuma atrair presenças sobrenaturais como fantasmas e aparições.

O Amaldiçoado Mar de Suz

Quer seja nos diversos reinos, ducados e províncias do Mundo Conhecido ou nas cidades imperiais do oeste, ouve-se diversas lendas sobre este misterioso mar. A maioria dessas lendas possui um grande fundo de verdade, mesmo dando o desconto pelos exageros de algumas histórias de pescador.

Os boatos variam de aparições de navios ou esquadras-fantasmas, a tempestades terríveis, reinos de tritões, grupos de sereias, continentes perdidos, redemoinhos gigantes, a ataques de gigantes monstros marinhos como o leviatã ou os terríveis krakens que derrubam ou engolem navios inteiros. Mas um fato sempre é comum a todas as lendas, esse mar foi amaldiçoado pelos próprios deuses, para ensinar alguma lição aos filhos.

Além desses lendários perigos, o mar se apresenta traiçoeiro de outras formas. Recifes naturais não são incomuns de se encontrar em várias partes do litoral, e em várias vezes a localização desses recifes é incólume a quem não está acostumado com cada região.

Tantas mazelas normalmente são o suficiente para afastar até os mais intrépidos marinheiros e capitães de navegar nesse mar da região Sul, e a atual tecnologia náutica de Tagmar também não estimula a coragem dos aventureiros.

Esses são apenas alguns dos motivos que sempre inviabilizaram expedições marítimas dos povos do oeste através do Suz. Poucas embarcações conseguiram sobreviver a tantos perigos e obstáculos. Da mesma forma, praticamente todas as investidas náuticas dos povos do leste sempre findaram frustradas.



A Ilha de Larcor

Esta ilha montanhosa ao sul das estepes, e cercada pelo mar de Suz é onde estão as ruínas da primeira civilização anã. Corrompidos pela magia o antigo reino de Larcor foi destruído pelos deuses. E suas ruínas, habitadas por monstros, são uma armadilha para aqueles que se encantam pelo mesmo caminho que levou estes anões ao fim. As histórias sobre as diversas torres de ouro que existiam na cidade atraem a cobiça de muitos, e levam a perdição de outros tantos. Entretanto, a localização exata dessa ilha é desconhecida. Mesmo a sua existência nunca foi confirmada por nenhum marinheiro vivo. Navegar no mar amaldiçoado à sua





procura é uma tarefa para os loucos ou para os tolos que não temem a morte.

Cidades e Locais de Interesse

Existem muitas lendas sobre tesouros escondidos na região e em suas fronteiras. Talvez boa parte dessas lendas não passe disso, ou pior, sejam armadilhas para atrair pessoas ambiciosas para o perigo certo. Ou quem sabe essas lendas não consigam ilustrar sequer uma parcela mínima dos verdadeiros tesouros perdidos na região.

Antigamente, todos acreditavam que o encanto arcano havia transformado tudo em vidro e cristal. Entretanto, pouco a pouco histórias de tesouros e palácios intactos foram surgindo. Hoje em dia, alguns defendem que muito do seu legado ainda permanece intacto.

O Império Central tinha um território muito vasto, e conseqüentemente, possuía muitas cidades de pequeno a grande porte, povoados, vilarejos e colônias. Mesmo com o encanto arcano, muitas cidades e locais de Tindael ainda permanecem vivos nas antigas canções do oeste e nas histórias élficas e anãs. Muitos contos não passam de invenções poéticas. Outros foram extraídos de pergaminhos antigos encontrados na biblioteca da Torre Leste. De acordo com as lendas e os registros antigos, as cidades que possuíam (ou talvez ainda possuam) os locais mais interessantes, além da cidade de Tindael, são as seguintes: Cantrar, Grã-Cristalida, Arenta, Marrigal, Grã-Rocar, Criptaél, Lavambar e as cidadelas das Torres Cardeais.

Cada uma delas possui ao menos um local, de acordo com as lendas ou registros, cujas peculiaridades levam a especulações de que o mesmo não tenha sido atingido totalmente pela magia dos cristais. Lendas envolvendo o paradeiro de tesouros em subterrâneos, a localização de artefatos mágicos ou tomos de magia poderosos em fortificações e torres também fascinam os caçadores de tesouros.

Mas conseguir sobreviver nas misteriosas Estepes Vítreas não é uma tarefa para principiantes. Poucos voltaram vivos da região para contar alguma história. Aos viajantes mais “espertos” fica a frustração por tentar levar cristais como “recordação”. Os cristais criados misticamente uma vez retirados e transportados para fora da região se esfrelam e voltam a crescer no lugar onde se encontravam quando retirados. Voltando a ter a mesma forma. Isso explica o porquê dos cristais que compõem as Estepes Vítreas jamais terem desaparecido.

OBS: com exceção da Torre Leste e Torre Norte, todos os locais a seguir são descrições de como eles eram no passado e não há confirmações sobre se estes locais ainda existem ou existiram.

Tindael

No passado, Tindael foi uma das mais ricas e prósperas cidades já conhecidas. Seu nome em rina

significa “A cidade dos sinos”, e é devido ao som característico dos sinos dos animais que os viajantes ouviam de longe. Mas pelos seus tesouros e beleza arquitetônica, a cidade era conhecida como “A Jóia Central”. Nascida de um assentamento às margens do rio Cristalida, logo seria transformada em uma grande cidade e capital de um império, dada à prosperidade do solo fertilizado por este rio.

Uma das construções mais antigas desta cidade é o castelo erguido pelos antepassados de Edrom para proteger o reino de Tindael de ameaças externas e estabelecer a sua soberania. Quando o palácio de Edrom foi construído, o castelo passou a ser usado para exercícios militares.

A cidade podia ser dividida em duas partes: a corte e a plebe.

A plebe: existiam muitas habitações de variados tamanhos, pequenos estábulos, mercados e algumas roças nas áreas mais afastadas da cidade, porém tudo fora abandonado pelo povo que temia as criaturas da noite.

Entre a corte e a plebe existiam alguns galpões onde funcionavam as oficinas dos diversos artesãos que enriqueciam ali.

A corte: era a área central da cidade, e a única que continuou habitada após alguns anos do segundo reinado de Edrom. Possuía diversos palácios, habitados pelos nobres e comerciantes, e pequenos casarões habitados por seus serviçais. Algumas torres também faziam parte da paisagem da cidade, nelas eram guardados os impostos trazidos à capital.

Existia um templo, na praça central da cidade, que era utilizado para rituais de adoração à Edrom e suas esposas. No passado, o rei fizera muitos discursos para seu povo no alto dos balcões desse templo.

Construções menores, porém ainda mais suntuosas que os palácios, eram os edifícios comerciais. Sua ornamentação era feita de forma extremamente rebuscada e acolhedora para a realização de algumas das reuniões de negócios mais importantes da região. O luxo de cada casa comercial era ostentado como forma de mostrar a prosperidade e solidez dos negócios travados ali. E não era raro que os viajantes que iam negociar com uma casa permanecessem hospedados nela com todas as mordomias. Estas casas possuíam ainda um armazém e um estábulo para guardar mercadorias e animais.

As tabernas da corte em nada lembravam os estabelecimentos que um viajante pode encontrar atualmente por Tagmar. Eram verdadeiros palácios que esbanjavam luxo. Lotados todas as noites por ricos comerciantes ou nobres entediados, ali eram servidas as melhores bebidas e eram fornecidas as melhores formas de diversão que um nobre pudesse encontrar...

Por toda a corte, a arte fervia de diversas formas, as melhores músicas eram tocadas por bardos eruditos, pinturas e esculturas de qualidade sem





igual eram expostas em todos os espaços, espetáculos de dança eram realizados em grandes festas, etc. Um parque, cheio de árvores e animais exóticos, completava a paisagem da corte de Tindael.

Palácio de Edrom: Nenhum outro lugar de Tindael é mais ambicionado do que o antigo Palácio de Edrom. Sua localização é incerta. Mesmo a sua existência é questionada por alguns estudiosos de Saravossa. Porém as histórias de riquezas e ostentação ainda atraem uma quantidade enorme de aventureiros sedentos por riquezas.

Relatos apontam que mesmo transformado em cristal, o grande palácio real ou palácio de Edrom continua belo e imponente. Os que buscam conhecer mais sobre a história da região, ou que ambicionam suas riquezas ancestrais, podem andar dentro de seus corredores e salões – se conseguirem sobreviver nas estepes até encontrar o palácio e adentrar em seus portões, mas mesmo caminhar nesses corredores pode custar a vida de quem não estiver preparado para o que encontrará.

Tudo se encontra perfeitamente conservado e intacto. Aos que desconhecem, a magia que a tudo transformou em cristal não alterou as formas e a individualidade dos objetos. Uma cadeira pode ser levantada e levada para outro cômodo sem problema. Não se encontra presa ao chão, assim como não ficou mais pesada do que já era.

A magia alterou sim as texturas e a composição. Pegar um livro da grande biblioteca real permite ao viajante ler sem problema o conteúdo, mas não se pode retirá-lo de dentro da área de influência da magia dos cristais.

Quando isso acontece, ele se transforma imediatamente em um pó muito fino que se espalha no vento, e neste mesmo momento ele é reconstituído no local onde se encontrava inicialmente.

Dentro do palácio, existe a lenda de uma sala que não foi afetada pela magia. Nela o poder dos cristais não teve efeito e seria o próprio aposento de Edrom. As lendas falam de um salão com riquezas nunca antes imaginadas.

O Império Central, em seu apogeu, por muitos anos recebeu de povos distantes grandes carregamentos de tesouro em ouro, em prata, em tecido e principalmente em jóias. A magia que transformou tudo em cristal não afetou o que já apresentava uma estrutura cristalina, exemplo disso é que os vitrais do palácio e alguns copos de cristal não foram afetados e foram até mesmo saqueados das ruínas.

Muitos saqueadores acreditam que nos aposentos mais profundos do palácio um grande tesouro em jóias ainda se encontra escondido. Pronto para ser encontrado.

Cantrar

Também conhecida como “a cidade das muralhas”, essa cidade militar surgiu com a criação da Academia Militar dos Guerreiros de Bronze, e localizava-se estrategicamente entre as cidades da Torre do Norte e da Torre do Oeste. Ao redor da academia, muitas residências foram construídas para abrigar as famílias dos soldados, oficiais, e mercenários. Assim, ao longo dos anos diversas muralhas foram erguidas em torno dos bairros que surgiam, dando a esta cidade ao todo cinco muralhas que pareciam anéis concêntricos à academia.

O bairro dos oficiais era o mais próximo à academia, e era composto por diversas mansões com vastos jardins que eram destinadas apenas aos oficiais com as patentes mais elevadas. Depois da muralha dos oficiais havia o bairro dos soldados e sua muralha, apesar de ser o bairro mais populoso, suas residências eram as mais humildes da cidade. Havia ainda o bairro dos mercenários, cujas construções mais baixas e cheias de subterrâneos abrigavam os mercenários anões que faziam parte das forças armadas. Depois ficava o bairro dos arqueiros, o mais estreito de todos os bairros era composto por algumas torres construídas ao redor de toda a muralha dos anões e era habitada pelos elfos arqueiros, também mercenários adicionados ao exército. Por fim, a muralha da cidade protegia todos estes bairros.

Academia Militar dos Guerreiros de Bronze

Esta academia não era apenas um prédio, ela na verdade abrangia amplas terras, proporcionando espaço de treinamento para infantaria, cavalaria, arqueiros e demais regimentos do exército tindaeli. A academia recebeu este nome, pois a maior parte das armas e armaduras eram feitas de cobre. Grandes armazéns, estábulos e um açude armazenavam as reservas do exército algumas forjas e o prédio administrativo finalizava a lista de construções da academia. Acredita-se que depois da fundação do conselho de magia em Marrigal, os maiores generais desse exército receberam armaduras, escudos e armas mágicas poderosíssimas.

Grã-Cristalida

Esta cidade agrícola surgiu às margens do rio Cristalida, assim como a cidade de Tindael. Inicialmente era um reino independente que se uniu ao reino tindaeli durante o primeiro governo de Edrom. O povo original desse reino era muito religioso, e um templo da adoração antiga era uma das principais construções desta cidade. A adoração havia sido banida e substituída pela adoração a Edrom em seu segundo reinado, mas o prédio, seus salões, biblioteca e cripta foram conservados por seu valor místico.





Templo da Adoração Ancestral

Na entrada deste templo havia um átrio ricamente decorado, algumas portas à direita e à esquerda do átrio levavam para os salões de reunião e de festa. O átrio também possuía um portal para o amplo pátio central aonde existia um altar erguido com monólitos para a adoração à natureza, os titãs e os deuses. Uma torre a leste do pátio guardava o acervo de textos e relíquias sagradas desse culto e era vigiado pelos monges. Ao norte havia um celeiro, um armazém e a cozinha. Ao oeste do pátio ficavam os dormitórios e embaixo deles localizavam-se as criptas.

Arenta

Localizada numa encruzilhada de rotas comerciais, esta cidade surgiu com a construção de armazéns e mercados para abastecer as caravanas de suprimentos. Mas posteriormente foi ocupada por sede de grandes casas comerciais da capital, oficinas de artesãos, e tecelagens que ofereciam seus produtos aos viajantes. Durante os dias o movimento concentrava-se nos mercados, mas à noite, suas tabernas e estalagens ferviam de fregueses.

Guilda Comercial: A guilda comercial também era a sede da administração dessa cidade, os impostos coletados pela atividade comercial eram armazenados em uma sala segura de seu subsolo. Além dos armazéns subterrâneos, diversos gabinetes de fiscais, salas de segurança, uma pequena prisão e o escritório do prefeito compunham os espaços desse prédio. Mas o que provavelmente guarda algum prêmio para os aventureiros ambiciosos deve ser mesmo seus ricos armazéns.

Marrigal

Era conhecida como “A Cidade dos Magos” do reino de Tindael, além de também ter emprestado seu nome a uma das rainhas de Edrom, natural dessa cidade. A capital intelectual do Império Central possuía uma grande biblioteca de conteúdos seculares e uma apenas sobre conhecimento místico, esta ligada ao Conselho dos Magos. Suas ruas e avenidas haviam sido construídas de forma ordenada, com as seis principais avenidas formando um hexagrama em torno do centro da cidade.

Conselho dos Magos: Localizado no centro de Marrigal, sua estrutura era baseada em uma grande torre e um prédio anexo onde funcionava o arquivo de sua biblioteca. A torre tinha treze andares. Cada um dos dez primeiros andares representava um ciclo de magia em específico, estes ciclos representavam o conhecimento dos dez estágios básicos de um mago. O décimo primeiro e décimo segundo andares estavam reservados para as magias mais poderosas e de acesso restrito, e o último andar era onde os líderes, ou Conselho Maior dos Magos de Tindael, se reuniam. O conselho maior era formado pelos magos mais poderosos que

já viveram nesse reino todos de origem nobre, alguns deles eram elfos que haviam sido convocados por Drinve dentre os mercenários arqueiros, outros se tornaram hemófagos e permaneciam constantemente ausentes para assessorar Edrom.

Grã-Rocar

A cidade das grandes pedreiras, como era conhecida, também era o local com maior concentração de vidraceiros, marceneiros, mestres de obra, arquitetos e mineiros de todo o reino. Aqui a presença anã, apesar de rara também podia ser percebida, pois quando o reino anão quebrou sua aliança com Tindael, alguns mercenários e mestres artesãos há muito estabelecidos resolveram permanecer. Minas de granito, calcário e mármore compunham o cenário desta cidade. Mas uma mina em especial chamava bastante a atenção, o que requeria a presença constante de guardas e fiscais do governo.

Mina de Diamantes

Esta mina de carvão e diamantes havia sido encontra no auge do segundo governo de Edrom. Todo o carvão que saía de lá era utilizado para alimentar as vidraçarias, o diamante enchia os bolsos dos mineradores e os cofres do reino. Como a mina funcionava no subterrâneo, não se sabe ao certo se ela foi ou não cristalizada.

Criptael

Também conhecida como “A Cidade Sagrada” ou “A Cidade das Tumbas”, foi construída por Edrom II para sepultar o seu pai. Uma grande cripta foi construída em seus subterrâneos para isso, e protegida por labirintos e armadilhas para espantar ladrões e outros invasores. Entretanto, a presença de guardas era muito comum para fiscalizar e garantir que os túmulos não fossem violados. Com o crescimento urbano, os nobres das grandes cidades passaram a ser enterrados em tumbas construídas em volta da Tumba dos Reis, e logo o que era para ser o descanso sagrado de Edrom se tornou uma grande necrópole.

Tumba dos Reis: Este prédio suntuoso foi totalmente construído com blocos de mármore, possui um enorme andar térreo de 50 metros de largura por 100 de comprimento e 5 de altura, um labirinto ainda maior no subsolo, mas o maior pavimento é um segundo subterrâneo onde realmente estão as tumbas dos reis da linhagem de Edrom. Esculturas de diversos tamanhos, talhadas em pedra ou feitas de metais como ouro e bronze estão dispostas por toda a construção, e parecem ameaçar a entrada de visitantes.

Enormes colunas cheias de entalhes decorativos sustentam o teto do andar térreo. O teto parece ter sido feito por dois imensos blocos de pedra inclinados para cima, bem no meio do sentido longitudinal da construção. Diversas tumbas de





figuras entre familiares, amantes dos reis e nobres importantes estão dispostas em seu único vão. Cada tumba possui um altar e um gavetão onde estão depositados os objetos pessoais mais importantes do morto, mas uma dessas tumbas esconde uma escadaria para o subterrâneo. Estátuas de guardas com armas em punho, ou de monstros furiosos estão dispostas entre os túmulos.

No subterrâneo existe um imenso labirinto, seus caminhos sempre levam aparentemente a um final sem saída que sempre possui um altar para que se preste homenagem aos mortos. Um desses altares esconde uma passagem secreta para o segundo subterrâneo, os demais podem esconder armadilhas mortais.

O segundo pavimento subterrâneo é formado por um complexo de corredores e salões onde estão as tumbas de todos os reis da linhagem de Edrom até Drinve II. Cada salão guarda os tesouros de um dos reis e, lacrado sob sua lápide de mármore, seu corpo embalsamado. As paredes dessas salas apresentam muitos entalhes ilustrando os grandes feitos de cada rei. E um salão vazio e violado revela ter pertencido a Edrom. Esculturas de pedra e de ouro, com aparências ameaçadoras, também podem ser encontradas em toda a parte deste andar.

Lavambar

A cidade dos pomares foi no passado um dos reinos surgidos nas margens do rio Cristalida que acabou se integrando ao Império Central. Firmada numa área de confluência de alguns riachos no rio Cristalida, suas terras férteis conseguiam sustentar belos e imponentes pomares. Esses pomares foram cultivados com diversas espécies frutíferas da região, mas principalmente com suculentas espécies exóticas como a maçã, a uva, a manga, e o pêssago. A população comum vivia em torno de algumas fortalezas erguidas pelos nobres entre vastos espaços preenchidos pelos pomares. A principal delas era o Forte Crisalis.

Forte Crisalis: Centro da cidade de Lavambar, neste forte vivia o Duque de Lavambar e sua família. Ali também eram guardados os tesouros trazidos pelas riquezas geradas da terra. Ao contrário da maioria da corte, ele e sua família continuaram vivendo em sua cidade natal, onde eram tidos como líderes grandiosos.

O forte possuía uma muralha alta, com algumas guaritas que protegiam suas sentinelas. No interior do forte, um estábulo, um poço, um pequeno casarão e uma imponente construção estavam dispostos de frente a um pátio. O casarão era usado pelos servos. A construção principal contava com os quartos do duque, da duquesa, e de seus filhos, além de alguns quartos de hóspedes, uma grande cozinha, uma despensa, um salão de festas e o escritório. Atrás do escritório acredita-se que havia uma sala secreta onde eram guardados os tesouros da família.

O duque nunca demonstrou sofrer da maldição de Edrom, e se sofria mantinha isso escondido. Mas o fato é que ele e a duquesa haviam sido educados no Conselho dos Magos, e por isso muitos acreditam que eles deveriam ter grandes tesouros mágicos escondidos no seu escritório.

As Torres Cardeais

O grande reino de Tindael, muitos anos antes de sua decadência, construiu uma série de defesas contra invasores de outros reinos. Elas se chamavam "As Torres Cardeais" e eram as quatro grandes fortificações do Império Central. Construídas durante o reinado de Edrom, serviam como marcos delimitadores e a primeira linha de defesa do Império Central.

Durante os anos posteriores a sua criação, as fortificações cresceram e permitiram a formação de pequenos aglomerados urbanos e posteriormente cidades. Como pontos importantes passaram a se tornar pólos de atração e posteriormente locais de grandes feiras e entreposto comercial.

As torres tinham a mesma forma. Com aproximadamente 42 metros de altura, nela ficavam abrigados os destacamentos de defesa da fronteira. Em cada uma havia um grupo de 100 cavaleiros treinados e mais 400 soldados de infantaria.

Regimentos das cidades próximas podiam ser mobilizados em questão de 8 a 12 horas para responder a chamados de emergência. Mas as torres não serviam somente para a defesa, serviam como o primeiro entreposto e barreira comercial a produtos vindos de fora do reino.

As torres cardeais eram chamadas de Torre do Sul, Torre do Norte, Torre do Leste e Torre do Oeste. A torre do Leste se tornou a mais famosa e próspera, onde até uma pequena cidade cresceu a seu redor. A cidade a sua volta chegou a ter mais de 10 mil pessoas. Podia-se encontrar de tudo nesta cidade e chegava a se rivalizar em imponência com a própria Tindael.

A magia que afetou a região não chegou a atingir as Torres Cardeais, porém o Cataclismo, e a própria desarticulação econômica e política local levaram as cidades à ruína ou à decadência. A única que ainda tem sua importância é a Torre do Leste que mantém uma tênue ligação com algumas rotas para o Mundo Conhecido, como a dos Mangues.

Torre do Norte

Em torno da Torre do Norte havia uma cidade comercial de grande porte por possuir uma rota mais intermediária de escoamento de produtos entre as diversas cidades do leste e do oeste. Ambas acabaram em ruínas, cercadas e espalhadas em meio aos vales, contrafortes e cumes das montanhas da Cordilheira do Muro que se ergueram a sua volta durante o Cataclismo. Devido à opulência e robustez de sua arquitetura, financiada





pelo rico comércio, muitos templos, casas, oficinas e outros estabelecimentos não ficaram completamente em ruínas – A própria torre também se encontra apenas parcialmente soterrada em seus pavimentos inferiores, ainda escondendo muitas riquezas entre obras de arte, tecidos, objetos de luxo e jóias de tempos antiqüíssimos feitos com qualidade e técnicas não mais encontradas nos dias atuais.

Atualmente, grupos de aventureiros costumam explorar essa região em busca de encontrar cômodos intactos ou salas secretas em meio às ruínas, na esperança de resgatar algum desses tesouros. Muitos locais já foram saqueados, mas não se sabe qual era a extensão inicial da cidade ou de seus prédios. Essas ruínas, porém, escondem muitos perigos, como o desmoronamento ou as armadilhas de segurança que existiam para proteger as salas onde as mercadorias eram estocadas. Incursões para a torre já foram feitas, mas não há relatos de alguém ter retornado de lá.

Torre do Sul

A Torre do Sul e sua cidadela foram tragadas pelo mar, mas na maré baixa pode-se ver a poucos quilômetros da costa alguns andares da antiga torre. Muitos marinheiros já tentaram se aproximar, mas a cidade ao redor da torre se transformou num traiçoeiro recife que já causou muitos naufrágios daqueles que conseguiram superar os demais desafios deste vasto mar. Acredita-se que um artefato sagrado poderoso ainda hoje encontra-se escondido em um dos antigos templos da cidade submersa, ou mesmo nos salões da Torre. Mas os próprios navios naufragados na região, pelo que se ouve nas histórias reportadas nos diários da Torre do Leste, constituem tesouros de grande cobiça.

Torre do Oeste

Da Torre do Oeste pouco se sabe, nem mesmo registros de sua localização exata foram encontrados nos antigos arquivos da Torre do Leste. Mas acredita-se que aquele que localizar sua posição no deserto congelado, será capaz de cruzar a região das estepes para encontrar uma vasta extensão de terras pertencente aos antigos reinos do oeste. Explica-se: textos antigos parcialmente conservados, encontrados na biblioteca da Torre do Leste falam de um caminho secreto que seria usado a partir do subterrâneo da Torre do Oeste, para surpreender os reinos do oeste em um ataque que estava sendo planejado para derrotá-los.

Torre do Leste

A Torre do Leste, apesar de sua decadência, ainda existe. Dizem que possui uma das mais valiosas coleções de textos antigos de toda a Tagmar. Uma pequena parte desses textos está sendo recuperada e transportada para Runa ou Saravossa. Os resquícios das riquezas da Grande Cardeal, como também é conhecida, ainda podem ser vistos nos

vitrais e no mármore colorido usado na decoração da torre.

Entre as ruínas da antiga cidade e a torre, uma pequena vila floresceu. Sua principal atividade é a de abastecer os viajantes que de lá partem para explorar as outras ruínas próximas, ou para as caravanas de exploradores que tentam seguir caminho pelas estepes em busca de Tindael ou mesmo vender suprimentos para aventureiros que desejam arriscar seus pescoços em empreitadas no Mar de Suz e na busca pela Ilha de Larcor. Um dos freqüentadores mais intrigantes de suas casas de comércio é o Capitão Gorgul, um anão exótico, de pele bronzeada e traços peculiares que quase sempre se encontra na vila à procura de valorosos (e “loucos”) aventureiros que desejem, com ele, encontrar os tesouros perdidos da inóspita ilha.

A vila é administrada por um homem de traços amorenados, compleição mediana, olhos sábios, carismático e um tanto reservado chamado pelos habitantes apenas como Minalis, o prefeito. Diplomático, Minalis também é o guardião da biblioteca da Torre Leste, tendo negociado um “bom” acordo com os sábios de Calco e Portis que ali chegaram para o manuseio do acervo da mesma.

Alguns artesãos fornecem elmos feitos de vidro para aqueles que desejam se arriscar pelas estepes vítreas, alegando que eles protegem os olhos contra os cristais trazidos pelo vento. Porém essa frágil proteção não costuma resistir a mais de uma tempestade de cristais.

No vilarejo também se estabeleceram algumas oficinas de restauração de objetos antigos, que normalmente são comercializados para os nobres de Lar, os mestres artesãos de Blur ou para os ricos comerciantes dos mangues. Dentre estes restauradores, o mais conhecido de todos é, sem dúvida, o elfo Carmasam. Apesar de não ser um humano típico descendente dos antigos moradores de Tindael, este longevo elfo dourado conseguiu conquistar seu espaço e seus trabalhos são muito requisitados na região.

Rumores e intrigas

Presenças Santasmagóricas

Os aventureiros que vagam pela região em busca de tesouros, podem testemunhar efeitos fantasmagóricos. Os espíritos dos mortos pelas criaturas da noite vagueiam pelas estepes como se levassem a vida normalmente. Muitos estão presos a este mundo pela dor. Uivos de terror e sofrimento são ouvidos com certa freqüência na região.

Pode-se mesmo ver cavaleiros das tropas do oeste vagando em busca do inimigo. Existem ainda os espíritos malignos que usam os cristais como forma de alcançar o mundo material.

À noite, quando os espíritos se encontram à solta pelas estepes, os viajantes mais desavisados podem ver almas se aproximando ao fitarem as



superfícies cristalinas. O viajante, ao fitar o cristal, pode ver a aproximação da alma como um reflexo.

Esta assombração busca tragar a alma de suas vítimas ao interior do cristal, se apossando de seu corpo. Dizem que a única forma de trazer de volta a alma da vítima é levar de volta o corpo possuído até as Estepes Vítreas e invocar uma esconjuração. Se a esconjuração não for feita em um ano, a alma da vítima fica presa nas Estepes Vítreas como as demais, vagando eternamente pela região.

Sussurro Aterrador

Uma das sensações mais horripilantes e angustiantes das estepes é o som produzido pelo encontro do vento fino com o mar de cristais. Dizem que o barulho é muito parecido com vozes humanas pedindo ajuda em uma língua desconhecida, em meio ao sofrimento e uma dor aterrorizante. Outras vezes, o barulho parece o burburinho de pessoas cochichando algo que não se consegue distinguir. Muitos enlouquecem apenas ouvindo esses ruídos. Parece que durante a noite esses sussurros ficam mais intensos e assustadores e chegam a parecer com uivos.

Aura Mística

A região possui uma aura mística própria, e algumas magias podem não funcionar ou funcionar de forma diferente se lançadas dentro da área afetada pela magia dos cristais. Todos os objetos cristalizados devem ser tratados como objetos com aura mágica. Lá, qualquer falha na manipulação do mana também pode causar efeitos indesejáveis, muitas vezes catastróficos e indescritíveis em seu evocador e em quem estiver ao seu redor. Tudo relacionado à manipulação de magia ganha proporções assustadoras dentro das Estepes Vítreas.

Magias que manipulam a terra, a água, plantas ou animais não fazem efeito dentro desta área; a não ser que seja para manipular terra, água, plantas ou animais transportados com os viajantes. Magias que controlam o ar podem trazer com as correntes de ar as pequenas partículas de cristal, se tornando tão letais quanto as tempestades de cristais. Magias que causam luminosidade também amplificam os efeitos óticos dos cristais e podem causar ofuscação instantaneamente.

Um fato intrigante é que necromancias e ilusões parecem funcionar com mais força nesta região, enquanto teletransportes não são possíveis devido às influências da aura mágica do lugar.

Mesmo com todas essas dificuldades causadas pela aura mística, viajar pelas Estepes Vítreas sem a proteção de magia, arcana ou divina, é muito mais perigoso e letal.

Rota de Comércio

Muitos se perguntam qual a importância da região das Estepes Vítreas. A sua localização permitiria a

ligação entre as duas metades de Tagmar, sendo, portanto, cobiçada por muitos. É também agora o maior obstáculo dos impérios do oeste para a expansão de seus territórios.

Por ser inóspito não há nenhuma rota de comércio conhecida que permita o tráfego de pessoas e mercadorias entre os dois lados. Mas há quem diga que existe sim, uma rota, mas se alguém a conhece deve ter guardado muito bem o segredo. Há temores que esse caminho ainda possa ser assolado por alguns dos primeiros servos hematófagos de Edrom.

Castelos Remotos

Recentemente, estudiosos de Lar descobriram, em uma ruína da Cidade-Estado de Aarom, uma câmara secreta que guardava um documento de valor inestimável, oriundo do Segundo Ciclo. Especula-se que seja um antigo pergaminho relatando a possível existência de outros castelos erguidos por Edrom, em diversos pontos longínquos do antigo Reino de Tindael. Muitos acreditam que, por algum motivo inexplicável, alguns desses Castelos ainda permanecem intactos e provavelmente guardam tesouros de valor incalculável...

Portal para os Planos Inferiores

Existe uma antiga lenda anã mencionando que o antigo Reino de Tindael guardava um dos maiores segredos de todos os tempos. Especula-se que Edrom havia encontrado um antigo portal arcano ligando o nosso plano aos planos inferiores. Esse portal seria trancado por um poderoso encanto do Segundo Ciclo e, caso quebrado, representaria o fim de todos os "filhos". Muitos anões acreditam que o fim de Tindael representou a salvação de Tagmar. Não existe certeza da veracidade dessa história. O certo mesmo é que necromânticos gostam muito de recitar essa lenda anã em suas reuniões secretas.

Coletores de Cristal e Experimentos Místicos

Existem boatos sobre a existência de um grupo de magos que estão na tentativa de coletar algumas amostras dos cristais na fronteira das Estepes Vítreas. Estes rumores são baseados em relatos de mais de um grupo de viajantes que alegam ter visto um grupo de magos tentando retirar, através de magia, grandes pedaços do cristal para fora dos limites da região cristalizada.

Porém, em todas as tentativas narradas algo estranho aconteceu e pouco tempo depois os cristais se desmancharam. Há um relato, entretanto, de pastores que alegam ter encontrado em uma manhã uma grande rocha cristalizada na encosta de uma montanha próxima às Estepes Vítreas, aonde antes havia apenas rochas vulcânicas. Segundo contam, ao anoitecer do



mesmo dia o grande cristal tornou-se novamente uma rocha comum.

Alguns sábios de Lar concluíram que realmente existe um grupo de magos que deve estar experimentando encantamentos poderosos para simular ou quebrar a magia cristalizadora, e temem que estes experimentos acabem ameaçando outras regiões com a maldição dos cristais, como o próprio reino élfico.

As patrulhas dos anões, porém, acusam as próprias vigílias élficas de ser na verdade uma fachada para esta atividade inescrupulosa. E um conflito armado começa a se tornar eminente.

Figuras encapuzadas também são vistas viajando nos arredores das estepes durante a noite, e alguns suspeitam que os sacerdotes locais sejam na realidade estes magos que tentam controlar o efeito cristalizador para de alguma forma trazer Edrom de volta; fazendo ressurgir a glória do Império Central.

Invasão do Oeste

Há boatos vindos, não se sabe da onde, que afirmam que os reinos do Oeste se agitam e que grandes tropas estão em formação. Muitos acreditam que seja o prelúdio de uma grande invasão. Dizem que as forças do Oeste se estendem por quilômetros e que é a maior força já vista. Mas a ausência de uma rota conhecida seria o principal empecilho para uma possível invasão.

Localização de Tindael e do Palácio de Edrom

Muitos viajantes tentam chegar à região movidos pela ambição desperta com as histórias sobre os tesouros intactos do palácio de Edrom. Sempre existe um "guia" nas ruínas da Torre Norte ou da Torre Leste, ou mesmo entre as pequenas comunidades de pastores tentando vender por algumas moedas essa informação preciosa. Porém se o que estes guias contam tem algum fundamento verídico, ninguém parece ter voltado para dizer.

Antigo Mal

As lendas antigas ainda falam deste mal e muitas mães contam histórias de Edrom para crianças levadas e respondonas. Mas como uma história todos sabem que naquela terra o mal ainda pode existir e todas as noites as pessoas rezam para os seus deuses em busca de conforto.

Os ataques dos ladrões podem encobrir o ataque de Edrom e já que as vítimas raramente são encontradas sempre ficará uma dúvida. A descoberta de antigos salões não afetados pela magia, dentro do palácio de Edrom, levanta a dúvida se ele ainda não está "vivo".

Adoradores de Edrom

O Cataclismo apesar de mortal não matou a todos os habitantes da região. Os que se encontravam em regiões mais distantes ou em trânsito sobreviveram. Muitos migraram para outras regiões, porém uma pequena parcela se manteve nos limites das Estepes Vítreas. Em grande parte são pastores e vivem em pequenas aldeias.

Estas pequenas aldeias são a última parada antes de entrar nas estepes onde o viajante pode se abastecer com alimentos e água, porém estes não vêem com bons olhos os forasteiros. Dentro destas pequenas aldeias se pode ver o culto à imagem de Edrom. Os adoradores de Edrom são liderados por um sacerdote nômade chamado Xepsé Minael e por uma jovem sacerdotisa de nome Semináris. Pregando o retorno do deus rei e a submissão dos povos da região à sua vontade, o culto possui pelo menos um santuário, mesmo que discreto e pequeno, em cada aldeia da região.

Um tanto xenófobos, eles tratam como infieis os transeuntes que adentram no santuário. Não é raro viajantes incautos desaparecerem na região de forma "misteriosa". Contam os povos das cidades distantes que os adoradores de Edrom são fanáticos e que em seus cultos consomem o sangue dos animais sacrificados; outros dizem que eles sacrificam viajantes desgarrados.

A Torre de Ébano

Após a grande "Cisma Flamejante", muitos necromânticos com medo da perda dos conhecimentos místicos do colégio iniciaram a construção da grande edificação conhecida como a Torre de Ébano. Nela ficariam escondidos os conhecimentos adquiridos pela alta necromancia.

Sua localização é desconhecida, sabendo-se apenas que é no interior das Estepes Vítreas longe dos olhos de curiosos e dos "grigorii", inimigos jurados do colégio.

A magia que envolve o lugar desafia a própria existência das Estepes Vítreas, sendo um oásis em meio à desolação local. Nos cem metros em torno da torre o efeito da magia dos cristais foi cancelado havendo água e terra. A magia e os conhecimentos deste efeito são um dos mistérios deste local.

Catacumbas do Império Central

Segundo alguns boatos, foram encontrados fragmentos de antigos documentos na biblioteca da Torre Leste, que relatam a existência de grandes complexos subterrâneos ligando as principais cidades a fortalezas da época, assim como diversas catacumbas construídas por nobres tindaelis e algumas minas extrativistas subterrâneas mantidas pelo Império Central. Especula-se que muitas dessas construções não foram atingidas pelo encanto arcano, permanecendo até hoje intactas. Muitos acham que esses locais ainda guardam tesouros indescritíveis do Segundo Ciclo. No





entanto, ninguém que partiu em sua procura jamais voltou para confirmar ou negar a sua existência, nem mesmo para descrever os perigos que rondam as entranhas desses locais.

A Seita

Não existem muitos relatos sobre o interesse da Seita nessa região "esquecida". O registro mais importante trata da migração de um bom número de seres bestiais vindos das montanhas do norte em direção ao leste, o que na época deixou a população da Torre Leste em estado de alerta por semanas.

Na biblioteca da Torre Leste também podem ser encontrados registros da passagem de grupos de sacerdotes suspeitos pela região, e de alguns fatos macabros que coincidiram com a sua passagem.

Existem ainda relatos históricos sobre o assunto nas inacessíveis bibliotecas élficas da cidade-estado de Citira. Anões de Blur também mantêm um detalhado acervo sobre o interesse dos bankdis na região. Inclusive, alguns grupos foram interceptados por patrulhas anãs. O certo mesmo é que tantos os anões quanto os elfos são muito cautelosos e discretos na hora de revelar alguns dos seus segredos.

Outros Rumores

Recentemente, uma história assustadora invadiu as tabernas de Porto Livre. Segundo alguns piratas, uma poderosa esquadra de mortos-vivos foi vista navegando pelas brumas do Suz. Não se sabe ao certo a veracidade dessa informação, mas o assunto anda despertando interesse dos colégios necromânticos do mundo conhecido. O certo mesmo é que a rota dos mangues vem sendo cada vez mais evitada pelos aventureiros.

Anões de Blur vêm com muita desconfiança o movimento de necromânticos na região. Ficam muito nervosos quando escutam falar sobre a Torre de Ébano e seus moradores. Ninguém sabe ao certo o motivo dessa irritação, contudo, boatos contam que os anões temem a volta de antigas lendas que julgavam esquecidas.

Outro ponto muito procurado pelos seus tesouros são as Tumbas dos Reis, local onde toda a linhagem de Edrom estaria sepultada com seus tesouros. Mas todas as lendas sobre este lugar falam sobre a existência de gárgulas e armadilhas terríveis aguardando aqueles que tentarem violar os seus túmulos. Acredita-se que necromantes tenham grande interesse nessas tumbas.

Principais Personagens

Minalis, o prefeito

Nativo da região, este homem é um verdadeiro fóssil vivo. Descendente dos povos que viviam na fronteira das estepes, apresenta uma constituição

média e uma pele de um tom moreno queimado. Seu cabelo liso e comprido, amarrado em um rabo de cavalo triplo que sai do topo da cabeça é uma cópia dos retratos encontrados nas relíquias da torre. Culto de uma forma incomum aos demais nativos, carismático e diplomático, acabou se tornando o líder de seu vilarejo, e da administração da Torre Leste. Não se sabe como ele adquiriu tamanha cultura, mesmo sendo um jovem, mas rumores circulam sobre sua ligação com os necromantes que há muitos anos trafegam pela região, podendo ser ele mesmo o aprendiz de um deles. Ele é também o guardião das relíquias encontradas na cidade e da biblioteca da Torre, e é ele quem escolhe o que pode ser levado ou copiado pelos forasteiros, negócio que faz em troca de muito ouro e mercadorias para seu povo – e dizem as más línguas, para ele mesmo. Não são poucos os que tentam acessar o acervo reservado da biblioteca para encontrar um mapa que leve a Tindael, mas se este mapa existe, Minalis o protege a sete chaves.

Xepsé Minael, o sacerdote

Este homem de meia-idade e pele queimada pelo sol das estepes é o líder dos adoradores de Edrom. Vive como um nômade viajando entre os vilarejos nos limites das Estepes Vítreas, realizando cultos ao deus rei. Em nome de Edrom, ele realiza prodígios que fazem com que muitos creiam na divindade do rei perdido. Porém, alguém com conhecimento arcano pode-se comparar seus poderes aos de um místico que conhece muitas magias antigas. Por mais de uma vez, viajantes e exploradores queixaram-se de terem sido hostilizados por ele e seus seguidores ao se aproximar dos limites de locais que os adoradores consideram como sagrados. Alguns sábios dizem que Xepsé e seu grupo atuam como guardiões do legado de Edrom.

Semiránis, a noiva de Edrom

Esta jovem de pele clara (para os padrões de seu povo) e olhos cor de mel é a mais bela da região, e também a mais importante sacerdotisa do culto a Edrom, por isso é chamada de "A Noiva de Edrom". Título que ela se orgulha de ostentar, indício de suas ambições e de seu desejo pelo retorno do deus rei. Vive num vilarejo de pastores próximo a rota dos mangues, nas proximidades de onde vêm acontecendo desaparecimentos misteriosos de viajantes desgarrados de suas caravanas. Alguns atribuem esses desaparecimentos a latrocínios, mas as más línguas acusam a sacerdotisa e suas colegas de seduzir viajantes incautos a emboscadas para que elas realizem rituais de sacrifício humano no intuito de trazer de volta o rei Edrom.

Carmasam, o mestre restaurador

Este elfo foi um dos primeiros estrangeiros a se fixar na região, quando se estava iniciando a rota comercial de objetos antigos restaurados das ruínas da cidade da Torre Leste para o Mundo Conhecido.



Apesar de este sábio ser o melhor restaurador da região, ele ainda sofre represálias de alguns nativos por ser um forasteiro, por não ser um humano como todos os nativos e por ser um mago. Mas o fato é que a maioria dos atuais restauradores da região aprendeu a sua profissão com este mago e muitos devem sua fidelidade a ele. Objetos de todas as ruínas costumam passar por sua oficina antes de serem comercializados. Com isso, ele se tornou um dos comerciantes mais bem sucedidos e influentes das estepes, e não costuma deixar que outros ameacem seu espaço, negociando grandes quantias com outros restauradores ou saindo da região sem procurar seus serviços. Acredita-se também que por uma boa oferta ele pode revelar sua maior habilidade: ele é o único capaz de restaurar objetos mágicos danificados.

Capitão Gorgul

Este anão, tipo por muitos como um louco, foi o capitão de muitas embarcações naufragadas na tentativa de procurar a ilha de Larcor. Sua aparência é a mais exótica possível, sua pele bronzeada e seu corpo esguio para os padrões de um anão parecem perdidas num mar de pelos e longos cabelos embaraçados, e sua inclinação para a bebida contribuem para a sua imagem de lunático. Mas além de ter a sorte de sempre escapar com vida desses naufrágios, ele é persistente e sempre consegue tripular uma nova embarcação para sua empreitada – apesar de ser sempre desconfiado das intenções de sua tripulação. Seus recursos parecem inesgotáveis, o que logo levantou a suspeita de que ele estaria sendo financiado por alguém. Alguns acham que ele foi financiado pelo Império do Oeste para procurar um caminho pelo mar que leve ao leste. Outros acham que o reino anão paga os serviços desse destemido capitão com a esperança de resgatar as relíquias de sua civilização. Para aqueles que desejam arriscar a sorte pelo mar de Suz, em alguns meses do ano este anão pode ser encontrado nas imediações da Torre Leste juntando suprimentos e pessoal para mais uma empreitada; porém os aventureiros têm que se mostrar valorosos e dignos de sua confiança. Sua embarcação sempre se encontra ancorada na costa sul, no ponto mais próximo possível.

Os Manques



Introdução

"Eles estão mortos... mas continuam andando".

O Cataclismo deixou cicatrizes muito profundas em todo Tagmar. Nenhuma dessas cicatrizes, contudo, é tão medonha e terrível quanto os Mangues...

Origem

Nos dias de glória do reino Tindael, um mal terrível caminhou sobre Tagmar, seu nome era Edron, o Alto Senhor de Tindael. Foi Edron que, para libertar-se de uma terrível maldição, ordenou a morte de vinte mil pessoas que habitavam sua gloriosa cidade. Os corpos dos condenados foram trazidos para uma grande planície a leste das Estepes Vítreas, que até então eram chamadas de Estepes Centrais. Vinte mil foram enterrados naquela região, homens, mulheres e crianças fadados a um sono eterno e sem descanso para satisfazer os desejos perversos de poder e riqueza de um senhor mau e louco. Nessa época, o local que viria ser os Mangues foi chamado de As Estepes das Vinte Mil Almas.

Quando veio o Cataclisma, porém, as almas condenadas a uma existência eterna sem poderem deixar seus corpos apodrecidos e esquecidos foram despertadas. Esse despertar, contudo, foi somente para serem fadadas a caminhar pelos Mangues sem descanso, devorando os vivos e convertendo-os em novos condenados. Muitos acreditam que os mortos dos Mangues foram despertados para guardar um grande segredo ou tesouro que está oculto sob a lama, ou como uma forma de punir os habitantes da região que haveriam deixado a verdadeira adoração em troca do culto aos demônios. Outros dizem que Cruine os condenou a essa existência miserável como castigo por terem contribuído com os planos de Edron. A versão mais aceita diz que estão à espera de seu senhor para avançarem sobre o mundo como um exército invencível que não sente dor, fome ou medo. Quem é esse senhor, porém, é motivo de acaloradas discussões entre os sábios.

O Cataclismo

No passado os Mangues não passavam de um lodaçal limitado ao norte pela Ergoniana, a leste pelo Monte Gendrel, a oeste pela floresta Petrificada, que nessa época era uma grande planície no meio do continente. Durante o Cataclismo, boa parte desta região foi invadida pelo Mar que se formou na grande fissura. Ondas gigantescas varreram a região com poderosos vagalhões. Cidades inteiras foram reduzidas a nada, templos e palácios monumentais foram aniquilados pelo poder divino. Relatos desse tempo podem ser encontrados inscritos em diversas ruínas espalhadas através dos Mangues.

Naquela época uma nação rica e estudiosa das artes e ciências místicas dominava os vales da região e as belas planícies compreendidas entre o Grendel e as Ergonianas. Os Napóis e os Sekbet eram, então, escravos desse povo, que apesar de

sábio, era cruel. Algumas inscrições indicam que os Napóis e Sekbet foram criados por esse povo a partir de poderosos feitiços para servirem de serviçais e soldados, apesar de que estes atualmente refutarem essa idéia alegando que esta antiga nação era presunçosa demais a ponto de mentir sobre criar outras raças.

A região, na época, abençoada pelas chuvas e pelo solo fértil e gentil, era rica em árvores frutíferas, e extensas pradarias de rara beleza com animais exóticos e rios belíssimos. Seus pórticos, torreões e passadiços brotavam dos penhascos sobre vales tropicais cortados por belas e graciosas cachoeiras e cataratas, as planícies eram repletas de casarões, torres e templos.

Os "deuses" adorados por esse povo eram disformes e inumanos, com partes de animais e corpo distorcido e exagerado, o que levanta muitas dúvidas se eram os deuses de Tagmar representados sob outros aspectos ou se eram, de fato, antigos demônios. O certo é que existiram centenas, talvez milhares de templos erigidos em toda região, dos quais muitos permanecem até os dias de hoje, como pirâmides negras e sombrias elevando-se acima da lama e das árvores malditas dos Mangues.

Com o Cataclismo, tudo mudou. As águas do mar penetraram a costa até as Ergonianas, destruindo cidades, inundando templos, e arrastando a população para uma morte lenta e terrível. Quando as águas retrocederam os rios tinham mudado e a vegetação tinha sido destruída. A Estepe das Vinte Mil Almas transformou-se num pântano que se estendeu de forma sobrenatural por toda planície, sufocando o Monte Grendel até atingir os limites do Vale Ranovel. Os que sobreviveram a esse dia deixaram-no inscrito nos poucos templos que resistiram à inundação.

Os dias subsequentes é que foram realmente calamitosos. Se foram as águas malditas do Mar de Suz que deram "vida" aos corpos, desde então sob os Mangues, ou se foi um sortilégio maldito lançado pelos deuses, não se sabe. Mas os mortos caminharam sobre a lama e tinham anseio por destruir os vivos. Milhares de zumbis e esqueletos marcharam lentamente até as cidades dos vales e pouco a pouco um exército incansável, imune à dor e ao medo sobrepujou o que restou de um império rico e arrogante. Aos que caíram naquele dia a morte não foi um benefício. Seus corpos mutilados foram abraçados pelo Manguê para tornarem-se novos morto-vivos. Ninguém foi poupado: homens ou mulheres, crianças, jovens ou velhos, humanos ou não, nem mesmo os animais. Poucos Sekbets e Napóis sobreviveram. Os primeiros esconderam-se nas cavernas sob as Ergonianas, os segundos refugiaram-se nos altos picos dos vales, inatingíveis a qualquer outra raça, humana ou não.

O passar dos séculos fez com que florescesse as nações Sekbet e Napóis, trazendo também novos habitantes aos Mangues, como os Gouras e os transmorfos. Os mortos foram aos poucos sendo expulsos de volta para os Mangues e as estranhas



árvores negras, nomeadas de Salgueiros do Mangue, começaram a ser vistas, multiplicando-se abundantemente por todo o Mangue, sobretudo na área do Monte Grendel.

Assim o Mangue viveu em relativa paz, salvo as guerras étnicas e tribais entre Gouras, Napóis e Sekbet, tudo correu bem... Até a Seita.

A Seita

A passagem da Seita deixou marcas profundas nos Mangues. Os cultistas não estiveram pessoalmente nos mesmos, não que se saiba, mas no período que a Seita assolou os reinos civilizados, muito ao norte dos Mangues, os Sekbet, Napóis e Gouras tiveram de forjar uma aliança histórica para fazer frente aos milhares de mortos que investiram contra as Ergonianas. Os mortos pareciam mais cruéis e inteligentes, animados por um poder que lhes dava força e determinação. Suas frentes conseguiram marchar até a altura do Krokanon. Ali o poder que os movia desfaleceu, e os mortos foram deixados inertes à mercê do frio.

As baixas na aliança dos Povos dos Mangues, todavia, foram irreparáveis. Os Gouras quase foram levados à extinção e os Napóis tiveram todas as suas colônias ao norte destruídas. Os Sekbet perderam diversos templos e muitos dos seus maiores líderes tombaram naquelas guerras. O Vale Ranovel, Lui-rem e Mini-run foram pouco atacados, pois estavam longe da rota escolhidas pelos mortos para cruzar as Ergonianas. Hoje, estudiosos de Uno acreditam que eles marchariam para Blur, o reino secreto dos anões, utilizando-se de uma rota entre o Krokanon e o Forja para aproveitar o calor e de lá marchariam para os Reinos Civilizados, além das Geleiras, onde provavelmente aliar-se-iam aos orcos das Geleiras e aos bárbaros sulistas para fortalecerem os exércitos bankdis ou talvez investirem contra Lar ou Âmiem. Mas tudo isso é mera especulação.

Esses acontecimentos, na cultura dos povos dos Mangues, são chamados de Levante dos Mortos. Começou, provavelmente, em 1.390 DC - coincidindo com a união dos 13 Príncipes Infernais - e durou até 1.405 DC - data aproximada da Revoadada dos Demônios, segundo os melhores estudos. Se o Levante dos Mortos teve relação com a Seita ou se havia algum outro poder por trás desse acontecimento é uma questão a ser ainda estudada, mas não faltam suspeitas e teorias a respeito.

Geografia

Região mais meridional do Mundo Conhecido, os Mangues são uma faixa de terreno com cerca de 500 km de extensão no sentido Leste-Oeste e 200 km no sentido Norte-Sul. É delimitada ao Leste pela Cadeia Ergoniana (Luminosa), a Oeste pelas Estepes Vítreas e ao Sul pelo Mar de Suz. Essa região é, na verdade, bem definida por conta de seus terrenos encharcados e vegetação alagadiça.

Quando o frio das Geleiras encontra a força mística daquela região as frentes frias debeladas fazem cair pesadas chuvas tropicais. A água das chuvas e do gelo escoam pelo solo pedregoso e vulcânico da Cadeia Ergoniana dando origem a rios subterrâneos e fontes de água quente que cruzam toda a cadeia, estima-se que esses rios são fonte de grande riqueza para os anões e outros povos da região. Diz-se também que a água desses rios é puríssima e dotada de propriedades mágicas que nascem do Domo Arminus.

Quando brotam na superfície, depois de cruzar as Ergonianas, esses rios subterrâneos encontram uma vasta planície que se estende até o Mar de Suz. O imenso volume de água espalha-se até atingir as bordas das Estepes Vítreas. Próximo à costa, o contato com a água do mar faz os Mangues explodirem de vida e criarem um habitat único em Tagmar.

Antes do Cataclismo, os Mangues não passavam de uma grande planície que servia de fronteira entre os reinos das Estepes e os vales da Cadeia Ergoniana. Com o Cataclismo as águas do Mar de Suz penetraram as planícies invadindo a região iniciando os mangues.

O solo da região é incrivelmente abundante em matéria orgânica: árvores mortas, carcaças de animais e muita, muita lama. Há sempre no ar um cheiro característico que provoca náuseas nos estrangeiros que vêm aos Mangues. Este solo apresenta ainda o efeito das "águas escuras". Todo ser que ousar pisar nessas águas corre o risco de cair dentro de um sumidouro, já que o solo dessa região é muito instável e lamacento; dependendo da pressão exercida sobre ele o objeto ou coisa que estiver sobre as águas escuras é rapidamente tragado terra-adentro.

O Monte Grendel serve de marco para o centro dos Mangues e do seu cume é possível divisar toda a região. É nesse monólito rochoso que está erguido o assentamento de Uno, único refúgio humano na região dos Mangues.

Na fronteira leste dos Mangues fica o Vale Ranovel. O Vale serve de fronteira e faz divisa com os altos cumes da Cadeia Ergoniana. É habitado por criaturas estranhas, diferentes de tudo já encontrado em Tagmar, nesse vale negro e encharcado existem monstros que lembram fungos, criaturas de formas inumanas e distorcidas; esse é o lar da perigosa Fera dos Mangues e de diversos tipos de Transmorfos, mas também é a habitação dos honrados Napóis, o povo meio-ave.

À medida que se aproxima do Oeste, os Mangues ganham um solo mais firme e sua vegetação apresenta-se maior e mais resistente, rica em muitos tipos de salgueiros, culminando numa floresta petrificada que faz fronteira com as Estepes Vítreas.

Dentro do Mar de Suz e seguindo em direção ao Sul existe um arquipélago distante da costa, chamado Galpas. Este arquipélago, ao que parece, já foi habitado por anões, e possui inúmeras ruínas e





marcos que denunciam isso. Atualmente seus únicos moradores, acredita-se, são os Tritões.

Clima

As Estepes Vítreas são uma região de fortes ventos quentes, esses ventos, ao encontrarem os vales das Ergonianas, resfriam e caem como copiosas chuvas sobre os Mangues. Eventualmente o choque desses ventos dá origem a grandes tempestades no Mar de Suz e na região litorânea dos Mangues.

Chove todos os dias e o clima é sempre quente e úmido. Um visitante desacomodado com a região leva dias para adaptar-se.

Nos meses mais quentes, quando as chuvas aumentam, grandes porções de terras próximas dos mangues ficam inundadas. Nessa época as águas do Mar de Suz invadem a região até próximo ao Monte Grendel. Esse fenômeno é essencial para a existência dos Mangues renovando a "vida" da região, mas também praticamente impossibilita a passagem de caravanas de suprimentos ou qualquer outra expedição, exceto com uso de canoas.

O Calor dos Mangues

Todavia, há nos Mangues um poder místico desconhecido e, muitos dizem, maligno. Ele pulsa no solo, na lama, nas árvores, em tudo. Esse poder aquece o mangue e o sustenta como se tentáculos invisíveis cruzassem o solo, abraçassem as árvores e agarrassem os seres vivos. Essa sensação causticante afeta com maior intensidade as criaturas de índole bondosa. Esses, quando permanecem muito tempo nos Mangues, sentem-se desconfortáveis, claustrofóbicos e irritados. Nenhum período de descanso é suficiente, não se consegue dormir direito e comer é uma tarefa penosa e sem gosto. Tudo parece ser deprimente. Após duas semanas caminhando no meio do pântano o riso desaparece do rosto do mais otimista dos pequeninos e um desespero inexplicável começa a se instalar nos corações, roubando-lhes até mesmo a vontade de viver. É comum que expedições inteiras acabem matando uns aos outros. Esses efeitos não são sentidos pelos seres de índole "má", mas esses se tornam mais e mais introspectivos e malignos, tornando-se mais cruéis, violentos e irritadiços. Pessoas que passem muito tempo viajando por este solo maldito podem ter sua personalidade mudada para sempre. A não ser que tenham uma força de vontade realmente grande ou um espírito verdadeiramente bondoso.

A bênção de um sacerdote pode afastar os efeitos malignos do Calor dos Mangues. Todavia um sacerdote não pode abençoar ele próprio nesse sentido. A maioria crê que são as árvores malditas dos mangues que criam esse efeito.

Sauna e Flora

Os Mangues são uma área plana de abundante vegetação, que permanece grande parte do tempo inundada. Por isso, os lodaçais são reservatórios

permanentes de água e o seu terreno é muito lamacento. Por este e outros motivos, com a grande umidade do ar, os mangues não são zonas próprias para as raças civilizadas viverem, no entanto, constituem verdadeiros paraísos para as plantas, animais e certas raças humanóides.

Por se tratar de um ambiente pantaneiro, sua flora é rica e diversificada. As plantas de manguezais são baixas e suas raízes penetram muito fundo no solo lamacento para resistir às enchentes e às pesadas chuvas. Mas não se deve deixar encantar com suas plantas exóticas, pois muitas delas são perigosas e até mesmo mortais. Também poucas são comestíveis ou possuem alguma propriedade medicinal. De todas as plantas comuns à região a mais comum é um tipo de árvore de pequeno porte que tem um tronco negro e retorcido, chamada Salgueiro dos Mangues. Ela é muito abundante na região central dos Mangues. À noite essas árvores lembram monstros deformados, pessoas gritando por socorro ou sendo torturadas, fantasmas sem olhos e outras formas bizarras e medonhas. A presença delas amplia grandemente a sensação de desespero comum na região. Os Gouras dizem que essas árvores se alimentam do sangue dos mortos e que suas raízes são repletas de corpos que elas puxam para si sob a lama. Como não possuem emoções, os Gouras parecem imunes aos efeitos que essas plantas invocam sobre a mente de suas presas. A raspa da casca desta árvore possui capacidades analgésicas. Utilizada como chá alivia a dor e provoca o sono. Os Sekbet produzem um vinho a partir das folhas desta árvore, muito forte e travoso. Outra árvore comum, principalmente nos vales junto as ergonianas, são as Árvores Malditas. Há ainda certa planta chamada Pirlam, que em certas épocas produz um fruto leitoso utilizado pelos habitantes dos Mangues como uma espécie de repelente, como sua produção é incerta, seu valor é alto para os que ali moram.

A fauna dos Mangues também é motivo de maior atenção, pois se difere muito do Mundo Conhecido. A maioria dos animais é anfíbia ou aquática. Dentre eles o que se destaca é o Monstro do Mangue (um jacaré que mede cerca 7 metros). O Monstro do Mangue ataca ferozmente qualquer coisa que se mova, vivo ou morto-vivo. Quem se aventurar a passar sozinho ou em pequenos grupos pelos mangues deve tomar extremo cuidado para não cruzar o território desta fera terrível. Sua ferocidade é tamanha que mesmo estando bem alimentado vai atacar sem pestanejar qualquer coisa que se mexa em seu território. Com uma única investida o Monstro do Mangue pode destruir uma canoa inteira e causar sérios danos em todos os seus tripulantes. Após engolir sua presa e esperar que ela morra consumida pelo suco gástrico do seu estômago, o Monstro do Mangue vai vomitar os restos não digeridos no fundo de um brejo e irá lá comê-los quando sentir fome. Curiosamente os Gouras caçam essa fera como alimento e para aproveitar sua pele para fazer roupas e outros utensílios. Do Monstro do Mangue muito pouco não se aproveita: a carne serve de alimento, a pele como tecido, os ossos e



dentes viram armas e utensílios como facas, machados, porretes e até mesmo colunas para cabanas, a gordura, que é muito abundante, é estocada para servir de combustível para lamparinas, no tratamento de várias moléstias e o seu suco gástrico como solvente.

Nos Mangues existem ainda as Feras do Mangue, Transmorfos, Anacondas e inúmeras outras bestas e feras terríveis e mortais, inclusive crustáceos que podem competir com um cavalo em tamanho e força. Mas um dos piores habitantes dos Mangues são os seus mosquitos. Nesta região existem pernilongos do tamanho de um polegar humano, e uma infinidade de outros insetos. Todos ávidos por sangue. Além do incômodo e das dolorosas picadas, os insetos dos Mangues transmitem diversas moléstias além de infeccionarem ferimentos (onde costumam depositar ovos) e interromperem o descanso e o sono. Entre todos existe um que merece atenção especial: a Mosca dos Mortos. Esse inseto enorme, do tamanho de uma unha, tem um tom verde-esmeralda (o que facilita que seja vista, graças aos deuses) e se alimenta da seiva do Salgueiro dos Mangues, mas deposita seus ovos em corpos em decomposição. Enquanto são larvas eles se alimentam do corpo apodrecido e dos vermes que brotam dele. Depois quando mudam de forma para o estágio adulto, têm apenas 3 dias de vida. Nesse período após acasalarem procuram um outro corpo onde depositarão seus ovos. É comum que procurem corpos já mortos, mas a Mosca pode depositar seus ovos num ferimento aberto, se fizer isso o indivíduo será tomado de grande febre e dores, se o ferimento não for tratado dentro de 24 horas, sendo queimado ou esterilizado de alguma forma que mate estes ovos, deles eclodirão as larvas que começarão a comer o hospedeiro. Nesse estágio ainda é possível a cura, mas ela envolverá a amputação do membro afetado. Se não for curado dentro de duas semanas o indivíduo morrerá e do seu corpo, dentro de cinco dias, surgirá uma colônia de Moscas dos Mortos. Alguns morto-vivos são hospedeiros da larva da Mosca dos Mortos, se um destes ferir um oponente com suas garras em combate há uma grande chance desse indivíduo ser contaminado com algumas larvas, nesse caso o ferimento deverá ser tratado como se tivesse sido contaminado com os ovos da Mosca dos Mortos.

Nem todas as criaturas dos Mangues, ao contrário do que se pensava, são medonhas e mortais. Existem aves de rara beleza e muitos peixes e outras criaturas aquáticas que impressionam por sua delicadeza e formosura. Plantas raras e belas também crescem ali. Nas regiões próximas ao mar existem moluscos de diversas espécies, peixes e muitos tipos de crustáceos, inclusive a ostra gigante que é cultivada pelos tritões da região e produz pérolas enormes e de impressionante beleza. Entre as aves destaca-se o falcão pantaneiro, uma ave de asas marrons e cabeça preta. Ela caça peixes e crustáceos, apesar de pequena (envergadura de 60cm) é extremamente veloz e precisa no seu ataque, ela é especialmente apreciada pelos Napóis, que costumam usá-la na prática da falcoaria,

principalmente por que elas mostram inteligência acima da média da maioria das aves.

Os Povos dos Mangues

Os povos dos Mangues são pouco numerosos e suas cidades não passam de tribos e assentamentos se comparadas às cidades do Mundo Conhecido. As tribos maiores somam algumas centenas de indivíduos, vivendo espalhados em aldeias. Não existe engenharia nem ciências de nenhum tipo entre esses povos, vivendo ainda no primitivismo, não possuindo nem mesmo linguagem escrita, à exceção dos Napóis que conseguiram resgatar o alfabeto dos povos antigos que viveram na região. Muitos, porém, principalmente os Sekbet, utilizam-se de antigas ruínas como moradia, e seus sacerdotes adquiriram daí certo conhecimento e poder. Alguns são capazes de se comunicar, ou mesmo ler e escrever, em línguas antigas que são conhecidas apenas por poucos sábios.

Entre si os povos dos Mangues usam uma linguagem comum que se utiliza muito mais da linguagem corporal, inclusive odores (pois todos têm olfato muito desenvolvido), do que de palavras. De fato na língua comum dos Mangues a palavra é usada para enfatizar os gestos e não o oposto como ocorre nas culturas do mundo civilizado.

Povos humanos, elfos e anões não são encontrados nos Mangues, exceto em Uno – que foi formado pelos sobreviventes da expedição que buscava conhecimentos e tesouros na região.

A raça mais numerosa, não considerando os mortos-vivos, são os Sekbet. Uma raça de homens-lagarto hostil e selvagem. Eles habitam a região dos vales da Ergoniana até as bordas dos Mangues. Fizeram uma aliança com os Elfos Sombrios que habitam o mesmo território. Mas evitam a região central dos Mangues, onde a incidência de mortos-vivos e Salgueiros do Mangue é elevada.

Os Gouras também merecem certo destaque, apesar de ser uma raça relativamente nova. Ainda têm muito para evoluir, porém são hábeis aprendizes e sua ausência de sentimentos os transformam numa grande aposta para evolução.

Sekbet

"Glória aos deuses por mais esta ninhada! Outro sacerdote nasceu! Vermelho em suas escamas. Será educado por nós, sacerdotes. Os demais, humildes verdes, tratarão de conseguir alguma glória em combate! Por fim, levem esta verde clara ao harém, que ela procrie e nos sirva por longo tempo!"

(palavras do Sacerdote Sekbet, pela eclosão de nova ninhada).

Os Sekbet são um povo de origem híbrida – meio-humana, meio-réptil – que vive no Vale Ranovel e adoram a luta. Eles são basicamente humanóides, mas tem cabeça e cauda de crocodilo. São maiores que os seres humanos, mas seus corpos podem



diferir muito entre si, sendo uns magros e delgados e outros gordos e massivos; os indivíduos mais “baixos” têm quase dois metros de altura, sem considerar a cauda, e não pesam menos de 100 quilos. Parecem mais baixos, contudo, pelo fato de andarem arqueados. A maioria tem pele com tons de verde-musgo, escura e áspera ao toque, porém as fêmeas têm tons verde-claro e os sacerdotes tons de vermelho. Os olhos são amarelos e de pupilas verticais, como das cobras. Os Sekbet são exímios nadadores e podem passar longos períodos debaixo d’água onde enxergam perfeitamente também. O olfato desses meio-reptéis é muito desenvolvido; podem farejar uma presa sem nenhuma dificuldade mesmo horas depois dos rastros no solo terem sumido, e uma vez marcando o cheiro de algo ou alguém, dificilmente o esquecem. Todos esses talentos raciais fazem dos Sekbet excelentes guerreiros e rastreadores.

Sua organização social é baseada em pequenas aldeias, cada uma com um chefe tribal, embora todos sejam subordinados aos sacerdotes. A hierarquia é obtida através do combate, onde o mais capaz e melhor combatente têm autoridade sobre os demais. Suas ordens são seguidas até que outro lhe desafie o lugar vencendo-o em combate singular. É comum esses combates levarem à morte.

Suas fêmeas são mantidas como servas em suas aldeias e apenas o chefe e os melhores e mais fiéis guerreiros de cada aldeia podem “copular” com elas. É essa forma de vida que mantém sua média de população, pois cada ninhada Sekbet pode ter até cinco ovos. No entanto, uma fêmea Sekbet tem apenas uma única ninhada em toda sua vida e a época em que ela estará fértil permanece um mistério. Os filhos, se machos, nascem com cerca de 15cm e depois de um ano, quando terão cerca de 1 metro, acompanham os machos da tribo nas caçadas e expedições. As fêmeas, pouco menores, ficam com as demais mulheres no harém do chefe tribal, onde aprenderão a tecer, fiar, secar a carne, tratar a caça e outros afazeres domésticos.

Apesar de onívoros os Sekbet têm grande predileção por carne crua, e comem frutas e carne seca apenas se necessário, durante uma viagem ou períodos de escassez. Os trabalhos são divididos em três classes: os trabalhos de guerra, os religiosos e os trabalhos inferiores. Os de guerra são a caça, a pesca, a confecção de armas, a guarda e tudo ligado ao combate. Os trabalhos religiosos são a liturgia dos ritos sagrados, os cânticos litúrgicos, a medicina e tudo ligado aos sacerdotes e seus ritos. Os trabalhos inferiores são deixados às mulheres e aos escravos e englobam a manufatura, tecelagem, limpeza, manutenção dos templos e das casas, tratamento da caça, etc.

Filhos de um ambiente hostil, os Sekbet têm enorme prazer na luta. Ostentam suas cicatrizes com orgulho e dão grande valor aos seus heróis e aos seus troféus de caça e guerra, os templos que ocupam são rebatizados com o nome de grandes

guerreiros e os salões e colunas recebem o nome de outros grandes heróis.

Enquanto os líderes são obtidos através de lutas organizadas entre os guerreiros, crê-se que os sacerdotes são “escolhidos” pelos deuses. Nascem com suas escamas num tom vermelho e desde o início de sua vida são iniciados no ofício da religião, sendo somente eles a possuírem o dom da magia através de seus milagres divinos. Os sacerdotes gozam de grande prestígio entre o seu povo e raras vezes sua palavra é questionada, pois são vistos como reais oráculos dos deuses. Os mais influentes sacerdotes dos Sekbets são Rocar e Sertres, de Lui-rem e Mini-rum, respectivamente..

São três os deuses cultuados pelos Sekbet: Arnor, Senhor da Guerra que é claramente uma manifestação de Blator reconhecido na região como um poderoso lagarto de quatro braços cada um armado com uma pesada arma de guerra: o machado de guerra, a axa de armas, a espada montante e a lança pesada; Urir, O Bravo é como conhecem aqui Crisagom, representado por um deus lagarto alto e esguio que luta com uma lança de duas pontas símbolo da justiça e da equidade; por fim há Malemom, a Furiosa, manifestação de Crezir que se revela como um lagarto que protege as ninhadas, devora os covardes e abençoa os que têm prazer em combater.

As lendas sekbet defendem que esses três deuses habitaram entre eles e os ajudaram a vencer os mortos e construir suas primeiras tribos. Todos os sacerdotes ocupam os mesmos templos e desfrutam de boas relações entre si. Contudo há uma grave ameaça na atual forma de culto dos sekbet. A influência dos elfos sombrios tem afastado muitos fiéis e isso começa a preocupar os sacerdotes da nação. Por enquanto nada pode ser feito e tão pouco os sacerdotes possuem poder para quebrar a relação com esses elfos misteriosos e altivos.

É interessante dizer que os Sekbets não possuem capacidade de realizar magias arcanas. À exceção das magias divinas e as de rastreadores nunca se foi visto sekbet algum realizar magias. Os motivos desta incapacidade nunca foram revelados, porém este povo se sente tão bem com o combate corpo à corpo e refutam quaisquer manifestações artísticas que estes parecem grandes motivos.

Os Sekbet ocuparam diversos templos e cidades abandonadas e as usam como tocas. Mini-rum e Lui-rem são os maiores e mais conhecidos. A ocupação desses templos foi que deu início à sua inimizade com o povo-ave Napól, uma vez que estes reivindicam a posse destes locais. Por serem os principais centros dos Sekbets e o grande motivo da guerra Sekbet-Napól, seus líderes gozam de prestígio sem igual sobre as demais tribos, Mini-rum é comandado por Sorek e Lui-rem por Faror..

Os Sekbets desprezam as raças dos Reinos e às vêem como emissários do mal conspurcando seu solo e seus templos. Mas, apesar de brutais, os Sekbet não são ignorantes, conhecem o valor do





comércio e da barganha, são fiéis à sua palavra e sinceros quando não gostam de algo ou alguém. Sua estratégia militar é simples e brutal: "atacar de frente matando primeiro o mais fraco" e "a melhor defesa é o ataque" são motes entre seus guerreiros.

A ocupação dos diversos templos e ruínas antigas nos vales da Ergoniana os puseram em contato com os Elfos Sombrios que habitam a região. Entre eles existe agora uma aliança: em troca de proteção armada aos seus templos e salões secretos, os Elfos Sombrios lhes entregam armas e armaduras de metal e prestam auxílio mágico nas guerras e expedições de caça. Os conflitos internos e as guerras entre tribos, porém, são tão comuns que os Sekbet aproveitam pouco dessa aliança.

Gouras

"-Escute aqui, 'sapo'! Como pode não aceitar aqueles rubis e esmeraldas que os Napóis lhe trouxeram em troca dos peixes? Não foi por eles que lhe mandei fazer a troca!" esbravejou Toram, comerciante de Uno. "- De que me serviriam pedras coloridas? Melhor pra mim esses ossos, servem de utensílios..." retrucou, inexpressível, O Goura.

Os Gouras são criaturas meio-homem, meio-rã, que vivem na região litorânea dos Mangues. São criaturas de constituição humanóide com pele esverdeada e fina, parecendo uma membrana, e pernas longas e fortes. Sua cabeça mais parece uma continuação de seu tronco, seus olhos são grandes, redondos e totalmente negros, suas bocas são grandes, desprovidas de lábios e aparelhadas com pequenos dentes em forma de serra que ficam à mostra quando fecham as bocarras. Seus dedos das mãos e pés, que por sinal são pouco diferentes entre si e possuem ambos capacidade de pegar, são unidos por uma membrana que lhes dá a aparência de nadadeiras. Os Gouras diferem uns dos outros em peso, altura e na disposição e cores das manchas e listras pelo corpo.

É a raça mais pacífica dos Mangues. Adoradores de um deus que tem a forma de um homem-sapo gigante e exageradamente obeso, chamado Cupaqui. Este deus apesar da aparência foi reconhecido como uma das formas de Selimom. No litoral dos Mangues, no ponto que dá partida para a ilha Galpas há uma estátua desse deus que mede trinta metros. Ele está sentado sobre um trono de pedra em forma de ossos de grandes animais marinhos. Os Gouras dizem que não são os autores desse monumento, mas também não identificam quem o ergueu nem há quanto tempo, simplesmente já estava lá quando os primeiros Gouras chegaram.

Os Gouras se organizam em tribos e se dedicam à caça e à religião. Sua doutrina pacifista não quer dizer que sejam inofensivos, muito pelo contrário, são extremamente agressivos com quem ousa invadir seu território, e em combate são frios e metódicos. Sua natureza pacífica seria mais bem definida como passiva.

Os Gouras, aparentemente, não têm emoções, seus olhos grandes e negros são inexpressivos e não há riso em seus rostos. Vivem de forma pragmática e analisam o mundo e as pessoas como resultado de um mecanismo maior e intrincado. Sua frieza e introspecção são lendárias entre os povos dos Mangues, sua capacidade de resolver problemas complexos e analisar situações de forma fria e eficaz também. Essa mesma característica os torna incapazes de mentir ou desenvolver idéias ou conceitos abstratos, os quais têm grande dificuldade de entender. Coisas como humor, amor, ódio, etc. são uma incógnita para eles e difíceis de serem "interpretados".

Por se dedicarem sobretudo à caça, suas armas preferidas são a lança, a funda e a rede. Seu governo é regido pelo Grande Goura, um indivíduo extremamente obeso – muitos deles foram incapazes de andar devido seu peso, podendo apenas ser carregados ou nadar – crê-se que são a encarnação de Cupaqui. São escolhidos pelo Grande Goura atual que segundo a crença popular pode ver a alma de seu deus no coração de sua nova encarnação. Esse rei é o indivíduo que irá ser o juiz, o júri e o executor de todas as contendas do povo, além de decidir sobre o rumo de suas tribos. Muitos Gouras têm sonhos e visões estranhas e que suas mentes pragmáticas têm grande dificuldade de entender. Sacerdotes acreditam que Selimom instrui dessa maneira aquele que conduzirá o povo e o habilitou para ser seu sacerdote. De fato, está registrado que muitos Grandes Gouras foram capazes de realizar milagres através de seu deus. Pode ser esta a explicação para o fato de o Grande Goura ser o único indivíduo dessa raça que desenvolve emoções e que tem acesso à magia, porém somente divina. O líder Goura habita Rarumá, a maior aldeia do povo-rã.

Os gouras são exímios caçadores e nadadores. Sua capacidade de respirar debaixo d'água e seus membros adaptados fazem deles um inimigo formidável quando estão em bando. São apreciadores principalmente da carne de peixes e de crustáceos. Sendo essa uma das poucas "emoções" que manifestam. Suas casas são uma espécie de jangadas onde se encontra uma cabana acima dela, no seu centro geralmente há um buraco por onde o goura pode entrar e sair nadando. Como são indivíduos práticos, os Gouras não criam obras de arte ou adornos de qualquer tipo; suas roupas, casas, armas, etc. são simples e práticas, servindo a um fim e pronto, nada mais que isso.

Essa mesma característica os torna praticamente incapazes de aprender coisas novas, a não ser que o novo conhecimento mostre-se extremamente essencial à sua vida. Não há distinção entre machos ou fêmeas exceto no que diz respeito à reprodução. As fêmeas uma vez na vida depositam uma centena de ovos na água, semelhantes às ovas dos peixes, e o macho, encontrando-os, fertiliza os ovos. Dias depois os ovos eclodirão e darão origem a centenas de "girinos". Dentro de 1 ano, os girinos que não tiverem sido comidos ou mortos abandonam a água e passam a procurar instintivamente por uma tribo





Goura. Quando encontrá-la será admitido ao berçário onde completará seu desenvolvimento até atingir a fase adulta.

A mais impressionante capacidade Goura, certamente, é sua memória. Um Goura não esquece nada que vê, é capaz de descrever nos mínimos detalhes uma cena, ainda que a tenha visto por um instante apenas. Os Gouras vêm essa habilidade com naturalidade e não entendem como são as “mentes” dos outros seres e nem como conseguem conviver em sociedade se são tão díspares entre si.

Napóis

"Raros são os que não choram de emoção após ouvirem os cânticos e as músicas entoadas pelos Napóis, mas não se enganam quanto à humanidade desta raça. Podem até seguir a trilha de Cambú, porém acredito que ajudam no dever de Cruine, uma vez que comem os mortos..."

(palavras de Jorel, sacerdote de Cruine em Uno).

Os Napóis são criaturas de aspecto humano, porém com parte do corpo coberto de penas. Possuem cauda à semelhança das aves de rapina e grandes asas que saem de suas costas e possuem envergadura imensa, porém seu tronco e braços são iguais aos dos humanos. Suas pernas abaixo do joelho e seus pés são no formato das patas das aves, sendo suas garras bastante afiadas e grandes. Sua cabeça também apresenta penas e olhos grandes como os de um falcão, que lhes permite extraordinária visão. Também possuem um bico curvo para baixo como o de uma águia. As cores dos Napóis, por sua vez, são tão diversas quanto das aves, sendo o mais comum o marrom, o branco, o preto, o amarelo e o chumbo, cristas de penas de diversos tamanhos e formas também dão individualidade entre os membros dessa raça.

Em sua totalidade, habitam os lugares mais altos que encontram, sendo suas maiores colônias encontradas na Cadeia Ergoniana. Todavia, mantêm várias rotas de vôo sobre todo o Manguê. O que os torna profundos conhecedores da região e do que se passa nela.

Os Napóis são um tanto boêmios; não é raro vê-los em rodas de amigos conversando, cantando ou declamando. Quando não, pode-se encontrá-los num dos muitos salões, sozinhos, compondo novas canções ou poemas. Ou ainda praticando a falcoaria, que é uma grande paixão entre este povo.

Os Napóis são regidos por uma rainha que exerce controle completo sobre todos os “ninhos”. Sua autoridade e suas decisões são seguidas à risca e nunca desobedecidas, tamanha é a confiança que os Napóis depositam nela. Quando morre, a descendente direta e de grau maior assume o posto de rainha dos Napóis. Sua capital é chamada por eles de Arboris e é atualmente regida pela rainha Perse, a Alta Branca. A rainha Perse assumiu depois de um atentado bem sucedido matar sua mãe Sissa, a Cinza Prateada. Este atentado provocou uma onda de insegurança entre a nobreza, que

acabou por descobrir que nem todos de seu povo estão satisfeitos com a administração do reinado.

Exímios comerciantes, são em sua maioria adoradores de um deus pássaro que foi identificado como sendo uma expressão de Cambu, aqui chamado Pi-Toutucam. Porém em seu panteão figuram ainda em destaque outros deuses-aves, como Lena, Plandis, Crisagom e Maira. São devotos da boa música e das artes cênicas; seus espetáculos realizados em dias festivos são belíssimos e muito alegres. Entre eles há também grandes bardos, utilizadores primorosos de instrumentos de corda aos quais aliam seus belíssimos cantos. Além disso, são falcoeiros soberbos, e amam suas aves como a um filho, talvez até mais. Por poderem comunicar-se com as aves, os falcões treinados pelos Napóis tornam-se fabulosos companheiros. Tal é a habilidade dessas aves em executar suas ordens que muitos chegam a pensar que são mágicas.

Uma outra façanha Napól foi o resgate da escrita antiga de seus criadores, que usam para registrar suas obras e artes. Esta escrita é cuneiforme e assume as formas que lembram desenhos às vezes abstratos outras vezes geométricos, em muitas cores e tons.

Os Napóis mantêm uma relação de paz com quase todas as raças dos Mangues, a exceção são os Sekbet. Há alguns anos os Sekbet invadiram ruínas próximas ao território Napól. Essas ruínas são consideradas sagradas e os Napóis exigiram a retirada da tribo de Sekbet. O resultado foi uma guerra acirrada que dura até hoje. Os Sekbets, em maior número e ocupando boas fortificações, conseguem manter sua posição firme aliando-se aos Elfos Sombios. Não podem, porém, atacar as colônias Napóis que ficam cravadas nos altos e íngremes paredões das Ergonianas.

Várias vezes os Napóis tem auxiliado exploradores que vem de Uno e até permitiram a construção de um posto avançado em suas colônias. Esses postos servem de parada de descanso para aqueles que levam viveres para Uno. Muitas vezes os exploradores vêm só até os postos Napóis e retornam, aquilo que tiverem trazido fica guardado à espera de emissários que venham de Uno pegar os suprimentos. Em troca os Napóis têm sido abastecidos com armas de ferro, armaduras leves e conhecimento. Algumas pessoas especulam que os Napóis também mantêm amizade e realizam comércio com os anões de Blur, tendo acesso, inclusive, à localização de um minério muito incomum na região, de nome “Pulgur”, que pode ser utilizado para confecção de objetos mágicos. Logicamente, o povo Napól nega veemente ambas as conjecturas.

Fato muito curioso entre os Napóis são seus hábitos alimentares. Eles são necrófagos e têm grande predileção pela carne dos mortos-vivos que perambulam pelos Mangues. É comum ver um grupo de Napóis voando ao lado de seus falcões à caça de mortos no Manguê. Apesar da grande envergadura (cada asa aberta equivale a quase





duas vezes o tamanho do napól), os Napóis não podem levar muito peso em vôo o que os obriga a comer no local em que caçaram, trazendo muito pouco para o “ninho”, suficiente apenas para sua companheira e seus filhotes. Havendo necessidade o Napól pode, à semelhança das aves, regurgitar sua alimentação ou parte dela para alimentar sua companheira ou seus filhos. O tamanho de suas asas também exige um amplo espaço para que possam alçar vôo.

Vale acrescentar que esta raça é ovípara, onde cada fêmea põe e choca seu ovo uma vez a cada 30 anos, em média. São monogâmicos e uma vez escolhidos os parceiros, estes nunca mais terão outros. O período de vida Napól é de cerca de 120 anos, mas somente os mais capazes entre os Napóis atingem esta idade; os rigores dos Mangues acabam por limitar sua idade média a 70 anos, sendo este o motivo de não existir grande explosão demográfica destes seres.

Os Napóis são muito honrados e mantêm um firme código de conduta que dá rédeas ao seu comportamento social e militar. Esse código não existe na forma escrita, é aprendido no decorrer da vida do Napól e passado de pai para filho de forma oral ou aprendido pela observação e convivência com a colônia ou ainda através dos poemas e pensamentos dos sábios. Desse intrincado modo de vida destaca-se: o perfeccionismo, a fidelidade, a obediência, a humildade, a postura e a firmeza de caráter. Nem todos os Napóis, claro, são exemplo de conduta, muitos são pérfidos, arrogantes, gananciosos e traiçoeiros. Mas os indivíduos de índole díspar são severamente punidos quando pegos em alguma falta, e essa mesma conduta é exigida dos estrangeiros que vêm às colônias Napól. Por isso recomenda-se extremo cuidado com o trato social ao relacionar-se com esse povo. De modo geral vale o ditado “manter a boca fechada conserva a língua inteira”...

Como já dito, os Napóis são um reino extremamente bem estruturado e organizado, tendo em seu meio, várias profissões. Existem os governantes e comerciantes – detentores do poder político e econômico, são responsáveis pela administração e pelas provisões; os militares – detentores do poder moderador e responsáveis pela defesa; o clero – que rege a religião em suas diversas crenças nos deuses; e os artistas – que vivem em função de realizar o belo.

Os Napóis, a semelhança dos Sekbets, não são capazes de utilizar a magia arcana, somente sendo observadas mágicas de bardos, rastreadores e sacerdotes entre eles. O motivo para essa ocorrência também não foi encontrado, mas se cogita ser algo relacionado ao surgimento dessas duas raças...

Os Mortos

“- De todos os locais que já passei, parece que apenas aqui encontro aberrações do ciclo que parecem mais vivos que mortos...”

(divagações de Jorel, sacerdote de Cruine em Uno)

Os Mangues são conhecidos no mundo civilizado como o maior berço de criaturas mortas-vivas de toda Tagmar. E isso é bem verdade.

No passado, algum poder desconhecido, ergueu da lama os mortos. A princípio eram os cadáveres dos vinte mil de Tindael, mas com o tempo, porém, milhares de outros se juntaram a eles.

Hoje, os mortos vivos que perambulam pelos Mangues não são muito diferentes daqueles encontrados no mundo civilizado, embora os estudiosos declarem abertamente que podem existir dezenas de variações dentre eles, sendo muitas ainda desconhecidas. Nas últimas décadas, contudo, um tipo de influência tem afetado os desmortos e eles parecem mais sagazes, inteligentes... Os sábios não conseguem dar uma explicação plausível para esse fenômeno. Todos, no entanto, concordam: algo poderoso e nada benévolo está crescendo nos Mangues, e os mortos sabem disso.

Não se sabe se existe uma “sociedade” de mortos vivos, mas alguns deles são muito poderosos e não devem ser subestimados, pois possuem torres ou ruínas abandonadas onde habitam e guardam sabe-se lá o quê... Há rumores de uma cidade formada apenas por mortos vivos, que aparece somente à noite, porém muitos em Uno ainda não acreditam totalmente nessa história, mas a vida nos Mangues lhes ensinou a não subestimar histórias como esta.

Além disso, os mortos dos Mangues, quando o sol se põe, tornam-se mais perigosos e selvagens. Suas capacidades físicas e mentais ficam visivelmente ampliadas. Tanto que, durante o dia, muitos não passam de cadáveres apodrecidos sob a lama, mas à noite erguem-se e vagam em busca de vítimas nas quais possam descarregar seu ódio por todas as coisas vivas. Eis porque aventureiros sensatos não caminham pelo Mangue durante a noite.

Elfos Sombrios

“Sortelige venc sempar, onc dizem negra maccia! – ímpar sempre é uma oportunidade, diz-se na magia negra!”

(ditado traduzido pelos Elfos Negros das escritas de uma língua morta em um templo nos Mangues....)

Os Elfos Sombrios vivem em uma floresta, na região rochosa da Cadeia Ergoniana. Sua cidade é chamada de Caridrândia e somente é localizada por aqueles que lá já estiveram. Devotos profundos da magia arcana e das artes infernais, e incapazes de viver sob a luz do sol, os elfos sombrios há séculos empregam mão-de-obra escrava para sustentar seu reino sombrio. Os Sekbets há décadas têm mantido uma aliança com esses perigosos senhores élficos.

Por razão não muito clara, os elfos sombrios dominam grandes templos antigos por todo vale das Ergonianas. Os Napóis falam que, por vezes, podem ver das alturas as luzes negras dos rituais



infernais dos elfos, num dos muitos templos antigos. Durante o dia esses templos são guardados por Sekbets e por outras criaturas bizarras que os elfos, dizem, trouxeram do próprio inferno.

Alguns magos têm estudado a possibilidade da atual condição dos mortos dos Mangues ser um efeito colateral provocado pelos rituais dos elfos sombrios ou mesmo ser um ritual intencional que visa controlar todos os mortos vivos da região. Esta é uma hipótese bastante aceita pelos magos que vêm aos Mangues.

Regiões

Vale Ranovel

O Vale Ranovel é formado por uma vegetação ribeirinha e é cortado por vários rios que seguem da Ergoniana para os Mangues, dentre os quais podemos citar o Gendar e Ceris. Sua vegetação é exuberante e detêm grande quantidade de formas de vida vegetais e animais. O índice de chuva é alto e as temperaturas são elevadas. As árvores são pequenas e nos seus troncos se forma um grande número de trepadeiras e cipós, deixando a passagem pela mata bastante difícil. O meio de transporte mais adequado são as canoas de pequeno porte, mas é necessário experiência e conhecimento da região para não se perder ou acabar num ribeirão que leva a lugar algum ou que deságua numa das grandes cachoeiras do vale; as constantes enchentes também modificam bastante a região.

A fauna é muito rica e variada. Nelas encontramos animais que vivem nos galhos das árvores, como macacos, preguiças, lagartos, cobras, roedores, rãs, morcegos, além de vários tipos de pássaros. As populações de insetos são variadas e no solo vivem muitos outros animais: antas, capivaras, répteis, moluscos, vermes e aracnídeos.

Essa é a região mais amistosa dos mangues. Lar do Napóis e dos seus belos e belicosos falcões pantaneiros. Os Napóis apesar de receberem bem os estrangeiros e viajantes, são criteriosos quanto aos costumes e modos, é melhor não desagradá-los e ter muito cuidado pra não comer nenhuma gafe ou fazer algo que seja considerado rude ou impróprio.

Conforme for penetrando mais nas ergonianas o cenário do Vale Ranovel vai alterar-se bastante. A vegetação dará lugar a um solo pedregoso e esturricado cheios de rochedos e cânions, alguns com vários quilômetros de profundidade. Cavernas escuras e sinistras guardam no seu seio colônias inteiras de transmorfs. Seus gemidos alucinados podem ser ouvidos no vento que corta esses despenhadeiros.

Floresta Petrificada

Sua vegetação é constituída predominantemente de salgueiros de pequeno porte e outras árvores do

gênero. A vegetação rasteira é pouco desenvolvida e formada por algumas ervas, samambaias e musgos. Isso se deve a pouca quantidade de luz que chega ao solo, pois a copa das árvores, apesar de baixa, forma uma cobertura densa que filtra os raios solares. À medida que nos aproximamos das Estepes Vítreas as árvores vão se tornando mais rijas até que a floresta inteira se torna petrificada. A textura das árvores, desprovidas de folhas ou frutos, realmente lembra a de uma rocha, até tornar-se cristalina e quebradiça como são todas as coisas, outrora vivas, que existem nas Estepes.

Na Floresta reina sempre um silêncio mortal. Até o farfalhar das árvores parece abafado e distante. O tempo na Floresta parece também ter sido petrificado. Nenhum ser vivo habita aquela região. Mas os Napóis, que às vezes vão ali meditar, falam de fantasmas, aparições e outros espíritos caminhando silenciosamente entre as árvores inertes.

Há não muitos anos a floresta era rica de muitas formas vegetais e muitos tipos de animais, tanto quanto o Vale Ranovel. Os Gouras contam que foram as areias das Estepes que assomaram sobre a floresta e a tornaram petrificada. Banindo ou drenando dali toda a vida. Os Gouras garantem que a cada ano as Estepes têm avançado mais sobre a floresta e logo toda ela estará transformada em pedra. Esses comentários geram inúmeras especulações e teorias, mas nenhum grupo de estudiosos resolveu ainda esse mistério, nem constatou se de fato ele é verdadeiro.

O Monte Grendel

O Monte Grendel é um monólito de rocha que cresce bem acima das copas das árvores dos Mangues. Por sua localização privilegiada, e por ser a única porção de terra seca em quilômetros, o Monte serve de marco divisor nos Mangues. É nele que está o assentamento de Uno, que significa Terra Seca ou lugar seguro em Napól, mas que recebeu esse nome por ser a única colônia humana dos Mangues. Talvez o monte seja um rebento da Cadeia Ergoniana arrastado para ali pela força do Cataclisma, mas os Napóis dão um sentido espiritual ao Monte e dizem que Maira o pôs ali como um farol para as almas perdidas que vagam sem descanso pelo Manguê. Já os Sekbets acreditam que a rocha encerra os segredos dos mortos e contam uma lenda que o nome dos vinte mil mortos de Tindael está inscrito nela, e que por isso não podem deixar os Mangues.

De qualquer modo, não existem mortos-vivos no Monte Grendel e por isso Uno foi erguida sob as antigas construções que existiam ali. Para chegar a Grendel, porém, é necessário atravessar a floresta de Salgueiros dos Mangues que são muito abundantes na região. Para isso os meios de transporte mais adequados são as canoas.



Cidades e Locais de Interesse

A Cidade Escura

"A Morte esqueceu que esse lugar existe"

Bem-vindo à cidade dos mortos! Os povos dos Mangues que reverenciam as ruínas antigas acreditam que elas são assombradas. Isso é bem verdade. Pelo menos no que diz respeito à Cidade Escura.

Quem quer que tenha construído a Cidade Escura sua memória se perdeu no tempo. Tudo que se conhece da cidade é a partir da chegada do Rei Escuro.

Quando o Rei Escuro pisou nas ruas negras da antiga cidade em ruínas, estava só, depois que ocupou a Torre Negra no centro da cidade os Outros começaram a chegar: Espectros, Sombras, Fantasmas, Zumbis, Animados e Esqueletos levantaram-se do lamaçal fétido dos mangues agarrados às árvores retorcidas e rumaram para a cidade escura, como se tivessem sido convocados para uma assembléia. Os mortos ficaram perambulando pelas ruas enlameadas aparentemente sem propósito nenhum...
Aparentemente. Ficaram ali simplesmente, à espera de algo, ninguém sabe o quê, exceto talvez o Rei Escuro.

Depois vieram os Lordes Escuros, dizem que são Aparições que conseguiram cumprir sua vingança e que por isso foram abençoadas pelo Rei Escuro. Diferente dos outros mortos, os Lordes Escuros são dotados de grande inteligência. Tomaram para si torres, erigiram domínios, adotaram servos e

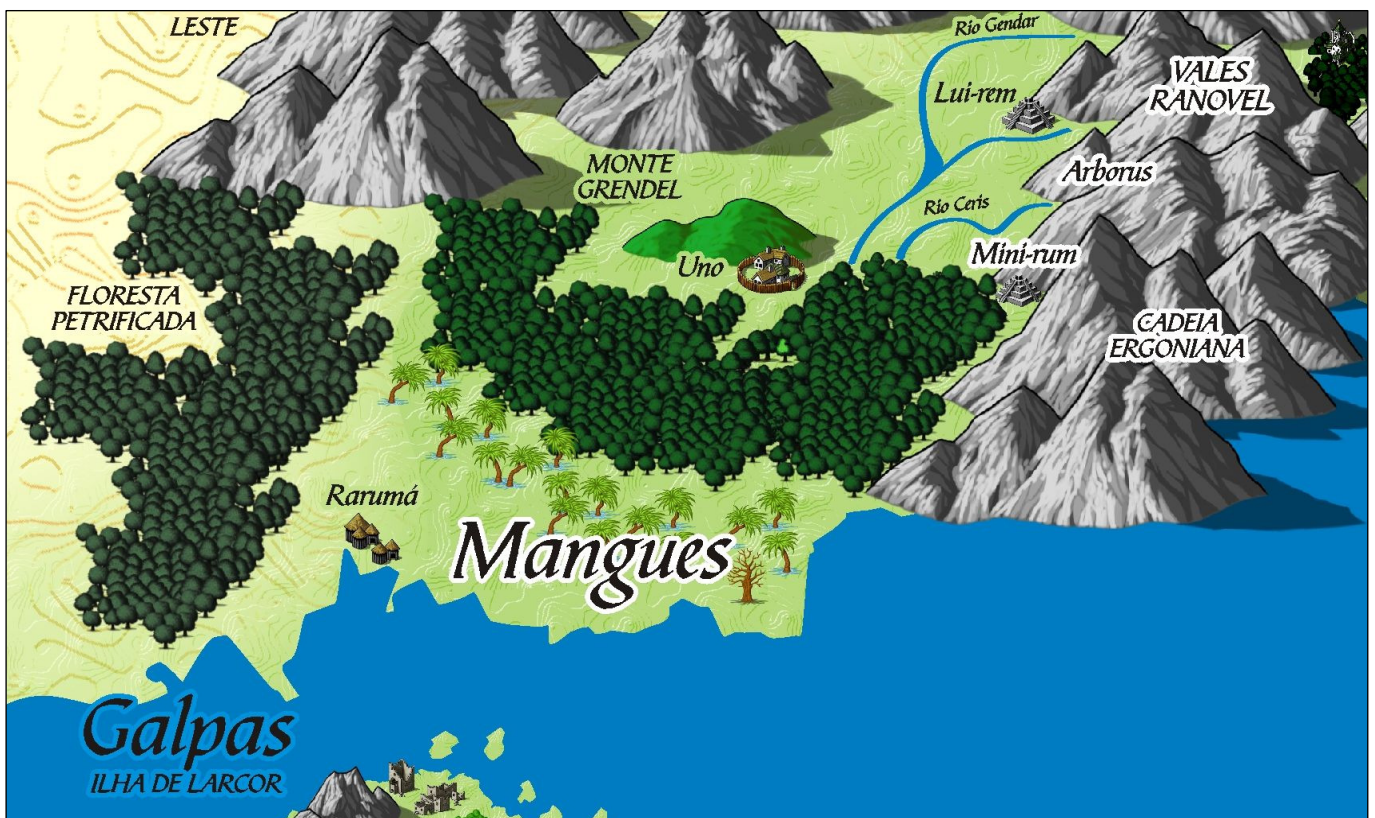
escravos.

Os verdadeiros propósitos da Cidade Escura e do Rei Escuro são um enigma até hoje. Ele ainda tem muitos servidores. Sua rede de influência é gigante e qualquer habitante dos Mangues, vivo ou não, pode se ver arrastado para ela a qualquer momento...

O Rei Escuro é reconhecido como o morto-vivo mais poderoso dos Mangues, sua origem é um mistério, mas muitas opiniões têm sido dadas... Nomes como os de Seret Analiom, O Grande Elfo Sombrio, Edron, o alto Senhor de Tindael, até mesmo o de Áriem Miniel e outros têm sido sussurrados como sendo a verdadeira identidade do Rei Escuro. Mas fato é que ninguém sabe ou quis revelar...

A localização da Cidade Escura é indefinida e chegar até ela é difícil e perigoso. Durante o dia é impossível encontrá-la, mesmo os Napóis não podem vê-la das alturas, mas a noite pode-se ver luzes de tochas brilhando nas altas torres da cidade e ouvir o lamento dos mortos trazidos pelo vento. Só assim é possível encontrar essa cidade. Ela, assim como seus habitantes, é um fantasma. Os mortos que habitam a cidade saem e perambulam pelos mangues à noite; um aventureiro perdido deve pedir aos deuses para não encontrar com esses grupos de mortos.

Aqueles que entraram na Cidade e não saíram até o amanhecer se perderam para sempre. A cada noite, dizem, a Cidade Escura nasce num lugar diferente dentro dos Mangues. Todas as tentativas de prever a localização da Cidade até agora falharam. Mas diz-se que os mortos sempre sabem onde a cidade está e podem encontrá-la mesmo durante o dia.



Lui-rem (A Arena)

Um dos maiores templos invadidos pelos Sekbets, Lui-rem se localiza a noroeste do Vale Ranovel. É uma construção magnífica. No formato de uma pirâmide de degraus, envolto em plantas e musgos. Somente olhos bem treinados conseguem avistá-lo no meio das árvores. Em seu meio há um andar sem paredes, sustentado por poderosas colunas, neste lugar são travadas as lutas de sucessão dos líderes tribais dos Sekbets.

Os Napóis acreditam que este seja também um lugar sagrado, porém ao invés de uma arena, ele seria um teatro imenso. Alegam serem os responsáveis por esta construção, que já existia nos mangues antes mesmo dos Sekbet, sendo uma das áreas disputadas por estes dois povos.

Mini-rum (O Labirinto)

À semelhança de Lui-rem, Mini-rum é outro templo que foi "colonizado" pelos Sekbets. Também em formato de uma pirâmide de degraus, Mini-rum é pelo menos duas vezes maior que seu irmão menor, Lui-rem, e difere bastante dele em certos aspectos: ele é, na verdade, um imenso labirinto, onde os mais corajosos provam-se para os deuses ou onde são arremessados criminosos sekbets para ali serem julgados (se saírem com vida, serão perdoados). Mini-rum esconde várias armadilhas e criaturas entre seus corredores, desde vermes rastejantes até monstros infernais. Foram poucos os que conseguiram entrar e sair dali com vida; esses, além do perdão de suas faltas tornaram-se lendas vivas entre os Sekbet, e até mesmo entre outros povos do Mangué.

Falam também que a partir das profundezas de Mini-rum é possível chegar a Caridrândia, o Reino dos Elfos Sombrios ou mesmo aos reinos inferiores... Ou à ambos.

Atualmente sabe-se apenas de dois seres ainda vivos que venceram Mini-rum: o Capitão Edil Nargo de Uno, que trouxe consigo o desacordado Pirata Cassel.

Uno

Há cerca de 25 anos uma expedição saiu de Portis, mais precisamente da cidade de Runa, rumo ao extremo meridional de Tagmar. Essa expedição almejava alcançar uma terra distante da qual os estudiosos apenas ouviram histórias escritas em livros antigos resgatados de Maginor. Essas histórias falavam de um mundo habitado pelos mortos e repleto de tesouros e riquezas.

Naquele ano um livro trazido por uma jovem elfa sobrevivente de uma expedição às ruínas de Maginor chamou a atenção de um experiente cavaleiro na corte de Portis. Esse homem, Edil Nargo, às suas expensas, organizou uma grande caravana para o sul. Em busca das terras assombradas contadas no livro. Assim, no ano de 1476 da nossa Era, 150 homens a cavalo e dois

barcos levando outras duzentas pessoas mais víveres e equipamentos partiram dos portos de Quessedir em Porto Livre. A caravana que ia por terra encontraria os barcos em Dian e de lá rumariam para praias desconhecidas além das terras do misterioso Domo de Arminus onde um pequeno forte de apoio seria erguido para dar suporte à expedição.

Quatro anos depois, já às margens do mar de Suz, o Capitão Edil Nargo desembarcava com sua tropa e organizava a construção do forte Estrela do Mar, dedicado a Ganis, da qual a maioria dos marujos era devoto e a quem dedicaram a viagem tranqüila até aquelas praias desconhecidas. O forte levou dois meses para ser concluído, e tornou-se um importante marco para as expedições que futuramente almejavam viajar para tão ao sul do continente.

No entanto a tranqüilidade da viagem duraria apenas até as primeiras investidas para desbravar os vales montanhosos que circundavam os Mangues. Os primeiros batedores desapareceram, outros retornaram, não raras vezes, totalmente loucos e outros tantos eram na realidade transmorfs que haviam devorado os expedicionários. Uma expedição mais numerosa acabou entrando em combate aberto contra os transmorfs que habitam os vales próximo à região chamada Ranovel. Mesmo depois de resistir bravamente aos transmorfs a expedição encontrou inúmeras dificuldades para desbravar os vales. Doenças e moléstias de muitos tipos, algumas desconhecidas, afligiam quase todos os integrantes da expedição. Somente três meses depois das primeiras investidas a expedição conseguiu divisar o Mangué propriamente dito. Naquela ocasião, não fosse a ajuda miraculosa prestada pelos Napóis, toda a expedição, incluindo o Capitão Nargo teria sido destruída pela leva dos mortos-vivos que se abateram sobre eles. Uma vez salvos, não obstante as inúmeras baixas, o Capitão Nargo e seus homens foram conduzidos à Rainha Perse, a Alta Branca, senhora dos Napóis. Ali passaram uma semana, aproveitando da hospitalidade honrosa dos napóis e conhecendo seus hábitos singulares, inclusive a falcoaria e a necrofagia. Os Napóis, em troca dos conhecimentos de um dos sábios que acompanhavam a expedição - que até aos dias de hoje reside com eles -, aceitaram ajudar os expedicionários a estabelecer um forte avançado dentro dos Mangues. Os meses seguintes foram muito produtivos em termos de conhecimento e aprendizado, mas aquilo que os expedicionários estavam mesmo interessados em encontrar, não havia: tesouros.

Em vias de ter que lidar com um motim, o Capitão Edil Nargo ordenou que a fragata da expedição fosse conduzida em direção às praias dos Mangues, embora os napóis tivessem insistido muito para que tal ação não fosse tomada. A embarcação nunca mais foi vista. E o motim acabou, por fim, acontecendo. Os amotinados, entre eles o futuro pirata Colizei Prada, fugiram na fragata restante, levando com eles grande parte dos víveres que



ainda restavam à expedição. Depois disso, contados os mortos, doentes e incapazes restaram ao Capitão Nargo apenas 170 homens de armas, sem contar poucas mulheres, crianças e estudiosos.

Além desses problemas existia o fato que o Capitão não possuía mais nenhuma moeda; toda sua riqueza foi investida na empreitada que agora se mostrava um fracasso completo. Não bastassem todos esses males, no fim daquele ano miserável o forte foi atacado e destruído por um grupo Sekbet sob o comando de uma guarnição de Elfos Sombrios. Os sobreviventes foram levados escravos, parte para os reinos sombrios e ocultos dos Elfos e outros, incluindo o Capitão Edil Nargo, foram levados pelos Sekbets.

No cárcere da cidade-templo de Lui-ren, Edil resolveu arriscar tudo: garantiu aos sekbeta que era capaz de vencer os desafios do labirinto de Mini-rum se, em troca, recebesse permissão para deixar para sempre os Mangues. Aliado a quatro dos seus homens mais capazes: o elfo Rastreador Alfor, o Guerreiro Anão Ongur, o Sacerdote de Blator Rassadi e o Pirata Cassel, o Capitão Nargo enfrentou os horrores de Mini-rum, e os venceu. É impossível dizer que segredos ele descobriu ali. Mas quando saiu de Mini-rum trazendo Cassel desacordado e o corpo de Rassadi as transformações ocorridas nele eram notáveis. Estava mais forte e ativo, havia em seus olhos uma determinação e força quase palpáveis. Os sekbeta passaram a ter imenso respeito pelo Capitão e por seus companheiros e quando ele, contrariando as expectativas de todos, declarou que seu desejo era edificar um forte no Monte Grendel recebeu total apoio dos sekbeta e dos napóis, embora a rainha Perse tenha-se mostrado claramente incomodada com a repentina mudança no espírito de Edil.

Seis meses depois, o Capitão Edil Nargo e seus homens chegaram ao Grendel, mas só dois anos mais tarde conseguiram pacificar a área sob domínio de transmorfo e declarou-la habitável para o primeiro grupo de colonos. O primeiro grupo foi composto de 50 homens mais algumas mulheres e crianças que sobreviveram ao cativeiro em Lui-rem. O que foi feito dos prisioneiros levados pelos Elfos Sombrios, nunca se soube. Os primeiros colonos estabeleceram-se nas ruínas de uma velha fortaleza de pedra; os estudiosos da expedição calcularam que ela tivesse sido um posto militar avançado de uma civilização a muito desaparecida. Deste local, travaram contato com os Gouras e com eles estabeleceram escambo de manufaturas por comida. Reergueram muralhas e portais de acesso, reedificaram algumas casas e uma pequena torre de observação, estabeleceram paliçadas ao redor das muralhas e araram o solo iniciando o plantio de arroz, grãos, verduras, batatas e outros legumes. Dessa forma conseguiram subsistir. Grupos caçadores saíam periodicamente, às vezes com alguns Sekbet, outras com Gouras, e traziam peixes, crustáceos, répteis (entre eles enormes serpentes) e, raras vezes quando iam para as regiões do Ranovel, traziam também carpinchos e outros mamíferos.

Os anos foram passando e a esperança da chegada de uma expedição de resgate esvaiu-se totalmente. Foram construídos diversos tipos de embarcação, mas nenhuma delas resistiu à viagem mais de vinte dias. A partir do aniversário de sete anos do assentamento no Grendel a cada seis meses era enviado um mensageiro através das Ergonianas na esperança de alcançar o mundo civilizado. Esses mensageiros eram sempre voluntários dispostos a grandes sacrifícios, mas nunca nenhum deles retornou e todos sabiam que a possibilidade de algum deles ter chegado ao mundo civilizado era absolutamente nula; Tal herói precisaria vencer as Cadeias Ergonianas, cruzar o território dos anões, atravessar as Geleiras até as Terras Selvagens para finalmente alcançar terras civilizadas e daí ainda rumar para Portis...

No 19º ano da expedição a Fortaleza de Uno, como foi chamado o assentamento no Monte Grendel, estava em plenas condições de habitação e poderia abrigar com facilidade até 500 pessoas. Embora as incursões de mortos às vezes deixassem vítimas e representassem um perigo constante, as torres de vigia, oito ao todo, estavam sempre com equipes de dois ou três guerreiros; em caso de movimentação de mortos nas proximidades sinais de fogo eram acesos e logo uma guarnição de soldados estava preparada para defender os muros da cidade. Os guerreiros de Uno até hoje são valorosos e habilíssimos. Treinados por Edil Nargo em pessoa, que é um exímio guerreiro, e temperados nas terras perigosas dos Mangues, os guardiões de Uno tornaram-se homens temerários e capazes. Entre eles não há patente, exceto a do Capitão, mas os mais experientes são separados dos outros se medindo pela quantidade de mortos vivos abatidos ou por uma tradição oral entre os homens que conta os feitos heróicos de cada um. É claro que nessas histórias as aventuras de Edil Nargo e seus companheiros nas profundezas de Mini-rum são as mais excelentes, fora isso esses homens mostraram-se imbatíveis quando em luta contra todo tipo de criaturas no Mangué.

O estado de alerta constante entre os soldados levou as mulheres para os trabalhos de lavoura e mesmo para a reforma dos prédios e casas do forte, algumas foram, ainda, admitidas como guerreiras, não deixando a desejar a qualquer soldado de Edil; as poucas crianças sobreviventes não possuíam muita liberdade e os traumas do cárcere e dos horrores dos mangues as amadureceram muito cedo.

Ainda existiam alguns estudiosos entre os moradores de Uno, o maior deles, ainda vivo até hoje, é o Mago Arcano Viguinier Alonsi, que foi aluno do mestre Iênim Calaudra, o elfo dourado líder dos magocratas de Runa. Seus conhecimentos arcanos da natureza e seus elementos foram por inúmeras vezes providenciais para a sobrevivência dos colonos.

Naquele mesmo ano Edil ordenou a reconstrução do Forte Estrela do Mar e destacou 20 homens auxiliados por grupos de Sekbet e Gouras para





levarem a cabo essa missão. O líder do grupo foi o Pirata Cassel que também coordenaria a construção de um porto e um barco que pudesse chegar até Dian vencendo os mares gelados próximos à Geleira.

No ano seguinte, o 20º da expedição, o forte Estrela do Mar já estava em atividade e no fim daquele mesmo ano foi avistado um navio mercante próximo ao forte. O barco estava seriamente avariado e iria a pique dentro de poucas horas. Com o uso de um sinal de fogo um destacamento de homens do Forte, entre eles Cassel, conseguiu orientar a embarcação para águas mais rasas e salvar boa parte dos tripulantes, que não eram muitos, vinte e quatro pessoas ao todo, incluindo o mercador Adonias, natural de Conti e dono da embarcação. Segundo Adonias a embarcação tinha como destino um porto que servia de base para os estudiosos que iam ao Domo de Arminus, mas tempestades de ventos estranhos haviam tirado-os do curso e os arremessado a praias desconhecidas. No dia anterior teriam sido atacados por monstros marinhos e perdido boa parte dos homens e das mercadorias que traziam.

O barco de Adonias, chamado de Valente das Marés, era um belo navio, lento, porém robusto e resistente. Encalhado na baía próximo ao forte dentro de oito meses foi totalmente restaurado. Graças à supervisão de Cassel e ao apoio dos gouras para realizar os reparos subaquáticos. Quando soube que o barco estava recuperado Edil Nargo deu ordem para Cassel tripular o Valente das Marés e conduzi-lo de volta a Dian. Lá ele deveria abastecer e partir para Portis solicitar ajuda financeira dos Grandes Magos e relatar as maravilhas arqueológicas encontradas nos Mangues, repleto de templos, torres e castelos esquecidos pelo tempo. Fato é que, com a partida de Cassel e sua tripulação juntamente com Adonias e seus homens, este último se revelou bem mais que um simples mercador. Adonias explicou a Cassel que a história contada era quase toda verdadeira, mas que o barco bem como todos os bens dentro dele eram, na verdade, fruto de pilhagens e que ele mesmo e seus homens eram piratas procurando uma praia adequada para estocar o fruto dos ataques e reparar os danos nos navios, quando foram surpreendidos por estranhos ventos próximo a Dantsem, dali teriam sido arrastados até os mares gelados e de lá não puderam mais sair.

Adonias, que era experimentado e bastante astuto viu nos Mangues uma oportunidade única de lucro. Garantiu a Cassel que caso ele fosse capaz de guiá-los em segurança através do mar gelado ele mesmo financiaria totalmente qualquer empreitada que Edil Nargo quisesse levar a cabo, e não só isso, mas garantiria compra certa para qualquer tesouro que fosse encontrado nos Mangues.

Assim, após partirem de Dian, Cassel e Adonias viajaram para Quessedir onde parte dos segredos da Terra dos Mortos foi espalhada no mundo. De imediato colecionadores e estudiosos ofereceram

fortunas pelos espécimes únicos ou por relíquias arqueológicas. Estava assim firmado um pacto que garantiria uma fortuna para Adonias e Edil Nargo. Grupos de aventureiros e mercenários também embarcaram na viagem de regresso junto com Cassel e sua tripulação, mas agora usavam um barco leve e veloz, de excelente manobrabilidade, cedido por Adonias, chamado de Flecha Azul, por que tinha uma faixa azul pintada na sua extensão. Um ano e meio mais tarde, Cassel estava de volta aos Mangues. Edil, embora tenha ficado indignado a princípio, viu no lucro uma maneira rápida de pagar seus homens e poder manter-se nos Mangues. Mas preferiu manter em segredo dos seus soldados a origem do dinheiro e dos mantimentos que vêm de fora. A maioria pensa que estão sendo mantidos pela Magocracia de Runa. Enquanto isso Edil Nargo continua nos Mangues. Quais são seus objetivos ou o que espera encontrar, ninguém sabe.

Para chegar aos Mangues é necessário ter duas coisas: bons contatos dentro das guildas de piratas de Quessedir além de muito dinheiro para pagar os custos exorbitantes da passagem num dos barcos piratas que vão à região ou ser um aventureiro renomado e conseguir embarcar como mercenário contratado. As viagens são realizadas em datas programadas para não coincidirem com o inverno das Geleiras, que impossibilita a navegação nos mares gelados e evitar as cheias nos Mangues, pois durante a cheia é praticamente impossível chegar ao Monte Grendel.

Assim, a cada seis meses, um barco deixa o Forte Estrela do Mar rumo a Quessedir levando, sobretudo, plantas e animais exóticos e relíquias antigas tipo vasos, cerâmicas, etc. E trazendo aventureiros, estudiosos, víveres e mantimentos para Uno. Um mercenário de serviço em Uno recebe 1 m.o. por mês mais uma porcentagem no valor de qualquer relíquia que ele consiga resgatar, geralmente algo em torno de 5% a 30% de acordo com a periculosidade da missão. Geralmente existem entre cinco e oito grupos de aventureiros explorando a região. Eles saem de Uno em incursões que duram cerca de trinta dias, daí voltam com mapas e qualquer coisa de valor que tenham encontrado. Muito raramente esses grupos não sofrem baixas durante as explorações e grande parte deles nem mesmo retorna. Isto garante que, em Uno, tem sempre vaga para exploradores.

Arborus: A cidade das Aves

Arborus, a Cidade das Aves é a capital dos Napóis, o povo híbrido entre homens e aves. Localiza-se no Vale Ranovel, porém se encontra a mais de cento e sessenta metros do chão encravada nas encostas íngremes da Cadeia Ergoniana, somente sendo alcançada por seus moradores alados. Também se pode tentar atingi-la por meio de escadas de cordas nada confiáveis presas às pedras da encosta. Essa bela cidade possui inúmeros pórticos, passadiços e varandas. As paredes são de granito trabalhado e é muito comum ver tipos esculpidos em baixo relevo com canções, poesias, crônicas e outras belas obras





de arte. No interior da cidade existem grandes salões de tetos abobadados, e paredes altas em salões espaçosos quase sem nenhuma porta. A população é bem pequena, cerca de 5.000 napóis habitam os salões de Arborus.

Arborus vive em guerra armada contra os Sekbet. Defendem que alguns dos templos ocupados pelos Sekbet, entre eles Lui-rem, foram erguidos por seus antepassados e que por isso lhes pertencem por direito. Mesmo estando em menor número, os Napóis só não venceram ainda este embate devido o auxílio mágico que os Sekbet têm dos Elfos Sombrios que habitam as montanhas e das suas criaturas bizarras.

Rarumá: A cidade flutuante

A região litorânea dos mangues, próximo à Floresta Petrificada, é território dos Gouras. Ali está localizada Rarumá, a maior tribo goura dos mangues. Rarumá é um conjunto de cabanas de madeira fixadas com cipós. Um engenhoso método de fabricação faz as casas gouras flutuarem durante as cheias, permanecendo ancoradas por cordas de cipós. Ali os gouras vivem da caça, sobretudo de peixes e crustáceos que habitam o mangue. Os gouras vêem pouco valor no dinheiro dos humanos e qualquer forma de comércio com Rarumá envolve viveres e meios de enfrentar as intempéries dos Mangues, em principal as cheias.

Em Rarumá os gouras fabricam excelentes canoas e seu relacionamento com Uno consiste principalmente na troca de canoas e pescado por armas de ferro e armaduras leves. Embora habitem a praia, os gouras evitam terminantemente invadir as águas salgadas, território de aquamarinos e outras criaturas selvagens e perigosas. Além do que as águas do mar de Suz são, definitivamente, assombradas e malditas.

As águas malditas do Mar de Suz

As águas azuis do Mar Amaldiçoado são temidas e reverenciadas por todos os habitantes dos Mangues. As lendas e histórias que existem sobre o Mar de Suz são inumeráveis. Embarcações desaparecidas, espíritos atormentados, fantasmas, navios malditos, piratas mortos vivos, monstros marinhos, cidades submersas, e muitas outras bizarrices fazem parte das histórias do Mar de Suz. Muitos são os fatos relatados por sobreviventes, mas as contradições são muitas e não é incomum a loucura entre os que sobreviveram a naufrágios no Mar Amaldiçoado. Os nativos dos Mangues acreditam que um reino de homens aquáticos está erigido em algum ponto próximo da costa. Existem peixes de grande porte e estudos recentes apontam a região como rota do Leviatã, que talvez o utilize como berço para seu filhote ou como "trilha" para alcançar as Geleiras.

"Navegar no Mar de Suz é um ato de grande coragem ou completa loucura", segundo um dizer

popular nos Mangues. A ocorrência de grandes tempestades é muito comum, principalmente na região dos Galpas. A maioria dos naufrágios, na realidade, é atribuída a essas tempestades. Na prática o Mar de Suz é uma barreira que impede o acesso por mar às terras a leste das Estepes Vítreas.

Arquipélago de Galpas

Do litoral, olhando para o Sul, adiante no Mar de Suz, é possível avistar o arquipélago denominado Galpas. Os Napóis contam que o Galpas parece já ter sido habitado e que lá existem inúmeras ruínas e marcos, além de várias torres espalhadas pelas ilhas; a arquitetura lembra muito a anã, porém toda vez em que é levantado este assunto com os anões de Blur, estes ficam irritados e logo mudam o assunto. A distância da costa não permite um vôo dos Napóis até lá, bem como o próprio Mar de Suz não encoraja qualquer investida náutica. Atualmente acredita-se que seus únicos moradores sejam os Tritões.

Rumores e intrigas

Existe um novo sacerdote entre os Sekbet que vem ganhando força, seu nome é Kraus, e se intitula o sacerdote de Malemom. Kraus prega a guerra total contra as demais raças dos mangues e seu nome já chegou aos ouvidos de Faror, que em muito gostou destas "profecias"...

Após o atentado sofrido pela rainha Sissa, a Cinza Prateado, o nome de um grupo divergente vem sendo falado como autor do feito. Os Abutres, como se denominam, são um grupo que luta para a ruína da sociedade Napól da forma que é vista hoje. Seu líder – o Pena Negra, como é chamado – tem algum objetivo ainda obscuro a todos, porém parece aliando aos Elfos Sombrios.

Entre os mercenários que estão de serviço em Uno sussurra-se que as guildas de piratas têm contratado assassinos para eliminar Edil Nargo. Até agora todas as tentativas falharam, mas é uma questão de tempo... Falam que uma fortuna digna de rei está sendo oferecida ao homem que matar Edil.

Os navios que vêm aos mangues parecem estar cada vez mais integrados por necromantes disfarçados. Os sacerdotes de Cruine em Uno insistem que Edil deixe-os identificá-los, porém este sustenta que "os que aqui vem, aqui são bem vindos".

A algum tempo atrás chegou ao conhecimento de Edil que sua casa tinha sido saqueada por ninguém menos que o Pirata Colizei Prada, sua filha teria fugido, porém não se sabe o seu paradeiro. Edil escalou Cassel para achá-la e para caçar Colizei. Prada, por sua vez, acredita que se seqüestrar Elena poderá negociar em vantagem com Cassel e Edil.





Muitos comentam que Edil, quando venceu os horrores de Mini-rum foi amaldiçoado e não pode mais deixar os Mangues.

Na corte da Rainha Perse os napóis andam preocupados, pois acreditam que Edil está a serviço dos Elfos Sombrios agora, e que planejam um novo Levante dos Mortos.

Outros comentam que Edil foi morto nos salões de Mini-rum, o capitão na realidade seria um demônio ou vampiro, até mesmo um transmorfo, que tomou o lugar do verdadeiro Edil Nargo.

Os Gouras contam que sabem a localização de um enorme palácio totalmente soterrado pela lama. Dizem que existem ali grandes tesouros, mas que os salões são repletos de transmorfos agonizantes à espera de alimento.

Alguns piratas falam que Viguinier Alonsi está indignado com o fato das descobertas dos Mangues estarem sendo vendidas e saqueadas, quando deveriam estar sendo levadas aos colégios místicos para serem estudadas. Falam que Viguinier estaria disposto a trair Nargo e pagar muito bem a um grupo que fosse à corte em Portis e contasse a verdade aos reis magocratas.

O nome da Seita tem sido sussurrado entre os mercenários de serviço em Uno.

Os habitantes de Uno falam de um homem pescador que mora num lugar desconhecido nos Mangues. Diz-se que esse homem é capaz de falar normalmente com os mortos e que com eles fez pactos de não agressão. Conta-se que esse indivíduo é capaz de navegar a seu bel prazer no Mar de Suz e que tem negócios com tritões e aquamarinos. Os Gouras tem canções sobre ele...

Existe uma velha profecia, que foi encontrada escrita em algumas ruínas nos mangues, onde diz que o Rei Escuro irá expandir seus domínios quando o dia e a noite forem um só... Alguns estudiosos estão preocupados, pois parece estar se aproximando um eclipse, somente Edil não se interessa por essa profecia.

Principais Personagens

Adonias

Mercador e Pirata, este pequenino é o comandante do barco Valente das Marés. Após ser salvo por Edil torna-se o principal financiador de Uno. Pode ser encontrado, às vezes, em Quessedir, porém nem sempre é fácil contatá-lo. Adonias é muito ocupado e rico, pois os tesouros conseguidos por Uno lhe trouxeram fama e renome entre os do submundo. Astuto e poderoso, Adonias patrulha as águas e rotas que seguem para os mangues, não deixando que outros que não os seus façam contato com Uno.

Capitão Edil Nargo

Cavaleiro humano experiente e audaz, que usa uma armadura impecável de cor prata, Edil testou mais uma vez seu poder no combate e sua astúcia como líder e diplomata ao vir para os mangues. Após várias provações acabou tendo sua sorte virada no dia em que venceu Mini-rum. Aproveitando-se da admiração e respeito ganho sobre todas as raças dos mangues após o ocorrido, conseguiu fundar e estruturar Uno e o forte Estrela do Mar. Ultimamente sabe que seu lugar é invejado e ambicionado por vários entre os seus, podendo contar com a confiança de poucos, entre eles o Pirata Cassel. Foi para este que Edil delegou a maior de todas as suas missões, encontrar em algum lugar nos reinos sua filha, Elena, e deixá-la em segurança.

Faror, o Grande

Grande líder da tribo Sekbet de Lui-rem, é um gigante comparado a outros de sua, seu tom de pele verde escuro e sua corpulência são de causar impressão a qualquer ser que cruzar seu caminho. Chefiou os seus a mais de 40 anos, poucos foram os que o questionaram e nenhum destes sobreviveu ao combate pela chefia. Lidera seus subordinados de maneira rígida e com muita astúcia, os conselhos de seu sacerdote Rocar são sempre bem recebidos e na maioria das vezes acertados. Faror só se arrepende de ter dado ouvidos a Rocar para que Edil Nargo participasse do desafio em Mini-rum. A vitória de Edil lhe fortaleceu a ponto de ter de ser tolerado nos mangues. Dizem que Faror pretende ainda acabar com este entrave assim que conseguir se apossar de Mini-rum, seu último entrave na unificação das aldeias Sekbets. Há algum tempo, Faror vem ouvindo rumores sobre um Sacerdote de Malemom que prega uma guerra étnica nos mangues, ainda espera que seus guerreiros achem este sacerdote, já que seus interesses são comuns...

Grande Goura

Líder dos gouras, o grande Goura é o único goura a ter sentimentos e magia, esta última proveniente de Cupaqui. Atualmente o Grande Goura tem apenas uma única preocupação. Preservar a paz em seus domínios. Para isso apóia incondicionalmente o Capitão Edil Nargo, pois acredita que ele foi enviado por Cupaqui para mediar a paz e aclamar os Sekbets. Com o armistício declarado entre Sekbet e Napois pode voltar sua atenção aos mortos dos mangues, que parecem cada vez mais fortes. Verificando que Uno cresce exponencialmente, redobrou os cuidados com a vigilância, sabendo que nem todos os de Uno são favoráveis a Edil. Atualmente procura um meio de contato com os tritões, afim de negociar um êxodo de sua raça para os galpas.



Kraus, o sacerdote de Malemom

Este sekbet esguio e ardiloso circula pelas aldeias menores incitando toda população sekbet a uma guerra contra as demais raças do mundo. Seu paradeiro atual e sua fisionomia não são de conhecimento de todos, mas suas pregações parecem se estender e crescer de forma assustadora entre o povo réptil.

O Pena Negra

Seu nome ainda permanece um mistério a todos os napóis, inclusive seus seguidores, o grupo Napól dissidente chamado Abutres. Sua ligação com os Elfos Sombrios ainda não foi comprovada pelo governo de Perse, como suas características tampouco são conhecidas. A cada membro dos Abutres preso um relato diferente sobre ele é feito, uns o descrevem como alto e voraz, outros como pequenino e traiçoeiro, porém algumas coisas permanecem imutáveis: Seu grito potente capaz de perfurar tímpanos e quebrar coisas e seus olhos vermelhos e brilhantes como brasa. Outra coisa também permanece, o fanatismo com que seus seguidores agem.

Pirata Cassel

Este humano de aparência jovial e pele escura, seria facilmente confundido com qualquer outro marujo, não fosse seus feitos notáveis tanto em terra quanto no mar. Após enfrentar e vencer Mini-rum com Edil Nargo, tornou-se para Edil igual a um filho. Foi ele que salvou o Mercedor Adonias e conseqüentemente trouxe Uno de volta ao contato com os reinos. Comandando o navio Flecha Azul, cedido por Adonias, Cassel é um dos poucos que conhece a rota segura pelo mar até os mangues. Valente e esperto, não se deixa enganar facilmente pelos outros. Por sua forte ligação afetiva com Edil Nargo, recebeu deste a missão de encontrar sua filha Elena, que está em algum lugar dos Reinos Conhecidos e colocá-la em segurança.

Pirata Colizei Prada

Este Meio Elfo, de pele, olhos e cabelos claros, foi o líder do motim contra Edil, levando a última embarcação de Edil para fora dos mangues. Acredita-se que está desaparecido ou se escondendo. As últimas informações sobre ele foram a respeito de seu saque à casa de Edil Nargo em Runa, que fez a filha do líder de Uno fugir, sem nem mesmo saber que seu pai está vivo. Após ter conhecimento de que Cassel conseguira retornar anos mais tarde, se escondeu em algum lugar para evitar ser cassado. Atualmente procura Elena acreditando que ela possa ser uma boa moeda de troca com Edil Nargo.

Rainha Perse, a Alta Branca

Sagrada rainha dos napóis após sua mãe - A Cinza Prateada - sofrer um ataque interno, Perse tem

dirigido seus súditos de maneira firme e justa. Esta Napól de penas brancas e corpo bonito igual a uma águia foi criada desde seu nascimento para assumir o trono, seu garbo e altivez impressionam até os mais nobres dos Elfos. Com o assassinato de sua mãe por um dos seus, reina entre a nobreza Napól um sentimento de desconfiança e paranóia. Seguidora de Pi-toutucan, Perse viu na chegada das raças dos reinos um importante fator para os mangues. Essa importância cresceu mais ainda quando Edil conquistou admiração dos Sekbets, uma vez que poderia desta forma utilizar Edil como mediador de um armistício entre as duas raças, garantindo assim tempo para que pudesse devolver a tranquilidade a seu povo. Atualmente Perse enxerga Uno como uma porta de comércio para os reinos do Norte, além de uma importante aliança contra os Sekbets.

Rocar, o Sacerdote de Arnor

Este Sekbet é o conselheiro e sacerdote de Lui-rem, admirado por muitos por seus acertos, ganhou ainda mais seguidores quando aconselhou a Faror aceitar o desafio de Edil. Apesar da natureza violenta característica de todos os Sekbets, Rocar é perspicaz e sangue-frio a ponto de saber que sua presença não é tão bem vista por Faror como antes, porém continua ao lado deste para manter o *status quo* de sua sociedade. Rocar acredita que se Faror seguir suas vontades de conquistar Mini-rum os sekbets ficarão enfraquecidos com esta guerra interna e serão alvos fáceis os Napóis.

Sertres, o sacerdote de Urir

Sekbet franzino e de tom avermelhado, sua aparência esconde sua verdadeira força. Poucos de Mini-rum desafiam sua posição, pois todos conhecem a fama do "sacerdote guerreiro". Sertres além de ser um sekbet que preza pela justiça, em que o mais forte e capaz tem sempre razão, claro, é um ser que visualiza as coisas de maneira singular. Este mantém uma aliança secreta com Rocar, sacerdote de Arnor em Lui-rem. Esta aliança permitiu que estes manipulassem seus chefes a ponto de dar a oportunidade a Edil enfrentar o labirinto. Com o respeito conquistado por Edil conseguiram um ser neutro para dialogar com seus inimigos Napóis. Sertres suspeita dos propósitos dos Elfos Sombrios em sua aliança e prefere não enfraquecer sua raça a ponto de deixá-la vulnerável a estes. É ele que mais se aproxima dos habitantes de Uno, bem como do próprio Edil Nargo. Sua próxima meta é contratar alguns de Uno para que achem Kraus, um sacerdote de Malemom que pode acabar por estragar os planos do sacerdote.

Sorek, o Audaz

Baixo, porém muito forte, Sorek comanda os sekbets de Mini-rum desde que sobreviveu ao labirinto a mais de 30 anos. Este Sekbet de escamas amareladas é o que pode se dizer da coragem encarnada. Vem angariando seguidores



em Mini-rum, uma façanha que preocupa seu atual nêmesis, Faror. Sertres, seu conselheiro e sacerdote de Mini-rum, prevê que os Sekbets não sobreviverão à guerra Sekbet-Napól se Mini-rum e Lui-rem não se mantiverem aliadas, Sorek pouco se importa e prefere treinar seus guerreiros para que todos venham e para que possa mostrar a supremacia de Mini-rum aos demais. Tem se estreitado na relação entre eles e os Elfos Sombrios, os quais lhe garantiram aliança em quaisquer dos combates, seja contra Napóis ou os de Lui-rem.

Viguihier Alonsi

Este Elfo foi discípulo de ninguém menos que Iênim Calaudra e é um dos maiores magos arcanos presentes em Uno. Sua estadia nos mangues parece tê-lo abalado bastante, no passar dos anos seu cabelo empalideceu e sua feição sempre alegre de antes mudou para algo mais idosa e fechada. Sêrio e estudioso, Viguihier aconselha o Capitão Edil Nargo desde que pisaram nos mangues. Após ter descoberto que os tesouros achados nos mangues não estão indo para Portis Viguihier se distanciou de Edil, atualmente conspira em segredo contra o líder de Uno.



Lar, reino Élfico



Introdução

"Dos antigos feitos e sonhos quase nada restou. Do amor, somente a vingança contra os irmãos sombrios. Da sabedoria, o manejo da espada. Dias negros regem nosso povo em espera do retorno daquele que novamente nos levará à luz."

*Trecho retirado do discurso no salão de Mepolos
pela Regente Chania*

Origens

A história de Lar remonta a um período tão antigo que mesmo para grandes historiadores têm sido impossível conhecer os detalhes. Separar fato de ficção é uma tarefa, hoje, praticamente impossível. A maioria dos estudiosos, entre eles alguns elfos, acredita que a história élfica começou há cerca de doze mil anos, antes do grande Cataclismo, quando no território conhecido atualmente como Lar, Palier criou os primeiros elfos.

Sendo criaturas vivas, os elfos foram dotados de curiosidade, longevidade, compaixão e, evidentemente, vontade própria. Como tal houve entre eles o orgulho e a presunção. E existia, claro, aqueles que buscavam o poder acima de tudo. Apesar de longevos, o desejo de viver e o apego às coisas naturais abandonam-nos o que lhes conduz, por fim, à morte. Além disso, a morte em combate ou provocada por doenças não lhes era desconhecida.

Eram assim: perfeitos e imperfeitos, bons e maus, certos e errados... Exatamente como as demais raças que viriam a habitar Tagmar.

A Era dourada

Quando as casas e a praça central da primeira cidade élfica foram edificadas o próprio Palier estava entre seus filhos. Do seu pai herdaram a incrível habilidade de construir cidades que se mesclam perfeitamente com a natureza ao seu redor. Fazendo uso de técnicas únicas de arquitetura e da alta magia daqueles dias para erguê-las, como fruto de um sonho ou um conto de fadas.

As lendas dizem que foram necessários trezentos anos até sua completa conclusão. Durante todo este tempo Palier esteve entre seus filhos, educando-os de forma a se tornarem criaturas melhores.

O dia em que ficou pronta a Primeira Cidade foi marcado pela alegria e pela tristeza, pois Palier declarou que deveria partir para concluir sua maior obra em Tagmar. Uma grande festa foi realizada. Por cinco dias e noites os elfos celebraram com seu pai à sua memória e à sua despedida desejando seu breve retorno.

Manuscritos muito antigos relatam que Palier levou consigo uma grande comitiva de elfos, sobretudo dourados. O destino desses elfos é um mistério, mas grandes eruditos têm tentado associar sua

origem com a dos Guardiões da Ponte Sagrada de Palier.

Mesmo sem a orientação de Palier, demais cidades élficas cresceram e prosperaram. O tempo passou e nasceram filhos que não se lembravam da glória de Palier e nem do seu amor. Não tardou que comesçassem as disputas e desentendimentos entre grupos de elfos. Muitos assuntos não eram vistos da mesma forma e as diferenças ameaçavam a paz dentro da cidade. As diferentes posturas de dourados e florestais davam origem a acaloradas discussões.

Pouco depois foi fundado o Conselho dos Arquimagos Élficos. Os membros do Conselho eram os elfos reconhecidamente mais poderosos e influentes das famílias nobres.

Enganam-se os que acreditam que a sociedade élfica era marcada pela completa igualdade entre seus membros. Como poderiam ser iguais se nascem de mães diferentes e têm habilidades diferentes? Apesar de instruídos no bom caminho que defende a igualdade entre as raças e o direito à vida de todas as criaturas. A sede de poder, o orgulho e a intolerância levaram muitos elfos a percorrer um caminho mal e perigoso.

A sociedade élfica neste momento era composta pelos nobres, pela plebe e pelos sacerdotes. Os sacerdotes eram seguidores fiéis dos ensinamentos de Palier. Servos nos quais o tempo não havia apagado a lembrança do pai. Os nobres nasceram entre os elfos de maior poder mágico e influência, declaravam-se herdeiros diretos dos primeiros elfos criados por Palier, os que o acompanharam quando ele veio pela primeira vez a Tagmar. A plebe cabia os trabalhos braçais, a manufatura dos bens e os serviços a uma casa nobre a quem serviam com zelo e dedicação.

Entre os nobres, posteriormente, nasceu a Classe Guerreira. Elfos, em sua maioria florestais, que arriscavam suas vidas para proteger a cidade de Lar e seus habitantes dos perigos desconhecidos dos primeiros dias, quando o mundo ainda era jovem.

Por muitos séculos a vida prosseguiu. Novas raças foram vistas e a sociedade élfica cresceu e prosperou de uma única cidade para outras quinze. A região de Lar se tornaria definitivamente sua casa.

Aqueles dias são considerados por muitos como o apogeu do povo élfico, quanto tempo durou e a razão exata da sua queda, são um mistério ainda insolúvel. As artes, a música, os artefatos e os rituais mais poderosos foram criados naquele período. Nunca as cidades élficas foram tão lindas e sua influência tão poderosa. Foi nesse tempo que cresceram também a desconfiança e a semente do que seria o grande mal dos séculos seguintes: Seret Analiom.

A Semente do Mal

Por muitos e longos anos o Conselho Élfico discutiu sobre a questão dos povos humanos e anões, sem



chegar a uma decisão. Era consenso que os demais povos eram incultos e bárbaros, que destruíam a natureza e promoviam a violência entre eles e aos demais a sua volta. Mas o Conselho Élfico se via dividido em duas correntes de pensamento: Os Isolacionistas tendo Áriem Miniel, elfa dourada, sacerdotisa de Palier e líder do Conselho dos Sacerdotes, como sua grande representante, e os Expansionistas com Armidar Arcosi, elfo florestal, espetacular guerreiro e comandante élfico como seu representante mais forte.

Os Isolacionistas viam os demais povos como crianças que ainda estavam aprendendo a viver e os elfos deveriam deixar que seguissem suas vidas em paz e sem interferências, permitindo que crescessem por seus próprios erros e acertos. Para os expansionistas, por outro lado, as raças "incultas" eram ameaças não somente à natureza, mas aos próprios elfos.

Segundo os expansionistas as raças "incultas", marcadas por sua beligerância, se tornariam, a cada dia, uma ameaça maior à nação élfica. Defendiam que todos deviam ser subjugados e ensinados a viver à maneira élfica. Dentro da corrente Expansionista, porém, existia um grupo ainda mais radical: os Filhos de Palier, encabeçados por Seret Analiom, mago poderoso e segundo em poder entre dos Expansionistas. Os Filhos de Palier acreditavam que somente subjugar as demais raças não seria suficiente, mas transformá-las em escravos e, se necessário, exterminar os que fossem considerados dispensáveis.

Mas, apesar da divergência de opiniões o Conselho Élfico, sempre impôs ao povo a obrigação de um tratamento cordial para com as demais raças.

Nos anos seguintes, sob a influência de Áriem Miniel, houve um estreitamento de relações entre o povo élfico e o povo anão. E, desse estreitamento nasceu uma forma de cooperação entre as duas raças. Permitiu não somente a troca de cultura, mas também língua e conhecimento.

Foi nesse período que, segundo os eruditos mais respeitados, Seret Analiom teve seu primeiro contato com a energia sombria dos planos inferiores e conseguiu, a partir daí, desenvolver um novo tipo de energia mágica. Essa nova fonte de poder tornaria Seret um místico ímpar entre seus irmãos e lhe acrescentaria bastante poder e influência.

Os elfos transmitiram aos anões os segredos da magia e por sua vez aprenderam as técnicas da insuperável metalurgia anã. Para ambos foi um grande salto na qualidade de vida e no desenvolvimento das suas nações. Em ambos os reinos havia embaixadores e o início de um comércio promissor entre esses povos começou a desenhar-se.

Para os Expansionistas a aliança entre anões e elfos era vista como um imenso retrocesso das tradições élficas puras. Todavia utilizaram largamente a habilidade metalúrgica adquirida para a confecção de armas e armaduras mais poderosas e resistentes. Seret Analiom também viu na aliança

com o povo anão uma oportunidade única de enfraquecer, senão destruir, o espírito Isolacionista que na época espalhava-se entre os elfos como uma "praga".

Utilizando testas-de-ferro, Seret seduziu líderes de um dos maiores clãs anão. Oferecendo-lhes poder e conhecimento mágico em troca de armas e fidelidade. Segundo alguns historiadores, a natureza das mágicas ensinadas por Seret foi, em grande parte, responsável pela cisão do reino anão.

Pouco depois de serem firmadas alianças mais resistentes e com o comércio entre os reinos elfo e anão prosperando e desenvolvendo-se, acontecimentos perturbadores passaram a assolar o reino anão. Uma disputa entre clãs levou-os a uma guerra civil sem precedentes. Os embaixadores de cada clã foram chamados de volta ao seu reino e as fronteiras de Blur foram fechadas.

Foi decisão do Conselho Élfico não envolver-se, sob nenhuma circunstância, no conflito ocorrido entre os clãs anões. Contudo, embaixadores anões enviados a Lar foram encontrados mortos por flechas élficas. Um ritual negro e maligno havia destruído o espírito dos embaixadores, suas almas atormentadas jamais encontrariam descanso. Tal demonstração de desrespeito e crueldade jamais havia sido vista; era imperdoável. Os anões foram rápidos em decidir que os elfos não estavam alheios à guerra e a qual lado eles estavam aliados, no caso o clã dos "Esquecidos" que dentre todos foi o que mais desenvolveu as artes místicas ensinadas pelos elfos. Desde então anões e elfos nunca mais seriam aliados. Grandes eruditos concordam que foi aqui onde teve início a histórica intriga entre essas duas raças. Alguns sábios, hoje em dia, afirmam que foi Seret Analiom o autor da armadilha que levou à morte os embaixadores anões, e que através de sua influência no clã dos Esquecidos esperava ser o destruidor da raça anã.

Seret, arquitetando sua ascensão, teria influenciado os líderes do clã dos Esquecidos a buscarem mais poder e controle sobre os demais anões, o que teria provocado a guerra civil e o cisma posterior. O confronto não saiu bem como esperado, mas a aliança entre o povo élfico e anão estava perdida para sempre. Enquanto isso o poder de Seret Analiom, vinha crescendo, conquistando cada vez mais espaço e aliados entre os membros do Conselho Élfico.

Anos mais tarde, Armidar Arcosi, o líder dos Expansionistas, era pouco mais que uma simples figura ilustrativa, Seret dominava praticamente todos os representantes Expansionistas e disseminava cada vez mais abertamente o genocídio das raças incultas.

Pouco depois morte de Armidar sob circunstâncias absolutamente fora do comum provocou grande comoção e especulação dentro da sociedade élfica. Isso não impediu, contudo, a escalada de Seret Analiom à cadeira mais alta dos Expansionistas. Coincidentemente ou não, data dessa época a fundação do Conselho das Sombras. Um grupo de





altos magos, todos discípulos graduados de Seret e seguidores fervorosos de suas ideologias.

Senhor de muitos elfos e dono de grande influência entre os nobres élficos Seret Analiom passou a atacar abertamente a política de Árien Miniel para com os outros povos. A animosidade entre Isolacionistas e Expansionistas chegou ao seu ápice quando Silad Gladart, elfo dourado, Grão-Mago élfico e mago maior do Conselho de Arquimagos, agrediu Seret Analiom, na entrada do Palácio do Conselho Élfico em defesa de Árien Miniel.

Ficou claro que a situação entre os dois grupos era impraticável. O Conselho dos Elfos foi convocado para ouvir Áriem e Seret e decidir qual das políticas seria a oficial de Lar. Muitos estudiosos garantem que Seret teria vencido facilmente os argumentos de Áriem e que sua influência no conselho era tanta que mesmo que os argumentos de Áriem fossem irrefutáveis ele seria o vencedor. Todavia Mermasil Ambrose membro respeitado no Conselho e amigo próximo de Áriem questionou os estudos mágicos de Seret e exigiu que ele expusesse ao Conselho a natureza da estranha energia mística desenvolvida por ele. E isso foi a queda de Seret. Quando o Conselho entendeu que a origem do poder místico de Seret era infernal decidiu por sua morte e pela destruição de todos os seus grimórios, artefatos, livros e pergaminhos de estudo. Exigiu que até o seu nome fosse riscado dos anais históricos da nação. Enfurecido Seret atacou os membros do conselho, mas mesmo seu grande poder não pôde fazer frente aos membros do conselho reunidos. A grande maioria dos partidários e discípulos de Seret, temendo a reação do Conselho, acovardaram-se e terminaram por fugir ou se esconder. Indignado lançou-lhes uma terrível maldição que recairia sobre todos os elfos que um dia viessem a fazer uso do karma infernal. Fazendo uso de todo seu poder Seret marcou os utilizadores do karma infernal com uma chaga impossível de ocultar: a sua pele tornar-se-ia negra como a noite e quando tocada pela luz do sol queimaria dolorosamente.

Apesar da sua morte, Seret Analiom ainda deixou muitos partidários fiéis à sua causa, e que embora não fossem magos poderosos eram bastante influentes e obstinados. Para esses elfos Seret seria mais forte ainda agora, pois havia se tornado um símbolo, um mártir.

Sob domínio das Sombras

Os anos que se seguiram à morte de Seret foram marcados pela ascensão de Auriom Galator ao poder como Rei de Lar. Apoiado por Áriem Miniel, Auriom iniciou o banimento das magias destrutivas e a caça aos colaboradores de Seret Analiom. Embora fosse justo Auriom era um líder fraco o que contribuiu para a ocultação e o crescimento do Conselho das Sombras. Operando às escondidas por meio de chantagens, assassinatos e traições o Conselho das Sombras conseguiu agrupar um número suficiente de partidários entre os nobres e os Membros do Conselho Élfico para levar

novamente a julgamento a política isolacionista de Lar, mas dessa vez foram vitoriosos. Lar fechou suas fronteiras a todas as raças não-élficas e iniciou campanhas sistemáticas de expansão do reino élfico.

O poder do Conselho das Sombras crescia assustadoramente; a ponto de terem seu nome sussurrado entre os nobres e a plebe como sendo os verdadeiros reis de Lar. As grandes cidades élficas se encontravam em declínio espiritual e moral. Muitos acreditavam que a divisão dos elfos seria o declínio de sua raça. Apesar disso, esses anos são conhecidos como o apogeu das artes e ciências não-arcanas, com o desenvolvimento ininterrupto da literatura, da arquitetura, da música e da filosofia, mas nunca os espíritos e corações élficos passaram por tantos conflitos e incertezas. Fatos que podem ser notados nas obras de arte desse período.

O ápice do poder do Conselho das Sombras é alcançado com o assassinato de Auriom Galator e a prisão de Áriem Miniel acusada de alta traição por haver auxiliado prisioneiros de raças não élficas a fugirem de Lar. O assassinato de Auriom e a prisão de Áriem destruíram a esperança de muitos elfos em Lar. O domínio de terror do Conselho das Sombras comprava, chantageava, prendia ou assassinava todos os seus opositores. Muitos elfos partiram de Lar naqueles dias para nunca mais voltar. O maior líder desse grupo foi Galtem, herói elfo poderoso e temido, pai de Gáltilo, o guerreiro elfo que num futuro próximo lideraria a vitória sobre o mago Orlac nas florestas de Âmien. Ao lado de Áriem e de Galator, Galtem auxiliou na fuga de grande número de elfos e indivíduos de outras raças que haviam sido feito prisioneiros em Lar. Ele mesmo, sozinho, teria feito frente e destruído um dos membros do Conselho das Sombras.

Com a chegada da armada humana ao continente e seu povoamento sistemático da região, o conflito tornou-se inevitável. Em Lar, há muito, os filhos dos homens e sua capacidade de destruição eram conhecidos. A guerra étnica entre elfos e homens reacendeu a importância da Classe Guerreira élfica, nesses anos surgiram muitos grandes heróis e lendas élficas. Um dos grandes heróis de Lar foi Silad Gladart. Com auxílio do Conselho de Arquimagos ele estimulou a criação das magias de combate há muito abandonadas pelos elfos.

Apesar de ser um povo jovem, os filhos dos homens revelaram-se guerreiros muito capazes e extremamente corajosos, muitas vezes revertendo o resultado do conflito a seu favor. Os elfos da classe guerreira passaram a respeitar muito esses guerreiros e vê-los como terríveis inimigos.

A guerra entre a comunidade élfica e a humana durou muitos anos. Nesse período houve diversos desentendimentos e conflitos isolados. Muitos solucionados por meio da espada, outros por meio diplomático, pois o Conselho das Sombras aprendeu a duras penas que a raça humana não devia ser subestimada.





Anos mais tarde, numa manobra audaciosa, o Conselho Élfico, sob forte influência, tomou uma atitude extrema: autorizou que o Conselho dos Arquimagos recuperasse os estudos de Seret Analiom e fizesse uso da magia infernal sob o pretexto de ser esse o único meio possível de por fim a guerra. E assim foi feito. Sob a tutela de discípulos negros os magos élficos foram iniciados nos ritos infernais. A força mágica dos elfos foi destruidora. As fronteiras de Lar foram bem firmadas e já se cogitava a idéia de expansão, até mesmo de extermínio. Porém, algo não previsto ocorreu, os magos que utilizaram karma infernal tiveram suas peles escurecidas dentre outros efeitos colaterais. Tal fato atemorizou ainda mais os inimigos do Conselho das Sombras.

Os anos seguintes foram marcados por um reino de terror e vergonha para os reis élficos. Graças aos deuses Silad Gladart, nessa época afastado dos seus serviços e caçado por alta traição, uniu-se a grandes heróis de todos os povos e resgatou Áriem Miniél dos calabouços da Primeira Cidade. Áriem passou a pregar o retorno à Verdadeira Adoração e profetizar a queda do reino élfico caso não houvesse arrependimento.

Anos difíceis marcaram a escalada dos heróis élficos até que conseguissem reunir seguidores suficientes à sua causa. Tal feito deveu-se, sobretudo, à bravura de Silad Gladart, Gáltilo e Indrist Galator e à doçura e poder de Áriem Miniél, juntos esses quatro bravos puseram exércitos em fuga. Ao fim da sua jornada sete das dezesseis cidades élficas apoiavam Áriem e baniram das suas fronteiras todos os seguidores das doutrinas de Seret. Conseguiram até mesmo destruir três membros do Conselho das Sombras. O Conselho, por outro lado, criou um exército forte e fiel constituído por grandes guerreiros e magos de poder excepcional. Estima-se que fora nesse período que conseguiram completar a construção dos "Morgonds", ou "Pedras da Escuridão", estes obeliscos de grande poder arremessariam Tagmar numa era de noite eterna, governada pelo Conselho das Sombras.

Áriem, avisada em sonhos por Palier dos planos do Conselho das Sombras e da criação dos Morgonds, reuniu uma tropa de milhares de valentes élfos que marchou contra a Primeira Cidade para fazer frente a um exército três vezes superior em número e apoiado por poderosas mágicas infernais. Em meio à guerra e desespero Indrist Galator, sobrinho-neto de Auriom Galator e último herdeiro vivo legítimo ao trono de Lar, subiu à torre mais elevada da Primeira Cidade e sublimou o próprio corpo num turbilhão de chamas sagradas – a Luz de Palier – cuja claridade dizimou dois terços das tropas inimigas em plena noite. A Primeira Cidade era, por fim, reconquistada.

O fim da nação élfica?

Apesar da incrível derrota o Conselho das Sombras iniciou o Ritual da Noite Eterna. O karma infernal canalizado através dos Morgonds atrairia para Tagmar o submundo do deus Cruine e assim

conjurar uma noite eterna sobre Tagmar. Mais uma vez Áriem Miniél antecipa essa manobra e junto a Silad Gladart e aos Arquimagos do Conselho que se mantiveram fiéis realizaram o milagre que deixou os feiticeiros do Conselho das Sombras à mercê de Cruine. Esse Milagre pôs fim, aparentemente definitivo, à ameaça do Conselho das Sombras.

Nos dias seguintes todos os servos e discípulos do Conselho das Sombras foram caçados ou expulsos para sempre de Lar. Todos os segredos e conhecimentos sobre a canalização do karma infernal foram definitivamente destruídos. Milhares de elfos foram expulsos naqueles dias sob a bandeira da vergonha e da revolta. Para onde foram é incerto, mas dizem que o legado de Seret Analiom e do Conselho das Sombras ainda não morreu. Diz-se que saindo de Lar os seguidores de Seret partiram rumo às Cordilheiras Montanhosas onde hoje estão as Geleiras de Tagmar, evitando o sol e a terra dos anões, e a partir de lá teriam encontrado refúgio contra o sol e contra os elfos de Lar. A partir de então esses elfos, amaldiçoados e ferozes, receberiam a alcunha de Sombrios. Essa foi a Primeira Grande Cisão.

O legado de Conselho far-se-ia sentir não só no povo élfico, mas em todo o mundo. Os efeitos da magia não canalizada de maneira correta pelos elfos sombrios foram oito grandes explosões através do continente de Tagmar. Seus efeitos místicos seriam sentidos em todas as regiões, criando seres e aberrações não naturais por toda Tagmar.

A própria floresta de Lar foi afetada pela magia; transformada, criou vida, mas sob a bênção de Palier se tornou uma das principais linhas de defesa de Lar.

Porém se enganam os que criam que o efeito da magia havia se dispersado. A quantidade absurda de energia mística que foi liberada permitiu que três grandes demônios: Jeru-Beor, Tenebrus e Raru-Baal atravessassem a divisão entre os mundos, e trouxessem suas legiões de demônios para Tagmar.

Seguiram-se meses de destruição e caos, durante os quais o Conselho dos Arquimagos assumiu o governo de Lar. Fragilizados pelas graves baixas durante a guerra contra os elfos sombrios, as tropas não poderiam ter qualquer esperança de triunfar sobre as hordas demoníacas. Foi então que, num ato inédito de humildade (ou desespero), Áriem Miniél convenceu o Conselho a enviar diplomatas a outros povos a fim de formar uma coalizão capaz de rechaçar o avanço das forças do inferno. Inesperadamente, o regente da nação humana "Bizar" atendeu ao chamado – embora, segundo críticos, muito mais por questões de auto-preservação e amor à guerra do que por um gesto de diplomacia. Um único – porém relevante – assentamento humano ao norte consentiu em arregimentar tropas junto aos elfos, abandonando suas terras pouco antes delas serem devastadas por investidas de bestas ímpias. Esses cavaleiros humanos revelaram-se suficientemente hábeis para exceder em larga margem as expectativas dos





elfos. Possuíam bastante em comum com os elfos da casta guerreira, com quem firmaram laços duradouros de amizade (poderiam os tais heróis Hécrates e Belom ter feito parte desta companhia de cavaleiros?).

Árien Miniél, sempre acompanhada de Silad Gladart (com quem – diziam as más línguas – perpetuava um amor proibido), tratou de realizar pessoalmente várias expedições, recolhendo grupos de pequeninos livres e também de fugidos da escravidão por outros povos. Suportou com resignação as críticas que diziam ser esse um esforço inútil, pois os pequeninos não eram aptos para a guerra. Ela era capaz de perceber, no entanto, que havia nesse povo um potencial oculto para o combate, como bem provou. Além do mais, nutria uma profunda simpatia pelos entes dessa raça, em geral joviais, ingênuos e hedonistas.

Pouco depois nasceu o mais improvável dos exércitos – a Coalizão Magna ou Exército de Todos os Povos – uma aliança possível apenas pela presença de um inimigo poderosíssimo em comum.

A batalha decisiva entre as duas frentes ocorreu no coração do continente, na vastidão semi-árida da Planície Cinzenta. Um contingente ínfimo de elfos permaneceu no Lar, enquanto todos os demais se concentraram nos assentamentos da Coalizão, junto ao centro do continente, com a única preocupação de barrar as hordas demoníacas antes que elas pudessem alcançar o berço da civilização élfica.

A fúria da batalha que se seguiu abalou os alicerces do mundo. Aço e magia dilaceraram a carne dos combatentes de ambos os lados. Árien e Silad brandiam cetro e cajado à frente das forças élficas, inspirando em seguidores e aliados um tipo de fúria quase divina. A vitória final dessa batalha, à custa de milhares de vidas, coube à Coalizão Magna. Jeru-Beor e Tenebrus foram banidos de volta ao Inferno, mas a maior tragédia para o povo élfico ocorreu quando Raru-Baal – na iminência da derrota – tomou Árien Miniél em suas garras e refugiou-se dentro de sua alma, um tipo de possessão para o qual nenhuma magia conhecida oferecia cura.

Contudo, com o fim do combate as diversas facções que compunham a Coalizão voltaram-se umas contra as outras. No conselho de guerra formado ao fim da batalha para decidir o que fazer com as terras libertadas e com os espólios de guerra os pequeninos ressentiam-se dos longos períodos de escravidão nas mãos de humanos e anões. Os anões, por sua participação “decisiva” na contenda, reivindicaram recompensas na forma de terras e permissões para explorar as riquezas subterrâneas dos outros reinos. Os humanos recusaram-se a admitir que sua ocupação rápida e impactante sobre o continente era ilegítima e exigiam a devolução das terras reconquistadas pelos elfos. Os próprios elfos discutiram violentamente entre si – muitos dos quais propondo veementemente a deposição de Árien Miniél da liderança do Conselho de Sacerdotes e seu exílio imediato, a fim de proteger a integridade da civilização élfica. Em

resposta a isso, Silad Gladart, saturado pela corrupção da corte do Conselho Élfico, finalmente verbalizou o ressentimento com aquilo que Lar havia se tornado, “um covil de cobras traiçoeiras e gananciosas”, com o coração cheio de dor e amargura, Silad deixou Lar para sempre. Tomando Árien inconsciente em seus braços, abandonou a Coalizão e jurou que jamais voltaria. Levou consigo numerosa comitiva de elfos dourados entre eles o valente Gáltilo. Outros magos e guerreiros que, acima de tudo, eram fiéis a Árien Miniél e aos seus ensinamentos também acompanharam Silad.

O destino desses heróis é incerto. Sabe-se que Gáltilo, tempos mais tarde sobre o comando de numerosos elfos, chegou às florestas de Âmien. Ali pediu permissão a Enor, Senhor da Torre do Vale Vandril e último remanescente dos Guardiões da Ponte Sagrada, para habitar as florestas da atual Âmien, aos pés da Ponte Sagrada de Palier, ali Gáltilo lideraria a assim chamada Irmandade da Floresta por longos anos de paz. Mais tarde Enor e Gáltilo lutariam juntos na batalha contra Orlac. Dos frutos dessa batalha Gáltilo e Enora, filha de Enor, casariam e da sua união nasceria o reino de Âmien. Contudo, o que o destino reservou a Árien Miniél e Silad Gladart, provavelmente os dois maiores heróis elfos que já existiram, ninguém pode afirmar.

Entre os elfos dourados remanescentes da Grande Guerra, os únicos sobreviventes do Conselho dos Sacerdotes eram Árien Miniél e Erilas Faládriam. Este último assumiu a liderança do que restou de seu povo, mas a Primeira Cidade nunca mais seria a mesma. Assim, os elfos liderados por Erilas buscaram reconstruir um novo reino, tão à imagem do primeiro quanto possível – embora em seus corações soubessem que não seriam jamais capazes de reproduzir senão uma pequena fração do esplendor da Primeira Cidade. A chaga dos Filhos Sombrios era recente, o ódio pelos incultos ardia no peito como uma brasa viva. Os anos seguintes foram vividos como uma sombra, uma ferida que não sararia jamais. O pior, todavia, ainda estava por vir.

O Cataclismo

Há muito os deuses de Tagmar, debruçados sobre o continente, assistiam com indizível desgosto o surgimento de cultos pagãos, batalhas intermináveis sob a bandeira da fé, mas na realidade, motivadas pela cobiça, a busca desenfreada pelo poder que refletia o desejo íntimo de ser igual aos deuses. Acompanharam com triste interesse a ascensão e a queda dos elfos, da qual nasceram os Sombrios, e a invasão do reino mortal por criaturas do inferno. Constataram que nem mesmo a superação de um inimigo em comum poderia trazer paz ao mundo. Penalizados e furiosos, decidiram então que não assistiriam impassíveis à aniquilação mútua das nações mortais, nem que para isso fosse necessária uma intervenção direta. E foi exatamente o que aconteceu.





A fúria dos deuses se fez em maremotos, terremotos, chuva e fogo. Uma sociedade vasta, onde existiram orgulhosas as maiores e mais belas cidades do mundo, berço de uma cultura milenar, orgulhosa e prepotente, foi tragada pela ira dos deuses. Milhares de elfos perderam suas vidas. Suas crianças foram mortas, seus castelos demolidos, sua glória foi tirada, seu orgulho destruído.

Os avatares dos deuses caíram sobre o mundo com tamanha e brutal manifestação de poder que partiram o continente ao meio, desaparecendo completamente com a Planície Cinzenta (território atualmente ocupado pelo mar). A partir disso, cada divindade procedeu como bem quis, esmagando reinos inteiros de infiéis e deixando sobre o continente a marca indelével de sua passagem.

Quando os dias do Grande Cataclisma terminaram e teve início o Terceiro Ciclo, o mapa de Tagmar havia sido drasticamente alterado – e o que havia de mais nobre e refinado da civilização élfica se perdeu para sempre.

O território ocupado pelo Lar ancestral foi transformado num monturo. O berço da nação élfica e a gloriosa Primeira Cidade foram tragados pelo mar. Todas as cidades élficas que não foram submersas ficaram em ruínas. A cidade menos penalizada foi Eldair, mas a fúria do terremoto que devastou as Planícies Cinzentas arrancou-a de seu lugar original. Foi para Eldair que os sobreviventes acorreram. Sob a forte liderança do Conselho dos Lordes Élficos as ruínas foram reerguidas. A dor e a punição vieram fortalecer a fé na existência dos deuses. O Cataclisma foi recebido como a disciplina de um pai amoroso que estava decepcionado com seus filhos. O culto a Palier foi restaurado, mas a nova vida nas florestas de Siltam aproximou os elfos de Maira. O Conselho naqueles dias foi formado por elfos nobres e tementes aos deuses. Um temor reverente que encheu o coração dos deuses de satisfação e alegria. Maira abençoou grandemente o Novo Lar, também chamado de Guaimbar, e também seus habitantes.

Depois do Cataclismo

O Último Refúgio

No ano 7 D.C., a cidade élfica de Eldair foi declarada a capital de Guaimbar, o novo reino élfico. Sua beleza e majestades foram tamanhas que muitos povos tomaram-na como sendo a Primeira Cidade. Limitado à floresta de Siltam, atual território de Ludgrim, os habitantes de Guaimbar, ressentidos pelo destino trágico da nação élfica após a dissolução da Coalizão Magna e culpando as raças incultas pela ira dos deuses e o subsequente Cataclisma, tornaram-se ainda mais isolados, membros de outras raças que ousavam penetrar nas florestas de Siltam dificilmente retornavam.

Isolados dos seus irmãos da floresta de Âmien e acreditando na total destruição do antigo Lar, os elfos sobreviventes lutaram bravamente por suas

vidas. A responsabilidade de recomeçar e reconstruir o reino foi o que lhes deu força e ânimo para superar aqueles dias negros de tristeza e sofrimento.

No ano 100 d.C., a cidade ainda estava em reconstrução e sofrendo grandes reformas para abrigar o que restou da grande nação dos elfos. Muita coisa, porém, havia mudado e muitas outras ainda mudariam. Naquele tempo as Florestas de Siltam foram chamadas de “O Último Refúgio dos Elfos”.

O sentimento isolacionista cresceu como nunca antes. Lar afastou-se completamente dos demais povos e mesmo o contato com Âmiem fez-se muito letamente através de acordos cheios de reservas e pouco significativos ou produtivos. Algumas poucas casas élficas deixaram Eldair naqueles dias, e a curiosidade dos jovens elfos levou vários deles a buscarem aventuras e glória longe da proteção de Siltam. Como mais forte que o ódio é o amor e apaga todas as diferenças, os primeiros meio-elfos nasceram entre as casas élficas dissidentes de Eldair e as tribos de homens que habitavam a região do Ludgrim. A vida dos primeiros “mestiços” foi realmente dura e penosa. Para os elfos que tinham envolvimento desse tipo com humanos as famílias faziam um funeral. Jamais entrariam em Guaimbar novamente, estavam simbolicamente mortos. Seus filhos mestiços eram alvo de injúrias e desprezo, vistos como uma aberração selvagem da natureza pervertida de seus pais.

Nos anos posteriores a cultura élfica voltou a florescer, porém as artes arcanas haviam sido postas sob o controle férreo do Conselho Élfico, que substituiu o antigo Conselho dos Sacerdotes, destruído durante o Cataclisma. Uma grande biblioteca foi criada para guardar o que foi salvo da cultura pré-cataclisma. O palácio real foi concluído por volta do ano 900 d.C. e logo depois o Conselho ungiu Donatar, Filho da Luz, senhor da última casa élfica de sangue real, para governar a Nação. Donatar foi um rei sábio e poderoso, guerreiro hábil e elfo de grande beleza e carisma.

Donatar enviou incontáveis expedições ao sul, à procura das ruínas do antigo Lar. Nunca nenhuma delas teve sucesso. Os relatos mais otimistas falavam apenas de uma floresta mágica e mortal que não podia ser vencida tamanha era a ferocidade dos espíritos que a habitavam, mas que ali, talvez, encontrassem as ruínas de seu povo. Infelizmente, se nunca encontraram o que restou do antigo povo élfico e sua memória as expedições élficas despertaram um terrível mal nas Montanhas Morânicas: orcos.

Em meados do ano 1090 d.C., as tribos orcos da Cadeia Morânica se organizaram sob um forte líder, o orco guerreiro Druai-Rir. Esse orco liderou a invasão às cadeias Morânicas contra Eldair. Tamanha foi a brutalidade dos ataques e a força dos selvagens que poucos anos mais tarde Donatar e o povo élfico veriam, com lágrimas de dor, ódio e desespero, sua cidade ser consumida e destruída pelo inimigo. Em 1112 o Conselho Élfico reunido



dobrou-se à dura realidade: era o fim da nação élfica.

Contudo, naquele mesmo ano, emissários dos povos livres das florestas de Ludgrim, humanos e meio-elfos, vieram ao Conselho dos Elfos propor uma aliança contra a ofensiva orco. Face a face com a extinção o Conselho, sob a liderança de Donatar, não teve outra opção: elfos, homens e meio-elfos lutariam lado a lado pela sobrevivência, pela primeira vez na história recente.

O palco da batalha final foi Eldair, a cidade ancestral último refúgio dos elfos e derradeira lembrança do antigo Lar, ali o cerco do exército das Três Bandeiras sublevo os orcos. Donatar venceu Druai-Rir em combate singular e assim destruiu totalmente a moral do inimigo. Tristemente o próprio Donatar cairia em combate vítima de uma covarde flecha envenenada.

No ano de 1.116 D.C. os humanos e meio-elfos da região se uniram sob uma só bandeira e fundaram o Reino de Ludgrim. Aos poucos elfos sobreviventes foi dada a guarda e a posse da floresta de Siltam. No entanto, os sobreviventes eram poucos e por isso impossibilitava a tarefa de reconstruir Eldair. A cidade ancestral foi abandonada e esquecida, hoje para os mais jovens não passa de uma lenda.

No ano de 1.145 D.C., com a chegada dos primeiros Bankdis em Ludgrim, os elfos de Siltam receberam a mais inesperada e incrível visita: um grupo de elfos florestais apresentou-se ao Conselho Élfico de Siltam declarando ter vindo do Antigo Lar, o Reino Élfico. O grupo vistoso e cheio de poder falava um tipo de alto-elfo que era desconhecido na presente era, traziam presentes e símbolos da sua terra natal que asseveravam a verdade das suas palavras: o Antigo Lar havia sobrevivido ao Cataclismo!

Os embaixadores lamentaram não ter chegado a tempo para socorrer seus irmãos contra os orcos, mas traziam notícias que um grande mal, talvez o maior que Tagmar já havia conhecido, cairia em breve sobre todos. Os remanescentes em Siltam foram convidados para voltar ao Verdadeiro Lar, porém muitos se negaram preferindo ficar e lutar por suas terras e por seus "lares".

O "Novo" Reino Ancestral

O retorno dos sobreviventes de Eldair, chamada no Antigo Lar de a "Cidade Desaparecida", foi uma grande festa. O deslumbramento dos filhos de Siltam com aquilo que encontraram foi total. Nove cidades atestavam toda a glória e valor que os elfos da Segunda Era tiveram. Beleza, glória, majestade e honra, coroavam as belas torres e ruas. Um povo alegre e em paz saudava os irmãos perdidos que haviam sido reencontrados.

Foi Mical, Senhor da Chuva, elfo florestal valente e renomado em Siltam, que venceu os perigos da floresta mágica de Lar e chegou a Mesolon. Ali foi recebido com espanto e desconfiança. Era o primeiro estrangeiro que pisava no Antigo Lar desde séculos. Recebido pela Regente de Mesolon, foi

apresentado ao Conselho dos Nove. Dias de debates e reuniões convenceram os membros do Conselho e enviar embaixadores a Siltam. Esses, porém, deram com exércitos orcos na sua viagem e embora tenham tentado convocar reforços para Siltam estes não conseguiram vencer as Montanhas Morânicas a tempo, e infelizmente Eldair foi perdida. Com o trágico destino da Cidade Desaparecida o Conselho dos Nove ficou reticente de enviar novas expedições a Siltam, e muitos não viam propósito na questão. Só muitos anos mais tarde um grupo de heróis conseguiu retornar a Lar com provas reais da sobrevivência dos Filhos de Siltam. Infelizmente esse mesmo grupo trouxe mensagens sobre a Seita, o que pregavam e a mentiras que assolavam os reinos do Mundo Conhecido.

Os sacerdotes de Palier profetizaram o mal que assolaria Tagmar e o Conselho dos Nove determinou que Filhos de Eldair fossem trazidos às pressas para casa. Assim Eldair, capital de Guaimbar, chegou ao seu fim, mas seus filhos estavam felizes pois haviam encontrado o caminho de volta para sua verdadeira casa: O Reino Ancestral de Lar.

O regresso dos Irmãos Sombrios

O ano de 1.174 D.C., enquanto as terras do Mundo Conhecido eram assoladas pela seita, a história de Lar foi marcada pelo retorno dos Elfos Sombrios. Mil anos depois da guerra que arrasou a Primeira Cidade um exército de 10.000 elfos sombrios marchou sobre as terras de Lar. Magos poderosos e bestas mágicas brotaram aos milhares do vales das Montanhas Morânicas como se estivessem vindo diretamente do inferno. Criaturas bizarras de corpo distorcido, levemente humano, alterados através da magia arcana sombria numa distorção da ordem natural que criou horrores míticos: seres com partes de homens, elfos, anões e inúmeros animais, criados para servir a seus mestres com grande fidelidade e selvageria. Incontáveis mortos-vivos, alguns de grande poder, também fizeram parte daquele exército bestial.

Poucos sábios crêem que a data da invasão dos Elfos Sombrios sobre Lar seja coincidência. Diversos eruditos afirmam que é bem provável que os Reis Sombrios de Caridrândia tenham feito um pacto com os Bankdis: impediriam Lar de auxiliar os povos livres, sobretudo Âmien, em troca de garantias de que poderiam ficar com Lar após a guerra. Pelo menos essa foi a versão contada pelos embaixadores dos elfos dourados. Mas existem alguns que defendem que foram os Regentes de Lar que resolveram não participar do combate. Fato é que naqueles dias batalhas constantes e centenas, talvez milhares de mortos envolveram Lar por muitos dias, se, de fato, foi essa a razão que manteve Lar afastada dos conflitos e dos massacres levados à cabo pelos Bankdis ou se há outra razão qualquer, o certo é que as forças de Lar não prestaram auxílio nem aos elfos de Âmien contra os Bankdis nem tampouco a qualquer outra nação.



Foi muito penoso rechaçar a investida dos elfos sombrios. Mas a força oculta da floresta de Lar é mais poderosa que qualquer muro ou fortaleza. Pouco a pouco os exércitos de bestas mágicas e de magos sombrios foram expulsos de Lar e a paz e segurança foram restabelecidas.

Uma nova Era

No ano de 1.457 D.C., numa decisão histórica, os Regentes de Lar enviaram embaixadores aos reinos élficos distantes, visando uma reaproximação amistosa e uma aliança comercial forte e lucrativa. As ações diplomáticas andam lentamente, mas tudo indica uma aproximação entre estas nações, se isso acontecer será um fato histórico de grande repercussão em todo Mundo Conhecido. Lar também reabriu suas fronteiras e permitiu, embora sob fortes restrições, a visita às suas belíssimas cidades e o comércio moderado, mesmo com outros povos, exceto os anões e os povos selvagens. Está para nascer o dia em que um anão ou orco colocará os pés em Lar, e o mais provável é que o mundo acabe antes disso. As razões que levaram os Regentes de Lar a tomar tal decisão são absolutamente desconhecidas, mas não faltam especulações e boatos a respeito.

Os visitantes que têm ido a Lar sentem dificuldade até mesmo para descrever a beleza das cidades e suas magníficas esculturas e obras de arte, sobretudo a poesia, tapeçaria e porcelana. No entanto a hospitalidade deixa muito a desejar, geralmente os visitantes, sempre vistoriados e desarmados são seguidos de perto por milícias armadas e qualquer deslize ou desconfiança podem resultar em extradição ou detenção. De qualquer forma, ter um guia ou anfitrião elfo pode facilitar muito as coisas e evitar diversas complicações, por outro lado eruditos e aventureiros de todo mundo suportariam muito mais que isso pela oportunidade de visitar os salões dourados de Lar.

Já se passaram 43 anos desde que os elfos de Lar, iniciaram a busca da união com o reino elfo distante de Âmien. Uma reaproximação de "irmãos" para garantir a sobrevivência às novas ameaças que estão para surgir, essa pelo menos é a opinião de muitos estudiosos do caso.

Geografia

Atualmente o reino de Lar, se encontra sobre a grande planície de Cambuim, com as Montanhas Morânicas cobrindo todo o Sudeste e Nordeste e a Baía de Liên a Noroeste.

Sobre essa extensa planície podemos encontrar uma vasta floresta temperada. À medida que saímos da Baía de Liên em direção as Montanhas Morânicas temos um decréscimo da temperatura; de 25°C na Baía para -5°C nos contrafortes das Montanhas.

Dois rios cortam a região o rio Cortanim e o rio Farnes. Ambos nascem das águas geladas das Montanhas Morânicas e se dirigem à Baía de Liên,

ambos são velozes e ricos de peixes. Nenhum dos dois é navegável.

Existem duas rotas possíveis para se chegar ao reino élfico: a primeira é a rota marítima partindo de Grima até a Baía de Liên. Essa rota circunda o litoral pelo recife dos afogados até chegar à ponta norte da entrada da Baía. De lá é possível seguir por uma rota terrestre ladeando o litoral até Mesolom ou navegar até os portos de Pírgos.

Esta rota, apesar de parecer fácil, é bastante difícil. Os arrecifes que existem na baía tornam impossível a navegação de grandes embarcações e mesmo entre os barcos pequenos e leves que singram aquelas águas, não é difícil haver relatos de naufrágios. Além do mais é sempre necessária a presença de um navegador elfo experiente neste trecho tão perigoso. A Baía só pode ser atravessada na maré alta e mesmo barcos leves precisam navegar com toda cautela para fazer a travessia com segurança. Costear a praia por terra a partir da ponta norte da entrada da Baía de Liên é a opção geralmente adotada, porém não existem estradas e as trilhas nessa região costumam desaparecer com frequência tornando a viagem, se não perigosa, muito longa e penosa.

A segunda rota é através das Montanhas Morânicas. O trecho é perigoso por vários motivos: o terreno acidentado e os perigos naturais são os mais preocupantes. A baixa temperatura e a falta de trilhas ou estradas perenes também.

Esta rota é dividida em duas etapas: a primeira através do rio Odem, que pode levar aproximadamente 8 dias, saindo Timor. A segunda etapa ocorre no sopé da montanha que neste caso leva aproximadamente cinco ou sete dias.

A outra rota que cruza as Montanhas Morânicas segue por trilhas orientais. Essa é uma rota particularmente perigosa. O tempo de viagem é de 1 semana para cruzar as montanhas e mais 4 dias até alcançar as Estepes Vítreas.

Clima

O clima é ameno e agradável quase o ano inteiro, exceto no inverno. A neve durante o inverno é comum e bastante espessa. Pode cair por muitos dias, fortalecida pela proximidade das Geleiras.

Na primavera as chuvas e o degelo dão origem a dezenas de rios transitórios, mas a maior parte das águas é absorvida pelas galerias subterrâneas das Morânicas e vão juntar-se em caudalosos rios subterrâneos.

Sauna e a flora

Praticamente todo o território élfico é coberto por uma densa floresta temperada. Pinheiros, carvalhos, faias, castanheiros e outras árvores resistentes ao frio são as mais comuns. A cobertura vegetal apresenta até quatro estratos, desde grandes árvores até plantas rasteiras. Os abetos encontram-se preferencialmente em solos ricos e





úmidos, enquanto que os pinheiros dominam os solos pobres.

Os animais mais comuns são javalis, lincos, lobos, raposas, esquilos, veados, ursos, muito poucos insetos, répteis e aves diversas entre elas as águias, sobretudo as águias douradas que são excepcionais caçadoras. Muitos desses espécimes hibernam durante o inverno. Entre as criaturas místicas encontramos (...). Nos últimos anos os elfos têm tido contato cada vez mais freqüente com criaturas de Dartel: gnomos, silfos, ondinas, etc. Talvez a natureza mística da Floresta de Liên tenha atraído essas criaturas, ou talvez haja outra razão...

A peculiaridade mais notável do ecossistema de Lar, sem dúvida nenhuma, são as propriedades místicas da floresta de Lien. Os relatos históricos mais precisos sobre a origem da floresta dizem que durante o choque de retorno que anulou o ritual da noite eterna realizado pelos elfos sombrios encantou a floresta, dando-lhe vida própria. Os Elfos porém afirmam que foi a bondosa mão de Palier que conduziu para o bem os efeitos místicos da explosão dos Morgonds.

Apenas elfos dourados podem caminhar através da floresta sem perderem a orientação. Qualquer outro que tente logo se sentirá andando em círculos. Outros fatores também abatem os que tentam cruzar a floresta sem um guia: não se consegue achar caça ou qualquer outra planta comestível ou medicinal, até mesmo gravetos para fazer fogueira parecem simplesmente desaparecer... as noites parecem mais longas e frias e a sensação de "ser observado" jamais desaparece.

Dentro da floresta existe pelo menos uma criatura digna de nota: O Velho de Lien. Este Ente, segundo as palavras dele mesmo, é a criatura mais velha da floresta. É amigo e conselheiro de (...) atual regente de Aarom. Alguns garantem que é a criatura viva mais velha de toda Tagmar, opinião muito debatida e questionada. Velho de Lien assemelhasse com um velho castanheiro é sábio, justo e bom. Os elfos dizem que ele reina sobre todas as criaturas de Dartel que habitam a floresta, mas ele mesmo nega tal afirmação. Lutou bravamente durante a invasão dos elfos sombrios em 1.174 d.C. ocasião na qual conquistou definitivamente a amizade de (...) e o amor da nação élfica de Lar.

Cidades

Após o Cataclismo antigas cidades foram abandonadas. Das dezesseis cidades iniciais que existiam em Lar somente cinco ruínas puderam ser encontradas e reerguidas, as demais foram devoradas pelo mar. Os sobreviventes foram realocados para alguma destas cidades a fim de começar a reconstrução do reino.

Desenvolvimento

Foram necessários 200 anos até que a sociedade élfica pudesse se reerguer aos moldes de sua antiga

opulência e beleza. Suas cidades, feitas a partir de madeira e pedra, foram construídas através de muito trabalho e magia. Seus construtores garantem que elas preservam toda a glória das antigas cidades. Um trabalho de grande beleza onde jardins suspensos e grandes estátuas de heróis e deuses se mesclam em harmonia perfeita com a natureza compondo um ambiente lúdico e misterioso, único no mundo. Colunas de mármore delicadas, arcos e contrafortes, pontes e passadiços, tudo é delicado e suave. Fontes de água cristalina, esculturas e murais espalhados pela cidade contam as vitórias de grandes heróis do passado e do presente, a luz que atravessa as rosáceas e os vitrais garante um ar mágico e sublime aos ambientes interiores. As ruas, ladrilhadas e repletas de ladeiras, são bem iluminadas e arejadas. No campo da estrutura e arquitetura um dos aspectos por certo mais notável é o saneamento das cidades. Fossas, canais e esgotos subterrâneos mantêm a cidade limpa e a salvo de diversas pragas e moléstias.

Hoje, contudo a nação élfica foi reduzida a alguns milhares. A baixa taxa de natalidade entre os elfos o Cataclismo e as constantes guerras étnicas têm levado os elfos à beira da extinção. Nunca os laços familiares e o valor à vida individual foram tão fortes. Cada nascimento é muito celebrado e cada fatalidade é chorada amargamente.

As duas maiores cidades de Lar, Aarom e Arfis, têm pouco mais de 18.000 habitantes, a maioria tem cerca de 2.000 e algumas: Artar, Mesolom e Citira, que são as mais jovens, têm menos de 600 habitantes.

As Invasões

Após o ano de 1.165 D.C. foi constatado o aumento da presença de forças bárbaras que migraram do leste. Parte devido a falta de controle das antigas fronteiras e parte por estes acreditarem no enfraquecimento das forças élficas na região.

Um mar de sangue vem correndo na região das montanhas Morânicas desde então, onde os conflitos vêm se exacerbando, porém o domínio élfico das suas fronteiras ainda é firme e forte.

Governo

Cada cidade é governada por uma Regente eleita pelas sacerdotisas de Palier. Como regentes estas têm a guarda do trono para o retorno do Grande Rei profetizado pela sumo-sacerdotisa. Atualmente o cenário do poder em Lar é o seguinte:

Regentes

Cada cidade é governada por uma Regente, esta detém plenos poderes para julgar e decidir, sendo responsável por grandes decisões. A Regente também ocupa o cargo de sacerdotisa mor, comandando as grandes cerimônias e a ordenação das sacerdotisas de Palier.





A Regente geralmente é a primogênita da família real da cidade. Na falta de uma descendente, a família real pode adotar uma criança para ser educada e instruída na difícil tarefa de reger uma das cidades élficas. Todas as filhas de sangue real são instruídas juntas no Grande Templo de Palier, sob a supervisão das altas sacerdotisas. Isso fortalece aos laços de amizade entre as regentes e garante o nível de instrução e preparo das futuras governantes das cidades élficas.

Protegida pela guarda real a Regente é uma figura pouco vista fora das cidades. Exceto em eventos religiosos e festas anuais. São muitas as tarefas de uma regente entre elas estão audiências com diversos líderes políticos e espirituais, a participação nas festas e cerimônias religiosas e o julgamento, em última instância, de casos que envolvam seus súditos.

Conselho dos Nove

Com o fim da grande batalha que antecedeu o Cataclismo e o subsequente esfacelamento do Conselho Élfico e do Conselho dos Sacerdotes os nobres de Lar elegeram entre seus maiores sábios ainda vivos um grupo de conselheiros que pudessem dirimir e coordenar o reino nos dias difíceis que se seguiram ao Cataclismo.

Ao Conselho dos Nove, que tem esse nome por serem nove as cidades de Lar atualmente e não pelo número de conselheiros, coube o destino do povo, a união e a sobrevivência. Todos os membros eleitos têm cadeira vitalícia e são dotados não somente de grande poder, mas também de grande experiência. Muitos críticos disseram que o Conselho dos Nove não passava de uma versão contemporânea do Conselho das Sombras, mas o Conselho fez um grande trabalho no passado e continua no presente.

Quando um membro do Conselho falece os membros restantes escolhem um substituto. Este pode ser qualquer elfo de Lar, nobre ou não, elfo ou elfa, jovem ou velho; os segredos por trás da escolha do novo membro do Conselho são absolutos, apenas conhecidos por seus integrantes.

Atualmente o Conselho conta com vinte e oito membros com cadeiras permanentes e vitalícias e treze membros beneméritos, esses últimos possuem cadeira vitalícia mais podem não ser substituídos em caso de falecimento. O Conselho, segundo seu entender e se sentir necessidade, pode criar outras cadeiras vitalícias ou instituir membros beneméritos, que podem ter um lugar vitalício ou não no Conselho.

Os membros do Conselho são o único poder acima das regentes e podem até mesmo destituí-las de suas responsabilidades ou vetar-lhes uma ordem ou decreto, embora isso tenha ocorrido raríssimas vezes. O Conselho também é responsável pelas Escolas de Magia no reino e são os responsáveis pela indicação dos Grãos Magos dessas instituições. Os Conselheiros distribuem entre si funções de Ministros do Reino, por exemplo: Conselheiro das

Armas, Conselheiro da Magia, Conselheiro de Infra-Estrutura, Conselheiro das Artes, Conselheiro aos Povos Incultos, etc. A função destes Conselheiros é exatamente cuidar para que a Regente esteja bem informada sobre as muitas complicações e decisões que envolvem a administração de um reino.

Casa dos Lordes

É o Conselho dos Lordes Élficos, formado pelos chefes de todas as famílias nobres de Lar. Cada membro possui uma cadeira permanente no Conselho e direito a votar e ser votado nas questões, sobretudo, políticas e econômicas de Lar. São esses nobres que controlam as guildas e o comércio de Lar.

Embora existam exceções, nos últimos anos, principalmente após a abertura das fronteiras para os estrangeiros, tem havido diversas lutas e debates internos entre os lordes de Lar. Alguns desses conflitos têm suscitado até mesmo guerras particulares entre famílias nobres e deixado muitos mortos. Chantagens, assassinatos, traições, alianças de interesse, engano, suborno e dissimulação têm sido as marcas registradas desses líderes poderosos, ricos e influentes. Hoje, contudo e infelizmente, Lar não pode existir sem esses elfos. São eles que mantêm as cidades funcionando e que fazem a economia prosperar, assegurando que os milhares de filhos de Lar tenham o que comer e vestir.

As famílias nobres muitas vezes atuam nas cidades em que residem "auxiliando" a administração dos Magistrados. E na manutenção da "ordem" e da "paz"... desde que não entrem em conflito com seus interesses.

Tribunos

São os juízes élficos, membros de grande respeito e importância dentro da sociedade. São eles que julgam os casos que envolvem Lei e Castigo. São muito temidos e sua severidade e rigidez são lendárias entre os habitantes de Lar. Mesmo os Lordes Nobres temem, ou pelo menos deveriam temer, o poder desses elfos.

Os Tribunais após indicados em assembléia convocada para esse fim são eleitos através de voto secreto pelo conjunto de todos os magistrados da cidade. Depois disso ainda devem ser aceitos pela Regente e pelo Conselho dos Nove.

Magistrados

Os magistrados são os membros mais atuantes do governo, são que de fato executam a lei e cuidam para que ela seja cumprida. São os olhos e ouvidos do Tribunal e ficam encarregados no andamento do sistema administrativo das cidades. Geralmente são grandes Eruditos convocados para esse serviço por um Tribunal que tenham constatado seu valor e habilidade. Exercem diversas funções, entre elas:





escribas, coletores de impostos, bibliotecários, expedidores, porta sandálias, intendentess, etc.

Enfim, eles cuidam de todas as funções burocráticas que envolvam a manutenção das cidades, seu crescimento e o bem-estar da população que nela habita. São os Magistrados que encaminham aos Tribunoss os casos de crimes e infrações.

Entre os Magistrados existem os Altos-Magistrados que são responsáveis por reportar diretamente ao Conselho dos Nove os relatórios e as questões críticas que envolvam seus cargos ou a administração das cidades.

Sacerdotes e Sacerdotisas

Em Lar o deus mais venerado é, evidentemente, Palier o pai dos elfos. Mas o culto a Maira é comum e bastante tolerado. Tanto que em Lar essas duas Ordens são bastante semelhantes em suas práticas diárias e hierarquia.

O sacerdote de maior grau é o sumo sacerdote ou sacerdote mor, que no caso da Ordem de Palier é sempre a Regente. Abaixo do sacerdote mor estão os altos sacerdotes seguidos pelos sacerdotes veneráveis, pelos sacerdotes e pelos iniciados, nessa ordem.

Os iniciados são sacerdotes de baixo nível ainda em formação, a eles cabem os serviços de limpeza e conservação dos templos, santuários e mosteiros. Aos sacerdotes ficam reservadas as missões externas e a liturgia dos cultos. Os Sacerdotes Veneráveis coordenam e supervisionam as ações dos sacerdotes de nível inferior, a eles cabe também a instrução dos iniciados. Os altos sacerdotes são ministros já velhos e experimentados, servem muito mais como conselheiros do sumo sacerdote, dos sacerdotes veneráveis e de Lordes Nobres, contudo aos altos sacerdotes de Palier cabe uma função muito importante: a educação, instrução e preparo das filhas das casas reais de toda Lar para que, eventualmente, se tornem Sacerdotisas Mor da Ordem e Regentes de uma das cidades do reino.

A vida desses elfos e elfas é destinada a seu deus e geralmente é restrita ao santuário ou templo em que vivem. Poucos são vistos fora dos templos, a não ser quando estão em missão, ou para manter contato com sacerdotisas de outros locais, ou para substituir algum que tenha mudado de função.

Nenhum poder político do reino tem controle sobre as Ordens Sacerdotais de Lar. A indicação para integrar seu corpo se dá através da livre escolha e pode ser feita por qualquer um, até mesmo um não-elfo. Após meses de teste e confinamento o candidato a iniciado será aceito ou não pelos Sacerdotes Veneráveis.

Exército

O exército é dividido em dois grupos: O Batalhão de Guardas, um grupamento armado visto com facilidade entre os membros da comunidade élfica.

E a Guarda Real, membros de um corpo militar de elite que tem a responsabilidade de comandar as tropas do Batalhão de Guardas e manter a segurança das Regentes, do Conselho dos Nove e dos Tribunoss bem como de líderes de outros povos em visita ao Reino.

O Exército de Lar possui um regimento interno próprio e reporta-se apenas aos Tribunoss, à Regente e aos Membros do Conselho dos Nove, sendo seu comandante em chefe um dos membros deste Conselho, o Conselheiro de Armas. Aquele que se alista nas fileiras de Lar tem que renegar sua família pelo tempo que durar seu serviço. Sua família passa a ser o Corpo de Guardas de Lar.

O serviço no exército não é obrigatório mais pode ser exigido por convocação escrita a qualquer cidadão de Lar, elfo ou elfa, além do mais, um Lorde não conseguirá o respeito dos seus familiares e servos se não tiver sido um membro do Corpo de Guardas. A duração do serviço é para a vida toda ou até ser dispensado por um superior, caso em que deve haver uma razão para a dispensa. A dispensa pode ser solicitada por qualquer razão, embora o pedido possa ser sumariamente rejeitado.

Guarda Real

Formado por guerreiros experientes e fiéis ao reino a Guarda Real é o corpo de elite do exército de Lar. Seus integrantes são elfos e elfas de coragem renomada e grande habilidade. À frente de cada 1.000 soldados do Batalhão de Guardas está um Membro do Corpo da Guarda Real, responsável pelo seu treinamento e pela comunicação das ordens e missões do grupamento. A Guarda Real por sua vez possui um Conselho de Guerra, formado pelos soldados mais renomados e experientes. O Conselho de Guerra é responsável pelo planejamento tático das tropas e pela elaboração do sistema de defesa das cidades de Lar.

Suas armaduras são prateadas e cobertas por um manto branco com grandes bordados verdes. Tem seu rosto quase que completamente cobertos e usam armadura pesada, lança média e espada. Os integrantes do Conselho de Guerra usam fitas decorativas no antebraço para indicar seu posto.

Batalhão de Guardas

O Batalhão de Guardas possui inúmeras divisões especializadas, que vão desde infantaria até assassinos e espiões, passando por gladiadores treinados, cavaleiros e arqueiros. O batalhão de guardas reporta-se ao seu Superior de Guarda que é um membro da Guarda Real destacado para aquele grupamento. Entre os guardas existe uma hierarquia simples e rígida: Capitão de Cinquenta, Capitão de Cem, Capitão de Quinhentos e Capitão de Mil. Sendo evidentes as suas responsabilidades.

Guarda da Cidade

A Guarda da Cidade são membros menos graduados e habilidosos, mas que têm a importante





função de patrulhar a cidade mantendo a ordem e contribuindo para a defesa. A eles cabe ainda atuarem nas muralhas e nas torres de vigia. Geralmente têm que atuar junto a Magistrados na captura de criminosos ou baderneiros. As ruas de Lar são bem patrulhadas e a desordem é punida com severidade e rapidez, às vezes até demais.

Cavalaria

Os Cavaleiros são o corpo forte do Batalhão de Guardas. Os cavaleiros geralmente são enviados em missões na fronteira e na escolta de Lordes e outros membros importantes da sociedade. São orgulhosos e destemidos, existe uma rixa amigável e persistente entre eles e os membros da Guarda da Cidade. Os cavaleiros costumam exibir com orgulho seus elmos, pois nele estão incrustadas jóias que representam diademas de glória por feitos de extrema coragem ou por terem lutado em batalhas célebres.

Assassinos e Espiões

Todos os membros de qualquer um dos conselhos élficos vai negar, mas o exército élfico tem investido fortemente no treinamento de assassinos e espiões. Esses indivíduos atuam em missões secretas das mais diversas naturezas. São pagos para executar missões de caráter duvidoso sem perguntar nem onde nem o porquê. Formados por pequenos grupos chefiados por um membro da Guarda Real esses heróis são habilidosos e sutis. Geralmente possuem membros especializados em áreas diversas que vão desde combate corpo-a-corpo até envenenamento e invasão. Não são raros os magos que fazem parte deste grupamento também.

Antanri

Nome dado à Guarda de Elite que compõem a tropa élfica. Treinados exaustivamente no uso da espada e nas artes de luta corpo-a-corpo são soldados fiéis que executam suas missões com zelo e dedicação. Não são raros os relatos quanto às suas habilidades com a espada e suas façanhas em combate. Seu profundo respeito à Maira e a Palier são tema de diversas histórias, poemas e canções. Seguem os ensinamentos de seu deus com presteza e tem uma vida de devoção total a seu senhor, seja ele a Regente, o Conselho ou um Lorde.

O nome "Antanri" significa, em élfico, "aquele que luta pelo seu senhor". Portanto, sua maior função é servir, com total lealdade e empenho. Muitos Antanri são convocados por Lordes para servir à sua casa. Esses guerreiros geralmente ficam ligados à Casa de um Lorde por razões fortes e muitas vezes indissolúveis. Mas, Antanri que por alguma razão tenham caído em desgraça, sido expulsos da Guarda, ou condenados por algum crime, não encontram dificuldade em alistar-se como membro do corpo de guarda pessoal de algum Lorde Élfico. Dependendo da razão que levou um Antanri a servir a uma Casa Nobre ele pode executar diversas

funções, proteção, treinamento de milícias particulares e alguns, aqueles que deixaram o Bom Caminho, tornam-se perigosos mercenários ou assassinos.

Independente de ser "bom" ou "mal" dificilmente um Antanri mente ou falta com sua palavra. Em sua maioria são indivíduos orgulhosos, de temperamento forte e temerário. Suas vidas são encaradas de forma peculiar com a honra e a palavra norteando sua conduta.

Inicialmente, quando foram criados no início desta Era, agiam exclusivamente como protetores dos Magistrados e Tribunus. Posteriormente a função foi oficializada e incorporada à militar e esta recebeu uma série de novas funções.

Até o fim do segundo século desta Era qualquer cidadão poderia se apresentar ao teste para tornar-se um Antanri, desde que soubesse manusear adequadamente a espada e tivesse uma reputação honrada. Mais tarde, com o perfil militar e muitas vezes sigiloso das missões dadas aos Antanri, a Academia foi cada vez mais se tornando secreta e o acesso a ela cada vez mais difícil. Hoje a única forma de tornar-se um Antanri é recebendo, de um Antanri mais experiente, o convite para ingressar na Academia. Sabe-se que a formação de um Antanri é difícilíssima e as missões de graduação da Academia são muitas vezes mortais.

O Antanri, no momento que é aceito na Academia, recebe uma espada que é o seu símbolo e representa o poder, a autoridade e as responsabilidades conferidos ao guerreiro. As espadas Antanri são de mão e meia e possuem lâmina ligeiramente curva, formando um arco sutil. A confecção dessas armas é ritualística e todas são feitas sob medida para o seu dono. Armas únicas que alcançam altos preços entre as guildas de ladrões e entre colecionadores. Outras armas, como arco e flecha e a lança, são de uso comum entre os Antanri.

É raríssimo encontrar um Antanri sem um senhor. A vida do Antanri é dedicada ao serviço e muitos preferem morrer a prosseguir a vida sem um senhor a quem dedicar-se. É comum ver esses indivíduos, sejam eles elfos ou elfas, ligados com laços tão firmes aos seus senhores que a morte deste conduz, inevitavelmente, ao suicídio.

Arqueiros

Os elfos são reconhecidos em todo o mundo conhecido como grandes arqueiros. E a fama é bem merecida. Os arqueiros elfos são silenciosos, furtivos e habilidosos. Atuam em táticas de guerrilha com um grupo de no máximo vinte homens. Atacam e fogem. Cabe a eles a patrulha das fronteiras da floresta eterna. Excepcionais batedores são os arqueiros elfos que geralmente são destacados como correspondentes, seja em tempos de guerra ou em tempos de paz.





Anfarquis

Os arqueiros mais habilidosos e destemidos são convidados a fazer parte deste corpo de elite de arqueiros. Os melhores, os mais mortíferos e mais corajosos arqueiros de Lar compõem esta força de defesa. Atuam sempre de forma solitária e secreta. Agem a mando da Regente ou do Conselho dos Nove. Entre as lendas de Lar está a de que se um anfarqui recebe uma missão ele certamente a cumprirá, ainda que depois da morte.

A maioria das ações Anfarquis envolve a destruição de mensageiros, batedores e comandantes de divisões inimigas. São hábeis cavaleiros podendo disparar flechas enquanto ainda se encontram em movimento. Os uniformes dos Anfarquis são de um tecido confeccionado especialmente para eles, com propriedades místicas alguns dizem. O uniforme permite que fiquem completamente camuflados se houver um mínimo de cobertura e enquanto permanecerem imóveis. Muitos dizem que isso é fruto de magias secretas, outros defendem que é pura habilidade, a verdade só os Anfarquis conhecem.

Magos

Apesar de não serem "militares" os magos são um elemento essencial no combate e na defesa das cidades de Lar. Todos os Colégios Místicos de Lar são dirigidos por um membro do Conselho dos Nove. E são voltados quase que inteiramente ao estudo e à pesquisa, sobretudo das antigas formas de magia e os segredos enterrados sobre as ruínas da Segunda Era.

Em Lar, onde a magia tem um controle rígido e eficiente, ser um mago pode trazer muitas complicações. Os Magos de Lar tem que ser precisos e muito cautelosos na utilização dos seus poderes.

Orisuquis

Esta é a designação dada aos magos que servem diretamente ao Conselho dos Nove. São eles os mais experientes e disciplinados membros de cada Colégio. Agem como os olhos e os ouvidos do Conselho e são respeitados e temidos por todos os magos, geralmente são mestres e professores, alguns estão a serviço dos Lordes. Vale ressaltar que entre os Orisuquis existem místicos tão ou mais habilidosos que os membros do Conselho.

Raramente são encontrados fora das suas torres ou salões, sendo requisitados somente quando existem questões de grande urgência ou importância a ser tratados. Porém nos últimos anos sua presença vem se fazendo cada vez mais constante na cidade de Artar.

Uma característica dos orisuquis é de sempre manter consigo um discípulo. Os mestres orisuquis geralmente escolhem os alunos mais aplicados para serem discípulos. Contudo critérios pessoais e

muitas vezes misteriosos e incompreensíveis norteiam a escolha do um novo adepto.

É raro, mas possível, encontrar Orisuquis sem discípulos andando em dupla de mestres. Estes são considerados perigosos e geralmente estão em missões dadas pelo Conselho dos Nove.

Comércio e viagens

O comércio entre as cidades do reino tem sido amistoso e sempre no sentido de grande cooperação para crescimento e benefício mútuo. Isso muda de figura quando se trata do comércio dentro das cidades. Casas de Lordes têm dado início a verdadeiras guerras pelo controle das guildas de mercadores, artesãos, ferreiros, vendedores, etc.

Nos últimos anos, após a abertura das fronteiras, Os Lordes Élficos têm feito grandes investimentos em caravanas que deixam Lar repletas de mercadorias para serem vendidas no "Mundo Conhecido", essas mesmas caravanas retornam repletas de "coisas do Mundo Conhecido", sobretudo roupas, comida e outras quinquilharias. Elfos de Casas mais tradicionais acusam esses mercadores de chacaís e os membros da Ordem de Palier têm ficado bastante preocupados com a perda da "identidade" dos elfos de Lar. Línguas mais ferinas dizem que foi a custo de grandes estipêndios e subornos que as Casas dos Lordes conseguiram junto ao Conselho e as Regentes a abertura das fronteiras de Lar para o comércio com o mundo exterior. Ainda assim só uma das cidades élficas tem recebido com frequência essas caravanas, as demais, embora tenham aderido ao tratado de comércio estrangeiro, permanecem reticentes quanto ao acesso de mercadores em suas fronteiras.

O comércio no reino é sustentado por um sistema de trocas de mercadorias entre as cidades. As Casas dos Lordes

A Sociedade Élfica

As famílias élficas são patriarcais. Ao elfo mais velho cabe o controle e o bem-estar dos membros da Casa que leva seu nome. Entenda aqui por casa não uma construção, mas sim o conjunto de famílias agregadas pelo mesmo nome. Morem estes juntos ou não.

O casamento é monogâmico e é para toda a vida, oficializado pela uma Ordem religiosa da escolha do casal. A morte do cônjuge não possibilita outro casamento, permanecendo cônjuge ainda vivo como viúvo pelo o restante de sua vida. Viúvos que contraem núpcias novamente enfrentam grande preconceito na sociedade, mesmo porque nenhuma ordem de sacerdotes em Lar abençoaria esse laço. O casamento, em grande parte, é visto como forma de estreitar laços de fidelidade entre as Casa dos Lordes, sendo muitos destes arranjados antes mesmo do nascimento dos nubentes.

Após o casamento o elfo traz para "sua casa" e põe sob "seu nome" sua esposa e esta passa a ser





membro da sua família, todos os laços familiares anteriores são renegados a um segundo plano. O filho do casal, porém, poderá escolher a qual casa servirá. Caso em que, quando for o patriarca da sua Casa, poderá unir as duas famílias sob um mesmo brasão. Embora essa atitude envolva grandes negociações e até guerras para “convencer” outros patriarcas de ambas as famílias.

Educação

A educação primária, ler e escrever cabe à família, geralmente à mãe ou um criado. Depois os elfos podem ser encaminhados aos templos da cidade onde aprenderão noções de literatura, artes, ciências, história, filosofia e teologia. Alguns templos possuem mestres que palestram em câmaras ovais por horas para quem quiser ouvi-los. Outros recebem doações em troca da educação dos jovens elfos. Mais tarde, quando sentir-se preparado ou caso sua família possa pagar, o elfo pode procurar um tutor ligado àquela que for sua aspiração profissional. Grandes mestres podem cobrar altos custos para tutelar um jovem elfo, outros aceitam apenas aqueles que julgam aptos a receber seus ensinamentos, provas e testes são comuns para ser aceito por esses tutores. Um tutor geralmente mantém dois ou três discípulos sob seus cuidados e o tempo de formação varia grandemente de uma profissão para outra. É comum que os pais elfos ou outro parente próximo sejam tutores de jovem elfo.

Classes Sociais

A sociedade élfica se encontra estratificada em cinco classes: As Ordens Sacerdotais, As Casas dos Lordes, O Corpo de Guardas, os Servos da Coroa e a Plebe.

A Casa dos Lordes detêm a posse sobre as terras, embora o domínio seja dado ao Reino, e as permissões para explorar áreas comerciais. São as Casas dos Lordes que mantêm o comércio e a produção dentro do reino. Os Lordes, através de seus títulos recebem do Reino a permissão para explorar certas terras ou área comercial, essas permissões podem ser compradas de outros Lordes também. Tendo direito sobre a terra ou área comercial o Lorde pode contratar trabalhadores plebeus – elfos que não possuem permissões nem títulos familiares – que executam as diversas tarefas de produção e manufatura. Cada cidade tem formas diferentes de cobrar tributo aos Lordes, mas geralmente o tributo é pago com base numa porcentagem dos lucros ou na forma de bens e serviços. Um Lorde que deixe de contribuir com o Reino pode ter seus bens confiscados e seus títulos e permissões removidos.

As Ordens Sacerdotais e seus templos são isentos de impostos, mas o dinheiro que recebem não pode ser usado com fins que não sejam estritamente religiosos ou beneficentes.

O Corpo de Guarda e os Servos da Coroa – Magistrados e Tribunais – recebem estipêndios na

forma de dinheiro, títulos ou terras. Caso o indivíduo morra em serviço sua família receberá esses valores.

Aos demais membros da sociedade élfica cabem as atividades produtivas, tais como: trabalhar a terra, prestação de serviços e manufatura de bens de consumo. Muito impressionante é ver a forma como o povo de Lar executa mesmo os serviços mais simples. O perfeccionismo, a paciência e a busca constante do aperfeiçoamento marcam cada um dos trabalhos desses elfos. Em sua maioria velhos sábios e experientes esses elfos e elfas já tiveram sua cota de aventuras e agora, aposentados, dedicam-se à família e aos seus afazeres com a serenidade e sensatez que as centenas de anos vividos lhes trouxeram.

A mentalidade dos Elfos de Lar

Lar é o berço da civilização élfica e a verdadeira casa de todos os filhos de Palier. Esse sentimento ainda é presente em todos os habitantes de Lar e, de certo modo, em todos os elfos do mundo. Apesar da abertura recente de suas fronteiras para o comércio estrangeiro Lar ainda é o Reino Élfico. A grande maioria dos habitantes é cismada e não tolera as “raças incultas”. Salvo os elfos mais jovens em que reside o ímpeto pelo desconhecido e a curiosidade pelo mundo além das florestas sempiternas de Lar. Na verdade nunca tantos jovens elfos deixaram Lar à procura de aventuras, perigos e riqueza.

A grande maioria dos elfos de Lar tem mais de 400 anos e desses a metade tem mais de 600. Muitos já tiveram sua porção de aventuras e agora procuram a paz e a serenidade no Bom Caminho. Como não envelhecem e conservam toda beleza da juventude para um “inculto” é impossível discernir os elfos anciãos dos jovens, mas diz-se que um elfo conhece um mais velho pela profundidade do seu olhar e pela agudeza e sabedoria das suas palavras.

Para os elfos de Lar a maturidade é reconhecida aos 300 anos quando geralmente o elfo já viveu aventuras suficientes e já adquiriu boa gama de poder, influência e conhecimento. A partir daí a maioria dos elfos constituem uma família, sendo esse o período que geralmente lhes nascem os filhos, e passam a atuar como Chefes Familiares, no caso de ser plebeu, ou Lordes Élficos, no caso de ser nobre. Muitos elfos escolhem viver como plebeus mesmo tendo títulos os riquezas, e os elfos com mais de 600 anos são notórios por sua vida simples e serena, dedicada quase que exclusivamente ao trabalho como Magistrados ou Tribunais ou à educação e tutelado de jovens elfos, que em muitos casos são seus netos.

Elfos com mais de 700 anos são criaturas difíceis até mesmo de conversar. As palavras desses elfos ou elfas são geralmente enigmáticas e sua capacidade de conhecer e discernir o mundo e as pessoas chega a parecer mágica. A sabedoria de séculos de existência repousa sobre os ombros desses seres como um manto pesado e denso.





Nessa idade podem passar horas tomando um chá ou jogando xadrez, podem passar dias em absoluto silêncio onde a simples troca de olhar é capaz de transmitir mais informações que um grande discurso. Enigmáticos e excêntricos, nunca uma mente “inculta” poderá desvendar seus pensamentos.

Sentimentos para com as demais raças

Os elfos há muito, consideraram-se melhores e mais capazes que as demais raças existentes em Tagmar, às quais chamam de “incultos”, e isso talvez seja, em parte, verdade. De qualquer modo seu pensamento e comportamento xenófobo foram fortalecidos ao longo dos anos pelas constantes guerras étnicas e pela influência secular do Conselho das Sombras.

Além do mais, mesmo os elfos mais transigentes, admitem que as outras raças sejam incapazes de ver e seguir o “Caminho de Palier” ou a “Ordem de Maira”, que defendem a exploração dos recursos naturais sem agressão à natureza e o direito à vida de todas as criaturas.

Apesar da recente abertura de Lar ao comércio estrangeiro, muitos crêem que por influência do Conselho dos Lordes, os elfos ainda guardam grande rancor dos “incultos” e muitas reservas nos negócios realizados com outras cidades, esses geralmente têm um elfo ou meio-elfo como mediador.

Nos elfos mais jovens é mais difícil ver uma atitude de preconceito, exceto quando isso envolve anões. Talvez a sede de aventuras e conhecimento e a célebre curiosidade dos elfos jovens superem seu senso de superioridade. Nos elfos mais velhos, mais de 350 anos, a tolerância é o sentimento mais brando para com as demais raças, sendo mais comum o desprezo e a intolerância.

Religião & Magia

Os elfos de Lar, em sua maioria, são adoradores de Palier e Maira. O pai dos elfos e mãe da natureza possuem templos majestosos espalhados por toda Lar. Os sacerdotes destas duas ordens são bem quistos e respeitados em todas as cidades. Os sacerdotes de Palier estão presentes como conselheiros de muitas casas nobres e os sacerdotes de Maira são sempre bem-vindos nas plantações e criadouros.

A verdade é que o povo élfico, principalmente os jovens, também parecem mais distantes da Verdadeira Adoração. Os sacerdotes de Palier e Maira têm feito um esforço gigantesco para educar e ensinar no Bom Caminho. Mas esses têm sido dias difíceis.

Muitos elfos fazem um paralelo entre os dias de vida dos elfos e a natureza dos deuses por eles seguidos. Assim a infância é o tempo de Sevides, Quiris, Liris e Selimon que representam o tempo

que a criança élfica é educada e aprende a amar sua família e sua casa, a juventude é o tempo de Blator, Plandis e Crezir onde o gosto pelo desconhecido vai conduzir muitos elfos para fora das fronteiras protegidas de Lar, à procura de aventuras e conhecimento, depois, já maduro e experiente, o elfo retorna ao Lar, constitui sua família e encontra Palier, Cambu, Lena, Ganis e Crisagom, é tempo de produzir e agregar valores e riquezas, aos anciãos é chegado o tempo de Maira, serenidade, paciência e sabedoria, até que por fim o elfo mergulha nas estranhas reflexões do deus Cruine e, compreendendo a vida e a morte plenamente chega ao fim do curso de sua existência.

A magia no reino élfico é sábia e poderosa. Grandes mestres e colégios mantêm entre si segredos e conhecimentos arcanos invejados e ambicionados. Contudo, os arquimagos élficos e seus orisuquis então muito aquém da glória e majestade dos grandes arquimagos da Segunda Era. O Cataclismo arrastou para as profundezas da baía de Liên toda a glória e conhecimento daqueles magos.

O Conselho dos Nove mantém rígido controle sobre os místicos em Lar. A utilização da magia como fonte de lucro é proibida e punida severamente. Prever a sorte, criar dinheiro, manipular pessoas e decisões, todas essas formas de manipulação e semelhantes são duramente punidas... quando descobertas, claro. Magias de combate são terminantemente proibidas dentro dos muros de qualquer das cidades e provocar a morte de uma pessoa utilizando-se para isso de meios mágicos é considerado um dos crimes mais hediondos em Lar, e punido à altura. Em Lar existe apenas um Colégio de Magos de conhecimento público: os Naturalistas. Outros Colégios, se existem, são secretos; somente o colégio necromântico é terminantemente proibido e se alguém for pego praticando tais magias poderá ser morto. Magos Naturalistas, por razões evidentes, gozam de melhor prestígio e respeito entre os elfos de Lar.

Não obstante o controle exercido pelo Conselho a magia existe em Lar e permeia a vida de todos os seus habitantes. Em Aarom, a cidade-estado, a iluminação das ruas é feita por lanternas que nunca apagam. Em Calquis um ritual anual de celebração é auxiliado por encantos que garantem a chuva no tempo e na medida certa. Magias e orações impedem as ovelhas de adoecer e curam as doenças das crianças e dos elfos. As estátuas e os vitrais nunca envelhecem. O ar exala vida e paz por toda Lar. As festas são repletas de cerimônias e encantos que realmente são imbuídos de grande poder. Enfim, Lar é um lugar mágico, talvez um dos poucos ainda existentes em Tagmar.

Lei, Crime e Castigo

A lei em Lar é criada pelo Conselho dos Nove e a Regente, através dos Magistrados, Tribunais e Batalhão de Guarda é responsável por fazê-la cumprir e valer. A Lei em Lar é baseada em costumes e tradições, portanto é flexível e mutável





de uma cidade para outra. De modo geral é crime: mentir ou quebrar um acordo de negócios, o roubo, fazer-se passar por outra pessoa, mentir a um Magistrado ou Tribuno esses são passíveis de multas ou sanções. Assassinato, escravidão, trair o reino ou a confiança de uma Regente ou do Conselho, deserdar, são crimes hediondos e podem ser passíveis de prisão por toda vida ou até exílio. De modo geral os Tribunos e Magistrados, auxiliados pelo Corpo de Guarda, julgam e aplicam as devidas penas utilizando muito mais do senso comum do que de um código qualquer ou lei escrita que for. O porte de armas e a vingança são permitidos sob autorização por escrito de um Tribuno da cidade.

Principais cidades e locais de interesse

As cidades élficas são construções feitas com extensos trabalhos de engenharia e precisão, porém a magia garantiu não somente um crescimento ordenado da floresta à sua volta, mas criou verdadeiras obras de arte com a fusão do vivo com os materiais de construção.

Suas imensas muralhas se confundem com a paisagem, assim como as grandes torres de vigília escondidas entre as copas das árvores. No interior das cidades as ruas pavimentadas com pedras são embelezadas pelos jardins e monumentos em volta. Nas praças públicas existem grandes lagos, criados como casas de banho, e pavilhões para a oratória e para espetáculos. Com a presença de uma vida cultural vasta e rica por todas as cidades.

Um sentimento de grandiosidade e narcisismo preenche a atmosfera, podemos admirar o culto à história através das estátuas e o busto de grandes heróis e membros da sociedade espalhados por todos os cantos.

Porém a vida vegetal e animal estão presentes em tudo. Trepadeiras cobrem muros e paredes das casas, grandes árvores se espalham pelas ruas, cobrindo as janelas das casas. Devido ao grande respeito por Maira suas cidades procuram ocupar uma área horizontal mínima, assim as ruas, estreitas e sinuosas, e os prédios, altos e delgados, nascem e crescem junto com a natureza ao seu redor.

Castelos de prata

Em uma cidade pode haver dezenas de Castelos de Prata. Estes edifícios são os símbolos de riqueza e poder ostentado pelas famílias nobres de cada cidade. Em sua maioria são fortalezas dentro da cidade. Servem como último recurso de defesa, além de servirem como centros políticos de cada Casa dos Lordes.

Baía de Liên

A Baía de Liên é sagrada para os habitantes de Lar. Todos os anos centenas de elfos vêm prestar

homenagem aos mortos durante o Cataclismo. É um lugar tranquilo onde se pode meditar e buscar a presença dos espíritos ancestrais dos elfos e dos deuses de Tagmar.

Pela manhã a Baía é sempre coberta por uma fina névoa com espessura de alguns centímetros. Um leve vento circula por toda a região tão suave que é incapaz de alterar a superfície da água, quase estática, da Baía. À tarde a água cristalina permite divisar os arrecifes e centenas de espécies de peixes, alguns são belíssimos e únicos da região. Um em especial, o flecha-élfica, só é encontrado nessas águas, pois só sobrevive se for livre e se estiver nas águas de Liên, em qualquer outro ambiente o flecha-élfica morre em poucos dias. Extremamente belo esse peixe de 08 cm lembra a ponta de uma flecha prateada, é um nadador veloz e exímio caçador, alimenta-se de peixes menores e de moluscos. Sua característica mais marcante é o fato de mudar sua cor de acordo com o tempo na Baía. Assim, pela manhã o flecha é azulado, ao meio-dia fica prata, à tarde vermelho e à noite assume tons de preto e cinza.

Outro habitante ilustre as encostas que cercam a Baía é a águia real élfica uma ave de rapina grande e feroz. A fêmea é branca com asas marrons e têm envergadura de até 2m o macho é pouco menor e tem cabeça com penas douradas.

Sob as águas da baía existem as ruínas das antigas cidades. Hoje habitadas por animais marinhos e, segundo alguns, fantasmas. Os segredos, mistérios e tesouros que estão encerrados sob as águas são ainda desconhecidos.

Muitos marinheiros relatam ouvir durante a noite o som de vozes élficas. Espíritos inquietos que buscam perdão e alívio para suas almas.

As nove cidades

Aarom

É considerada a cidade-estado de Lar. Isto se deve a sua localização e valor histórico, pois suas fundações são partes de uma das antigas cidades élficas. Foi a partir de Aarom que os construtores e artistas élficos recriaram as cidades élficas.

É em Aarom que se encontra o grande templo de Palier. O templo não é nada mais que uma imensa área circular aberta, cercada por 45 pilares de pedra que representam as 45 famílias élficas que sobreviveram ao Cataclismo. No centro existe uma grande árvore e à sua volta um lago com peixes. Disposta de forma equidistante se encontra uma área circular com nove árvores plantadas e cuidadas pelas sacerdotisas do templo. Estas árvores simbolizam as nove grandes Casas das Regentes. Existe um palácio que serve de área comum, onde vivem os sacerdotes e iniciados do templo.

Aarom possui um comércio forte e próspero, especializado na manufaturas de matérias-primas





que vêm das outras cidades. Por isso mesmo as Casas Nobres de Aarom são as mais poderosas, tradicionais e influentes de Lar.

Aqui também está edificado o Grande Palácio Real. Atualmente desocupado e mantido limpo e cuidado pelos sacerdotes de Palier.

Calquis

Calquis é o celeiro e a casa do pão de Lar. Produtor, sobretudo, de ovelhas e outros animais de pequeno porte. É a fonte de praticamente toda lã e couro de Lar, as maiores fazendas e fontes de grãos também estão em aqui. As plantações de Calquis, apesar de eficientes, não desmatam nem um único metro de floresta, nem muito menos queimam qualquer pedaço de chão. Todos os grãos, sobretudo arroz, trigo e milho são plantados de forma natural e não-agressiva à natureza. Muitos a verem como funciona o plantio no reino élfico atribuem seu efeito à magia. Contudo os elfos de desta cidade garantem que é apenas técnica e amor a tudo que tem vida.

Existem poucos habitantes e muitas casas de campo. Os animais são bem cuidados e a carne é saborosa e de excelente qualidade. O povo é, como se diz, interiorano e de vida simples, chás e longas conversas são parte do dia-a-dia dos seus moradores. Muitos elfos que procuram paz e sossego vêm para Calquis viver seus últimos dias, por isso é possível encontrar grandes mestres.

Difícil é conseguir que um desses heróis lendários aceite um pupilo.

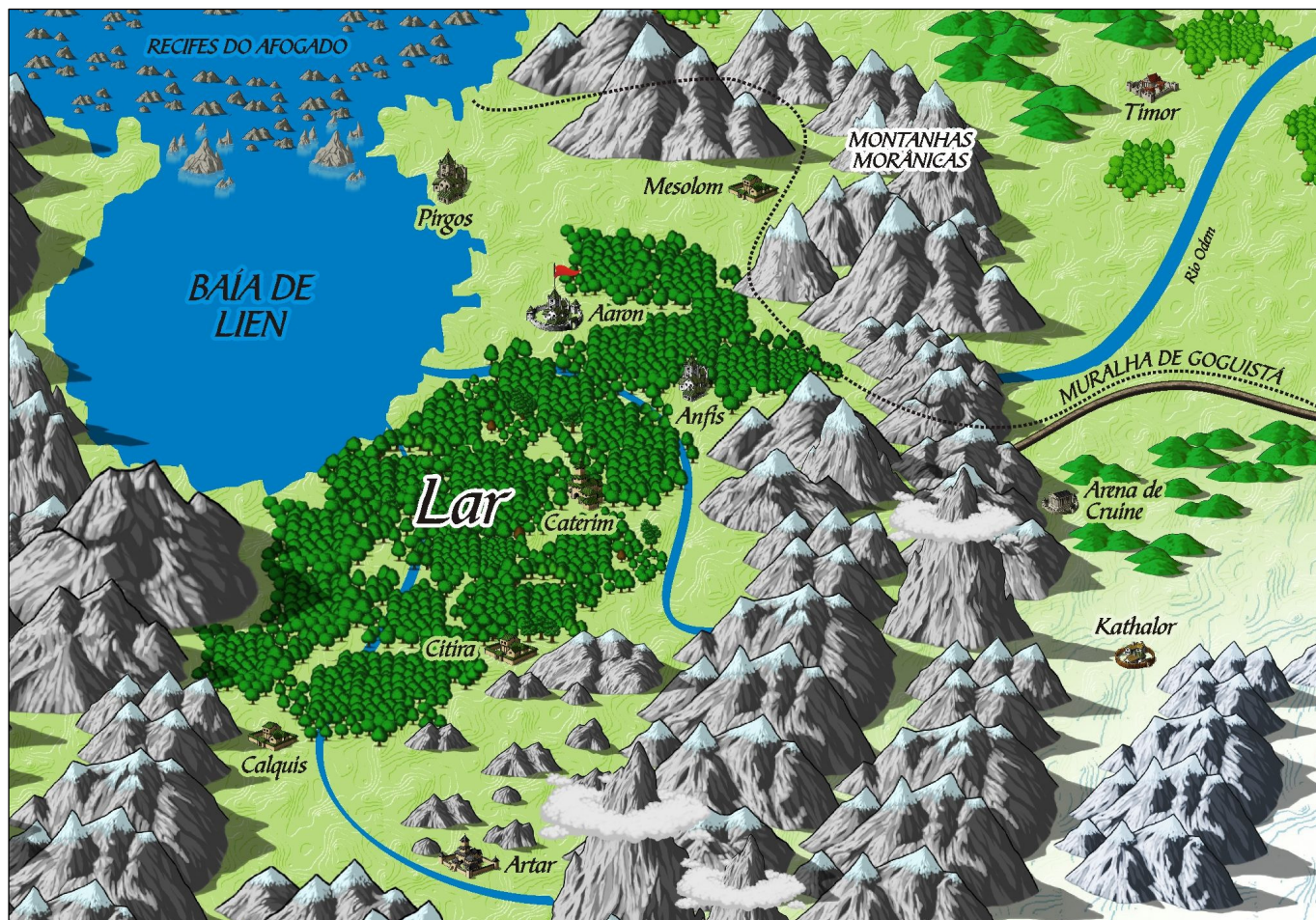
Anfis

Anfis é a cidade que nunca dorme. Escolas de dança, música e teatro. Berço de grandes bardos, sejam artistas, eruditos ou arautos. Para jovens talentos é o lugar ideal para aprender e começar sua vida artística.

A cidade parece estar eternamente em festa. Suas praças nunca se esvaziam e a entrada e saída de elfos é constante. Seus festivais são conhecidos e invejados em todas as cidades, seja pela riqueza de detalhes seja pelo cuidado extremo em executá-los.

Cultos e simpáticos, extrovertidos e alegres, a população jovem de Anfis é criticada pelas Casas tradicionais, por sua postura pouco ortodoxa e por sua falta de zelo pela "tradição élfica pura". É notoriamente a cidade que melhor recebe os estrangeiros.

Informação também é o grande forte de Anfis, isso graças ao grande número de visitantes de todas as cidades. Quer encontrar ou saber alguma coisa sobre algo ou alguém, em Anfis eles certamente têm a resposta. Anfis também possui uma grande feira, que mais parece um circo ao ar livre. Na feira existem peças teatrais, musicais, declamações, solos, duetos, cantos e muitas outras atrações, de todos os tipos e gostos, desde o mais clássico até o



mais hilário.

Como cidade mais cosmopolita é também a cidade mais visitada e conhecida dentro de Lar. É o único local onde os viajantes são aceitos e tolerados. A partir de Anfis é possível conseguir um guia para visitar as demais cidades. Tarefa, ainda assim, nada fácil. É para Anfis que vêm quase todas as caravanas de mercadorias estrangeiras.

Rodos

Forjas que nunca esfriam. O tinir estridente do martelo sobre o metal. O calor das fornalhas. O som das espadas, escudos e armaduras sendo guardadas ou vestidas.

Não são somente os grandes mestres ferreiros anões que conhecem a arte da metalurgia. Durante os anos em que tiveram contato com os anões os elfos também aprenderam a manusear os minerais para conseguir trabalhos tão belos quanto dos anões. Embora as armas élficas, ao contrário das anãs, prezem por leveza e precisão. Lâminas curvas, cabos longos, bainhas delicadas, placas finas e resistentes, marcam a natureza dos trabalhos em metal dos elfos de Lar, e em Rodos estão seus maiores mestres.

Localizada ao sul de Lar, Rodos é a cidade das armas. É aqui que a grande guilda de mestres ferreiros se reúne. Armas tão belas quanto mortais são confeccionadas não apenas para abastecer as tropas sempre ativas de Lar, mas também por puro prazer e dedicação. Armas cerimoniais ou familiares, presentes de casamento ou de outra natureza, qualquer tipo de arma, escudo ou armadura pode ser encontrado em Rodos. Vale ressaltar que para os mestres de Rodos uma arma não é um mero instrumento, é um símbolo, uma obra de arte. Muitos ferreiros em Rodos rejeitariam prontamente vender uma arma a um "despreparado" para entender a filosofia contida na lâmina ou no brasão de cada item.

A qualidade das armas de Rodos é inquestionável. Têm sido um dos maiores produtos de exportação do reino. Homens de todos os povos pagariam, e pagam, fortunas pela honra de possuir uma arma dessas. Algumas até mesmo lendárias.

Os Mestres de Rodos são os responsáveis para forja das armas dos Antanri, um processo cerimonial que leva muitos dias para ser concluído e exige a presença de um sacerdote de Palier ou Maira. Moedas, coroas e outros artefatos de metal também são forjados em Rodos. De todos os artefatos forjados aqui o mais importante é a coroa do Grande Rei. Forjado em ouro e prata a coroa, uma tiara ricamente detalhada, é guardada a sete chaves no palácio da Regente de Rodos, quando vier o Grande Rei uma grande procissão vai partir de Rodos até Aarom levando a coroa para o Rei.

Em Rodos estão as minas de Lar. Carvão, ferro, prata, ouro e outros metais e riquezas existem em grande quantidade nos vales de Rodos. As minas, porém, são profundas e perigosas e muitas vezes

levam a locais que os elfos prefeririam não conhecer. Foi através desta minas que há muitos anos os elfos sombrios e suas bestas mágicas conseguiram invadir Lar. Inscritos antigos dizem que é possível ir de Lar às Geleiras a partir destas minas que teriam sido construídas quando o povo anão ainda era um povo amigo. Centenas de sessões das minas são desconhecidas, e os locais de acesso dos trabalhadores são regamente demarcados. Não existe um controle muito intenso do acesso às áreas desconhecidas, até porque poucos se aventurariam ali.

Citira

A cidade dos magos. Aqueles que andam por esta pequena cidade, vão facilmente encontrar elfos e elfas com roupões, cajados com desenhos ritualísticos e muitos livros. Citira exala magia dia e noite.

Quase todos os habitantes desta cidade são elfos velhos e sábios, estudiosos de antigas tradições. Citira dedica-se quase exclusivamente a recuperar o que se perdeu na história das Eras. Muitos dizem que se pudessem reunir todos os livros já escritos e existentes aqui, formar-se-ia a maior biblioteca de todas as Eras de Tagmar.

Citira possui um imenso prédio, muito semelhante a uma abadia, que serve colégio para os iniciados à magia. O vai e vem de estudantes é constante. Aqui os jovens feiticeiros podem aprender os fundamentos da magia antes de partir em busca de conhecimentos maiores e mais complexos. Em troca dos seus estudos os iniciados auxiliam nas buscas de ruínas antigas, artefatos, leitura e réplica de textos antigos, etc.

A Regente é uma maga poderosa e sua cidade não possui comércio, seus habitantes vivem de forma subsistente, valendo-se da magia e das poucas plantações para consumo próprio. Os habitantes são poucos e mudam constantemente. Aqui permanecendo somente até a conclusão de um estudo ou pesquisa. Contudo seus cofres são extremamente bem guardados com a venda de artefatos mágicos ou auxílio mágico em diversas situações.

Caterim

Famosa por suas áreas públicas, dotadas de grandes jardins suspensos e estátuas que se espalham por toda a cidade. Caterim é o molde mais perfeito da glória das antigas cidades élficas.

Grandes pensadores, intelectuais e filósofos são estimulados a migrarem para a cidade, aumentando ainda mais os conhecimentos acumulados.

A maior estrutura da cidade é a Grande Biblioteca Real. Um prédio com cinco andares, colunas imponentes e uma grande escadaria ladeada pela estátua de grandes grifos de bronze. A biblioteca é dividida em dezenas de outros complexos que se ligam uns aos outros por pontes e passadiços.

Centenas de milhares de livros dos mais diversos assuntos são encontrados, até mesmo tomos de magia. Magistrados fazem um controle rígido e criterioso de todo o acervo. Alguns livros são considerados tesouros incalculáveis. Caminhar dentro da Grande Biblioteca Real Élfica sem ter perícia para isso significa perder-se com toda certeza. São centenas de salas, inúmeros corredores e milhares de portas e escadas.

Artar

Se para alguns a vida é um tédio para outros é uma eterna aventura. Em nenhuma outra cidade a vida é tão perigosa quanto em Artar. A cidade mais distante e próxima às fronteiras do sul.

Uma cidade que se encontra em perigo permanentemente. Constantes incursões bárbaras, ação de bestiais, orcos, ogros e até elfos sombrios. Artar é praticamente uma fortaleza avançada. Habitada quase que totalmente por guerreiros e membros do Corpo de Guardas.

Artar é uma das cidades que apresenta rota para fora do reino elfico. Considerado para muitos como o ultimo lugar civilizado de parada antes de sair de Lar e ingressar no mundo fora de suas fronteiras.

Uma cidade considerada por muitos como a visão de um futuro caótico que estar por surgir. As invasões bárbaras cada vez mais freqüentes e o clima de violência nas fronteiras, para muitos membros do Conselho é visto como um sinal dos novos tempos. E os soldados de Artar estão prontos para responder com força e à altura de qualquer inimigo.

Mesolom

Mesolom é a cidade élfica mais jovem. Foi fundada como um posto avançado para guardar as fronteiras da Floresta de Liên. Mas acabou tornando-se posto de descanso de praticamente todos os elfos que vêm e vão de Lar. Está encravada dentro de Liên e, portanto, é bem protegida de ataques e invasões. Ao passo que fica suficientemente perto da fronteira para possibilitar a saída de Lar.

Seus moradores são, em sua maioria mercadores, e donos de tavernas. Nesta cidade podem ser vistos, vez por outra, alguma criatura de Dartel. Nos últimos anos muitos heróis de armas têm vindo morar em Mesolom. Talvez à procura de reclusão e descanso.

Mesolom possui um posto de guarda avançado e um destacamento constante de cavalaria e arqueiros, dentre estes muitos Anfarquis.

Pirgos

A única cidade élfica de Lar que possui um porto. Parte de suas atividades econômicas está voltada para a pesca e o transporte marítimo, assim como para a construção de embarcações.

Uma cidade costeira, calma e pacata. À noite, uma nevoa densa vem da Baía até a cidade. Muitos

moradores dizem que a névoa traz fantasmas de antigos elfos mortos no Cataclisma.

Considerado por muito como um espelho para o outro mundo, a Baía é considerada sagrada. É a porta para os reinos de Cruine.

Em Pirgos são construídas as belas e rápidas embarcações élficas. Feitas com madeira nobre da floresta eterna, ricamente trabalhadas e, segundo alguns, mágicas os barcos de Pirgos são os veículos mais seguros e rápidos de Lar.

Muitos navegadores consideram impossível cruzar os arrecifes da Baía de Liên se não for num desses barcos que, segundo eles, "conhecem o caminho de casa".

As fossas élficas

Quase todas as cidades élficas em Lar possuem masmorras. Contudo as cidades maiores: Aarom, Caterim, Rodos e Anfis possuem um sistema de esgotos criado ao molde da antiga civilização élfica.

Nessas cidades os dejetos são canalizados através de canais para grutas profundas e escuras. No fundo desses fossos aos quais se chega através de lances quase intermináveis de escadas os dejetos são submetidos a um processo de decantação e mais tarde acondicionados em barris. Depois de certo período de maturação são utilizados como adubo nas plantações.

Crimes hediondos muitas vezes são punidos com a prisão nas fossas élficas. Aqui os condenados realizam o trabalho de coleta e acondicionamento do esgoto das cidades.

Um tipo de fungo chamado de "lixeiro" é muito comum nas fossas. Esse fungo auxilia na maturação do lixo orgânico. E é fonte de alimento para muitas criaturas e insetos estranhos e bizarros que habitam as fossas.

Rumores e intrigas

Em Aarom, supostos reis aparecem quase todo dia e a maioria da população não tem dado mais crédito a eles. Isso tem feito alguns a questionarem se a lenda de um rei é real ou um mito. Conflitos entre céticos e supostos reis têm sido cada vez mais freqüentes e têm dado problemas as autoridades. A situação tende a piorar porque lideranças entre os céticos apareceram assassinados, assim como também supostos reis.

Em Calquis, os criadores de gado andam agitados, uma estranha doença anda matando o gado. Sacerdotes de Palier andam estudando a doença e descobriram que uma raríssima flor que cresce nas montanhas, aos pés do Muro, possui propriedades capazes de fornecer a cura. O único problema é que a região é infestada de orcos.

Em Anfis uma série de crimes tem dado trabalho às autoridades locais que fazem de tudo para manter tudo em segredo. Estrangeiros têm sido assassinados e a sequência de crimes tem



preocupado os comerciantes que cobram uma atitude das autoridades, que ainda não descobriram nada.

Em Rodos, expedições contratadas pela regente para investigar os labirintos das minas de Lar andam sumindo. Desde então ninguém tem aceitado mais a missão. Porém, a regente parece não ter desistido e anda recrutando uma nova expedição.

Em Citira, existe uma estranha mansão abandonada há muito tempo. Dizem que ali um mago poderoso morou e misteriosamente desapareceu. A mansão foi lacrada e todos evitam chegar perto. Muitos dizem ter ouvido vozes, passos e lamentos altas horas da noite, mas ninguém se arriscou a ir lá ver.

Em Caterim, um estranho livro foi encontrado, escrito numa estranha língua que ninguém parece conhecer. A regente anda pensando mandar uma expedição a Amiên e levar o livro para lá, pois segundo boatos os sábios de Amiên são capazes de traduzir. Mas uma viagem até Amiên é bem perigosa...

Em Artar, boato de uma nova investida de orcos anda agitando a cidade. Um grupo de reconhecimento está sendo montado para verificar o número de orcos que se aproximam.

Em Mesolom, uma carta chegada de Anfis alerta para um grupo de arruaceiros que se encaminha para Mesolom e assim fugir de Lar. Um comitê de recepção está sendo montado para "recepcionar" o tal grupo.

Em Pírgos, na Baía de Lién, uma estranha aparição vem assombrando os pescadores, que dizem ter visto uma mulher caminhando sobre as águas, vestida de branco e que some na névoa. Curiosamente desde que ela apareceu a pesca diminuiu.

Principais Personagens

Nessa lavetil

Regente de Aarom, Nessa é uma elfa dourada de uma família tradicional em Lar. Dentre todos os regentes é a que esta no cargo há mais tempo, quase quatrocentos anos, sendo também a mais velha em idade. No entanto, a beleza e o vigor parecem não abandonar Nessa e seus súditos acreditam que ela irá governá-los por muitos anos mais.

Nessa é retraída, e, portanto não é vista publicamente a não ser nas cerimônias religiosas. De grande sabedoria, Nessa é hábil em avaliar pessoas e seus respectivos perfis psicológicos; muitos garantem que ela é capaz também de ler pensamentos.

Dizem que seu principal objetivo é migrar para a ponte de Palier e tentar subi-la, por isso tem dedicado seu tempo a estudar nos escritos antigos relatos que desvendem os segredos da ponte.

Tari Ciriatham

É uma elfa florestal, que governa Calquis. É a mais nova das regentes em idade e em tempo de regência, tendo assumido seu cargo a menos de cinquenta anos. A maioria a considera jovem demais para o cargo o que faz com que Tari tenha de se esforçar para provar que é capaz. De temperamento explosivo, Tari tem se esforçado para não perder a calma sempre que alguém mais velho duvida de suas capacidades.

Tari anda as voltas com alguns problemas, pois a influência estrangeira em Calquis fez nascer um pequeno culto a Sevides. Tari não sabe o que fazer com esse novo culto que vem gerando insatisfação nos mais antigos.

Earane Tasartir

Regente de Anfis, Earane é uma elfa florestal que migrou para Lar faz muito tempo. Tendo vivido no mundo exterior Earane possui muitos contatos e por seu intermédio o comércio tem sido realizado e os visitantes muito bem recomendados. Por tudo isso, Earane é considerada uma elfa bem articulada, simpática e expansiva. As festas que promove são consideradas espetaculares e ganhar um convite é uma grande honra.

Ultimamente Earane tem andado preocupada, seus conselheiros mais próximos dizem que ela recebeu a notícia de um espião de Caridrândia infiltrado em Anfis!!!!

Ireth Elendil

Regente de Rodos, Ireth é uma elfa dourada tão cheia de anos quanto Nessa, porém há menos tempo na regência. É uma elfa severa e dura, totalmente contra ao comércio com o exterior e recusa-se a receber em audiência qualquer visitante que venha de fora de Lar. Também, é conhecida por sua severidade ética, sendo defensora da pena da morte.

Ireth tem andado as voltas com as minas de Lar, pois algumas fontes, que ela não revela, lhe informaram alguns caminhos no imenso labirinto levam a Caridrândia, ou ao mundo localizado além do Muro, ou ainda aos dois.

Merenvem Tinuviel

Regente de Citira. É a única regente que não é uma sacerdotisa de Palier, mas uma poderosa maga elementarista. Merenvem é uma elfa dourada, de idade incerta até mesmo para os demais elfos. De extrema sabedoria, Merenvem tem sempre uma palavra de alento e esperança para todos que a procuram ou uma solução para os desesperados.

Merenvem tem se preocupado com boatos de que alguns elfos estariam interessados na magia necromântica. O uso do karma infernal provocaria a mudança em elfo sombrio e por isso Merenvem tem





se dedicado a procurar mais informações sobre esse boato.

Gilraem Numenesse

Regente de Caterim, Gilraem é uma elfa florestal considerada quase tão sábia quanto Merenvem, tendo lido milhares de livros e capaz de citar todos de cor. Conhece os corredores da grande biblioteca real como a palma das mãos e a maioria dos livros que ali estão.

Os visitantes têm procurado ter acesso aos livros da grande biblioteca real e Gilraem tem negado o acesso a quem não é de Lar. Mas as pressões têm aumentado e Gilraem anda sumida.

Luthien Saelivrim

Regente de Artar é uma elfa florestal que já enfrentou diversas batalhas, vencendo a maioria usando a astúcia e táticas de guerra muito bem empregadas. Ultimamente tem se dedicado a colocar todas essas experiências e principalmente essas táticas por escrito. Porém, a constante movimentação em Artar tem atrapalhado seus planos. Dizem que tem planejado passar um tempo em Caterim para terminar seu livro.

Uma grande movimentação de orcos agitado Artar e Luthien, um novo combate está se aproximando e Luthien tem andado preparando novas táticas de batalha.

Lessien Ciriam

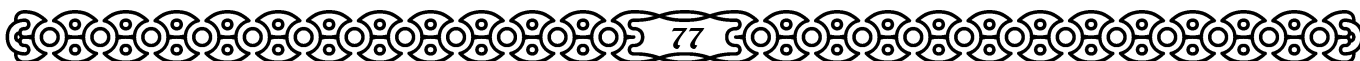
Regente de Mesolom, Lessien é uma elfa florestal vinda de Amiên. Hábil nas artes de cura, Lessien conhece todo tipo de ervas e plantas medicinais. De espírito altruísta e dedicado, Lessien é amada e até mesmo venerada pelos seus súditos; são muitos os relatos de pessoas curadas de doenças, males, maldições e tantas outras coisas pela elfa.

Lessien sonha em montar uma academia e transmitir seus conhecimentos medicinais, mas dizem as más línguas que um insucesso no passado, com um antigo aluno tem feito a elfa pensar duas vezes em ter outro aluno. Mas ninguém sabe ao certo o que aconteceu e ninguém ousou perguntar qualquer coisa a ela.

Luthien Verðamir

Regente de Pírgos é uma elfa dourada muito hábil na oratória. Seus discursos inflamados conseguem convencer qualquer um de qualquer coisa. Luthien é sempre requisitada para incentivar o exército e animar as tropas em qualquer das cidades de Lar. Alguns dizem que ela usa de magia para isso, mas muitos magos falam o contrário, é puro dom que ela tem.

Boatos de fantasmas na Baía de Liên têm assustado os pescadores e os discursos de Luthien por enquanto tem controlado a situação, mas é necessário dar um fim nisso tudo e logo.



Blur, Reino dos Anões





Introdução

"A dor da perda daqueles que considerávamos nossos irmãos não é maior que a dor da traição destes mesmos irmãos. Vivemos com esta eterna dor e vergonha. Que seus nomes sejam riscados de nossa história".

Trecho retirado do discurso de Olber, do clã Turbom, sob cúpula do Salão das Estrelas.

Origem

A história a seguir foi reconstruída através de relatos de sobreviventes e livros e fragmentos encontrados em posse de alguns membros de clã que hoje habitam o reino de Blur, o que torna muitas vezes a história confusa e trechos em aberto.

O Reino de Larcor

A história do povo anão começa milênios atrás, durante o segundo ciclo, quando os deuses andavam entre os mortais e seu pai Blator estava feliz com seus filhos. Fortes e incansáveis os anões foram uma das primeiras raças a rapidamente se organizar e plantar as primeiras sementes do que seria um grande império nas terras ao sul das estepes centrais. Uma região, hoje, apagada dos mapas, destruída pelo Cataclismo que marcou o início do terceiro ciclo em Tagmar.

Conta a lenda que, quando Blator criou os anões, fez três casais e estes seriam os fundadores dos três grandes clãs; o clã de Turbom, o clã de Vurbom e o Clã de Rurbom. Os clãs que nasceram destes pais fundadores deram origem as diversas famílias que juraram fidelidade aos clãs fundadores.

Os anões, após incansáveis trabalhos e lutas, conseguiram fundar o reino de Larcor, ou, como seria mais tarde conhecido, o Reino das Torres de Ouro. Este reino seria a maior força conhecida na região sul do continente e somente seria superado em esplendor, muito tempo depois, pelo reino de Tindael.

Durante o segundo ciclo, o reino de Larcor provou ser destinado a governar a região e a brilhar como uma das mais belas das estrelas na terra. Caravanas de todos os reinos e cidades conhecidas da época vinham para comprar os belos produtos feitos pelos seus hábeis artesões.

Foram períodos de prosperidade e as cidades e ruas do reinado estiveram sempre cheias e movimentadas. Caravanas chegavam com matéria-prima de todas as partes do mundo para, em seguida, partir com objetos finos e de rara beleza. Jarros, pratos, ânforas, jóias, equipamentos ou qualquer outro objeto feito em pedras comuns ou raras se tornavam belíssimas obras de arte na mão destes qualificados artífices.

Foi durante este período de prosperidade que a cidade de Edur se tornou a capital do reinado e as grandes torres de ouro passaram a ser erguidas

como homenagem aos regentes e famílias dos clãs governantes. A primeira torre de ouro foi construída sob o comando do Regente Girmer II, do clã dos Rurbom.

É de interesse esclarecer que o governo do império de Larcor era formado através da sucessão de pretendentes de clãs, escolhidos por membros do Conselho dos Clãs. A cada dez anos um dos clãs se sucedia no poder e enviava ao conselho três nomes de pretendentes para Regentes. A escolha era feita pelos membros do Conselho dos clãs e caso nenhum dos nomes indicados pelo clã fosse escolhido, um outro nome era designado pelo Conselho dos clãs, nome esse ainda oriundo do clã que regeria neste período.

Esse sistema "democrático" foi, por séculos, motivo de orgulho deste povo, pois, para os anões de Larcor, ele expressava a unidade de um reino composto por mais de vinte grandes metrópoles e outras centenas de cidades e pequenos vilarejos anões que se estendia por centenas de quilômetros. Prosperidade e paz eram as palavras de ordem e a riqueza parecia brotar do chão.

A Decadência

Por grande parte do segundo ciclo, o reino de Larcor havia alcançado uma prosperidade sem precedentes e se tornou motivo de cobiça de muitos reinos humanos. Um dos poucos aliados foi o reino de Tindael que, no início, não era muito mais do que uma pequena cidade aliada mais ao norte.

O início do fim deste reino outrora glorioso começou com o reinado de Grondar III do clã dos Vurbom. Já haviam passado pelo trono mais de cinquenta Regentes e as grandes torres de ouro se tornaram presentes em todas as grandes cidades do reino, mas era especialmente na capital Edur que se encontravam a maior quantidade com cerca de 31 grandes torres de ouro.

Era inegável que a prosperidade de Larcor chamara a atenção de outras raças e este fato abriu portas para o comercio mais intensivo e o desejo de trocas culturais maiores. Na capital um grande palácio, conhecido como o Palácio das Vozes, foi erigido e grandes quartos foram construídos para abrigar os embaixadores de todos os povos de Tagmar que desejavam estreitar laços de amizade com os anões.

Na frente da majestosa construção, uma estátua de Cambu, com doze metros de altura, feita em mármore, saudava os embaixadores. Foi nesta época que começaram as conversações entre o povo anão e o povo élfico de Lar. Os embaixadores de Lar, sob as ordens da Regente Áriem Miniél, trouxeram presentes ao Regente Grondar III, além de ofertas de comércio, paz e aliança entre ambos os povos. Também era desejo do Regente de Larcor, já algum tempo, a troca de cultura e conhecimento. Das conversações chegou-se a um entendimento e este renderia frutos para ambos os povos; os anões, mestres no trabalho dos mais diversos tipos de metal e também de pedras





preciosas, ensinariam aos elfos como extrair estas riquezas das rochas e torná-las mais valiosas e belas do que normalmente eram. Os elfos, em troca, ensinariam aos anões como retirar alimentos de solos inférteis, a respeitar e aproveitar tudo o que a natureza oferecia, e aquilo que viria a ser a maior desgraça da raça anã, a arte dos encantamentos arcanos e feitiços: a magia! Os elfos prometeram ensinar os anões a superar a dificuldade que eles tinham em controlar o karma e tornar possível o uso da magia entre os anões. Sim, a magia!

Ao serem criados por Blator os anões sempre deram preferência ao físico e a força e assim as capacidades místicas ficaram "atrofiadas". Essa limitação acabou sendo passada de geração a geração e raros eram os que tinham algum talento místico, e mesmo aqueles que o tinham por não terem quem os ensinasse acabavam por não desenvolver esse talento. Os elfos surgiram prometendo aos anões vencer essa barreira e ajudar a manipular o karma.

Apesar do grande conhecimento adquirido, foi a magia que trouxe maior receio, pois ela parecia desafiar e rivalizar com as bênçãos oferecidas pelos sacerdotes de Blator e Parom; mas os anões do Clã dos Rurbom, que eram os que menos clérigos possuíam em suas famílias, ficaram fascinados com as possibilidades que esta nova arte lhes proporcionava. O desejo e o deslumbre do clã dos Rurbom os convenceu dos benefícios da arte arcana e dentro do próprio conselho houve forte pressão para influenciar os demais membros dos outros clãs ao uso das magias. O efeito das artes místicas praticadas rapidamente se fez sentir e as antigas tradições do trabalho nas fornalhas e forjas e da habilidade manual foram sendo pouco a pouco abandonadas e quase caíram no esquecimento; contudo, graças ao movimento mais tradicionalista da sociedade, o costume e as artes de Parom não se perderam. Os sacerdotes mais fiéis a Blator viram no uso da magia um perigo iminente aos costumes guerreiros e ao uso das armas; assim, um grupo de sacerdotes muito fiéis do clã Turbom, orou por dias a Blator, seu deus criador, pedindo-lhe clareza e sabedoria para tratar o assunto que começava a dividir as opiniões das famílias de modo a complicar sua convivência. Por um lado, a magia era uma ferramenta útil e poderosa; por outro, era muito fácil se perder nas maravilhas intrínsecas do poder arcano.

A resposta de Blator veio de forma uma tanto nebulosa, como é a natureza dos deuses; em suas visões os sacerdotes viram que "deviam buscar segurança na rocha, que era a fortaleza de sua fé e vida, e não nos meios fáceis, o que poderia trazer grande desgraça a todos os anões". Os sacerdotes ficaram a discutir suas visões por diversos meses, chegando à conclusão que, se por um lado a magia trazia facilidades ao seu modo de vida, por outro não era qualquer um que a dominava, e dominá-la não era uma tarefa fácil; Além disso, o uso dos sortilégios místicos estava intrinsecamente ligado ao propósito pessoal/coletivo de cada usuário o

que, por sua vez, remetia à análise dos valores singulares de identidade individual deste mesmo usuário; essa conclusão dificultava em muito a decisão que os sacerdotes tinham de tomar em relação a arte arcana ensinada pelos elfos e propagada abertamente pelo Clã dos Rurbom.

Um dia, após um período de intensas orações, um dos grandes sacerdotes de Blator residentes em Edur, o mestre Inciel, do clã dos Turbom, afirmou que, inspirado pelas suas visões, deveria partir em uma jornada para encontrar uma terra sagrada que fora prometida aos anões pelo deus Blator. Considerado um excêntrico e repudiado pelos membros mais importantes do Conselho dos Clãs, Inciel partiu em sua jornada profética. Por longos vinte anos vagou por territórios distantes e nos últimos cinco anos não fora mais visto.

Durante este período, os embaixadores élficos, agora a serviço de Seret Analiom, um poderoso e influente mago de Lar, começaram a envenenar a mente e a alma dos membros mais importantes do clã dos Rurbom a iniciarem uma tentativa de golpe. Não era novidade o desgaste político que o clã vinha sofrendo durante os últimos anos e principalmente após o reinado de seu representante, Urbenai IV, o feiticeiro.

Durante os dez anos de seu reinado, os povos do leste tinham avançado dentro do território anão e estabelecido alguns povoamentos. Indo contra o desejo do Conselho dos Clãs, Urbenai IV ordenou que os povoamentos fossem retirados à força. Muitas mortes desnecessárias aconteceram e a influência do clã decaiu entre seus pares.

Com o início do reinado de Grondar VI do clã dos Vurbom, um "acidente" matou o regente e as suas duas filhas durante um passeio pelas cidades externas. Apesar de todo o planejamento o "acidente" sofrido pelo rei e suas duas filhas não trouxeram benefícios ao clã dos Rurbom. Todos conheciam as idéias contrárias que Grondar IV tinha em relação às demais raças e a sua política de paz e ajuda mútua. O conselho dos clãs votou por um novo mandato de um membro do clã dos Vurbom para o final do período de reinado. As investigações do "acidente" apontaram para membros do clã dos Rurbom, que foram executados, e os seus principais líderes aprisionados. Os demais membros do clã dos Rurbom foram incitados novamente pelos embaixadores élficos de Seret Analiom a atacar a prisão e libertar seus líderes.

Tudo estava pronto para o ataque quando a notícia do retorno de Inciel levou os embaixadores e os guerreiros Rurbom a adiarem, momentaneamente, seus planos. O retorno do antigo sacerdote de Blator de sua longa viagem levou a uma reunião urgente do Conselho dos Clãs. Ele havia encontrado o lugar sagrado indicado pela divindade e consigo trouxe as escrituras sagradas. Três grandes blocos de pedra, escritos em fogo, que Inciel afirmava terem sido feitos pelo próprio Blator. Neles estavam escritas as palavras sagradas que afirmavam os desígnios de honra e fidelidade a Blator e assegurava que o local, que foi batizado de Blur





("Lar seguro", na língua anã), era a terra sagrada. Segundo os escritos, todos os anões deveriam, uma vez na vida, viajar até o santuário para alcançar a purificação espiritual do guerreiro. Após o reaparecimento de Inciel e a descoberta da terra sagrada, grandes grupos de anões decidiram se dirigir a Blur para conhecer o lugar e dezenas escolheram residir na região do santuário, inclusive vários sacerdotes de Blator e Parom.

O Santuário

A viagem até Blur foi perigosa; não somente devido ao clima rigoroso da região, com suas altas temperaturas e alguns rios de lava, mas também a presença de desfiladeiros e precipícios, e o encontro com diversos tipos de criaturas hostis desafiaram o agrupamento de anões e colocou em risco a vida dos que para lá se dirigiram. A entrada da caverna ficava em uma embocadura perigosa que se localizava acima de uma grande depressão íngreme. Seguindo mais alguns quilômetros acima se podia chegar ao cume de neves eternas, nascente de vários rios da região. Ao longe, dois grandes vulcões, um ao norte e outro ao sul, destacavam-se contra a imensidão rochosa do local.

Os imigrantes, durante dois dias, tiveram que descer por caminhos sinuosos e estreitos até alcançar o grande salão das estrelas. O nome dado por Inciel ao local, até então, não tinha sido entendido, mas quando entraram no salão perceberam o motivo do mesmo. Dezenas de cristais no teto refletiam as luzes das tochas como em um céu estrelado, provocando um lindo e espetacular efeito de luzes. Todos ficaram extasiados com a beleza e com a vastidão do local. Por quilômetros adentro, o salão se estendia, alto, vasto, profundo, com uma largura que parecia engolir a montanha. Praticamente um novo mundo sob o solo. Maciças colunas rochosas se erguiam, esporadicamente, como que para servir de apoio para o teto, elevando-se e sumindo na escuridão; lembravam grandes árvores de pedra que se perdem na noite de estrelas. No centro do grande salão existia uma depressão maior que formava um lago de médio porte. De seu centro erguia-se uma coluna mais grossa que as habituais; ela parecia ser a responsável por sustentar firmemente o teto naquele local. Era por esta coluna que pequenos feixes de água escorriam e alimentavam o lago.

Foi à margem deste lago que Inciel tivera a visão de um grande anão portando um martelo de guerra. Ele viu o grande anão passar os dedos por uma grande pedra achatada onde letras eram escritas em fogo. Ao terminar de escrever, o grande anão usou seu machado e a pedra foi cortada em 3 partes. Aquelas seriam suas leis e este seria o seu santuário. O sacerdote pegou as três grandes placas de pedra e a figura desapareceu no ar como se nunca tivesse existido. Uma voz que ainda se fazia presente ordenou: "Traga o seu povo para as cavernas de Blur, pois aqui irão morar em segurança dos males do mundo". A voz que ainda

reverberava pelo grande salão acabara de batizar o local de Blur.

Com a migração e o início do povoamento em Blur, o clã Turbom ficou encarregado de administrar o santuário e as galerias que pouco a pouco começavam a ser habitadas. Ao clã Vurbom ficou a responsabilidade de cuidar da construção das fortalezas e das rotas comerciais que futuramente seriam abertas com outros povos.

Por mais que Blur fosse grande e possuísse galerias subterrâneas com grandes rios e lagoas, a falta de áreas para cultivo impedia um grande povoamento. Isto foi em parte contornado com a horticultura, mas ainda era necessário que se fizesse o comércio com outras regiões, de onde poderiam comprar uma maior variedade de alimentos e vender grande parte de suas mercadorias produzidas tais como ouro, armamentos, utensílios de metal e jóias extraídas dos salões e das galerias que eram ampliadas dia-a-dia.

A partir de então, ambos os clãs se uniram para tornar o grande vale subterrâneo habitável. Muito tempo foi gasto e muitas vidas perdidas durante as construções e defesa do local contra inúmeras incursões de criaturas que habitavam as galerias. Uma delas, inclusive, foi a do grande sacerdote que havia, por suas visões proféticas, descoberto o lar definitivo e seguro dos anões. A morte de Inciel foi um golpe profundo para os anões, mas seus ensinamentos de conquista sobre o trabalho duro jamais foram esquecidos. E o resultado não poderia ter sido melhor: um mundo fantástico e seguro, motivo de orgulho para todos os membros desta raça antiga.

A Guerra Civil

Blur foi aclamado como o grande centro espiritual do reino, mas a insatisfação entre os clãs no reino de Larcor não foi apagada com a sua descoberta. O clã dos Rurbom a muito estava destituído de seu poder, sem seus membros líderes, que se encontravam presos em Edur, e sem representatividade dentro do Conselho dos Clãs.

A insatisfação crescente plantada com cuidado pelos servos de Seret Analom atingiu seu clímax, levando à revolta as cidades sobre o controle do clã Rurbom. Uma grande rebelião armada eclodiu durante o reinado de Ergam V, o justo, do clã dos Turbom. Os primeiros combates entre os anões começaram a acontecer e estranhos e intrigantes relatos de elfos ajudando a massacrar membros do clã Vurbom e Turbom em cidades controladas pelos Rurbom, próximas à capital Edur, levaram o rei Ergam V a decretar o fechamento das fronteiras de Larcor aos demais povos e a convocar o regresso dos embaixadores anões que se encontravam em Lar, o reino élfico. Com a continuação dos ataques e os rumores do envolvimento élfico que se tornaram cada dia mais freqüentes, Ergam decidiu enviar um novo grupo de embaixadores a Lar, sob o comando de seu único filho Andur, o nobre, que era excelente orador e negociador, para saber o motivo da





interferência. Contudo, os embaixadores anões enviados a Lar foram encontrados mortos por flechas élficas. Entre eles se encontrava o corpo de Andur. Um ritual negro e maligno havia destruído o espírito dos anões, suas almas atormentadas jamais encontrariam descanso. Tal demonstração de desrespeito e crueldade jamais havia sido proferida; era imperdoável. Os anões foram rápidos em decidir que os elfos não estavam alheios à guerra e a qual lado eles estavam aliados, no caso o clã dos Rurbom que dentre todos foi o que mais desenvolveu as artes místicas ensinadas pelos elfos e também um pequeno número de membros dos outros clãs que se associaram aos Rurbom. O enlutado monarca decidiu não receber as delegações de Lar e nunca mais ser aliado do povo élfico, fechando para sempre as fronteiras do reino de Larcor aos povos não-anões. Ficou decidido que a nova ameaça contra todos os anões provinha de seu próprio sangue e, contra ela, todas as forças deveriam ser empreendidas para extirpá-la. Contudo, os anões do clã Rurbom a muito não se pareciam mais com os outros membros de sua raça.

O efeito das energias karmicas passava, com o tempo e aos poucos, a afetar o corpo, a mente e a personalidade dos anões de Rurbom. Estes se tornaram mais belicosos, violentos e dados a rompantes de crueldade inquietantes. Sua antes farta cabeleira se tornou avermelhada e diminui de volume. Apesar de conservarem ainda sua copiosa barba, esta começou a ficar com uma coloração muito mais negra que a natural; a sua pele se tornou clara, pálida, mortiça, como que se a vida se esvaísse da mesma. A resistência natural ao calor em muito foi ampliada e, não se sabe se benção ou maldição, sua longevidade natural pareceu aumentar. O mesmo efeito físico também acontecia com as anãs que se atreviam a manipular as energias arcanas, tornando-as violentas e paranóicas com algumas sendo levadas à loucura. Mas as usuárias de magia eram muito poucas entre os Rurbom. O fato interessante que se observou foi que os recém-natos do clã passaram a herdar as características físicas dos pais, mesmo não estando em contato com as energias mágicas.

Envolvidos em rituais e práticas místicas cada vez mais intensas e profundas, os anões do clã Rurbom liberaram tamanha concentração de energia mágica em seus salões subterrâneos que acabaram por despertar e libertar uma entidade secular, antiquíssima. Do fogo e lava que emergiram do solo, uma figura de aspecto feminino apareceu. Feita de magma e rocha, esta se apresentou como sendo Tanis, uma deusa tão antiga quanto os próprios deuses e senhora de um poder gigantesco. Ela ofereceu aos Rurbom um poder muito acima da compreensão dos frágeis elfos. Tudo que pediu aos anões, em troca, foi a sua adoração... E eles concordaram.

Os poderes concedidos por Tanis seduziu os Rurbom, que com a mesma paixão volúvel com que abandonaram os seus costumes antigos para abraçar a magia oferecida pelos elfos, abandonaram também os estudos arcanos para adorar a nova

deusa. Alguns ainda permaneceram fiéis a magia arcana, mas aos poucos foram se tornando minoria.

Agraciados pelos novos poderes concedidos por sua nova deidade, Tanis, o clã Rurbom construiu um exército poderoso. Através da magia, rocha, lava e terra tomaram vida e uma centena de gigantes Golens de Pedra e Lava foram criados para lutar ao lado do exército Rurbom, em nome de sua deusa. Não obstante, a mesma ainda enviou uma verdadeira centúria de soldados celestiais que tomaram substância na forma de poderosos combatentes de terra-cota.

Enquanto a grande guerra civil começava a eclodir no reino de Larcor, a quilômetros de distâncias dali, nas altas cadeias das Montanhas Morânicas, Blur começava sua primeira grande expansão com a perfuração de duas grandes galerias e a construção da grande fortaleza do Sol Poente. Até então, as notícias terríveis do reino não haviam chegado até os ouvidos dos habitantes do santuário.

Os massacres em cidades comandadas pelo clã Rurbom prosseguiram; retomando o estrategema a muito elaborado e adiado por conta do retorno inesperado do sacerdote Iniel, uma pequena tropa de guerreiros Rurbom invadiu e libertou os seus líderes da prisão, na cidade de Edur.

Pelas longas distâncias, somente alguns meses após o início da rebelião Rurbom, as notícias chegaram a Blur; as mesmas informavam que a guerra civil se intensificara após a libertação dos líderes Rurbom aprisionados em Edur. Muitos anões resolveram, então, voltar para ajudar na guerra deixando em Blur apenas os anões que eram muito jovens para brandir uma espada.

Em algumas semanas de planejamento, o clã dos Rurbom se encontrava preparado para ir à guerra total contra seus pares. Cinco mil soldados anões e centenas de Golens de Pedra e Lava, juntamente com a miríade de soldados de Terra-cota caíram contra as cidades controladas pelos clãs Turbom e Vurbom. A vitória foi esmagadora. Não havia tropa que pudesse fazer frente à tamanha concentração de forças. Como uma praga de gafanhotos, os Rurbom e seu exército negro se espalharam pelo reino. As cidades caídas foram dominadas por uma aristocracia Rurbom selvagem e maligna. Os homens eram transformados em escravos nas minas e campos distantes e as mulheres violentadas. Velhos e crianças do sexo masculino eram passadas a fio de espada, em sacrifício à deusa Tanis; crianças do sexo feminino e mulheres novas capazes de dar a luz eram levadas para as cidades Rurbom. Milhares pereceram e tantos outros mais teriam o mesmo trágico destino se não fugissem para longe.

A situação do reino de Larcor ficou desesperadora; a guerra civil se estendeu durante alguns meses, e grandes massacres eram cometidos de ambos os lados. Com o auxílio estratégico dos elfos de Seret Analiom e a inspiração e ajuda de Tanis, o exército do clã Rurbom conseguiu sitiar a cidade de Edur.





O plano dos embaixadores de Seret Analiom transcorria conforme o planejado, e um dos mais poderosos reinos de Tagmar ficara fragmentado e enfraquecido. Era esperado que o clã dos Rurbom alcançasse o poder, e que estes seriam manipulados pelo poderoso líder elfo para um possível golpe em Lar.

Apesar do cerco muitos dos membros das casas reais dos clãs Vurbom e Turbom conseguiram escapar, incluindo o próprio rei Ergam V. Eles se dirigiram para o norte, para o interior, de onde prosseguiram a luta, agora na forma de guerrilha, contra seus rivais. A cidade, em si, foi saqueada e quase toda destruída. De seus tesouros e das imponentes Torres de Ouro quase nada restou e a cidade do clã dos Rurbom, conhecida como Aloer, a primeira cidade fundada pelo clã, se tornou a nova capital do reino. Sobre o trono de Larcor passou a reinar Crionor I, o cruel.

Um grande êxodo começou em várias cidades após a queda de Edur. Milhares de anões se dirigiram para Blur em busca de refúgio e a promessa de uma nova vida longe das perseguições impostas pelo clã Rurbom. Alguns outros se refugiaram próximos à fronteira norte com Lar. Os elfos, apesar do fechamento das fronteiras por parte dos anões, permitiram que estes refugiados se assentassem naquele local.

O domínio do mal

Com a queda de Edur, os testas-de-ferro de Seret Analiom acreditaram que o conflito havia se encerrado e procuraram convencer os líderes Rurbom de que o próximo alvo dos anões deveria ser o reino élfico de Lar. Contudo, os líderes anões, dessa feita, não se deixaram influenciar tão facilmente e argumentaram que, enquanto existisse um único Turbom ou Vurbom vivo no reino de Larcor eles não iriam marchar contra outro inimigo. Isto decepcionou e irritou profundamente os elfos. Mas os mesmos se resignaram com os fatos e levaram o comunicado a seu líder. Seret Analiom ficou encolerizado com a atitude de seus “aliados” e começou a arquitetar um outro projeto para cooptar o apoio dos anões e tomar o poder em Lar.

Entretanto, o destino tinha plano diferente. Com a morte de Seret Analiom, muito dos empreendimentos originais tiveram de ser mudados. O reino de Larcor passou apenas a se tornar mais um refúgio para alguns membros aliados do falecido líder, que foram perseguidos pelo Conselho Élfico e, quando necessário, local para as reuniões clandestinas de nobres e membros do Conselho das Sombras, tudo com o consentimento dos líderes Rurbom, que ainda viam na antiga aliança um ponto de apoio em Tagmar. Isto porque o novo reino de Larcor já não contava com os antigos aliados como o reino de Tindael, que agora se encontrava assolado por criaturas sedentas de sangue e maldade. Os elfos do Conselho das Sombras eram os únicos partidários com quem os membros do clã Rurbom podiam contar.

No reinado de Crionor I, o cruel, muitos membros do Conselho das Sombras, que contavam com dinheiro e servos para ajudá-los em sua situação em Lar, passaram a operar às escondidas, do interior do reino de Larcor, por meio de chantagens, assassinatos e traições. À medida que o poder do Conselho das Sombras crescia no reino élfico, o reino de Larcor ampliava sua influência e poder mais ao norte. Seus exércitos já dominavam vastas regiões aplicando leis severas e explorando os demais povos, principalmente os pequeninos e cidades humanas locais, com altos impostos e remessa de escravos. A guerrilha promovida pelos remanescentes dos clãs Turbom e Vurbom que ainda resistiam parecia estar com seus dias contados. O reino de Larcor voltou novamente a crescer e se tornar poderoso; uma sombra maligna parecia começar a engolir o mundo.

Os antigos imigrantes do reino anão, que agora residiam em Blur, também prosperavam e cresciam rapidamente. O santuário passou a se tornar pequeno e houve necessidade de que novas galerias e corredores fossem construídos, escavando cada vez mais para o leste e cada vez mais fundo. Uma das últimas construções externas feitas nesta época foi a fortaleza do Sol Nascente que passou a defender a região próxima à cordilheira das Morânicas.

Com o ápice do poder do Conselho das Sombras, Auriom Galator é assassinado. As antigas alianças não existiam mais e os membros dos clãs Vurbom e Turbom são aprisionados próximos à fronteira norte de Lar. Estes, acusados de espionagem, são entregues ao clã Rurbom para serem mortos.

Muitos são libertados por Áriem Miniél, que é presa, acusada de alta traição pelo governo élfico. Os fugitivos seguem para Blur e o Conselho das Sombras vê no santuário um local de grande perigo. Novamente os elfos tentam incitar os líderes do clã dos Rurbom a enviar tropas para confrontar e destruir Blur, juntamente com os rebeldes que lá moram. Felizmente, a chegada de uma grande armada humana ao continente e o seu povoamento sistemático da região gerou um grande conflito com os reinos de Larcor e Lar.

Cidades que se encontravam sobre o domínio dos Rurbom vêem nesta chegada o momento de buscarem a liberdade e grandes revoltas ocorrem por toda a região. Os filhos dos homens mostram-se guerreiros tenazes e extremamente corajosos. O combate em várias frentes impede as tropas de se deslocarem para Blur até a situação estar resolvida nas províncias mais distantes do reinado. Muitas revoltas são controladas pelo extermínio em massa e atos de crueldade e barbárie contra grande parte da população indefesa. Muitos sobreviventes são trazidos à capital, Aloer, para serem vendidos como escravos. Mesmo com a ajuda de sua deusa, os anões do clã Rurbom não conseguem suplantar totalmente as forças humanas. Tremendas baixas se sucedem de ambos os lados. Os conhecimentos místicos dos magos humanos eram muito poderosos e rivalizavam com os poderes divinos





concedidos por Tanis. No fim, a guerra entre os humanos e anões não terminou com a vitória de nenhum dos lados e uma solução diplomática foi a alternativa encontrada para selar uma trégua.

Após a prisão de Áriem Miniél, os anões de Blur puderam pagar suas dívidas para com a bela dama. Uniram-se a Silad Gladart e outros grandes heróis de todos os povos e resgataram-na dos calabouços da Primeira Cidade. Após o tempo de planejamento e revolta contra os domínios do Conselho das Sombras e do Clã dos Rurbom, Silad Gladart, Gáltilo, Indrist Galator e Áriem Miniél, do lado élfico, junto com os heróis anões Olber e Dirnaor, de Blur, iniciaram a jornada de reconquista. Os heróis élficos conseguiram o apoio de sete das dezesesseis cidades élficas e baniram das suas fronteiras todos os seguidores das doutrinas de Seret. Por seu lado, Olber e Dirnaor levantaram os anões de Blur contra o reino de Larcor.

O poder de Blur

Blur já não era mais somente um santuário, mas um verdadeiro reino sob toneladas de rocha. Tornara-se a morada de rebeldes que buscavam não somente a liberdade para seu povo, mas para todos os povos de Tagmar. Enquanto as ações dos aliados élficos se intensificavam em Lar e as conquistas iam acontecendo, os senhores de Blur, inflamados por Olber e Dirnaor, iniciavam os preparativos para a grande reconquista do reino de Larcor.

Um grande exército foi formado e cerca de dez mil anões partiram em direção da cidade de Aloer. Os Rurbom não se intimidaram e saíram a campo para combater os pretensos rebeldes. Após muitos estudos, os generais anões de Blur sabiam que a primeira grande batalha ocorreria nos Campos de Hongor.

Era de conhecimento dos anões guerreiros de Blur que o poder do clã Rurbom estava sedimentado primeiramente pela magia (que os demais clãs ignoravam que fora concedida a eles por sua nova deusa, Tanis; acreditava-se, piamente, que era a magia concedida pelos magos elfos) que lhes permitia construir um exército quase infinito de Golens de Pedra e Lava e, em segundo lugar, pela ajuda de inúmeros soldados de terra-cota (cuja origem os anões de Blur nem sequer cogitavam que fosse também oriunda de Tanis, sendo enviados divinos dela) que eram mais poderosos que um guerreiro anão comum. Sem eles os Rurbom estavam reduzidos a pouco mais de cinco mil soldados, que, embora lutassem com uma fúria sanguinária, não eram páreo para o maior número de guerreiros de Blur. Havia também tropas mercenárias estabelecidas na capital, Aloer, mas elas não participariam desta grande batalha inicial.

Atentos a este detalhe, os líderes anões, tementes aos deuses, resolveram buscar apoio celestial. Durante todo o dia, os grandes sacerdotes de Blator e Parom se reuniram e ofereceram oferendas e cânticos a seus deuses em busca de poder e glória

neste dia. No final do dia de cerimônia o grande exército do clã Rurbom havia atravessado o rio e as montanhas até os campos de Hongor.

Hongor era uma região de planalto vasto com pequenos arbustos. Em poucos minutos um imenso exército de terra-cota cercou o planalto e impossibilitou qualquer fuga. Um grande cerco foi montado e só existiam duas opções, matar ou morrer. Cinco mil soldados de terra-cota e mais de mil Golens de pedra e lava iniciaram o ataque contra as tropas dos anões no raiar do segundo dia de cerco. A batalha seguiu por duas horas, marcada por ferocidade e atos de heroísmo e sacrifício dos anões. Grandes heróis nasceram naquele dia e outros tantos viriam a perecer.

No meio da batalha os sacerdotes oravam fervorosamente, clamando por apoio, quando nuvens negras cobriram o sol e a escuridão tomou o campo de guerra. Raios cortaram o céu, trovões ribombaram por toda parte e um vento forte começou a soprar. Luzes chamejantes cortaram o horizonte e a própria natureza parecia rebelar-se. Em meio ao caos natural que se seguiu, subitamente os guerreiros anões foram tomados por um calor que parecia queimar seu interior e um fogo sobrenatural percorreu suas veias. Tomados de uma euforia e força sobre-humana lutaram com maior vigor e violência, despedaçando os inimigos com pouquíssimos golpes. Ventos carregavam os pedaços de terra-cota para longe limpando os campos para o avanço dos anões. Um tremor de terra se fez presente e os golens de pedra caíram sobre seus aliados esmigalhando-os e se fragmentado como feitos de uma rocha frágil. Vendo os soldados de terra-cota e os Golens sendo facilmente destruídos, os soldados remanescentes do clã Rurbom temeram em seus corações e bateram em retirada. A bênção dos deuses trouxe a vitória para os nobres e incansáveis guerreiros neste dia.

O evento testemunhado nos campos de Hongor marcou o início do fim para o clã Rurbom. Sem dúvida alguma, a coragem e a força dos anões de Turbom e Vurbom conduziu-os à vitória, mas a intervenção divina foi crucial para que a mesma fosse completa. Entretanto, as consequências desta interferência não se fizeram sentir somente no Planalto de Hongor.

Nas batalhas seguintes, que aconteceram nos campos ocidentais, não se observou mais a presença dos soldados de terra-cota ao lado das tropas anões dos Rurbom, e o número de criaturas artificiais reduziu-se sensivelmente. Alguma coisa extraordinária acontecera. Isto foi interpretado pelos sacerdotes de Blator e Parom como um presságio de sua iminente vitória sobre o inimigo. Os guerreiros Rurbom tiveram de lutar pessoalmente e, mesmo com seu furor e agressividade ímpares, foram suplantados pela determinação e superioridade numérica de seus adversários. Sob o comando do Líder Vurbom Grullen, o coxo, as vitórias garantiram não somente o acesso à capital, mas também destruíram as





principais forças inimigas.

A cada nova cidade libertada os povos eram incitados a lutar pela sua liberdade. Antes da chegada à cidade de Aloer o exército de Blur já havia aumentado em muito de tamanho e suas fileiras agora eram compostas de anões livres e desejosos de vingança contra seus antigos opressores.

A batalha no planalto de Aloer contra as tropas mercenárias somente serviu de preparativo para o assalto à capital. Apesar de bem treinados e fortemente armados, os mercenários não foram páreo para a determinação e a coragem dos guerreiros anões.

Sob o comando de Dirnaor, do clã Vurbom e Olber, do clã Turbom, o confronto decisivo ocorreu às muralhas da cidade de Aloer, capital do clã Rurbom. O último obstáculo eram os membros do clã Rurbom adeptos a magia arcana. O cerco durou quase um mês e os defensores resistiram até onde puderam, mas, ao final deste, as tropas de Blur irromperam pelos portões da cidade e subjugaram as tropas restantes, prendendo os líderes Rurbom, mataram todos os magos e queimaram seus grimórios. A guerra civil finalmente chegara ao fim.

Desfecho

Logo após a queda de Aloer, os líderes Rurbom, os remanescentes de seus guerreiros e os civis sobreviventes foram levados a julgamento perante os sacerdotes de Blator e Parom juntamente com os principais dos clãs Turbom e Vurbom. Ao final da audiência, em que ficou nítido o desprezo e a ira dos derrotados para com os vencedores, veio a sentença. Por intervenção dos sacerdotes das divindades, que manifestaram o parecer celestial, apenas o sangue dos líderes Rurbom deveria ser derramado. Os guerreiros, os jovens e os anciãos do sexo masculino seriam banidos para as regiões subterrâneas do extremo Oeste, para além do Grande Muro e nunca mais deveriam retornar ao reino de Larcor. As mulheres Rurbom permaneceriam no reino, condenadas à servidão perpétua com os demais anões. Por fim, o nome do clã Rurbom seria apagado para todo o sempre da memória e da história dos anões. Com o tempo, o antigo clã passou a ser designado apenas como "o Clã dos Esquecidos".

Com referência à utilização das artes místicas pelos anões, os sacerdotes e os principais dos clãs remanescentes julgaram mais sábio e prudente banir o ensinamento e a prática das mesmas por qualquer anão. Aqueles que ainda detinham este conhecimento foram instruídos a abandonarem os mesmos ou serem expulsos do convívio com seus pares, além de serem rigidamente vigiados. Posteriormente, com o passar dos anos e com a morte dos últimos conhecedores dos segredos karmicos, a magia caiu no esquecimento. Desde este dia, os anões passaram a abominar os conhecimentos arcanos até os dias atuais.

Com o término da guerra civil, o reino de Larcor teve a difícil tarefa de reconstruir a destruição causada pelo agora chamado "Clã dos Esquecidos". Foi um trabalho longo e complicado, que, infelizmente, não chegou a ser terminado completamente. Alguns anões que outrora residiam em Blur decidiram retornar à sua antiga pátria para ajudar no que era possível.

Mas a tão desejada paz ainda não fora completamente alcançada. Algum tempo após o retorno das tropas vitoriosas a Blur, diplomatas élficos foram encontrados nas proximidades da Cordilheira das Morânicas à procura de Blur. O seu acesso ao santuário foi terminantemente proibido, mas os batedores trouxeram aos senhores de Blur o comunicado de Áriem Miniel sobre uma convocação para rechaçar um avanço de forças providas do inferno. Desconfiados, os anões enviaram uma pequena comitiva à fronteira do reino élfico para terem maiores esclarecimentos sobre o assunto. Ao tomarem conhecimento do resultado do que acontecera na história de Lar, da construção das "Pedras da Escuridão" e dos efeitos devastadores da magia não canalizada de maneira correta pelos elfos sombrios (ver história de Lar), os arautos do povo anão retornaram a Blur portando notícias realmente alarmantes. Os elfos, desta vez, estavam certos.

Mais uma vez os exércitos anões de Blur colocaram em prova sua lealdade e coragem frente ao perigo. Responderam prontamente ao chamado e chegaram algumas semanas depois da convocação ingressando nas fileiras da Coalizão Magna ou Exército de Todos os Povos.

A batalha decisiva entre as duas frentes ocorreu no coração do continente, na vastidão semi-árida da Planície Cinzenta. A fúria que se seguiu abalou os alicerces do mundo. Aço e magia dilaceraram os combatentes de ambos os lados. Áriem e Silad brandiam cetro e cajado à frente das forças élficas, inspirando em seguidores e aliados um tipo de fúria quase divina. Do lado anão, Olber, Grullen, Dirnaor e Nader conduziam as tropas de Blur em um frenesi impetuoso contra as hostes infernais. A vitória final dessa batalha, à custa de milhares de vidas, coube à Coalizão Magna. Os demônios foram banidos de volta ao Inferno, seus seguidores dispersos pelo continente, mas a maior tragédia para o povo élfico ocorreu quando na iminência da derrota demoníaca, Áriem Miniel acabou sendo vítima de uma poderosa possessão, para a qual nenhuma magia conhecida oferecia cura.

Na grande batalha as perdas para o exército anão não foram menores. Os heróis Grullen e Nader morreram no embate levando muitos inimigos consigo. Seus nomes foram louvados pelos sacerdotes de Blator que, por dias, recitaram o nome dos valentes caídos em batalha.

Contudo, ao fim dos combates, as diversas facções que compunham a coalizão voltaram-se umas contra as outras. No conselho de guerra formado ao fim do confronto para decidir o que fazer com as terras libertadas e com os espólios de guerra, os





pequenos ressentiam-se dos longos períodos de escravidão nas mãos de humanos e anões e pediam compensações pelo fato. Os anões, por sua participação “decisiva” na contenda, reivindicaram recompensas na forma de terras e permissões para explorar as riquezas subterrâneas dos outros reinos. Os humanos recusaram-se a admitir que sua ocupação rápida e impactante sobre o continente era ilegítima e exigiam a devolução das terras reconquistadas pelos elfos. Os próprios elfos discutiam violentamente entre si, parecendo mais preocupados com seus problemas internos do que com o destino dos demais povos.

Estava claro que os pedidos do povo anão não seriam atendidos e Olber, juntamente com Dirnaor, os representantes do Reino de Blur, se retiraram descontentes da mesa de negociação. Antes mesmo que as negociações fossem retomadas, ordenou que suas tropas levantassem acampamento e retornassem a Blur.

As notícias sobre os acontecimentos na mesa de negociação e o destino de Áriem Miniel foram vistos com grande pesar. Áriem Miniel era uma das poucas elfas que gozavam de prestígio dentro da comunidade de Blur. Os anões decidiram, então, se retirar dos assuntos do resto do mundo para se dedicarem a seu reino. Planejou-se a ampliação das galerias e de grandes corredores e antecâmaras que ligariam os setores Leste e Oeste da Cordilheira das Morânicas. A entrada do Oeste seria protegida pela fortaleza de Sol poente e a Leste a entrada seria protegida pela fortaleza do Sol nascente.

O Cataclismo

Há muito os deuses de Tagmar, debruçados sobre o continente, assistiam com indizível desgosto o surgimento de cultos pagãos, batalhas intermináveis sob a bandeira da fé, mas, na realidade, apenas motivadas pela cobiça e pela busca desenfreada pelo poder, o que refletia o desejo íntimo de ser igual aos deuses. Blator parecia ser o único que olhava satisfeito para seus filhos; um olhar de orgulho pelas virtudes indomáveis daqueles que lutaram incansavelmente contra hordas de inimigos, embora com pesar devido às refregas contra seus irmãos desvirtuados.

Quando menos os povos esperavam, a fúria dos deuses se fez em maremotos, terremotos, chuva e fogo. Os avatares das divindades caíram sobre o mundo com tamanha e brutal manifestação de poder que partiram o continente ao meio, desaparecendo completamente com a Estepe Central. Reinos inteiros foram esmagados, milhares de pessoas foram mortas debaixo de escombros, ondas e fendas que se abriam debaixo de seus pés. Os deuses retornaram a Tagmar deixando sobre o continente a marca indelével de sua passagem.

Quando os dias do Grande Cataclismo terminaram e teve início o Terceiro Ciclo, o mapa de Tagmar havia sido drasticamente alterado. O antigo reino de Larcor foi completamente destruído, apagado do mapa debaixo das ondas do grande oceano.

Contudo o reino de Blur foi poupado, milagrosamente, dos efeitos mais drásticos da Grande Falha, embora sofresse vários desmoronamentos em algumas antecâmaras devido aos abalos sísmicos.

Muitos afirmam que Blator e Parom intervieram pessoalmente, impedindo que as energias lançadas contra o mundo atingissem Blur em sua total intensidade.

Depois do Cataclismo

O novo reino

Após o Cataclismo, aos sobreviventes ficou a árdua tarefa de reconstruir o santuário e enterrar seus mortos. Contudo, os anões se viram agraciados em relação aos demais “filhos dos deuses” que perderam quase tudo após a Grande Falha. Anos se passariam e o antigo santuário acabaria se transformando em um imenso reino-fortaleza. Algumas ampliações haviam sido levadas a feito antes do retorno dos deuses; com o Cataclismo, porém, algumas alas inteiras ficaram soterradas debaixo de toneladas de rochas.

No início de tudo, Blur não passava mais do que uma grande ala central conhecida como salão estrelado ou Ala Sul. Os sobreviventes passaram os primeiros anos melhorando suas condições de vida e construindo novos locais para seus moradores e expandindo-os à medida que a população crescia. Os primeiros cem anos foram de muitas dificuldades, privações e muito trabalho duro.

Com a primeira ampliação e a descoberta de grandes veios de minérios essenciais, muito foi melhorado. Rapidamente a riqueza começou a aumentar e com isso a qualidade de vida cresceu. Em menos de quarenta anos duas outras alas foram criadas e as grandes minas se expandiram cada vez mais. A descoberta de uma grande fonte de água, um verdadeiro rio subterrâneo, ajudou na ampliação de outras alas.

Enquanto no interior da montanha o clã Turbom se esforçava em crescer e ampliar o reino, no exterior, o clã Vurbom ficou responsável em manter a segurança e a construção das fortalezas e postos avançados. A imensa maioria destes, entretanto, incluindo os principais do clã, se tornou inquieta e insatisfeita com a vida em que se encontravam e resolveram, por vontade própria, partir para se aventurar nas longínquas regiões mais ao norte.

Avanços orcos por mais de cinquenta anos, na região Leste do reino, se transformaram em uma constante ameaça ao mesmo. Somente após a construção da fortaleza de Tar-Neldor, estas incursões cessaram.

O período compreendido entre os anos seguintes (aproximadamente 400-600 D.C., no calendário de Tagmar) foram marcados pela continuidade da desconfiança contra os demais povos do mundo e um isolacionismo somente rompido com as relações comerciais. As primeiras aberturas passaram a





ocorrer ainda no ano de 612 D.C., quando um grande tratado comercial foi feito com os Sangar, sediados nas regiões próximas ao Domo de Arminus e anos mais tarde com os Napóis, povo híbrido entre humanóide e ave, que habitavam uma das regiões dos Mangues, no extremo sul do continente. A aliança com os Napóis se estendeu, posteriormente, de maneira discreta e sem alarde, em tratados de ajuda mútua contra a ação dos elfos sombrios nos Mangues, que se intensificara naquele momento. Em troca do transporte de mercadorias até o posto de Organor, armas e equipamentos passaram a ser fornecidas para a defesa das cidades Napóis.

Entre os anos de 1140 e 1405 D.C., notícias fragmentadas e rumores obscuros chegavam até o reino com respeito a um grande mal que assolava os longínquos reinos ao norte. Os anões de Blur deram pouca importância a esses boatos, mas se precaveram construindo uma fortaleza ao norte do Vulcão Forja, a Fortaleza de Tar-Inciel, considerada uma proeza da engenharia anã.

No ano de 1278 a última ala foi fundada; depois disso, somente algumas ampliações nas alas existentes passaram a ocorrer para acomodar novos moradores e pequenas melhorias com embelezamentos nos diversos setores de Blur foram realizadas até a presente época.

Durante séculos, pequenas batalhas nas fronteiras de Blur vêm acontecendo, seja pela ação de grupos orcos na região, seja pela tentativa de infiltração de elfos sombrios no reino. Mas, até hoje, todas foram repelidas com sucesso e, no interior do grande reino-santuário, a paz reina constante sob o olhar atento dos severos e vigilantes regentes de Blur.

Geografia

A localização do reino de Blur é um completo mistério para as demais raças de Tagmar e poucos são os que se atrevem a vagar pelas trilhas anãs nas cordilheiras, à sua procura. A localização presumida é a sudoeste da Geleira, ficando próxima à cadeia montanhosa conhecida como O Muro, as Estepes Vítreas e os vulcões Forja e Krokanon. Atualmente Blur é um imenso reino dentro das montanhas ocupando uma vasta região sendo quase tão grande quanto Lar, com cerca de treze grandes Alas e mais câmaras e minas.

O centro administrativo do reino se encontra na galeria central que fica localizada entre os vulcões Forja e Krokanon. As regiões comerciais e de cultivo estão próximas à cidade de Telas e ao Domo de Arminus.

O Acesso

Não existem caminhos fáceis para se chegar ao reino secreto dos anões. Uma primeira rota possível é a marítima, circundando todo o litoral leste, desde os reinos do norte, até a região da Geleira, alcançando uma das trilhas para Telas, próximo do Domo de Arminus. Esta é uma rota insegura e

muito complicada devido ao frio quase sobrenatural da região e ao mar revolto e cheio de criaturas hostis. De Telas, existem poucas trilhas que levam tanto ao vulcão Forja quanto ao vulcão Krokanon, necessitando de guias muito capazes e rastreadores experientes. É considerada uma rota difícil, porém mais fácil que a segunda opção.

A segunda opção é uma rota de dois caminhos; um deles seria vir do norte por Lar, o reino dos elfos, e cruzar toda a região montanhosa até o sul em direção ao vulcão Forja. Esta é uma rota extremamente difícil e perigosa, considerando a pouca receptividade dos elfos por estranhos e os perigos sobremaneira elevados que habitam nas encostas montanhosas; um segundo caminho, ainda mais arriscado que o anterior, é descer todo o rio Odem, até sua nascente ao sul de Ludgrim, e viajar pelas montanhas entre o Lar e a Geleira, cruzando toda essa região montanhosa, desolada e inóspita pelo sul, até o vulcão Forja. É sem dúvida também uma das mais difíceis. Mas também é notório que a maioria dos anões preferem esta rota (especula-se se eles conheçam alguma passagem segura pela região), a cruzar o mar ou passar pelo Reino Élfico. Elementos como terrenos acidentados, a baixíssima temperatura próxima à Geleira, poucas trilhas, rotas perdidas, criaturas monstruosas que tornaram as montanhas seu lar, assim como a falta de recursos naturais torna a viagem muito complicada.

Em ambos os casos, são viagens muito complicadas, dispendiosas, perigosas e exaustivas, durando muitos meses, além de ser um destino infrutífero a qualquer um que não seja um anão ou que não possua um em sua comitiva. Porém, dizem às lendas que todos os anões que desejem um dia voltar a sua terra natal para orar a Blator por seu destino, somente nesta situação lhes será revelada uma rota muito mais amena e com condições muito mais favoráveis. Bem... Sobre isso somente um anão poderia confirmar a verdade, e como os anões não falam sobre Blur...

Interior de Blur: Os anões são excelentes engenheiros de estradas e construíram grandes trilhas que se interconectam e se estendem por quilômetros até a antiga entrada de Blur. Como os pequenos seres não usam veículos de grande porte, uma superfície que permita caminhar pode servir de trilha e posteriormente se transformar em estrada. Os caminhos são sempre os mais retos possíveis a fim de permitir um ganho de tempo, o que com frequência acabou por gerar grandes escadarias e pontes feitas de pedra.

As pedras de Carbelinio

Por muito tempo a iluminação das alas sempre foi uma questão complicada. Localizado no interior da montanha, a escuridão do reino era completa e os meios usuais de iluminação se mostravam ineficazes. O uso contínuo de tochas e lamparinas a óleo acarretava intoxicação ou eram muito dispendiosas. O uso de algumas plantas ou animais que apresentassem produção de luz natural



também tornava ineficiente já que a iluminação produzida em pouco ajudava em ambientes extensos.

A descoberta acidental da pedra de Carbelínio foi a solução para os problemas de Blur. A pedra foi obtida durante as escavações de uma ala e a localização de sua jazida é um segredo muito bem guardado. A pedra é mantida em recipientes bem fechados e quando necessitam ser usadas são lançadas em um pote de vidro contendo água. A reação ocorre após 1 minuto, quando a pedra de Carbelínio passa a se dissolver e emitir um gás inflamável e inócuo aos anões. A combustão deste gás produz um grande brilho amarelado, uma luminosidade tão intensa que chega a cegar momentaneamente quem olha diretamente para ela.

Os fungos

São os grandes responsáveis pela sobrevivência do reino, não somente no aspecto alimentar, mas também pelo fato de serem responsáveis pela produção de um ar respirável. Assim como as árvores na superfície produzem oxigênio pela ação da luz solar, os fungos de Blur também o geram, principalmente sob a ação das luzes emitidas pelas pedras de Carbelínio sobre uma pasta gordurosa natural que se encontra espalhada pela superfície do fungo. Isto permite a produção de ar respirável nos subterrâneos do reino anão.

Nas casas e prédios de Blur e mesmo nos grandes túneis se podem encontrar, nas paredes, grandes quantidades do fungo, muitos chegando a 30 cm de diâmetro. Estes garantem o ar respirável à população e nos locais onde esta transita.

Clima

O clima na parte externa do reino de Blur é árido e frio podendo chegar a -25°C no inverno. Nuvens de gases tóxicos são comuns assim como regiões com poços de lava incandescente devido à proximidade dos dois vulcões mais ativos de toda Tagmar, o vulcão Forja e o vulcão Krokanon.

O clima no interior de Blur é de aproximadamente 30°C nas galerias mais altas, alcançando até 60°C nas mais baixas. Apesar do calor intenso os anões não sentem qualquer desconforto neste tipo de ambiente.

Sauna e a Flora

A flora encontrada na região montanhosa do reino anão é bem escassa, composta por arbustos e plantas rasteiras, principalmente o dente de dragão, uma planta de cor acinzentada, de talos altos, pontudos e afiados, que concentra muita água dentro de si, servindo como uma das poucas opções naturais de sobrevivência da região.

As criaturas mais comuns são bodes, cabras e cabritos montanheseiros, cães selvagens, lobos, marmotas, lebres, arganazes, insetos, muitos

répteis nas regiões mais quentes e aves diversas entre as principais o abutre, a águia e o condor. Dentro das cavernas existe uma fauna bem exclusiva somente encontrada nesta região.

Munros

Uma grande criatura quadrúpede, que se alimenta de Alensia (*fungi allensis*) um tipo de líquen muito comum em subterrâneos de origem vulcânica. Os munros são "herbívoros/ruminantes" pacíficos, e fornecem couro espesso, chifres, carne e as fêmeas ainda possuem um ótimo leite. Esta criatura é o principal animal de criação dos anões e são freqüentemente usados como bestas de carga.

Vrarrunas

Uma pequena criatura quadrúpede, que se alimenta principalmente de oliona um tipo de cogumelo e a bojurra. Sendo um "herbívoro" pacífico, porém muito temperamental (o tipo de "mula empacada"), os vrarrunas fornecem seu bom pêlo longo e resistente, seu couro, seus chifres longos e pontudos, além de sua carne, considerada, porém, de "segunda qualidade". É o segundo animal mais usado pelos anões como fonte de comida, e muito utilizados por seu pêlo e chifres.

Ífigis

Uma pequena ave, adaptada aos subterrâneos, com seus potentes bicos escavadores, capazes de cavar a terra bem fundo, em busca de insetos e de um tipo de trufa (um cogumelo redondo), chamado igisem (*fungi igiisemis*), o qual é considerado uma iguaria rara entre os anões. Posta seus ovos em buracos rochosos que cava com seu potente bico. É uma criatura pacífica, insetívora, e fornece bons ovos o ano todo, além de sua carne magra e saborosa; também é criada com o intuito de encontrar igisem.

Glazro

Uma fera quadrúpede, de pelagem que vai do vermelho fogo ao marrom escuro, com raras de pelagem negra, carnívora, extremamente curiosa e muito destemida. A principal característica desta criatura são suas patas que terminam em três grandes garras do tamanho de uma adaga, muito fortes e afiadas, pois o glazro costuma cavar áreas rochosas em busca dos ovos de ífigis. Predador voraz dos ovos desta ave, dos munros e vrarrunas, eles caçam os ífigis somente quando não encontram nada de maior porte no caminho, pois estes são mais ágeis e pequenos, difíceis de agarrar. Sua pele tem grande valor, além de suas garras e ossos robustos. São sempre caçados pelos anões quando se aproximam demais de suas cavernas. Quando capturado filhote, pode ser criado como animal de guarda, embora mantenha seu ímpeto selvagem por toda a vida. Entretanto, raramente ataca seu criador; quando agitado, porém, pode atacar pessoas próximas.

Os anões também consomem peixes e crustáceos, alguns, de água doce, pescados em rios e lagos subterrâneos e outros, de água salgada, são comercializados com vilas de pescadores no Posto



de Organor. Em sua dieta também se encontram algas comuns em lagos subterrâneos, e cultivadas em áreas próprias. Também são apreciadores de vários insetos subterrâneos, principalmente assados.

As frutas, cereais e grãos comuns às demais raças, por serem cultivados acima do solo, são incomuns no reino dos anões, e, apesar de existirem pequenas plantações em alguns locais próximos às fronteiras de Blur, continuam sendo, em sua grande maioria, importados de outros reinos. Em substituição a eles, os anões recorreram ao uso de cogumelos e plantas características do local onde residem. Abaixo estão as "plantas" mais comuns de uso dos anões, todas naturais de solo vulcânico e subterrâneo.

Alensia= Um tipo de líquen muito comum em subterrâneos de origem vulcânica, com rápida proliferação em solos vulcânicos, mas muito raro em outros solos. É muito nutritivo e possui um gosto salgado, podendo ser consumido ao natural ou seco.

Oliona= Um tipo de cogumelo altamente gorduroso e fornecedor de um ótimo óleo vegetal, usado em lamparinas e como alimento. Possuem um grande "chapéu" com massa gordurosa e um bojo central da onde se extrai seu óleo, costuma ter cores sóbrias, indo do amarelo pardo ao cinza claro.

Bojurma= Um tipo de tubérculo cavernoso, muito comum em solo vulcânico, nasce próximo a rios subterrâneos, pois consome muita umidade do solo. Costuma crescer apenas nas épocas mais frias; em ambiente adequado, cresce o ano todo. Se parece com uma cabaça, em forma de oito, com sua parte mais bojuda sempre para baixo. Além de ser muito apetitoso, podendo ser consumido cozido, assado, como purê e até frito, é usado para fazer uma bebida bem forte, chamada de Vinho Bojur, de alto teor alcoólico, muito comum no reino anão.

Igisem= Um tipo de cogumelo trufa, redondo, e pequeno, do tamanho de um punho de criança, é considerado uma rara iguaria. É consumido ao natural ou seco, além de ser usado para se fazer um chá, que, servido frio, é uma bebida muito apreciada pelos anões. Dizem que um Ífigis com "faro" apurado pode encontrá-los com extrema facilidade.

Tergulio= Um tipo de planta trepadeira, natural do subterrâneo, que cresce com muita facilidade em solos vulcânicos ricos; fornece um fruto de cor cinza parda, com pequenas pintas avermelhadas. Sua casca é macia e aveludada, e sua polpa é muito saborosa e bem tenra, de cor ferruginosa. Pode ser consumida ao natural, assada, mas seu uso mais comum é ser seca e transformada em farinha, usando-a para se fazer o "pão de tergulio", um tipo de pão bem consistente e seco, altamente consumido pelos anões. Pode ser cultivada o ano todo.

Governo

No passado o reino-santuário anão era governado por regentes escolhidos pelo Conselho dos Clãs. Após o Cataclismo, com a migração para o norte de Tagmar da imensa maioria do clã Vurbom, somente os representantes de um dos clãs ainda existem. Os anões adotaram um governo central monárquico com descendentes diretos da família real do clã Turbom.

O processo de escolha é feito através do Conselho dos Anciãos, representantes das famílias de sangue real. O Conselho de Anciãos analisa a ancestralidade do candidato a regente através da família materna, aonde atos de heroísmo e bravura são contados na nobre casa materna. A preferência, contudo é dada aos candidatos de maior idade.

Abaixo do Grande Rei, estão os líderes escolhidos pelo regente para governar cada uma das grandes alas do reino anão, lado a lado deles estão os altos magistrados, e abaixo deles estão os ministros. Abaixo dos ministros estão todos aqueles que possuem cargos públicos, com suas chefias e coordenadorias.

Regente de Blur (Rei)

Mais alto cargo do reino de Blur. Comanda todo o reino e as tropas, sendo responsável pela harmonia entre as alas, assim como a segurança de seu povo. O atual Regente de Blur é Ranoer, o sábio.

Vice-Regentes (Vice-Reis)

Abaixo do temos os vice-reis. Existe um total de treze vice-reis, um para cada ala. Eles são a representação do poder máximo do rei e respondem somente ao mesmo. Os vice-reis são escolhidos entre as famílias nobres de Blur. Cada ala é governada por um deles que detêm o direito de tributar a população local e oferecer estes tributos ao Rei.

O conselho Regencial

O conselho regencial é composto por vinte e seis membros da classe nobre (dois para cada ala). São designados para esta função seja pela sua capacidade política, seja pela sua habilidade administrativa. A estes cabe a função de verificar, conferir a veracidade e repassar as informações dos diversos setores das alas ao Regente, ajudando na administração do reino.

Conselho de Ministros

O Conselho de Ministros reúne todos os Ministros que servem ao seu Vice-Rei específico, auxiliando-o na coordenação administrativa de cada ala.





Ministros

O cargo de Ministro é aberto ao restante da população. Apesar do nome pomposo, sua função é simplesmente de fiscalizar um grupo de trabalhadores de uma atividade específica. Com isso temos treze Ministros de ferreiros, por exemplo, sendo um Ministro para cada ala de Blur, ligado à profissão de ferreiro. Com isso, existe uma resposta mais rápida aos problemas de uma determinada classe de trabalhadores em uma ala e um monitoramento mais intenso das atividades produtivas do setor.

Altos Magistrados

Os Altos Magistrados são escolhidos entre a classe nobre ou de grandes comerciantes. Poucos são aqueles que vêm da plebe, sendo neste caso "adotados", por nobres ou vice-reis como funcionários leais. A função de um Magistrado é de aplicar a lei de Blur sobre seus habitantes. Um Alto Magistrado conta com um pessoal administrativo básico como escrevente, um ou dois assessores diretos e uma guarda pessoal de cinco a seis soldados. Este cargo pode ser ocupado por ambos os sexos.

Prefeitos das praças estreladas

São títulos dados aos funcionários mais baixos da hierarquia administrativa. Os Prefeitos são aqueles que interagem mais diretamente com a população e controlam o caos dentro da sociedade anã. As praças estreladas são centros comerciais e administrativos onde se pode encontrar de tudo que se deseja ou necessita. Uma ala tem várias praças estreladas com cada uma tendo seu próprio prefeito que gerencia tudo com mão de ferro.

Exército

O exército é numeroso e dividido em ativos e inativos. Todo anão é obrigado desde cedo a servir ao exército sendo que toda a população masculina tem treinamento militar básico. Os que, após o período de vinte anos, não desejarem mais servir, são dispensados e podem seguir uma profissão que desejarem. Estes serão considerados inativos, mas podem ser convocados, a qualquer momento, para se juntarem novamente às fileiras se uma situação de guerra acontecer.

Os ativos são os que ainda permanecem servindo e assumem a carreira militar. Servir no exército é considerado uma grande honra e um dever de todos os anões.

Guarda Real

São os membros mais leais e nobres de Blur, a elite, sendo escolhidos entre os Guardas do Reino. Muitos dos seus membros são escolhidos entre filhos de ex-combatentes da Guarda real, mas somente integram o corpo de soldados após testes rigorosos e exaustivos. Portam armaduras

completas, um grande escudo, uma maça de ferro e seus elmos têm três riscos dourados de cada lado.

Guardas do Reino

Estes são o exército regular e ativo de Blur. São bem treinados e responsáveis pela defesa das alas e do reino. Divididos por alas, alguns assumem a importante missão de proteger membros notórios da sociedade anã, tais como Altos Magistrados, Ministros e Vice-Reis. Usam armaduras peitorais, espadas, escudos médios e lanças.

Guardas das Fronteiras

São escolhidos pelo seu poder de iniciativa, capacidade criativa e, principalmente, selvageria em combate. Ao contrário dos exércitos convencionais, que atacam alinhados e em ordem, estes, quando não se encontram nas muralhas das fortalezas externas, patrulham as montanhas e as trilhas principais. Portam espadas e bestas. Esta última uma arma bastante mortal e precisa podendo alcançar grandes distâncias.

Títulos Militares

Os títulos militares dados ao corpo militar são:

- Grão-Líder Supremo de Armas (apenas em tempos de guerras com outras nações);
- Líder Supremo de Armas (líder total do exercito, o grau máximo normalmente);
- Cinturão de Armas (líder de todos os Elmos Superiores);
- Elmo Superior (líder de todos os Grandes Armeiros de uma determinada ala ou fortaleza);
- Grande Armeiro (líder de 9 Senhores de armas);
- Senhor das Armas (líder de 9 Armas de Ferro e de 3 Líderes de Armas);
- Líder de Armas (líder de 9 Líderes de Escudos);
- Armas de Ferro (guerreiros especialistas em armas ou técnicas);
- Líder de Escudos (líder de 9 Escudos de Ferro);
- Escudos de Ferro (Guerreiros bem Treinados, base dos exércitos);
- Guarda-Armas (líder de milícia);
- Guarda-Escudos (milicianos, guardas comuns servidores do reino).

A Sociedade Anã

A sociedade anã é tradicionalista e respeita as regras impostas pelos costumes. A família é mantida pelo patriarca que se encarrega de passar as tarefas masculinas a seus filhos homens. Estes





devem total obediência à figura paterna até que constituam uma nova família.

A mulher anã, apesar de ter a possibilidade de ocupar cargos importantes fora de casa, no lar é subordinada ao marido. A fidelidade entre os anões é muito cultuada sendo eles monogâmicos e tendo um cônjuge em toda a sua vida. Ao filho mais velho fica a responsabilidade de proteger a família na falta do pai, honrar seus ancestrais nos costumes e lutar com força e coragem em batalha.

Classes Sociais

Na sociedade anã existem quatro classes sociais básicas:

Os membros das Casas Reais (Allus)

Allus é a denominação dada a todos aqueles que nascem nas famílias que durante a sua história tiveram um dos seus membros como Regente no passado. Atualmente somente seis famílias anãs ainda contam em sua história a existência de um regente. São elas: Diaminia, Sanfíria, Rubinia, Esmeralria, Oparia e Quartzoria. Aos anciãos destas famílias fica a responsabilidade de escolher entre seus membros aquele que irá ocupar o trono de Blur.

As Casas Nobres de Blur (Aldas)

Aldas é a denominação dada a todos os nascidos nas famílias nobres e que não tiveram Regentes em sua história familiar. Estes ocupam cargos como Vice-Regentes, Altos Magistrados, Sacerdotes e Líderes nas carreiras militares.

Existem, dentro da classe dos Aldas, algumas subdivisões que ditam uma relativa posição dentro da alta sociedade anã, pois estão relacionadas a quais atividades profissionais são exercidas por um membro desta classe.

Quando um nobre passa a ocupar o cargo de Vice-Regente ele assume a denominação de Almis.

Quando passa a ocupar o cargo de Alto Magistrado, assume a denominação de Altiar.

Quando ocupa o cargo de Sacerdote, ele passa a ser nominado de Alsas.

Por fim, quando ocupa um alto cargo na carreira militar, passa a receber a denominação de Allar.

O mais importante é que, uma vez nascido como Aldas, não se perde este título, mesmo exercendo um dos cargos acima especificados. As famílias nobres de Blur são as seguintes: Amestínia, Feldsparia, Apatíria, Fluoria, Calcíria, Gipsíria, Topazíria, Turmalíria e Turqueria.

Cada família, quer seja das Casas Reais quer seja das Casas Nobres, possui como brasão heráldico um tipo de mineral, o qual fica estampado nos portões de acesso à sua residência.

Os Comerciantes e Coordenadores (Alpus)

Alpus é uma denominação dada a uma classe especial de trabalhadores anões. Estes trabalhadores nascem em famílias que desenvolveram, a gerações, a função e responsabilidade de manter a organização e sustentabilidade do reino, quer seja na parte administrativa, quer na comercial. Isto se consegue através de um sistema de contabilidade e escrituração difícil e com diversos códigos que são passados de pai para filhos. Esta classe social acumula grande poder e prestígio entre o Conselho Regencial, Ministros e Prefeitos.

Plebe

Esta é a denominação dada a todos aqueles que não nasceram em nenhuma das classes anteriores. É, sem dúvida alguma, a classe que apresenta a maior mobilidade. Dentro dela, aqueles que possuem maior riqueza, tem também maior poder. Em casos especiais, seja pelos atos de bravura ou por seu reconhecido conhecimento em determinada área vital ao reino, um integrante da plebe pode ascender à outra classe social mais elevada. Para o caso de se tornar um Alpus, deve aprender as técnicas secretas de contabilidade e escritura com um membro da mesma. Para o caso de se tornar um Aldas, deve adquirir um título de nobreza (que costuma ser bem dispendioso). Um membro da plebe nunca se torna um Allus.

Entre os anões algumas atividades específicas conferem, a quem a exerce, certo prestígio dentro da sociedade anã. A ocupação da atividade militar é a mais importante e a que confere maior poder e prestígio a um anão. Devido a seu passado guerreiro, um membro de qualquer classe social que se torne um militar passa a gozar de um reconhecimento maior perante os demais membros do reino. Principalmente se conseguir patentes altas dentro do exército anão.

A segunda atividade que confere mais prestígio é a artesã, sendo que vários Ministros, além de suas atividades de administradores, são dotados de amplos conhecimentos nesta arte anã. Os talentos de Parom são muito reconhecidos no meio social anão e um membro de qualquer classe social que se torne um grande artífice, tem um status maior perante seus pares.

A atividade sacerdotal também detém grande poder entre os anões, mas os clérigos preferem agir longe das atividades políticas sem, contudo, deixar de zelar pela moralidade, ética e honestidade dos que possuem o poder. Muitos dos sacerdotes, além de suas atividades religiosas diárias, possuem a função de conselheiros entre Vice-Regentes, Magistrados, Conselheiros Regenciais e Ministros.

Não existem servos ou escravos na sociedade anã, sendo esta prática condenada e, em determinados casos, até combatida pelos honrados anões.



O nascimento

Durante a gravidez, a futura mãe anã é visitada por sacerdotes que lêem o futuro da criança prevendo boa ou má sorte. Após o nascimento, o cabelo da criança é raspado e lançado dentro do fogo, como uma forma de enganar os maus presságios de seu destino.

Juramento de sangue

Após completar um ano de nascimento, a criança é levada aos membros das famílias mais próximas e leais. As armas das famílias são colocadas no chão e cobertas com um tecido confeccionado pela mãe do bebê. Sobre o tecido a criança é colocada e um juramento de fidelidade entre os membros é feita, reforçando os laços existentes entre os membros das famílias. O tecido é então usado na confecção da roupa cerimonial que fará quando tiver alcançado a maioridade.

Criação

A vida de uma criança anã dentro do reino de Blur começa muito cedo. Independente da classe social ocupada, ela é ensinada sobre as responsabilidades do indivíduo, da família e da raça. Esta educação, em determinado momento da vida do jovem anão, acaba se tornando um peso para o mesmo, principalmente para os nobres das Casas Reais do clã Turbom, que são os herdeiros e responsáveis diretos pelo governo de Blur.

Uma responsabilidade ensinada desde cedo pelos pais a seus filhos e encarada como uma honra por grande parte da parcela da população é o respeito pelas tradições, pelos deuses e pelo Regente.

A maioridade

A partir de uma determinada idade, os jovens anões ficam encarregados de fazer as mesmas tarefas dos adultos, seja de que sexo for. Contudo ainda não gozam dos privilégios dos adultos e muito menos é reconhecido por seu esforço. As jovens usam na cabeça um arco de prata prendendo seus cabelos, com o símbolo da sua família, sendo trocado por ouro quando pedidas em casamento. As jovens, também, sempre portam em seu cabeça uma guirlanda de flores, que é trocada a cada 2 meses.

O jovem anão, antes de se tornar um adulto, é pouco respeitado por seus pares mais velhos e nas rodas de conversa se mantém mais afastado e calado. Fica também impossibilitado de ter uma longa barba, devendo mantê-la sempre bem aparada.

Somente após provar seu valor em combates e em cerimônias religiosas, o jovem anão tem o direito de portar seu nome em público, assim como o nome de sua família. O direito a usar uma barba é conquistado após as provas do festival de Blator, aonde os jovens guerreiros são levados à fortaleza

de Tar-Neldor, na grande arena, para lutar contra orcos e outras criaturas capturadas nos limites do reino.

Os mortos

As famílias, por menores que sejam, têm um passado nobre de prestações de serviços a Blur e com isso o direito de enterrar seus mortos na Ala Sudeste, onde se localizam os cemitérios. A cerimônia para os mortos é sempre alegre, com um pequeno banquete e histórias de coragem, de companheirismo e lealdade a Blur e ao clã. Estas são presididas por um amigo mais próximo ou companheiro de batalha que invoca os oradores para as histórias e os recebe na casa do morto. A ele também cabe conduzir o corpo do morto até a Ala Sudeste onde será sepultado na tumba da família.

Chegando ao local, o corpo do morto é preparado para a cerimônia fúnebre. Lá ele é banhado em ervas e purificado para a entrada no outro mundo. A antiga manta de fidelidade do clã é enterrada com o falecido.

Os mais nobres são embalsamados e colocados em grandes mausoléus, com seus ancestrais.

O trabalho na terra

A terra não é dada a um indivíduo, mas oferecida para produção agrícola. Todos aqueles que desejam trabalhar a terra tem o seu direito assegurado através das leis regenciais e pelo pedido feito aos Ministros da agricultura de sua respectiva ala. No interior de Blur não existem muitos locais de terras cultiváveis, sendo estes mais comumente encontrados em áreas externas, próximas à fronteira leste do reino.

A alimentação

A alimentação anã é bem variada e farta graças, em parte, às áreas de plantio, mas, principalmente, ao comércio realizado com as regiões costeira e de Telas. A população em geral come três a quatro refeições, mas são os Allus quem têm verdadeiros banquetes com mercadorias consideradas caras demais para serem compradas por grande parte da população. Esta consome grandes quantidades de peixe e aves, além da carne dos Munros e Vrrrunas. A carne é muitas vezes ressecada para resistir grande parte do trajeto até os depósitos de armazenagem.

A bebida mais apreciada pelos anões é uma cerveja obtida do milho, principal grão cultivado em Blur, conhecida como icha. Esta bebida é produzida por senhoras anãs especializadas na produção da mesma. Esta é uma bebida de alto teor alcoólico, pouco recomendada para outros povos.



As festas

Em cada ala existem diversos teatros para diversão da população do reino. Os maiores espetáculos são realizados nos grandes teatros regenciais, nestes teatros também são realizados as maiores cerimônias religiosas e oficiais de Blur.

Várias festas são realizadas durante todo o ano, entre as mais importantes são as cerimônias a Blator e a Parom.

As festas a Blator são grandes batalhas entre os guerreiros de cada ala. A vitória garante o troféu e a bênção de Blator à ala vencedora. Não são raros as mutilações e em casos mais graves a morte do oponente. Um festival sangrento, mas muito apreciado e estimulado pelos guerreiros. É nestes festivais que os jovens passam pela prova da maioria na grande arena da Fortaleza de Tar-Neldor.

As festas a Parom, apesar de não serem realizadas no teatro central, se espalham por todos os teatros da ala e durante uma semana são feitas festas e bailes em sua homenagem. Grandes artesãos trabalham incansavelmente para oferecer suas obras primas ao templo de Parom. Grandes graças são alcançadas e por mais um ano, a beleza e a perfeição do trabalho será abençoada pelo divino artífice.

Regras de Conduta em Blur

- Jamais revelar a localização do reino;
- Jamais pronunciar o nome do Clã dos Esquecidos;
- Jamais usar magia arcana;
- Jamais trair seus amigos;
- Ser honrado em batalha;
- Ao sair de Blur, deve-se garantir que os descendentes retornem pelo menos uma vez na vida ao santuário;
- Jamais produzir objetos de segunda classe;
- Honrar seus ancestrais.

Lei, Crime e Castigo

A lei em Blur é seguida de forma rígida e mantida pelos grandes Magistrados que aplicam as penas máximas para qualquer membro da comunidade que as desobedeça. Em sua comunidade existem as penas alternativas que se resumem em trabalhos temporários à pessoa ofendida ou lesada.

O roubo leva desonra à família, e é comum a própria família resolver este tipo de situação buscando o infrator e levando ao Magistrado. A pena costuma ser o açoitamento e a marca do ferro das três pontas. Os poucos que fazem isso são, depois, exilados. Se permanecerem em Blur são estigmatizados levando uma vida à margem da sociedade. Neste caso, ocupam áreas como minas

ou as fossas como uma das últimas opções restante de trabalho.

A traição de qualquer forma pode ser “paga” com a perda de um dos membros e a língua cortada. Este tipo de crime quando não punido com a morte, é punido com o exílio.

Educação

A educação anã está dividida em duas partes. Nos primeiros vinte anos os anões têm uma instrução conjunta que abrange a alfabetização, as atividades básicas de um ofício e o ensino militar, este último somente para os homens. Durante este tempo o jovem anão irá servir em um corpo militar temporário e ao fim deste período fará a escolha por um ofício ou a carreira militar.

Somente aos homens é permitida esta escolha, as mulheres recebem a dispensa automática após os vinte anos de educação básica. O ingresso na vida militar irá acarretar em mais vinte anos de serviço intensivo para alcançar a patente acima de Escudos de Ferro (soldado formado). As escolas de ofício se encontram espalhadas pelas alas e o acesso às mesmas é de acordo com as aptidões vocacionais do futuro aprendiz.

Este sistema de ensino garante que todo o povo seja capaz de ler e escrever, além de ter um ofício.

A mentalidade dos anões de Blur

Blur é dividida em duas realidades bem distintas. O interior ou alas é governado pelo clã Turbom e este tem uma mentalidade isolacionista e tradicional. Evitam a todo custo o contato com o ambiente externo, só o fazendo quando é estritamente necessário.

Já as fortalezas, ou seja, a parte externa de Blur é comandada pelo remanescente do clã Vurbom, aqueles que ainda permanecem no reino, mesmo após o grande êxodo nos períodos pós-cataclísmicos iniciais (este clã tem uma mentalidade mais aberta e muitos dos seus membros ainda buscam, em outras terras, novas experiências para as suas vidas). Na realidade, este comando é mais simbólico que efetivo, pois o supremo governante, o Regente, é do clã Turbom e muitos dos efetivos militares que guarnecem as fortalezas se compõem de soldados deste mesmo clã.

Em virtude da mentalidade “cosmopolita”, quase todos os anões encontrados nos “reinos civilizados” são de origem do Clã Vurbom e não há relatos, pelo menos oficiais, sobre anões Turbom fora de Blur.

Sentimentos para com as demais raças

Os anões que residem em Blur são um dos povos mais reclusos do mundo conhecido, se não o mais, por isso é muito difícil conhecer de fato o que eles sabem e pensam sobre as demais raças. Mas, baseado nas reações dos demais anões, pode-se





crer que a antipatia pelos elfos seja muito maior em Blur, e que seus sentimentos para com os pequeninos não seja muito diferente do mundo externo dos anões, o mesmo se aplicando para com os humanos.

Já para com os orcos e demais raças selvagens, os anões nutrem uma aversão imensa, raramente permitindo a aproximações deles às suas fronteiras sem retaliação imediata e com força total.

Religião & Magia

O deus mais adorado pelos anões em Blur, sem dúvida é Blator, que é seu criador, e este é reverenciado com muito respeito no reino anão, sendo os pilares ancestrais sob o salão das Estrelas dedicados a ele. Os anões também têm uma veneração especial por Parom, que ensinou a seus sacerdotes a arte dos ofícios gerais, os quais ensinaram, posteriormente, a todo o povo anão.

Existe um grande templo sob a cúpula do Salão das Estrelas, em homenagem a Blator, em frente ao grande Palácio Real. Os templos, tanto dedicados a Blator, a Parom e a alguns outros deuses cultuados em Blur, são construídos com grande cuidado e beleza e suas paredes são revestidas com belíssimas e delicadas folhas de ouro e prata compondo a nobreza do local.

Dentro do reino de Blur é crime capital lançar magias que não sejam de origem divina, e a possibilidade de um mago entrar na capital é praticamente nula. Os sacerdotes dos dois clãs propagaram muitas lendas e promessas de castigos divinos para o anão que utilizar magias arcanas ou pronunciar o nome do Clã dos Esquecidos. Todos aqueles que nasceram após o cataclisma foram instruídos como se a magia nunca tivesse existido sob o céu do lar dos anões, o que contribuiu para que toda a raça, independente de em qual parte do mundo resida, abominasse os conhecimentos místicos até o presente.

Sacerdotes

Os sacerdotes são figuras freqüentes no reino de Blur. Os membros do clero podem ser de diversas famílias, não importando a ordem social. Eles dedicam sua vida integralmente ao sacerdócio, tendo uma atitude reclusa e de total dedicação ao deus de sua devoção, não tendo o direito a constituir família ou portar bens. Muitos são obrigados a abandonar irmãos e pais para seguir a carreira em outra ala. A ascensão hierárquica de um sacerdote é escolhida por seus méritos, e, dependendo da dignidade e da sabedoria, pode até chegar a se tornar um Alto Magistrado.

Suas vestes são sempre claras e com as cores do deus que representam. Vivem nos templos e anexos criados para abrigá-los em suas atividades.

Os títulos religiosos dados ao corpo eclesiástico são:

- Voz Celeste (profeta, o escolhido dos deuses, único para cada religião, Líder de todas as Alas-Estado do Reino);
- Grão Tain-ir Dourado, Prateado e Brônzeo (grandes sacerdotes líderes nas Alas-Estado);
- Tain-ir de Ouro (Sacerdote líder das Grandes Casas);
- Tain-ir de Prata (Sacerdote líder de todas as Praças);
- Tain-ir de Bronze (Sacerdote líder dos templos de uma mesma Praça);
- Tainetor de Aço (Sacerdote, líder local de um templo e dos tainetores e dos fieis e Tain-ur);
- Tainetor (iniciado, aspirante a sacerdote);
- Tain-ur (um leigo que seja servo fiel com cargo nos templos);
- Tain-umur (campeão, sacerdote aventureiro, defensor do deus).

Desenvolvimento/ Engenharia

A sociedade anã possui um alto nível tecnológico se comparado às demais raças de Tagmar. Seus conhecimentos do ramo da matemática, engenharia e geologia são vastos e o emprego destas habilidades no meio ambiente é usado no dia-a-dia da população. Esta tecnologia é conhecida por poucos e dominada por um grupo ainda mais restrito.

Rodas d'água são usadas nos rios subterrâneos para ajudar a moerem os grãos e para moverem grandes pás que ajudam a trazer o ar puro das montanhas para o interior das alas. Grandes e altos fornos situados em locais próximos a rios de lava criam condições para produzir metais de alta qualidade, garantindo a fama dos anões de serem excelentes artífices.

Suas colunas simétricas e grandes abóbadas formam as alas que abrigam seu povo. Algo conseguido após anos de grande estudo e esforço quando a magia foi banida do reino. Os anões são hábeis engenheiros tendo construído todo um reino sob as rochas das montanhas. Portões de pedra pesando toneladas são movidos por sistemas de engrenagens e roldanas. A grandiosidade de suas construções e de suas fortalezas se tornou lendária em toda Tagmar, tanto quanto a localização do reino.

Economia

Regiões de produção

A organização do processo produtivo na sociedade anã é feita através de um rígido controle das atividades comerciais e produtoras. Tudo é



exaustivamente monitorado pelos Ministros de cada setor.

Uma das áreas mais sensíveis e estratégicas para a sobrevivência de Blur é o setor agrário. Por viverem dentro da montanha a área produtiva está reduzida drasticamente. Diversos meios de produção foram desenvolvidos através dos anos e várias regiões se tornaram pilares fundamentais para a produção de alimentos. Entre os administradores locais foi batizado o sistema de produção de alimentos como controle das nuvens, pela produção de alimentos em áreas elevadas e coleta de água das nuvens para regiões mais secas.

A produção agrícola de Blur conta com diversos itens produzidos em distintas regiões. As regiões envolvidas no processo são: Ala Sudoeste, os terraços das montanhas, as terras desérticas, o Posto de Organor e a região de Telas.

A Ala Sudoeste se encontra a 2.600 metros de altura, sendo a segunda maior ala de Blur, perdendo em extensão somente para a ala Sul. Formada naturalmente a milhares de anos, esta ala armazena centenas de milhares de metros cúbicos de água, formando um gigantesco lago natural dentro da caverna. Alimentada por rios subterrâneos que surgem com o degelo de picos próximos, tornou-se fonte de água pura para o reino e de alimento, como animais aquáticos coletados no local.

Os terraços das montanhas são zonas secas e frias com aproximadamente 4.000 metros de altitude. Como o próprio nome diz, para se cultivar nela é necessário um complexo sistema de construção de aterros com grandes muros de pedra, onde são colocados adubo e terra. Um sistema de coleta de água e um inteligente sistema de irrigação permitem que neste local se tenha água suficiente para a agricultura. São cultivados variedades de milho e cevada.

As terras desérticas são zonas acima de 2.000 metros de altura onde são criados os Vrrrunas e o cultivo de batata e pimentão. A irrigação nesta zona alta é feita de forma natural, com o descongelamento da região. Uma região onde somente um terço do ano é usado para a agricultura e outros dois terços para a captação de água para as Alas de Blur.

O Posto de Organor, a sudeste de Blur, existe uma fortificação avançada, construída sobre montanhas litorâneas que compõem um extenso paredão costeiro na região das Ergonianas. Localizada a 600 metros acima do nível do mar, garante visão privilegiada de todo o litoral. As praias rochosas abaixo possuem pequenas comunidades de pescadores que mantêm um comércio regular com o posto, vendendo mariscos, peixes e frutas nativas locais coletadas. É aqui, também, que os anões efetuam seus contratos comerciais com o povo Napól, residente no Vale Ranovel, na região dos Mangues.

A região de Telas, uma zona úmida e quente, cercada por gelo eterno. Desta região, o povo

conhecido como os Sangar, comercializam grandes produções agrícolas como produtos tropicais, frutas, ervas comestíveis, mel, aves, caracóis, rãs e boa madeira. Não existe uma rota conhecida e usada pelos anões, mas os alimentos são levados a uma grande clareira no topo de uma montanha próxima de Telas e de lá são erguidos e levados até a fortaleza de Tar-Neldor, de onde são transportados até o reino de Blur em uma caravana anã.

Reciprocidade entre as alas/ Tributos

Os Vice-Regentes de Blur praticam a reciprocidade entre as Alas e as fortalezas externas, que consiste em uma prática de solidariedade e de ajuda mútua entre todos os membros da comunidade de Blur. Quando existe a época de cultivo ou busca de materiais comercializados, membros de cada ala são escolhidos para ajudar no trajeto e no cultivo dos alimentos, assim como no período de colheita.

Esta reciprocidade se expande muito mais do que simples práticas comerciais, mas também no dia-a-dia e nas cerimônias em que todos ajudam a levantar casas, construir estradas e defender o território.

A coleta de tributos se dá na forma de alimentos ou produtos, no qual 20% dos excedentes são destinados ao Regente.

Locais de Interesse

Complexo Defensivo

Blur dispõe de um complexo sistema de defesa, baseado em fortalezas, dispostas de maneira a cobrir as principais regiões onde possíveis conflitos podem acontecer nas fronteiras do reino. Existe um total de oito grandes fortificações, algumas delas erigidas antes da Grande Falha.

Sortaleza do Sol Nascente (Recém batizada de Tar-Gimor)

Foi a última fortaleza a ser criada no período pré-cataclísmico e se tornou a rota alternativa para o reino de Blur. Localizada em um pequeno vale, próximo do vulcão Krokanon, esta fortaleza guarda o grande portão do Sol Nascente, feito em rocha. É a entrada para um grande túnel que leva às primeiras alas mais baixas de Blur.

Trata-se de um local bem guardado e protegido. O acesso à fortaleza é desconhecido por todos e a trilha que leva até ela é de difícil acesso e conhecida somente por anões. Mesmo grandes grupos invasores seriam facilmente esmagados ao tentar entrar na região pela difícil locomoção e pelas trilhas perigosas.



Sortaleza do Sol Doente (Recém batizada de Tar-Nalor)

Embora seja a primeira fortaleza erigida, quando foi concluída sua construção, muitas das antigas trilhas externas das montanhas se tornaram obsoletas. Andar pela região era complicado pela altura, pelo clima e os perigos naturais da trilha, e com a construção da rede de túneis que leva de um lado ao outro da montanha o trajeto que levava mais de dois meses foi encurtado para cinco dias.

A fortaleza é um dos pontos mais vulneráveis do reino, ficando em uma grande clareira aberta para as Estepes Vítreas. Parte do problema foi solucionada com a fortificação maciça de três grandes muralhas e duas torres principais antes do grande portão de pedra. Uma das maiores guarnições anãs se estabeleceu na fortificação. Da mesma os anões ficam monitorando a região e cuidando do portão.

Sortaleza de Tar-Inciel

A fortaleza de Tar-Inciel, batizada em homenagem ao Grande Sacerdote de Blator que descobriu o Santuário, se encontra a mais de 2500 metros de altura, Num maciço rochoso, ao norte do vulcão Forja, sendo considerada a mais alta fortaleza já construída. Em um ambiente inóspito, com temperaturas que chegam a -30°C durante o dia e ventos que alcançam 120 Km/h é considerado um verdadeiro feito de engenharia e prova da persistência anã.

A fortaleza foi esculpida em rocha e criada com o objetivo de garantir a proteção das nascentes dos rios. Esta estrutura grandiosa, esculpida em rocha tem 30 metros de altura e composta de quatro paredões de rocha que têm a função de canalizar as tempestades de neve e a própria neve que desce das partes mais altas para um grande fosso com mais de 100 metros de diâmetro. Toda a neve coletada é enviada por grandes túneis que cortam o interior da montanha até a primeira antecâmara baixa que serve de reservatório.

Este mesmo túnel é usado para chegar à fortaleza. Um outro acesso possível seria escalando as grandes encostas o que se resume em uma tentativa clara de suicídio.

Sortaleza de Tar-Neldor

É a fortaleza mais próxima de Telas e da região próxima ao Domo de Arminus; é a principal parada para as grandes caravanas de mercadores. É o lugar onde os anões comercializam as mercadorias compradas em Telas e realizam escambo com o povo dos Sangar.

Construída dentro da Montanha do Trovão, o local é um lugar tranquilo e belo. Fica a 400 metros de altura e é a porta de entrada para o caminho que leva a entrada ancestral de Blur, encontrada por Inciel.

Uma grande tropa de guerreiros altamente treinados vigia todo o trajeto e guarda o lugar contra visitantes desagradáveis. É a primeira linha de defesa de Blur contra invasões de povos hostis.

Sortaleza de Tar-Morur

Localizada nos contrafortes do Muro, a Nordeste de Blur, esta grande fortificação foi erigida para guardar uma possível rota de acesso ao reino pelo norte, vinda de Lar. A fortaleza se encontra a quase 2000 metros de altura, num platô rochoso de onde se tem uma ampla vista de toda a extensão do local. Uma guarnição de 300 Escudos de Ferro se revezam entre patrulhas nas imediações e nas ameias da fortificação.

Sortalezas de Tar-Nelim/ Tar-Torim/ Tar-Noraim

Este complexo de fortificações localiza-se na parte Sul de Blur, encravadas nas elevadas escarpas e ravinas da Cadeia Ergoniana, há quase 1500 metros de altitude. São as mais recentes construções militares realizadas pelos anões. Sua necessidade deu-se em virtude do aumento do número de patrulhas de elfos sombrios vistas nas imediações das Ergonianas nos últimos tempos.

São guardadas por tropas de primeira linha, bem treinadas e experientes em combate, que, de maneira ainda esporádica, tem mantido pequenas escaramuças com os descendentes de Seret Analiom.

Posto de Organor

É o posto fronteiriço mais distante de Blur, localizado a Sudeste do reino, nas montanhas litorâneas da Cadeia Ergoniana. A mais de 600 metros acima do nível do mar, o posto parece mergulhar no vazio em direção ao mar que banha as Terras Selvagens. Neste local estão localizados algumas aldeias de pescadores locais que comercializam peixes com o posto em troca de metais trabalhados. Aqui, também, se realizam o comércio dos anões com os Napóis, povo híbrido que habita os Mangues. A região passou a se tornar perigosa recentemente com a chegada de grandes acampamentos orcos, o que acabou por transformar o posto em uma pequena fortaleza a beira-mar com uma guarnição de 300 anões das tropas de elite de Blur. Uma das belezas da engenharia anã é o elevador que desce até a costa para trazer as mercadorias compradas dos pescadores locais. O Posto é ligado à Fortaleza de Tar-Noraim por um grande túnel subterrâneo que segue praticamente em linha reta até a fortificação. Cinco grandes portões de pedra têm de ser cruzados para se chegar de Organor até Tar-Noraim.





As Alas

Assim como nos reinos exteriores, Blur cresceu aos poucos e lentamente. A cada novo nascimento ou construção de bairros as alas existentes iam sendo ampliadas para comportar novos moradores, contudo estes salões artificiais têm um limite máximo de tamanho que podem ser ampliados sem que se tornem armadilhas para seus moradores.

Quando alcançado o limite novas áreas devem ser abertas a uma distância segura. Atualmente Blur conta com treze salões, sendo que somente o salão das Estrelas é natural e nunca sofreu ampliação. Os salões são grandes podendo comportar 3 mil habitantes, não que obrigatoriamente tenham este número populacional em cada ala.

1 - Ala Sul – Sede Regencial

No passado foi considerado como o Grande Salão, a primeira Ala a ser criada e de origem natural. Foi nesta ala que Inciel deslumbrou um novo reino e uma terra prospera e abençoada para seu povo.

Muito do que antes existia foi, ou destruído ou reformulado e deu lugar a uma nova estrutura de grande beleza e nobreza. Quando novas alas foram sendo construídas para abrigar a crescente população, setores de Ala Sul foram sendo desalojados e transformados em sede regencial.

A ampliação da Fortaleza Regencial (o Palácio Real), a construção de um grande jardim e edifícios administrativos básicos foram feitos para abrigar e manter uma população de funcionários e servos do Regente.

É a mais bela das alas e a mais rica também. Nela existe o templo sob a cúpula do Salão das Estrelas, um templo dedicado a Blator e totalmente coberto por belas e delicadas folhas de ouro e prata ricamente trabalhadas.

2 - Ala Centro Sul – Templos

Está é considerada, por muitos, a segunda mais sagrada das alas já construídas em Blur, só perdendo para a Ala Sul. Aqui, alguns templos foram erguidos em nome dos deuses de Tagmar, sendo os mais belos destinados a Blator e a Parom.

3 - Ala Sudeste – Cemitérios

Foi a segunda ala criada em Blur e já sofreu duas grandes expansões. Nela se encontram os grandes mausoléus dos Regentes e as tumbas dos nobres e das famílias de Blur.

É um lugar considerado sagrado com grandes edificações usadas para abrigar os mortos. Logo na entrada da Ala, um grande templo dedicado a Cruine foi erguido e nele residem alguns sacerdotes; em prédios ao lado, se encontram os salões de preparo. São locais onde os mortos são banhados e preparados para a sua passagem para o outro mundo.

Muitos dos grandes Regentes foram embalsamados em suas salas. Nelas, grupos de funcionários altamente capazes que usam bálsamos e ervas especiais para o processo.

4 - Ala Leste – Comércio

Uma das alas mais movimentadas de Blur; é nela que existem os grandes depósitos e armazéns, onde são estocadas as mercadorias trazidas de fora do reino. Aqui também é feita uma prévia seleção pelos Alpus antes de distribuir para as demais alas do reino.

É também o local para onde convergem as mercadorias produzidas em toda Blur e de onde partem para serem exportados em caravanas que costumam chegar até as regiões dos Povos Bárbaros das Terras Selvagens. Os produtos importados ou exportados são taxados pelo Regente e vistoriados rigorosamente pelos funcionários reais.

5 - Ala Centro Leste – Artesões

A entrada desta ala é marcada por uma grande estátua de Parom com 20 metros de altura e pesando mais de 3 toneladas. A grande praça central, também chamada de Praça Estrelada, possui vários jardins e pequenas estátuas do deus-artífice. Grandes lojas de artesões ocupam as imediações da praça e demais setores da ala.

O grande festival destinado a Parom é realizado neste setor, sendo marcado por danças e bebidas oferecidas pelos ricos e prósperos artesões.

6 - Ala Central – Administração e tesouro

Podemos considerar como o centro nervoso de Blur.

Todas as grandes decisões são tomadas em seus salões e prédios. É nesta Ala que se encontram as residências das famílias da classe Alpus, com seus privilégios perante a corte. Aqui se encontram, também, as grandes escolas que formam os Alpus para suas futuras funções administrativas. Estas escolas de formação selecionam, a cada ano, um número mínimo de seletos alunos para ingressarem nos estudos práticos do conhecimento administrativo.

No interior do edifício administrativo central existe a sala de ouro, ou, como preferir, o salão do tesouro. Um local onde todo o ouro de Blur é estocado e onde é produzida a moeda local, a Grauller Tain.

7 - Ala Centro Oeste – Armeiros

As bigornas e martelos da Ala Centro Oeste jamais cessam e turnos de trabalhadores se revezam para criar as mais belas armas e armaduras de Blur.





8 - Ala Oeste - Minas Profundas

Esta ala é composta por uma vasta rede de galerias e túneis que cortam regiões desconhecidas e de onde são extraídas as grandes riquezas naturais.

Os engenheiros e mestres de obra modificam constantemente corredores, soterrando setores inteiros com pedras extraídas de outros locais. Em uma noite todo um local pode deixar de existir e outro ser criado.

Acidentes, neste tipo de trabalho, são inevitáveis, apesar de serem raros. Algumas lendas antigas falam de criaturas distorcidas que habitam o interior da terra e que foram libertadas em uma das explorações de mineração. O lugar, comenta-se, foi selado e um grupo de soldados se reveza cuidado do local. Mas como dizem são lendas antigas e pouco confiáveis.

9 - Ala Sudoeste - Lagoas profundas

Uma grande câmara encontrada logo no início do processo de expansão de Blur e que anos mais tarde foi descoberto sua verdadeira extensão.

Uma pequena população de anões vive em seu interior, incumbidos da tarefa de zelar pela água ali armazenada, retirar peixes para as outras alas e deslocar água para os setores mais distantes, suprido a necessidade básica da população.

10 - Ala Centro Noroeste - Arquitetura

É, sem dúvida, uma das mais belas alas de Blur. A grande escola de arquitetura está sediada em seu salão e muitos dos seus alunos aplicam seus conhecimentos adquiridos em anos de estudo, nos prédios e grandes passarelas de pedra. Os arcos da Ala Centro Norte são grandiosos e possuem marcas em dourado e prata. A escola sediada no edifício central é tão bela quanto o Palácio Regencial da Ala Sul.

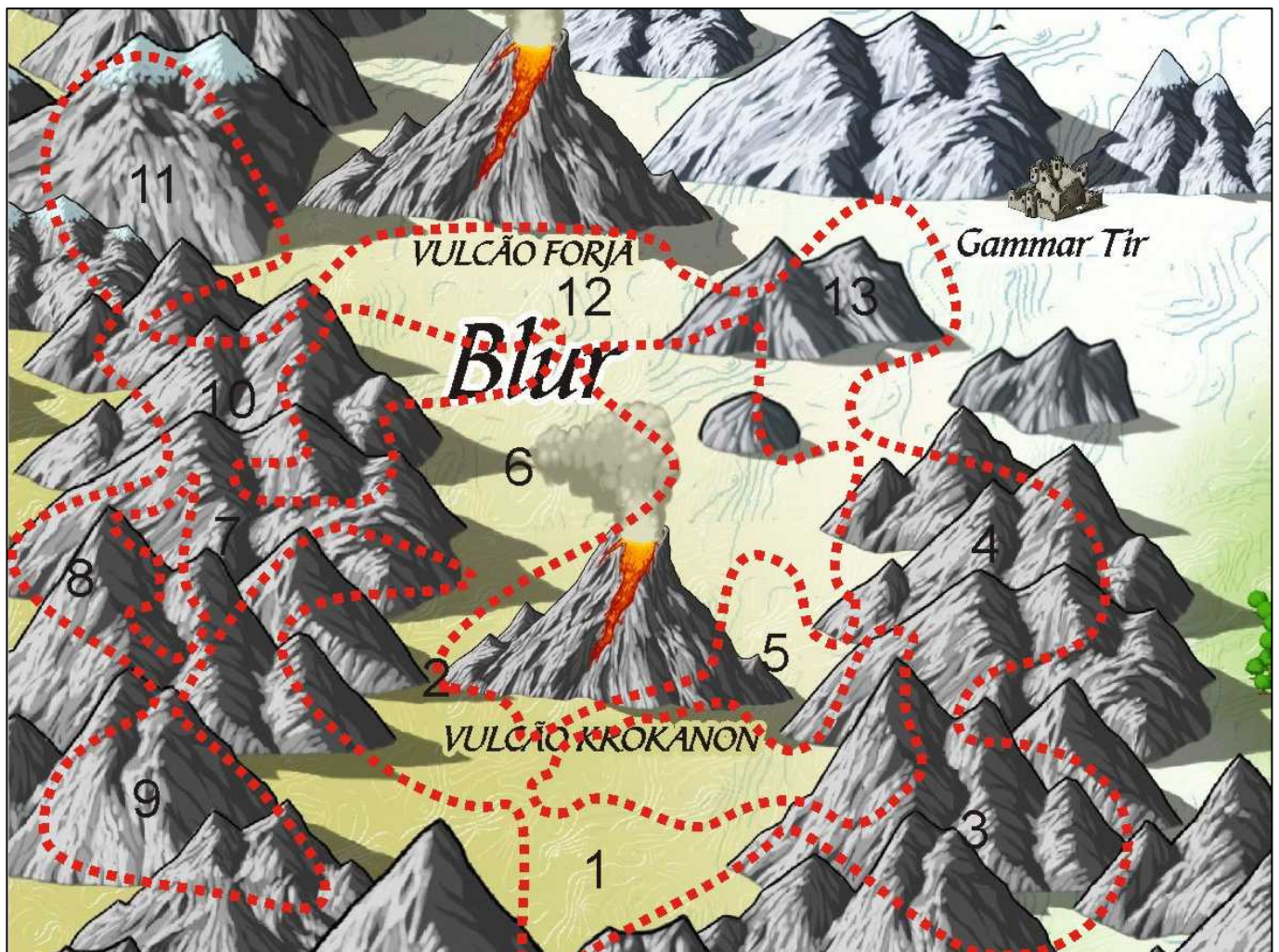
11 - Ala Noroeste - Maquinarias

Uma das alas mais bem guardadas e secretas de Blur. Um local onde os mais inteligentes e criativos anões fazem usos de suas habilidades para criar equipamentos e mecanismos que buscam facilitar a vida dos operários e habitantes de Blur.

Não é mistério que grandes mecanismos a base de roldanas, engrenagens e correntes sirvam para mover as grandes portas de rocha que protegem cada ala e as fortalezas exteriores. Mecanismos como o uso da roda de água para moer grãos e mover alguns dispositivos de transporte também são usados.

12 - Ala Norte - Metalurgia

Esta ala é a mais próxima do Vulcão Forja e de





onde se obtém o calor para os grandes fornos e para as forjas. Pouco a pouco, a ala se tornou o centro produtor do ferro de alta pureza e resistência feita pelos anões de Blur. Um metal de tão boa qualidade que se tornou cobiçado entre os diversos reinos de Tagmar.

Muitos chegam a afirmar que existam grandes fornos onde o ferro especial é criado através de máquinas que lançam uma espécie de ar em seu interior. Uma tecnologia que os coloca a frente de muitos povos e lhes dão grande vantagem.

Verdade ou não, o processo de fundição dos anões é guardado as sete chaves pelos grandes mestres da arte da metalurgia.

13 - Ala Nordeste - Pedreiros e Mineradores

Simples e espaçosa são as definições para esta ala. Possui a menor população entre todas as demais alas de Blur. Nela se encontra a escola de pedreiros e mineradores, anões que aprenderam a identificar e usar as pedras a seu bel prazer.

Durante muitos anos, as melhores pedras para fazer objetos de decoração eram extraídos desta ala; mas isso já foi há muito tempo e hoje a escola de pedreiros e mineradores faz suas aulas práticas nas minas profundas.

Particularidades

As grandes colunas de pedra

As grandes colunas de pedra foram encontradas na extremidade da Ala Sul logo no início do povoamento de Blur. Nela foram gravados os nomes dos primeiros habitantes e de seus clãs. Com o passar dos anos, esta prática tornou-se uma tradição sagrada e praticamente todos os habitantes de Blur acreditam que, segundo comentam, todo anão deve escrever seu nome na coluna de seu Clã, pois, de acordo com os costumes, não poderá adentrar ao reino de Blator aqueles cujos nomes de seus pais não constem nas pedras sagradas. Nunca, em toda a história de Blur, o nome dos nascidos neste reino deixou de ser gravado nestas imensas colunas.

Após os dias funestos que se seguiram à guerra civil, os nomes dos que compunham o clã dos "Esquecidos" que se encontravam gravados nas colunas de pedra foram totalmente apagados e esquecidos pelos demais anões.

A Grande Lagoa

É a segunda maior ala natural descoberta nas montanhas e integra o reino de Blur com o nome de Ala Sudoeste. Há muito os anões vinham usando rios subterrâneos e canalizações próprias escavadas dentro das rochas para trazer água potável para as alas habitadas. Isto perdurou até que uma das expedições de reconhecimento de recursos minerais

encontrou, acidentalmente, uma grande câmara de água.

Uma sorte foi o que disseram, pois se tivessem cavado um pouco mais baixo, hoje Blur teria algumas alas completamente submersas. Na ocasião, o grupo de exploradores acreditou ter encontrado um salão de tamanho médio contendo água, mas não deram a devida importância ao fato. Com explorações posteriores é que foi possível descobrir que a parede da câmara por onde minava água dava para um salão gigantesco onde dois grandes rios subterrâneos passavam.

Esta câmara passou a se tornar habitada e a fauna local a ser utilizada como alimento para a população de Blur. Além de ser um dos maiores reservatórios de água para várias das alas existentes.

As Minas Profundas

As grandes minas de Blur se estendem por quilômetros de profundidade e por dentro das montanhas, tornando-se um local tão vasto que, mesmo aqueles que as conhecem, algumas vezes chegam a se perder em seu interior.

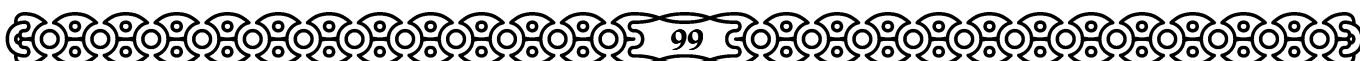
Grandes quantidades de ouro, prata, ferro, carvão e outros minérios diversos são extraídos de seu interior. Um meticuloso trabalho é feito criando imensas galerias e à medida que certos setores são considerados improdutivos são preenchidos com rocha e fechados. O risco de desabamentos é minimizado empregando-se técnicas de escoramento e mineração cuidadosamente estudados.

Muitos afirmam que os setores mais antigos e distantes são assombrados pelas almas de antigos mineiros mortos em desabamentos; outros comentam da presença de criaturas subterrâneas distorcidas que vivem nas grandes profundezas e que foram perturbadas pelos anões. Histórias contadas por mães que querem controlar filhos rebeldes e desrespeitosos, ou seriam verdades a muito esquecidas?

Templo sob a cúpula do Salão Estrelado

Este é o maior e mais antigo templo de Blur dedicado a Blator. Localizado na Ala Sul, ele é o pilar da crença anã da purificação.

É dentro deste templo, em uma das grandes colunas que sustentam seu teto abobadado, que se encontram os nomes dos desbravadores e primeiros colonizadores de Blur, com as famílias iniciais. A pedra adquiriu uma importância mística, onde, a cada cinquenta anos, os anões naturais de Blur, devem fazer uma peregrinação até o templo, para jejuar e tocar na grande coluna conseguindo, assim, a purificação de sua alma. Muitos afirmam que esta purificação espanta os maus espíritos e destrói possessões demoníacas.





A grande biblioteca de Blur

Um dos locais mais inacessíveis de Blur é a grande biblioteca central, localizada na Ala Sul. Esta foi construída dois anos depois da fundação do santuário e passou a contar com exemplares trazidos pelos visitantes e imigrantes. À medida que Blur cresceu e se tornou posteriormente o reino anão sua biblioteca cresceu exponencialmente.

Grandes exemplares literários foram guardados e dados sobre a fundação de alas, eventos históricos e do reino, durante os anos seguintes, foram sendo armazenados.

É, sem sombra de dúvida, um dos locais onde antigas informações, a muito perdidas pelo evento do Cataclismo e guerras, ainda são mantidas. Um grande calendário de pedra é mantido em seu interior e escrituras sagradas, assim como as três tábuas de pedra dos mandamentos de Blator são mantidos seguros.

Seu acesso é permitido somente aos Regentes e alguns poucos Vice-Regentes, além dos Alpus designados para a tarefa de manter sempre atualizados os dados de seus arquivos.

Principais Personagens

Ranoer, o sábio - atual Regente

Natural da família Sanfíria, Ranoer foi preparado pela sua família para ser o Rei de Blur desde pequeno. Foi educado nas artes da guerra, da diplomacia, princípios básicos de comercialização, religião além de ser conhecedor de muitas outras línguas faladas em Tagmar. Por isso é conhecido como sábio.

Ranoer é sereno e sensato, raras foram as vezes que alguém o viu nervoso e exasperado, porém de voz potente e olhar severo. Ranoer não é casado e sua família tem procurado arranjar-lhe uma esposa, mas Ranoer tem evitado esse assunto. Corre o boato que ele mantém certo relacionamento com uma plebéia.

Ranoer governa Blur com punho forte e todos os Vice-Reis o respeitam e o temem. Os sacerdotes de Blator certa vez predisseram que Ranoer estava destinado a realizar um grande feito militar, mas o que é ao certo ninguém sabe dizer e nem mesmo se é verdade.

Tarur, o ancião - Vice-Rei da ala sul

Ser o Vice-Rei da ala onde se encontra a sede regencial ofusca a figura de Tarur, que se ressentiu disso, principalmente porque Tarur é mais velho que Ranoer.

Natural da família Fluoria, Tarur sonha em um dia conseguir para sua família o direito de eleger um Rei. Para isso, Tarur é sempre o primeiro a se apresentar quando o rei pede um voluntário para

alguma missão. Embora não tenha falhado em nenhuma, Tarur tem sido posto de lado e isso o tem magoado muito. Ultimamente Tarur tem se ocupado em descobrir quem o está difamando aos olhos do Rei e punir essa cobra.

Tarur já é considerado velho para os padrões dos anões, mas ainda mantém certa presença de espírito e é exímio com a besta. Seus adversários o acusam de estar velho, cego e senil. Tarur espera uma oportunidade para provar o contrário.

Caantalaar, o onividente - Vice-Rei da Ala Oeste

Membro da família Calcíria, Caantalaar é extremamente agitado, só parando para dormir e mesmo assim pouquíssimas horas, até as refeições ele faz andando e supervisionando as minas e os túneis, por isso acabou recebendo a alcunha de o onividente, porque nada acontece na sua ala que ele não saiba.

Caantalaar está sempre sujo de fuligem e poeira, trabalha junto com os mineiros o que o faz ser querido e admirado por todos na sua ala. Conhece o trabalho nas minas melhor que qualquer um e sabe de cor os caminhos por todos os túneis sem consultar mapa algum, o que é extraordinário haja visto que nessa ala túneis novos estão sendo sempre abertos e outros tantos fechados.

Sua preocupação é manter visitantes afastados dos túneis onde dizem ter achado criaturas subterrâneas. Caantalar passa por esse local mais de uma vez ao dia e pede relatórios constantes.

Bantenor, o astuto - Vice-Rei da Ala Leste

Da família de Apatíria, Bantenor é o responsável por uma das alas mais movimentadas de Blur.

Responsável por taxar os Alpus, Bantenor sempre tem que contornar a lábia de um Alpus que deseja um desconto ou abatimento de sua dívida. Nenhum Alpus conseguiu ludibriar Bantenor e por isso ele ganhou a alcunha de "o astuto".

Respeitado em toda ala leste, Bantenor é um anão em plena forma física e mental, casado e com dois filhos. Bantenor foi educado em todo conhecimento dos costumes da corte além de conhecer perfeitamente a arte dos Alpus.

O maior problema de Bantenor são seus dois filhos, arruaceiros, beberrões e indisciplinados, ambos já arrumaram inúmeras confusões que exigiram a intervenção do pai para livrá-los.

Nandocor, o sinistro - Vice-Rei da Ala Noroeste

Nandocor é parente de Caantalar, portanto da família Calcíria. Mas ao contrário de seu parente, Nandocor raramente é visto ou encontrado, porém





é capaz de narrar tudo que aconteceu com perfeição de detalhes mesmo sem ter estado no local. Isso lhe valeu o apelido de “o sinistro”.

O que o povo não sabe é que Nandocor está gravemente doente, não se sabe o que é nem mesmo a cura. Nandocor espalhou espiões e de sua confiança por toda a ala para lhe informar de tudo que ocorre. Somente pessoas de confiança sabem de seu estado de saúde.

Pesquisas recentes descobriram que alguns dos sintomas da doença de Nandocor se parecem muito com a peste de Luna!!!!!!

Tundeor, Vice-Rei da Ala Sudeste

Tundeor assumiu a vice-regência dessa ala a menos de um mês, sua tarefa tem sido tranqüila: cobrar a taxa pelo enterro e remeter ao Rei. Da família Amestinia, Tundeor tem excelente relacionamento com os sacerdotes de Cruine e diz-se que ele mesmo já quis ser sacerdote de Cruine.

Tundeor exibe orgulhoso a todos os visitantes os túmulos dos Regentes e cuida pessoalmente de fiscalizar a limpeza deles. Os empregados comentam que como é novo na função quer mostrar serviço.

Tundeor é um anão adulto em plena forma física e mental, extremamente devoto de Cruine chegando a beirar o fanatismo, colocando Cruine ao lado de Blator e Parom como padroeiro dos anões. Para não ofender o deus dos mortos quem ouve isso se limita apenas a sorrir e arrumando algum pretexto escapulir.

Gabaom, o marinheiro - Vice-Rei da Ala Sudoeste

Gabaom pertence a família Feldsparia. Devoto de Ganis, dentre outros motivos foi escolhido para essa ala por isso, para não contrariar a deusa dos mares e das águas. Gabaom é estudioso das artes náuticas e sonha um dia poder comandar uma frota naval repleta de marinheiros anões. Em sua juventude chegou a viajar para fora de Blur e trabalhar em diversos navios. Quando voltou a Blur, suas histórias lhe valeram o nome de marinheiro.

Porém, o cargo que foi lhe foi confiado não o tem agradado, porque o impedem de fazer o que mais gosta: navegar. Mas tem exercido o cargo com diligência e responsabilidade. Gabaom pretende construir para Ganis uma estátua bem no meio da ala em plenas águas, em cima de uma ilha flutuante, porém não conseguiu quem apoiasse sua idéia.

Sordokor, o impaciente, Vice-Rei da Ala Norte

Contrariar Sordokor é quase como assinar uma sentença de morte, pois Sordokor é impaciente com erros e incompetência. Extremamente

perfeccionista, Sordokor cuida pessoalmente vistoriar toda arte em metal que é produzida em sua ala.

Da família Gipsiria, Sordokor é um anão de meia idade, ainda ativo e de olhar muito vivo, capaz de identificar a menor falha nas peças produzidas na sua ala. Todos que tem que comparecer a sua presença o fazem tremendo de medo, seus gritos de reprimenda são ouvidos a metros de distancia e muitos já saíram de sua sala chorando.

O único ser capaz de arrancar algum sorriso e amansar Sordokor é sua filha, considerada bela para os padrões anões, Kalipséia é cortejada por muitos, mas poucos se atrevem a se aproximar dela por medo de seu pai.

Salsiom, o triste, Vice-Rei da Ala Nordeste

Falsiom, nascido na família Apatiria, tem estado muito desgostoso, pois sua ala vem perdendo a importância gradativamente em relação as minas profundas, para onde muitos tem migrado.

Falsiom tem extremo orgulho das maravilhosas obras de arte em pedra ou metal construído pelos anões e se recente com o fato dos jovens preferirem o trabalho mais bruto ou a construção de armas e maquinários. Falsiom tem pensado em abdicar do seu cargo, mas seus familiares por enquanto têm conseguido convencê-lo a não fazer isso.

Puskaar, a víbora, Vice-Rei Ala Central

Puskaar, da família Topaziria, é o mais velho de todos os vice-reis. De andar curvado e vagaroso, muitos subestimaram Puskaar e foram surpreendidos por sua mente brilhante. Seu olhar é tido como paralisador, como de uma víbora antes de apanhar a presa.

Faz muito tempo que boatos sobre a morte iminente de Puskaar correm, mas o velho anão continua firme. Ele sabe todos os números de cor, cada quantia e cada valor, por isso é de total confiança do Rei.

Existem boatos que a longevidade de Puskaar não é normal, mas ninguém ousou dizer isso em voz alta.

Danaori, a fiel, Vice-Rei da Ala Centro Sul

É a única anã que ocupa um cargo de Vice-Rei. Da família Turqueria, Danaori é devota de Blator, e só foi escolhida para esse cargo porque a Voz Celeste de Blator, o sacerdote Velminam, viu em sonho que esse era o desejo de Blator. Danaori tem correspondido a função com empenho e dedicação.



As más línguas, porém comentam que Danaori foi escolhida porque, secretamente, ela e Velminam tem um caso. Danaori é solteira e tem dito que quando deixar o serviço de Vice-Regente tornar-se-á uma sacerdotisa de Blator. Só o tempo dirá.

Velminam, Voz Celeste de Blator

Velminam ocupa o cargo supremo dentro da ordem de Blator em Blur há quase 70 anos. Extremamente ativo, sempre esteve nas frentes de combate pedindo as bênçãos de Blator para os guerreiros anões.

Outro talento de Velminam é sua comunicação com Blator através dos sonhos, foi ele que sonhou com Ranoer como Rei de Blur e também foi ele o responsável pela escolha de Danaori para a vice-regência da Ala Centro Sul, fato que gerou muito falatório.

Velminam não parece se preocupar com tais boatos, mas sim com seu último sonho: a volta da magia arcana a Blur.

Daor, Voz Celeste de Parom

Daor depois de Puskaar é o anão mais velho de Blur. De fala macia e mãos tremulas Daor não é mais visto fora da Ala Centro Sul e do templo de Parom. Boatos de sua morte são comuns, mas Daor sempre aparece oficiando as orações a Parom, mesmo assim muitos crêem ser questão de tempo.

Daor é muito sábio e até mesmo Velminam já foi visto pedindo seus conselhos e sua sabedoria. Porém, sabe-se que em sua mocidade já foi inseqüente e rebelde, e que também sua atual postura de vida reclusa e penitente seja um modo de reparar aos olhos de Parom uma falta passada. Mas ninguém sabe o que seria.

Sitar, o Orgulhoso, Vice-Rei da Ala Centro Oeste

Sitar, da família Fluoria, fez carreira militar chegando ao posto de líder supremo de armas, quando foi eleito para ser o Vice-Rei da Ala Centro Oeste e fiscalizar a fabricação das armas e armaduras dos exércitos anões. Sitar ficou extremamente orgulhoso com essa eleição fato que lhe deu essa alcunha.

Sitar é orgulhoso de sua carreira militar e administrativa não cansando de dizer que conquistou tudo com muito esforço e dedicação. Seu exemplo tem motivado muitos jovens, o que só aumenta o orgulho de Sitar.

A pesar disso, todos tem que admitir que Sitar é muito bom guerreiro e armeiro, capaz de identificar uma arma ou armadura mau fabricada, mesmo que o defeito seja milimétrico.

Ruom, o verdadeiro, Vice-Rei da Ala Centro Noroeste

Perguntar a Ruom, da família Amestinia, o que ele achou de tal construção, é com certeza saber a opinião de um mestre e ouvir a verdade, doa a quem doer. A franqueza de Amestinia lhe valeu o título de "o verdadeiro". Conta-se que certa vez o próprio Rei lhe perguntou o que achara de uma obra de arte que comprara, sem hesitar Ruom disse: "Feia!".

Ruom sabe tudo sobre a história da arte e da construção. Mesmo não sendo considerado velho é tido como mestre na área de construção e arquitetura. De todos os Vice-Reis é o que mais circula por toda a Blur, sendo consultado sempre que uma nova construção se inicia. Ruom passa mais tempo fora da sua ala do que nela.

Ruom foi visto do lado externo de Blur sendo consultado sobre a construção de mais uma fortaleza. Onde e por quê, ninguém sabe.

Oldur, o sorriso largo, Vice-Rei da Ala Centro Leste

Oldur, da família Turmarilia, é, de todos os Vice-Reis, o mais alegre e mais sorridente. De sorriso franco e sincero, Oldur é capaz de devolver o ânimo ao mais abatido dos anões. Tal carisma o faz ser de todos os Vice-Reis o mais amado e estimado. É o único capaz de tirar Daor, a voz celeste de Parom, de sua reclusão, para oficializar as festas de Parom na sua ala.

O bom humor de Oldur é visto como bom presságio pelos seus súditos, e coincidentemente ou não desde sua chegada os negócios tem prosperado e ala nunca experimentou tal prosperidade.

Oldur é um anão em idade adulta, em plena forma física e mental, nunca ninguém o viu desanimado e até mesmo Falsiom e Sordokor não conseguem conter o riso quando em companhia de Oldur.

Rumores e Intrigas

Era de Trevas

Talvez o rumor mais forte dentro da sociedade anã, tanto dentro como fora do reino, seja a da volta de uma era de trevas sobre o Mundo Conhecido.

A versão corrente é de que eles (os anões) esperam um grande e terrível período de trevas, que alguns magos e sábios de Saravossa interpretam como sendo o renascimento da Seita. E (vide os atuais acontecimentos em Filanti) talvez eles não estejam tão errados...

Outro Mundo?

Diz a lenda que todos do Clã dos Esquecidos morreram ao cruzar as terras à oeste do Grande



Muro, tentando cruzar os intransponíveis labirintos subterrâneos sob as atuais Estepes Vítreas. Porém, há uma lenda que diz que, esses anões, apesar do mal que causaram a toda sua raça, sobreviveram e foram parar em terras desconhecidas de todo o Mundo Conhecido. Será possível acreditar em tamanha falácia?

As minas profundas

Até quanto a cobiça de alguns anões poderiam ter levado as minas a profundidades jamais sonhadas? Não se engane, mesmo entre as mais nobres almas existem aquelas que se deixam corromper pela ganância e levam seus desejos de enriquecer as últimas conseqüências.

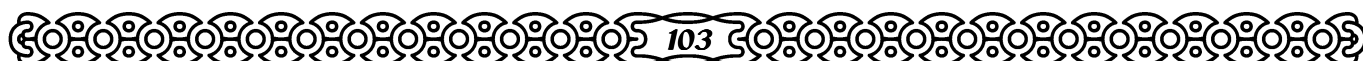
Antigas lendas contam de um antigo administrador local que, levado pela cobiça de novas jóias, ordenou que seu grupo de trabalho perfura-se cada vez mais fundo no leito de rochas. Os relatos que se ouviram depois são confusos e considerados por muitos até como fantasiosos.

Conta-se que os mineiros alcançaram um reino de criaturas desconhecidas, que habitam somente o interior da terra e estas criaturas distorcidas atacaram os invasores se alimentando de seu sangue. Deliciados com o aroma do sangue anão elas tentaram avançar para as demais Alas, mas foram detidas, a muito custo, pelas tropas locais.

Os anões fecharam a antiga mina e selaram-na com grandes blocos de rocha.

Na grande biblioteca o evento foi relatado como sendo o de uma abertura de um túnel de lava que matou os mineiros e avançou em direção a cidade. Os gases produzidos teriam provocado a morte e a alucinação em alguns sobreviventes.

Verdade ou não, a antiga mina teve sua passagem bloqueada e um pequeno destacamento mantém uma patrulha constante barrando a entrada de qualquer anão ao local.



Caridrândida, o Reino dos Elfos Sombrios



Introdução

"Meu coração foi conspurcado quando pela primeira vez vi os filhos dos homens derrubando, matando e destruindo as árvores milenares da grande Floresta Poente para construir suas casas profanas e belos palácios. Algumas daquelas árvores eram minhas companheiras há séculos, estavam ali desde o Princípio e deveriam permanecer até a Consumação dos Séculos. No entanto, o espírito bárbaro dos humanos não tinha o menor respeito pela sabedoria e pela vida que corria naqueles troncos majestosos.

Dezenas de embaixadores foram enviados, centenas de propostas de paz e mútua cooperação foram emitidos, estávamos dispostos a ensiná-los, mostrar-lhes como conviver com Maira sem destruir seus filhos. Dos embaixadores que partiram nem metade regressou, dos apelos à paz e cooperação enviados só recebemos o silêncio. O Conselho nos disse: 'deixem os humanos em paz, eles também são filhos dos deuses e têm direito a esta bela terra tanto quanto nós. São crianças agora; com o passar do tempo eles aprenderão'. De fato o tempo ensinou algo aos seres humanos: que nunca é o bastante. E eles invadiram nossas matas. Mataram nossas crianças, violentaram nossas esposas e filhas. E eu chorei amargamente ao ver o meu povo reduzido a cinzas por senhores incultos e gananciosos, malditos presunçosos que não compreendem o sentido da vida nem sua beleza. Para mim, eles são inimigos de fato, desprezo-os totalmente com ódio justo e consumado.

Então ele se revelou a mim. Das sombras senti o poder oculto nas trevas. Poder para exterminar aqueles que vieram para matar, roubar e destruir. Não poderia haver misericórdia para os destruidores da vida. Olho por olho, dente por dente. Eu vi as trevas, senti o seu calor, a chama vermelha do seu ódio era semelhante à minha.

Eu tentei ajudar a Nação, abrir os olhos do Conselho e quando finalmente consegui despertá-los para a verdade. Então Ela chegou... pregando sobre o perdão e o amor. Ludibriando, enganando, mentindo e blasfemando. Levando a Nação a fazer alianças com o inimigo, semeando o nosso fim. Suas palavras traiçoeiras e sua beleza enganadora assinaram primeiro a minha morte, depois a de toda Nação dos Filhos de Palier".

Discurso de Seret Analom ao povo de Lar, momentos antes de sua execução.

"O tempo parece mais longo aqui, sob as trevas e o frio da Floresta Sombria, mas chegará o dia, meus irmãos, e breve está esse dia, em que o mundo sucumbirá ante a força do nosso braço. E nesse dia tamanho será o clamor e o desespero das raças inferiores e dos impuros, que o mundo verterá rios de sangue e lágrimas e os reis do mundo, ajoelhados, renderão louvores e honra aos verdadeiros senhores de Tagmar."

Fragmentos do discurso de Semíramis Ancalagon na inauguração do palácio central.

Resumo Introdutório

Existe um período de sombras na história dos elfos. Ou seria um período de iluminação? Grandes Eruditos vão dizer que quando as tropas de Áriem Miniel e Silad Gladart marcharam sobre a Primeira Cidade e derrotaram os exércitos de Elfos Sombrios que estavam sob o comando do Conselho das Sombras teve fim o Domínio das Trevas no Reino Élfico. Verdade ou mentira? Quem tem razão? Seriam, de fato, os elfos sombrios arautos da morte e do mal? A resposta para essas perguntas depende exclusivamente do ponto de vista. Alguns dirão que o coração de Seret Analom era tão puro, ou mais, que o de Áriem Miniel. Que seu amor à Nação era tão sublime quanto o de Silad Gladart.

A poesia e a prosa dos elfos do Período das Sombras são cheios de um forte espírito nacionalista, uma paixão e uma devoção que, segundo alguns, se fosse presente nos elfos de hoje as tradições, a cultura e o poder dos Filhos de Palier ainda seria a mesma de outrora...

A magia dos sombrios é, inquestionavelmente, poderosa e mortal, mas sua filosofia é mais. Séculos de perseguição e repressão não foram capazes de apagar as marcas deixadas por Seret Analom no seio da Nação Élfica. Por quê? Seria porque as marcas sempre estiveram lá? Não seria todo elfo de fato sombrio em seu espírito? Diz uma lenda que quando Seret Analom chegou ao reino dos mortos na presença de Cruine este lhe disse: "Se Palier, que é teu pai, não te condena. Eu tampouco o farei. Entra no gozo do teu Senhor".

Origem

A história do reino dos elfos das sombras mistura-se com a história do reino élfico de Lar. A história contada aqui é baseada no ponto de vista do povo sombrio, sendo, portanto necessário conhecer a história dos elfos larissos para entender suas raízes e conhecer o outro lado da história para se formular um entendimento histórico como um todo.

O avanço desordenado e a destruição causado pelos povos humanos e anões fez despertar um sentimento entre muitos elfos de Lar de que algo precisava ser feito. Isolar-se e assistir aqueles seres bárbaros simplesmente consumindo o mundo na esperança de que um dia eles se iluminassem e aprendessem a viver em harmonia não parecia ser uma solução lúcida, e deixava muitos elfos intranquilos com o destino de seu mundo. Os que queriam simplesmente isolar-se das outras raças na esperança de que elas evoluíssem por conta própria eram chamados de Isolacionistas, e os que pretendiam subjugar as outras raças para ensinar-lhes como viver eram chamados de Expansionistas.

Conflitos entre Isolacionistas e Expansionistas

Enquanto o Conselho Élfico, num meio termo entre os ideais isolacionistas e expansionistas, tentava



civilizar as outras raças com acordos diplomáticos e trocas culturais, Seret Analiom, poderoso mago entre os expansionistas, descobriu uma nova forma de interação com a magia muito mais poderosa que a arcana, o que o levou a ter ainda mais prestígio entre os seus.

Palier havia ensinado aos elfos o meio de vida perfeito, e com a compactuação dos isolacionistas, representados pela elfa Áriem Miniél, essas culturas estrangeiras estavam corrompendo o legado daquele deus e entregando aos porcos os segredos preciosos também concedidos por Ele. Dentre os expansionistas, Seret encabeçava uma facção conhecida como Filhos de Palier, que defendia não só a subjugação dos outros povos, como também que sua existência só era aceitável para servir aos filhos do Deus dos elfos.

Da aliança entre anões e elfos, Analiom percebeu uma oportunidade de acabar com a ameaça que a "cultura" estrangeira representava às tradições élficas puras. Então, os Filhos de Palier se infiltraram entre os eruditos que transmitiam seus conhecimentos aos anões e conseguiram estabelecer um pacto com os líderes de um dos clãs anões: transmitiria o conhecimento de seu novo e poderoso ramo de magia, em troca de suas armas e fidelidade.

Os clãs anões acabaram se digladiando pelo poder em uma guerra civil, fechando suas fronteiras com os outros reinos e fazendo com que o Conselho Élfico revisse sua postura. O ápice da quebra de relações amistosas entre anões e elfos ocorreu definitivamente depois de um incidente onde alguns diplomatas dos clãs anões apareceram mortos a caminho de Lar. Flechas élficas e sinais de um ritual de magia foram encontrados junto às vítimas, mas a forma da morte dos diplomatas pode ter sido forjada pelos próprios anões para fazer com que os elfos se sentissem forçados a ajudá-los de alguma forma no conflito. Entretanto alguns isolacionistas culpavam os expansionistas deste feito, e estes, de uma forma direta ou não, realmente o foram, mas não havia provas que ligassem a morte dos diplomatas anões a nenhum expansionista. O fato é que desde então os anões foram hostis aos elfos, e os elfos aprenderam a ser hostis aos anões.

A hostilidade dos anões fez crescer a influência da corrente expansionista no Conselho, ao mesmo tempo que a influência de Seret Analiom continuava crescendo entre os expansionistas, sendo ele uma de suas principais lideranças, e com a morte de Armdar Arcosi, líder anterior, Seret finalmente se tornou o líder de fato dos expansionistas. Na mesma época, Analiom fundou com seus discípulos e seguidores uma sociedade chamada Conselho das Sombras. Sob as rédeas de Seret Analiom, expansionistas atacavam vorazmente a política dos isolacionistas, até que a situação se tornou insustentável com um incidente envolvendo Silad Galard, mago maior do Conselho de Arquimagos, que agrediu Seret Analiom que discutia com Áriem Miniél.

Então uma assembléia foi convocada pelo Conselho para decidir qual das duas políticas seria adotada oficialmente pelos elfos. Os expansionistas ganhariam o enclave político, se não fosse a interferência de um dos membros do Conselho chamado Mermasil Ambrose, por sinal próximo a Miniél, que conduziu a discussão para outro rumo: a natureza da nova magia de Seret Analiom.

Era sabido, entre alguns membros do conselho, que se tratava de energia bruta extraída dos planos infernais, mas o fato até então não era discutido abertamente para não causar polêmicas maiores. O que importava até então para eles é que Seret Analiom havia levado os ensinamentos de Palier adiante e explorado novas formas de energia de uma forma segura e sem envolvimento com os demônios, trazendo novas possibilidades e mais poder para o povo de Lar. Entretanto, naquela assembléia, Ambrose forçou Analiom a expor sobre sua idoneidade e sobre a natureza de sua magia. Quando todos souberam que se tratava de energia dos planos inferiores, Mermasil e Áriem tornaram o assunto numa grande polêmica acusando Seret de estar compactuado com demônios para causar a destruição generalizada.

A discussão havia sido ardilmente redirecionada da questão "que política adotar?", para a questão "a política dos expansionistas é demoníaca?". O Conselho discutiu noite adentro, os sumo-sacerdotes deram sua avaliação sumariamente negativa ao uso daquele poder e endossaram as acusações. Assim, o enclave político terminou com a derrota dos expansionistas e a condenação de Seret Analiom à morte, e a destruição de todos os seus artefatos, livros, grimórios e pergaminhos. Num gesto bravo e feroz, porém insensato, Seret Analiom atacou os seus acusadores com todo o seu poder. Apesar de ser o mais poderoso do Conselho, sua magia e a dos poucos de seus seguidores que se juntaram no combate místico não foi o suficiente para derrotar os seus oponentes, muito maiores em número e também muito poderosos.

Seret e seus seguidores que participaram da luta no conselho foram subjugados e condenados à execução no dia seguinte, considerados como mártires entre os expansionistas. No instante em que foi derrotado, Seret Analiom bradou uma maldição a todos os seus seguidores que o haviam abandonado:

"Que seu temor em me ajudar nesse momento seja para sempre marcado em vocês e seus filhos. Seu novo meio de vida será o de se camuflar nas sombras. A marca de sua covardia será vista em sua pele e seus olhos recearão a luz."

Desde aquele instante, todos os elfos que usaram ou viessem a usar do karma infernal passaram a apresentar a pele cinzenta, alguns com manchas mais escuras, e fotofobia.

Momentos antes de sua execução, porém, o líder do Conselho das Sombras fez seu histórico discurso, que ainda hoje é transmitido de pai para filho entre os elfos sombrios.





Ascensão do Conselho das Sombras

Alguns anos após a morte de Analiom, Auriom Galator subiu ao poder, apoiado por Áriem Miniél, como Rei de Lar e um de seus primeiros decretos foi à caça a todos os discípulos de Seret Analiom. O Conselho das Sombras, porém, era uma sociedade forte e havia secretamente se infiltrado nos níveis mais altos do poder do reino élfico, seu poder crescia cada vez mais, e percebendo isso, Miniél investia cada vez mais atroz contra seus membros conhecidos. A sociedade sombria havia aprendido com seus opositores a ser mais ardilosa e cruel, seu objetivo agora não era apenas de purificar o povo e a cultura élficos, mas também vingar a morte de seu mártir livrando-se de seus opositores.

Uma trama foi armada e Auriom Galator foi assassinado ao mesmo tempo que Áriem Miniél era presa acusada de traição e conspiração contra o povo élfico, culminando no ápice do poder do Conselho das Sombras que passou então a governar Lar. Aqueles entre seus opositores que o Conselho das Sombras não conseguia comprar ou chantagear, eram acusados de conspiração ou traição e eram presos ou mortos. E muitos desses opositores naqueles dias partiram fugidos de Lar para nunca mais voltar.

A sociedade élfica, sob as rédeas do Conselho das Sombras, floresceu como nunca, campos como a arquitetura, a filosofia, a literatura ou mesmo a magia se desenvolveram prosperamente, suas fronteiras avançavam, a riqueza era presente até mesmo na mesa dos elfos menos abastados. As outras raças, porém, eram caçadas, suas vilas eram pilhadas e destruídas pelos exércitos élficos, suas mulheres e filhos escravizados. A harmonia e a prosperidade sorriam para os elfos naquele período, à custa dos outros povos.

Uma guerra iniciou-se entre humanos e elfos e durou muitos anos, mas com o auxílio de Silad Gladart e o Conselho dos Arquimagos a situação manteve-se favorável aos elfos. O Conselho dos Elfos, influenciado pelo das Sombras, autorizou que as magias infernais de Seret Analiom fossem resgatadas e ensinadas aos magos para por fim a guerra.

Foi então que o fato conhecido pelos sombrios como A Grande Traição ocorreu: alguns dos dissidentes que haviam fugido de Lar, liderados por Indrist Galator, Galtem e seu filho Gáltilo, associaram-se a humanos e conseguiram resgatar Áriem Miniél das prisões élficas, acobertados por Silad Gladart, matando em seu caminho alguns membros do Conselho das Sombras.

A falha do Conselho das Sombras foi subestimar a capacidade de liderança de Áriem Miniél após anos de prisão. Após sua fuga, ela ainda era uma figura muito carismática entre os elfos, e passou então a viajar clandestinamente entre as cidades de Lar pregando o fim do reino élfico se o povo não se arrependesse e parasse de usar a magia infernal,

transmitindo sua ideologia para novos ou antigos seguidores.

O Ritual da Noite Eterna e a Primeira Grande Cisão

Nesta época, sete das dezesseis cidades élficas haviam crido na pregação dos sacerdotes e nas palavras de Áriem Miniél e se rebelaram contra o Conselho.

Os sombrios resolveram utilizar seus obeliscos negros, chamados de Morgonds, num ritual ainda mais poderoso. Para se vingar das vergonhas passadas, preparavam um ritual chamado de Ritual da Noite Eterna. Pretendiam com isso envolver todo o mundo numa noite sem fim, fazendo com que todos os seus inimigos fossem forçados a sofrer vidas miseráveis e sem esperança de futuro – mesmo que para isso todo o mundo também tivesse que sofrer.

Áriem Miniél fora avisada por Palier do plano da noite eterna, e junto com Indrist Galator levou uma tropa de milhares de soldados élficos contra um exército três vezes maior de elfos sombrios para uma batalha na Primeira Cidade élfica. Durante a noite Indrist evocou uma magia muito mais poderosa que seu corpo pôde agüentar, mas a Luz de Palier fez aquela noite brilhar como o dia e ao menos dois terços dos elfos sombrios foram dizimados naquele instante por uma chama devoradora.

Entretanto, o Conselho das Sombras deu início ao seu ritual, mas durante a cerimônia foram atacados e mortos por vários arquimagos liderados por Áriem Miniél, e Silad Gladart. Dentre os membros do Conselho das Sombras estavam presentes no ritual Semíramis Ancalagon, uma elfa de rara beleza e selvageria ainda maior, Anátemas Judicael reconhecidamente o mago sombrio mais poderoso que se conhece e Semaías Issacar mestre de armas e líder dos exércitos sombrios.

Durante o ataque realizado enquanto Issacar realizava o ritual com os demais membros do conselho sombrio, uma de suas espadas sagradas foi quebrada com a investida de Miniél e Gladart. A explosão causada pela quebra da espada foi o suficiente para atordoar os adversários, mas sua mão direita estava para sempre perdida. Judicael aproveitou a oportunidade para transportá-lo juntamente com Ancalagon para algum lugar longe dali.

A mão perdida por Issacar foi substituída por uma mão negra, conjurada pelo seu companheiro mago. E depois disso Semaías forjou um novo par para sua espada sagrada: uma espada forjada com energia infernal.

Os demais elfos sombrios foram então avidamente perseguidos e expulsos de Lar. A separação dos sombrios dos demais elfos foi conhecida como a Primeira Grande Cisão.





Conseqüências do Ritual, e o Êxodo do Dovo Sombrio

A energia infernal evocada pelo ritual da noite eterna que havia sido interrompido, entretanto, causou oito explosões espalhadas pelo continente. Dessas explosões surgiram seres e aberrações não naturais. A floresta de Lar foi afetada criando uma consciência sobrenatural, e sob a bênção de Palier se tornou uma proteção adicional a Lar. Outro efeito dessa magia foi que ela abriu portais para o plano infernal permitindo que três grandes demônios: Jeru-Beor, Tenebrus e Raru-Baal atravessassem a divisão entre os mundos e trouxessem suas legiões de demônios para Tagmar.

Iniciou-se uma guerra entre demônios e povos de todo o mundo, que reagiram sob a liderança dos elfos numa aliança conhecida com a Coalizão Magna ou Exército de Todos os Povos. Elfos florestais, dourados, humanos, pequeninos e anões estavam unidos sobre a mesma bandeira, e praticamente todo o contingente desse exército dirigiu-se para uma batalha final no centro do continente. Ao derrotar os demônios, porém, Áriem Miniel ficou possuída por Raru-Baal e nenhum exorcismo conseguiu livrar sua alma atormentada disso. Quando essa notícia foi trazida pelos espiões aos elfos sombrios estes vibraram, e ainda hoje comemoram esse dia como o Dia da Possuída.

Quando os Elfos Sombrios foram expulsos de Lar rumaram, sob a forte liderança de Semíramis Ancalagon, para o mais distante possível, atravessaram as Terras Selvagens sem encontrar ninguém que fosse capaz de fazer-lhes frente. Este êxodo sombrio foi conhecido como A Grande Marcha.

Quase um ano depois chegaram às terras anãs próximo ao vulcão Forja. Após derrotarem várias patrulhas anãs, não puderam resistir às simultâneas investidas desse povo para rechaçá-los e foram forçados a mudar a rota em direção aos vales que hoje são ocupados pelas Geleiras de Tagmar. Naquelas dias as Geleiras eram recentes e a energia mágica que as havia criado ainda pulsava cheia de força.

Foi nos vales ao sul das Geleiras que Ancalagon encontrou tribos de orcos primitivos. Não teve dificuldade alguma para subjugar-los e convertê-los em escravos. Foi através deles que os Elfos Sombrios descobriram os inúmeros desfiladeiros que nasciam na região. Ao explorarem descobriram que estes desfiladeiros compreendiam centenas de quilômetros de íngremes escarpas naturais pelo qual corria um emaranhado de braços de um mesmo rio.

Anos mais tarde os sombrios percorreriam através destes vales montanhosos até chegar ao Mar de Suz ao lado de uma floresta escura que ficava a nordeste da região dos Mangues. Lá se estabeleceram e iniciaram a construção de sua cidade, Icumus. Ali, a mão-de-obra orco e o poder mágico dos elfos sombrios ergueriam um reino

fabuloso; repleto de beleza e sombras: Caridrândia, o Reino Sombrio. Por décadas se mantiveram praticamente isolados do mundo, construindo aquele que seria a semente de um mundo perfeito, um mundo com a sua visão, com a sua beleza; apenas alguns espiões quebraram o isolamento, para cumprir a missão de trazer notícias importantes de outros reinos.

Ascensão de Caridrândia

Ainda durante a construção de Icumus, notícias de criaturas noturnas poderosas do reino de Tindael despertaram o interesse dos líderes dos Elfos Sombrios, que organizaram uma expedição para capturar algumas dessas criaturas para que os sombrios estudassem seus poderes e pudessem aplicá-los de alguma forma em suas tropas. Entretanto, nenhum membro da expedição conseguiu retornar.

Ao fim da construção de Icumus, sua administração foi dividida entre as famílias mais nobres dos sombrios. Pouco a pouco o número de habitantes foi crescendo e novos prédios e praças sendo construídos. Uma nova cidade deveria ser erguida para abrigar outras estruturas e habitantes, por fim a busca de minerais se tornou importante para o comércio e a fabricação de armas e escudos para uma guerra que não tardaria a acontecer.

Novos espiões foram enviados para reinos vizinhos às estepes, para colher informações sobre as criaturas noturnas do Império Central, com a esperança de preparar melhor uma segunda expedição à Tindael. Essa expedição foi enviada dez anos após a primeira, mas mesmo melhor preparados não obtiveram êxito e mais uma vez nenhum membro da expedição retornou.

O crescimento populacional de Icumus acabou impulsionando a construção de uma segunda cidade. Assim, a cidade de Solumontis foi erguida no Vale do Rio Ruidoso com seus diversos distritos que seriam administrados pelas ávidas famílias dos nobres, que não mais se contentavam com sua parcela da administração de Icumus.

Nesta época, as minas de Mortum haviam sido descobertas e havia uma grande demanda de escravos para explorá-las, pois nenhum sombrio que se preze se submeteria a trabalho tão inferior quanto a mineração. Se sentindo ainda despreparados militarmente para enfrentar os anões que anos atrás os haviam expulsado de Forja, decidiram atacar o reino humano de Basttar, que apesar de resistir com seus poderosos feiticeiros não fez frente à fonte inesgotável de karma infernal que os sombrios controlavam. Poucos anos depois, Basttar havia sido conquistada pelos sombrios, suas cidades saqueadas e mais de 23 mil humanos se tornaram escravos dos sombrios.

A mão de obra escrava foi explorada intensamente nas minas de Mortum, que logo encontraram grandes veios de prata e cristais. Mas o custo para esses veios foi alto: em um ano, dos 23 mil





escravos, apenas 2.500 haviam sobrevivido às condições desumanas de trabalho forçado. Novos escravos eram necessários, e os sombrios começaram a organizar grandes expedições para capturar mais escravos nas regiões ao redor.

Quase cinquenta anos depois, estas expedições escravagistas chegam ao reino humano de Asbar, ao norte. Pequenas comitivas de humanos ou pequenas vilas eram tomadas de cada vez pelas tropas sombrias, mas somente alguns anos depois o reino de Asbar conseguiu descobrir quem era seu inimigo e declarou guerra a Caridrândia, fechando todas as suas fronteiras e enviando espias para descobrir a localização do reino inimigo. A guerra, porém, não durou muitos anos e mais uma vez os sombrios se viram saqueando cidades conquistadas e escravizando praticamente todo um reino para suas minas.

Apesar de tudo, alguns magos dos reinos humanos devastados haviam conseguido escapar dos sombrios; e lentamente estavam se organizando em guildas de magos que tinham como principal objetivo se vingar daqueles que destruíram seu povo. Cada uma delas, em isolamento, estudava as táticas e feitiços dos sombrios e preparava novas táticas de defesa. Logo, estavam protegendo os povoados da região que ainda não haviam sido capturados, e assim, estas guildas acabaram se tornando a principal resistência humana contra os sombrios.

Não tardou para que as guildas tomassem conhecimento umas das outras, e uniram-se numa escola para discutir os estudos sobre os sombrios que cada uma tinha alcançado. Alguns membros desta escola tentavam espionar os movimentos sombrios, outros eram enviados para o antigo reino élfico em busca de novos aliados e de respostas. Mas também não tardou para que os sombrios tomassem conhecimento dessa escola e, através de chantagem e outros meios escusos, enviassem alguns humanos para se infiltrar neste novo colégio e fornecer informações sobre suas atividades. Enquanto esta guerra velada acontecia, também existia a guerra nas fronteiras dos reinos humanos. A nova escola estava sempre na linha de fogo, mas apesar de ser a principal resistência humana, não fazia frente aos poderes dos caridranenses e por mais de uma vez quase chegou à extinção.

Foi quando Gregorius surgiu, ninguém jamais soube exatamente de onde, e trouxe suas contribuições para o colégio arcano que passara a ser chamado de O Colégio Necromante. Gregorius alegou ter descoberto uma forma de usar a energia do Tártaro, o mesmo tipo de karma usado pelos elfos sombrios, só que de uma forma segura. Desconfiados, pouco a pouco membros do colégio necromante passaram a experimentar este poder, e logo viram que era uma arma eficaz contra os sombrios. Finalmente os necromantes eram páreos aos poderes dos elfos sombrios, e o colégio arcano floresceu entre os povos da região.

Desta forma Gregorius subiu rapidamente nas hierarquias necromantes e em pouco tempo havia

se tornado seu líder. Porém, o mago começava a se corromper com os novos poderes e as primeiras dissidências dentro do colégio surgiram. Em pouco anos, estas dissidências decorreram em uma guerra interna, conhecida entre os necromantes como o "Cisma Flamejante". Quando os informantes dos sombrios que estavam infiltrados no colégio trouxeram a notícia, o governo caridranense se preparou e ficou aguardando o momento certo para atacar. O plano era usar os próprios necromantes para matar uns aos outros, e então atacar os sobreviventes da guerra. Espiões implantados pelos sombrios nos dois lados da guerra interna dos necromantes alimentavam a animosidade entre os grupos de necromantes.

A esta altura, o governo sombrio considerava como seus piores adversários os elfos de Lar, os anões de Blur e o colégio necromante. O desejo de fortalecer suas tropas para enfrentá-los, fez com que mais uma vez o governo sombrio organizasse uma expedição para capturar os seres noturnos de Tindael. Desta vez, enviaram uma comitiva disfarçada de comerciantes como chamariz para as criaturas e planejavam assaltá-las quando estas surgissem. Poderosos magos também haviam sido enviados junto com a expedição, mas mesmo assim ela não retornou. A idéia de capturar os seres hematófagos parece então ser deixada definitivamente de lado pelos sombrios, que desviaram sua atenção para uma descoberta recente de outros seres com potencial para fortalecer seus exércitos: os sekbets.

Apesar de não ter conseguido dominar os tindaels nem os sekbets, por estarem ocupados com as fronteiras humanas, as cidades e minas sombrias prosperavam, seu povo sentia-se cada vez mais forte e confiante. Seus feiticeiros haviam encontrado meios de prolongar sua vida. Seus exércitos já estavam fortalecidos e seus magos de guerra poderosos o suficiente para enfrentar seus adversários. A extinção do colégio necromante, a derrota dos anões e a retomada de Lar se aproximavam aos olhos dos sombrios, quando então algo inesperado por eles ocorreu: O Cataclismo.

O Cataclismo

O uso excessivo de magia já havia enfurecido Palier contra os elfos sombrios, o uso constante de feitiços que prolongavam a vida também estava provocando a fúria de Cruine. Mas após a quebra da Coalizão Magma os diversos povos estavam num estado de animosidade tamanha que muitos haviam abandonado à adoração aos Deuses e outros haviam criado suas próprias adorações. A ira divina caiu sobre toda Tagmar com catástrofes como terremotos, maremotos, tempestades e chuva de pedras, gelo ou fogo.

Os primeiros portos do povo sombrio foram completamente destruídos pelo Cataclismo. Muitas de suas construções desmoronaram dos desfiladeiros, mas outras permaneceram intactas com a proteção da magia infernal que já





impregnava suas paredes. A floresta escura em parte foi queimada por tempestades de gelo e de fogo, mas com a ajuda da magia dos elfos sombrios muitas árvores milenares daquela floresta escaparam da destruição completa.

A intervenção dos elfos sombrios nas rochas e nas árvores com a magia infernal causou mudanças profundas na natureza ao seu redor que ainda hoje podem ser vistas. Apesar disso, ira dos Deuses deixou sua marca na região habitada por esse povo.

Seus cânions se tornaram mais profundos, mesmo que boa parte da área antiga de suas cidades se encontre até hoje sobre ruínas no fundo desses cânions. Muitos elfos sombrios, tentando conter a fúria divina sobre suas casas nas árvores ou nas rochas, acabaram atingidos pela chuva de fogo e se transformaram em estátuas de sal que podem ser encontradas junto às ruínas.

Ao fim do Cataclismo, muitos dos sombrios não estavam mais vivos. Nessa época os elfos sombrios descobriram mais um estigma: alguns dos que morriam jamais obteriam descanso, e permaneceriam ligados ao mundo material como mortos-vivos. Devido às várias mortes causadas pelos desmoronamentos ou as chuvas de pedras, foi possível verificar o novo fenômeno. Alguns desses mortos despertaram como mortos-vivos famintos de carne, mas logo se percebeu que os que retornavam dessa forma eram apenas aqueles que faziam uso de magia para prolongar sua vida. Os elfos tiveram que descobrir uma forma de lidar com seus mortos-vivos. Somente séculos depois, os espiões dos sombrios nos reinos do norte reportaram informações que levaram a concluir que a maldição da morte sem descanso havia sido dada como castigo a todos os mortais que usassem de meios arcanos ou demonistas para prolongar sua vida.

Todos esses fatos fizeram com que eles levassem muitos séculos para se equiparar a sombra do que eram antes dessa intervenção divina.

A Nova Ascensão, A Conquista dos Sekbets, Investidas contra Lar e a Seita

Durante séculos, os sombrios se reorganizaram estruturalmente para garantir seu crescimento. Os grandes Senhores de Caridrândia iniciam planos de uma política expansionista, começando a caçar e escravizar as tribos sekbets, escolhidas pela sua força e agressividade.

Os sekbets, porém, mostraram uma forte resistência às forças sombrias. Pela sua natureza, eles não se permitiram ficar na defensiva – saíram em busca dos acampamentos das tropas sombrias que eram desbaratadas em assaltos surpresa.

Durante duas décadas de combate e destruição, muitos desses homens répteis foram escravizados e passam a servir seus mestres. A cada geração nascida sob o domínio dos elfos Sombrios, os

escravos sekbets passaram a acreditar cada vez mais que estes são semi-deuses tamanho o poder destas criaturas. Algumas tribos rebeldes de sekbets fugiram para o Leste, se aproximando mais da cidade de UNO e das regiões dominadas pelos golras. Mas encontrando dificuldades bélicas e naturais ainda maiores, se entregaram aos sombrios oferecendo um pacto no qual eles serviriam espontaneamente aos elfos sombrios trazendo para estes uma quantidade anual de escravos, contando que os mesmos os protegessem quando necessário. Desde então, a cada ano os sekbets oferecem escravos capturados nos mangues e alguns de sua própria espécie para servir aos sombrios em troca da trégua. Apesar do acordo, os sekbets raramente pediram ajuda aos sombrios para conter investidas de seus demais adversários; e quando isso aconteceu, muitas vezes eram enviados de volta apenas alguns dos já desgastados escravos.

Dessa forma, e através de perseguições a outros povos, os sombrios capturaram muitos escravos ou conjuravam novos servos, e os forçavam a serviços como a mineração. Ao mesmo tempo desenvolveram muitos contatos com contrabandistas e piratas de outros povos para conseguir trazer animais e plantas para suas terras. Mas a necessidade crescente de alimento os forçava a consumir praticamente tudo o que importavam. Sua principal moeda de troca com esses contrabandistas eram as pedras preciosas que extraíam das minas escravagistas.

Assim, conseguiram desenvolver com a mão de obra escrava e dominada por sua magia algumas plantações em diversos níveis das encostas das montanhas que eram iluminadas pelo sol. A estes escravos especiais também era confiado o trato com os poucos animais que conseguiam. Dessa forma os caridranenses garantiram novos (apesar de escassos) meios de alimentação para sustentar seu crescimento.

Onze séculos após o Cataclismo, os elfos sombrios de Caridrândia já haviam restaurado seu número a patamares altos o suficiente para enfrentar novamente o reino élfico de Lar, e logo começaram a ambicionar a retomada daquele reino. Seus espiões infiltrados em diversas nações alimentavam o governo sombrio com informações estratégicas cruciais para fundamentar novos planos de expansão do Reino Sombrio e de reconquista de Lar. Quando as notícias sobre a movimentação bankdi começaram a chegar, os sombrios a tomaram como uma oportunidade de invadir Lar sem a intervenção de nenhum outro povo, que estaria ocupado com a seita, e então fizeram um plano de invasão a Lar que se realizou no ano de 1.174 D.C. Invadiram o reino élfico com toda a sua ira, porém a força mística da floresta acabou sendo decisiva nas batalhas e em poucas luas os sombrios se retiraram para se reorganizar.

Nos séculos seguintes os elfos sombrios nada mais fizeram que expandir seu território a áreas adjacentes, estabelecer novos contatos com os





demais reinos, aumentar e fortalecer suas tropas, e arquitetar novos planos para expansão de seu território, subjugação das outras raças e a retomada de Lar.

A Guerra Civil e o Surgimento de Rotum, o Reino dos Mortos-Vivos

Uma guerra civil, porém, também ocupou os elfos sombrios por muito tempo durante o século XII D.C. Movida por interesses econômicos e pelo domínio sobre minas, essa batalha quase pôs fim ao Reino Sombrio e cessou apenas com a batalha de Meeribá quando um do distritos foi praticamente destruído pela força da batalha. Hoje o clima de tensão ainda existe entre alguns dos Feiticeiros Sombrios e cedo ou tarde uma nova guerra pode abalar as colunas que sustentam Caridrândia. Alguns destes Feiticeiros Sombrios são tão poderosos que são comparados aos antigos Reis Feiticeiros do 2º ciclo, e por isso muitas vezes também são chamados de Reis Feiticeiros.

Cada vez que um poderoso mago sombrio morto retorna como um morto-vivo inteligente, ele busca encontrar seus iguais. Após o Cataclismo centenas destes desmorts surgiram nos escombros de construções destruídas com os abalos sísmicos, e se exilaram no subsolo. Por séculos não se teve notícias deles, até que a guerra civil causou a morte de um dos Feiticeiros Sombrios, chamado Sedreque Rotum.

Três noites após a sua morte, Sedreque ergueu-se como um morto-vivente. Suas primeiras palavras foram maldições contra os outros Feiticeiros que provocaram sua morte, e então se retirou também para os subterrâneos. Treze meses depois, Sedreque e uma comitiva de sombrios desmorts apresentaram-se ao Conselho Sombrio como líderes do Reino de Rotum, oferecendo uma aliança a Caridrândia se as cabeças de alguns de seus antigos rivais fossem entregues.

O Conselho ponderou muito, entregar um de seus Feiticeiros era um custo muito alto a pagar por tal aliança, mas a mesma aliança fortaleceria ainda mais os exércitos sombrios, que poderiam contar com a ajuda de generais desmorts inteligentes e poderosos magos de guerra. Um julgamento foi feito para os Feiticeiros Sombrios que participaram da guerra civil, e três Feiticeiros, cujos nomes foram conspurcados de todos os registros, e muitos funcionários de segundo escalão foram entregues, firmando o pacto entre caridranenses e rotos.

As Guerras nas Sombras

Logo que notícias sobre o repovoamento de Telas surgiram, os sombrios enviaram seus espões para se infiltrar entre os estudiosos que estavam se estabelecendo por lá. O colégio necromântico somente se instalou na cidade alguns anos depois, mas demorou mais de uma década para perceber a

presença de elfos sombrios entre os novos colonizadores.

Desde então, uma nova guerra velada vem sendo travada entre sombrios e necromantes. Jogos de espionagem, e espionagem dupla envolvem estes dois povos que já chegaram a se confrontar abertamente por quatro vezes, conhecidas como as 4 Guerras nas Sombras, respectivamente nos anos de 1.135, 1.209, 1.343 e 1.467 D.C. Ambas as quatro Guerras tiveram pequena duração, com grandes baixas de ambos os lados.

Na primeira das guerras, em ações sincronizadas os sombrios destruíram muitos prédios dos necromantes e roubaram alguns dos tomos mais preciosos e antigos do colégio. Quase um século depois, na segunda guerra nas sombras, os necromantes já recuperados fizeram cerco aos postos avançados dos elfos sombrios na região, incinerando seus suprimentos com chamas infernais; mas os sombrios partiram desses postos para retornarem muito mais preparados logo depois.

Na terceira guerra nas sombras, também conhecida como a Guerra das Noites Sem Luas, os sombrios e necromantes se enfrentaram no campo de batalha com feitiços tão poderosos que não eram vistos desde o segundo ciclo, por 13 dias as trevas eram tão profundas à noite que não se podia enxergar as três luas de Tagmar. Na quarta e até agora última Guerra nas Sombras, pode-se ver a maior demonstração de contra-feitiços e anulação de karma infernal que já se teve notícia, e muitos magos tanto sombrios quanto necromantes desapareceram nos halos de absorção dessa energia que eles mesmos criaram uns contra os outros.

Como pode ser visto na história, a cada guerra nas sombras o poder de fogo usado é mais destrutivo, e teme-se que uma nova guerra nas sombras possa destruir cidades inteiras ou talvez até o continente, não deixando nenhum lado vencedor. O fato é que tanto sombrios quanto necromantes parecem estar mais prudentes e passaram a investir mais em sua Guerra Velada.

Geografia

Bandeira

O símbolo de Caridrândia é uma bandeira preta com um corvo cinzento empoleirado numa lua nova prateada, em cima do corvo, uma lua nova menor e de brilho dourado assenta-se sobre a cabeça da ave como uma coroa, abaixo e um pouco mais a direita da lua dourada está uma lua nova vermelha com seu brilho agourento e ameaçador, e abaixo dessa figura toda estão cruzados uma espada e um cajado com três jóias. O preto da bandeira representa o luto e os ressentimentos do povo sombrio para com seus irmãos elfos e para com os deuses, a lua prateada representa sua pureza em relação aos outros povos, a dourada sua superioridade, a vermelha simboliza a energia infernal que eles dominam, o corvo cinzento é uma representação





dos próprios elfos sombrios, a espada e o cajado são ícones de sua bravura e perseverança e suas três principais cidades são representadas pelas jóias do cajado.

Localização

A localização exata de Caridrândia é desconhecida dos demais reinos. Mas é difícil esconder a existência de um reino inteiro, portanto existem rumores em todo o mundo conhecido sobre sua existência e sobre diversos locais de sua provável localização.

Sabe-se que foi erguida inicialmente sob uma densa floresta escura, de árvores altas de copas magníficas, escondida entre desfiladeiros de centenas de quilômetros formados por íngremes escarpas naturais pelos quais corriam um emaranhado de braços do rio Ruidoso. Há diversos vales desconhecidos pelos forasteiros graças à proteção fornecida pela altura das montanhas e desfiladeiros em sua volta, muito deles são conectados aos outros graças a uma rede de túneis que ao longo dos séculos foi construída pelos sombrios. A Floresta Negra se encontra em um desses vales, e um dos demais vales possui uma saída para o mar de Suz.

Apesar de ser banhada por muitas chuvas, a região da floresta não sofre com enchentes, pois o solo pedregoso dá vazão a toda água para os vários rios existentes e as incontáveis quedas d'água. É exatamente essa propriedade da região que garante a existência da grande Floresta Sombria. As árvores ali são milenares e alcançam alturas incomparáveis mesmo à Âmiem ou Ludgrim.

Rotas

O acesso é difícilíssimo e feito através dos vales montanhosos ou pelo, não menos perigoso, Mar de Suz. Nenhuma rota ou a localização de nenhum porto, porém, são conhecidas pelos demais povos. Somente os contrabandistas que possuem algum pacto com esse povo sabem como encontrá-lo, segredo este mantido à custa de maldições ou impedidos de ser revelados graças às chantagens ou magias diversas.

Clima

O clima é bastante influenciado pela proximidade com os Mangues, logo chove bastante e quase todos os dias. Graças às chuvas e do efeito abafado causado pelas árvores, a temperatura varia entre 18 e 25° C na Floresta Escura.

Nos desfiladeiros as chuvas causam espetaculares cachoeiras perenes, que são utilizadas nos dias secos para treinamento de escalada entre os militares. Os ventos do norte e do leste trazem uma sensação térmica agradável a estes desfiladeiros, o frio ocasionado por sua altitude e pelos ventos contrasta com o calor gerado pela influência infernal nas pedras gerando uma temperatura nesses lugares que varia em torno de 22 a 28° C.

No interior das minas, porém, a temperatura que costuma variar entre 28 e 35° C, e a sensação térmica gerada pela falta de vento, juntamente com o ar rarefeito causam efeitos desagradáveis. A insalubridade do interior da terra é a principal causa da morte precoce dos escravos.

Por último, as baías ocupadas pelos portos sombrios normalmente são banhadas pelas águas geladas que vêm das geleiras. Os ventos fracos, causados pelo ar pesado, e a presença de nevoeiros ajuda os elfos sombrios a esconder a localização de seus portos secretos. A temperatura na região costeira pode variar entre 8 e 16° C, mas em volta do farol élfico a temperatura é aquecida em torno de 10° C.

Sauna e a flora

É impossível não comparar a Floresta Sombria e seus habitantes com a enigmática Dartel. O karma infernal manipulado pelos elfos sombrios trouxe deformações terríveis não só sobre os seus espíritos e corpos, mas também sobre o mundo em que vivem. Em suas cidades as plantas e animais tornaram-se agressivos e cismados, cheios de uma altivez comum aos seus senhores. O interior da Floresta, escuro por natureza, ficou denso. O ar pesado e causticante dos Mangues parece ter chegado até aqui.

Essas transformações, todavia, são entendidas pelos Elfos Sombrios como aperfeiçoamentos e aos seus olhos são belas e fascinantes. Sob a luz fria do luar qualquer pessoa que estivesse em Caridrândia pensaria estar num mundo habitado por espectros esguios e noturnos.

Aves estranhas de penas cinzentas e bico longo e fino são muito vistas em Caridrândia. Os elfos sombrios as chamam de Corvos Sombrios, e sua aparência sinistra revela que não são inocentes: a influência do karma infernal penetrou em seus corpos e todo ferimento que eles causam com suas garras ou bico costuma deixar cicatrizes profundas e infecciosas.

As plantas, flores e árvores são muito parecidas com seus primos do Mundo Conhecido, contudo são geralmente melancólicas e aparentemente sem vida. Seu solo é pouco fértil, a influência do karma infernal faz com que os frutos da terra muitas vezes sejam amargos ou apodrecidos. As rosas muitas vezes são negras, cinzas ou azuladas e apesar de expressarem grande beleza são senhoras de uma profunda tristeza e frieza. Poucas dessas plantas sobrevivem à luz intensa do sol, sob a qual perdem toda sua beleza e logo morrem. Cogumelos de variados tipos são abundantes tanto na floresta quanto nos desfiladeiros, muitos deles possuem propriedades místicas influenciadas pela magia infernal, a maioria é venenoso e altamente tóxico, mas alguns deles são alimentos poderosos, capazes não só de restaurar as forças de um elfo, como de aumentá-las por algum tempo. As plantas que não aparentam ser sem vida possuem coloração arroxeada ou amarela. E não é incomum a presença





de plantas hostis como arbustos de plantas carnívoras.

Os animais da Floresta também foram afetados pela presença dos elfos e da sua magia. Mais ferozes e irascíveis os animais selvagens que habitam a Floresta são perigosos e dotados de impressionante porte e presença de espírito. A grande maioria são exemplares majestosos se comparados com criaturas de outras partes do mundo.

Dentre vários se destacam: os lobos, que os elfos costumam capturar ainda filhotes e treinar para serem cães de guarda ou caça; e uma magnífica raça de garanhões selvagens, apelidada de Corcel Sombrio, esses cavalos correm os vales e a floresta em manadas magníficas, são animais de raríssima beleza e excepcionais corredores.

No rio Ruidoso, há destaque para as Piranhas-Hiena, um tipo de peixe carnívoro altamente voraz, cujo tamanho, dentes expostos num formato de sorriso e coloração das escamas lembra as perigosas hienas dos desertos. Sua mordida é capaz de arrancar facilmente um membro de uma pessoa desavisada.

No mar de Suz, uma criatura se destaca pela presença da energia infernal: a Tartaruga Infernal. Esse animal também é carnívoro, e só lembra uma tartaruga por proteger-se num casco e por andar com lentidão pela terra, mas possui um longo pescoço e sua cabeça lembra mais a de uma moréia. Seu casco deformado mais parece uma grande rocha cheia de locas, e a cabeça do animal pode sair de qualquer uma dessas locas. A mordida dessa tartaruga, impregnada pela energia infernal, deixa seu alvo mais lento até que ele fica paralisado e totalmente à mercê desta criatura.

O Povo de Caridrândia

Governo

A política dos sombrios é organizada em cinco diferentes níveis hierárquicos: o Conselho das Sombras, os Reis Feiticeiros, o Conselho dos Arquimagos, os Magistrados e os Alcormis.

O Conselho das Sombras

Dentre os integrantes originais do Conselho das Sombras, sabe-se que três deles sobreviveram a primeira Cisão e a perseguição que posteriormente eles sofreram: Semíramis Ancalagon, a líder das multidões; Anátemas Judicael, o grande mago sombrio; e Semaías Issacar, o general.

Esses ainda são os reis do povo sombrio. Se seus nomes são agora títulos assumidos por outros elfos após a morte dos verdadeiros reis sombrios ou se esses reis sombrios usaram algum artifício arcano para enganar ou vencer os emissários de Cruine, ninguém sabe.

Quase todos são unânimes em afirmar que existem outros membros no Conselho das Sombras. Quantos são e quem são é um mistério, mas

sussurra-se que o Conselho é mais antigo que o próprio Seret. Alguns defendem até mesmo que eles influenciam a vida dos elfos desde a partida de Palier.

O Conselho das Sombras decide o destino dos Elfos Sombrios através de uma votação entre seus membros, por vezes secreta. Evidentemente traição, manipulação, chantagem, suborno e jogos de interesse são muito presentes no Conselho quando o assunto envolve poder ou influência na sociedade sombria. Contudo, o Conselho é firme e unânime quanto à filosofia Expansionista de Seret Analiom. Os métodos que cada membro escolhe usar é que são divergentes.

Seiticeiros Sombrios

Caridrândia é dividida em distritos. Sobre cada distrito está um Feiticeiro Sombrio escolhido pelo Conselho. Os poderes do Feiticeiro Sombrio são supremos dentro do seu distrito, podendo interferir na política interna e externa. É responsável pelas questões administrativas e burocráticas do cotidiano, pela criação das leis e manutenção do sistema de punições. Seus súditos são fiéis até a morte e sua voz tem peso praticamente divino. Seja pela honra ou pelo medo os Feiticeiros Sombrios dominam sobre seu distrito com braço forte. Todos são magos reconhecidamente poderosos e sua força muito dificilmente pode ser questionada, exceto pelos Membros do Conselho, isso se eles mesmos não forem esses membros... Golpes de estado e traição são inexistentes e inúteis visto que o Feiticeiro Sombrio escolhido pelo Conselho é independente de qualquer fator seja familiar ou político. Contudo houve tempo em que os Feiticeiros Sombrios travaram intensa guerra civil.

Cada Distrito paga ao Conselho das Sombras um imposto, sobretudo, na forma de minérios de alto valor: diamantes e outras pedras preciosas, e qualquer outro minério de valor comercial. Para tal cada Distrito mantém grande quantidade de escravos nas minas subterrâneas e esses passam a ter mais valor monetário que o próprio minério por eles colhido.

Conselho dos Arquimagos

Os Arquimagos são os chefes de cada casa élfica. São o equivalente sombrio aos Lordes Élficos de Lar. Recebem permissões dos Feiticeiros Sombrios para explorar e garimpar. Parte do que colhem é dado ao Distrito e parte vai para seus cofres particulares. São ricos e presunçosos, sempre em guerra uns com os outros, muitas vezes armada, pela posse de campos de mineração ou influência dentro do Distrito. Foram esses grandes senhores sombrios que financiaram a Guerra dos Reis Feiticeiros. Seus interesses muitas vezes excedem o espírito nacionalista e vingativo dos sombrios.

O Conselho dos Arquimagos, por sua vez, é composto por membros das maiores e mais influentes casas élficas. Muitos são descendentes diretos de Lordes Élficos que foram expulsos de Lar





na Primeira Cisão. Cada membro tem uma cadeira vitalícia no Conselho com o emblema da família e poderes para votar e ser votado em diversas situações como indicação para recebimento de terras ou permissões para guerras ou vingança.

Para tornar-se membro do Conselho existem certos requisitos. O primeiro deles é ter uma indicação dentro do Conselho de Arquimagos, ser um ancião reconhecidamente apto e experiente no campo de batalha e ter amplos conhecimentos arcanos.

Magistrados

São os oficiais administrativos de Caridrândia. Convocados pelos Reis Feiticeiros para atuarem como escribas, secretários, portas-sandália e qualquer outra função administrativa a que o Feiticeiro Sombrio queira criar ou dar importância. Suas vestes são grandes mantos e saias negras com um cinto largo de couro. Geralmente recebem uma unidade de Guardas para atuarem sob suas ordens e auxiliarem na manutenção da lei e no cumprimento da vontade de seus reis.

Alcormis

Comerciantes e escravagistas os Alcormis representam o elo entre o mundo sombrio e o exterior. Organizando muitas vezes expedições para caça e captura de escravos para alimentar as minas escuras. Os Alcormis organizam grandes feiras para vender escravos e mercadorias que vêm do Mundo Conhecido.

Carregam sempre com eles papiros e tinteiro, para anotações. Cobram seus devedores com rigor e, muitas vezes, a preço de sangue.

Os Alcormis possuem algumas redes de espionagem e comércio no Mundo Conhecido. Certas Guildas de ladrões, comerciantes e artesãos traficam para esses senhores negros. Evidentemente estas guildas nem imaginam quem são seus pagadores. Podem conseguir praticamente qualquer coisa desde ingredientes mágicos a comidas exóticas e roupas de alta estirpe. Tudo pelo devido preço, é claro.

Entre os Alcormis existem alguns que estão a serviço do Conselho das Sombras. Destes eles recebem grandes estipêndios para comprar e fabricar armas e outros bens de consumo como víveres, tecidos e outras matérias-primas. É através deste elfos que o Conselho das Sombras mantém viva a Caridrândia e a chama da guerra contra Lar.

Os Alcormis, em sua maioria, são indivíduos pérfidos e mesquinhos. Sua brutalidade e ganância são impressionantes até mesmo para um Sombrio. Esses indivíduos, a maior parte das vezes, são a razão da alcunha dos elfos sombrios de serem sanguinolentos, brutais, arrogantes e malignos.

Sorças Militares

O exército é dividido em duas grandes forças, a Guarda Especial conhecida como Senhores das

Sombras e a Infantaria, esta última subdivide-se entre os Zeiram e os Raijim. O chefe do Exército é Semaías Issacar a quem os Senhores das Sombras respondem e a infantaria tem como líder um dos membros da Guarda Especial, que pode ser o Senhor Sombrio de unidades com 100 a 500 guerreiros.

Como raça, os Elfos Sombrios são pouco capazes para o combate corpo-a-corpo sendo poucos e lendários os guerreiros de renome em seu meio. Suas forças militares compensam essa deficiência com a estratégia. Os estrategistas Sombrios são excepcionais e prova disso foi sua investida contra Lar em 1.174 D.C. quando só foram rechaçados devido à poderosa influência mística da Floresta de Lar.

O mais comum é ver grupamentos de 5 a 10 guerreiros auxiliados ou comandados por um mago arcano especialista em magias de "suporte" que ampliem a força, velocidade, resistência e habilidade dos seus guerreiros. A utilização de bestas mágicas e criaturas artificiais ou mortos-vivos em seus exércitos também tem sido muito comum bem como magias de ataque que atinjam grandes áreas ou provoquem deficiências nos exércitos inimigos, tipo fome, doenças, dores, e medo dentre outras.

Guarda Especial – Senhores das Sombras

Composta por assassinos, guerreiros e magos altamente treinados que se distribuem dentro dos palácios e na proteção de membros importantes da sociedade élfica de Caridrândia.

Os **Riioگان**, Guerreiros das Sombras, usam armaduras completamente prateadas sobre uma veste vermelha com capa em tons que vão do cinza chumbo ao preto. Portam espadas de mão e meia que chamam de Iantus e escudos grandes com os símbolos de Caridrândia. É muito comum que as *espadas Iantus* sejam mágicas ou envenenadas. Armas de rara beleza, delicadas, mas resistentes. Suas formas e contornos valorizam a velocidade e a precisão dos golpes. Algumas Iantus, muito raras, são forjadas, segundo alguns magos, com minérios conjurados do próprio inferno. Os ferimentos provocados por essas armas, segundo se diz, causam grande dor em criaturas celestiais ou mensageiros divinos, inclusive sacerdotes. A lâmina dessas Iantus Infernais brilha com um tom rubro intenso quando criaturas ou servos divinos estão próximos.

Os **Assadi**, Assassinos das Sombras, usam roupas negras, leves e justas. São seres furtivos e velozes, especializados em invasões, espionagem e assassinatos dentro de fortalezas inimigas. Esses assassinos são muito respeitados em Caridrândia, suas habilidades são temidas e inquestionáveis. Como arma favorita usam uma exótica faca de pedra feita com a rocha negra do solo de Caridrândia. Essa arma, apesar de pouco eficaz contra armaduras, tem a propriedade peculiar de





ampliar grandemente o poder de destruição de qualquer veneno que seja aplicado à lâmina. Pontas de flecha e adagas de arremesso feitas com esse material também são muito apreciadas pelos assassinos sombrios.

Os assassinos de Caridrândia são conhecidos por seus fortes laços de companheirismo. Sua organização é considerada uma família e seus membros são todos como irmãos de sangue. Esse sentimento torna-os muito fortes e eficientes. Sendo a união, a temeridade, a velocidade e a sutileza não apenas seus métodos de ação, mas sua filosofia de vida.

A elite das forças militares de Caridrândia conta ainda com um seleto grupo de magos arcanos, os **Magos das Sombras**. Divididos em duas famílias os magos sombrios são adeptos ou dos combates ou da invocação e controle de seres mágicos. Os místicos especializados em combate são chamados de **Naarai**. Habilidosos no uso de mágicas velozes e de dano direto ou capazes de fornecer auxílio mágico para a infantaria. Os **Aaroim** são os místicos que se especializam em invocar ou criar feras místicas, sejam os poderosos Golens de Ferro Sombrio ou os estranhos Hanum criados com partes de homens e animais ou mesmo os mortos-vivos. Alguns Aaroim são mestres da alquimia também, sendo os grandes forjadores de armas e itens encantados. Esses Aaroim são chamados por vezes de **Aaroim Beor**. Entre os Aaroim também estão poderosos magos de guerra rotos, que geralmente lideram as tropas de mortos-vivos chamados **Aaroim Rotum**.

Zeiram (Infantaria – arqueiros e líderes)

O exército propriamente dito de Caridrândia. Pouco numerosos, mas bem treinados, os Zeiram abusam do uso de venenos e armas de longo alcance. Geralmente quando em unidades de milícia um grupo de três Zeiram é auxiliado por um Hanum de grande força física ou por grupos de escravos de outras raças, nesse caso orcos ou sekbets são os mais comuns, embora ogros, gigantes e mortos-vivos também costumem ser usados. Em guerra esses números são invertidos: apenas um Zeiram para cada 3 ou 5 Hanum.

Portanto, a infantaria dos elfos sombrios é praticamente composta por seres mágicos ou por criaturas de outras raças com as quais os elfos sombrios exerçam domínio. Dessa forma os Zeiram atuam muito mais como arqueiros ou líderes de pelotão do que na frente de batalha. Salvo no caso de serem Raijims.

Raijim (Infantaria - cavaleiros e gladiadores)

Existem três tipos de assim chamados Raijim. Os **Raijim** propriamente ditos são herdeiros de sangue dos elfos sombrios que originalmente eram florestais. Esses elfos sombrios são fisicamente mais resistentes que seus parentes, mas são poucos, pois é muito mais comum que os filhos das

Sombras se dediquem às artes arcanas e não às armas.

Raijim-Seru são elfos sombrios que abdicaram de sua natureza, já corrompida, para tornarem-se máquinas de guerra, destruição e ódio. Através de um intrincado ritual infernal um elfo sombrio tem seu corpo mutilado e costurado a partes de outras criaturas. Esse ritual cria um monstro totalmente antinatural. Toda a energia karmica do elfo é usada para dar vida a esse pesadelo. Em troca de sua aura mágica o elfo recebe mais força, resistência ou velocidade. Embora ainda sejam muito raros, os Raijim-Seru têm sido enviados às terras bárbaras para competir nas arenas de gladiadores dos povos selvagens.

A princípio os Raijim-Seru foram desprezados e considerados párias e loucos até porque quando os rituais para forjar Serus foram criados, ele primeiro foi testado em elfos sombrios que haviam sido condenados à escravidão nas minas ou desonrados que haviam falhado em missões para o Conselho Sombrio. Mas sua fúria e força logo se mostraram muito úteis nos campos de batalha. Os que adquirem muitas vitórias voltam como comandantes de grandes tropas. É comum que os Raijim-Seru costumem camuflar seus membros deformados sob grossas capas, armaduras ou roupas. Mas o tamanho distorcido de alguns membros geralmente acaba fazendo o Raijim sobressair-se no meio de seus irmãos elfos.

Por fim existem os **Raijim-Eetam** que são nobres cavaleiros sombrios. Estes são ainda mais raros não ultrapassando o número de 1000 membros em 1.500 D.C. Os Raijim-Eetam formam uma irmandade de cavaleiros forte e perigosa. Todos são herdeiros diretos de casas de lordes élficos florestais que tiveram todos os seus membros convertidos aos ideais de Seret Analiom e do Conselho das Sombras tendo sido seguidores fervorosos e obcecados do Conselho das Sombras. Geralmente destacada para guardar as fronteiras, acompanhar mercadores ou liderar grupos de escravagistas. Esses soldados usam roupas e capas negras com os brasões de Caridrândia pintados nos escudos e capas. São geralmente violentos e temperamentais. Seus ideais de conduta e honra beiram, e muitas vezes excedem o fanatismo e a obsessão. Seu preparo filosófico e marcial, suas discussões a respeito das ideologias sombrias e sua perspectiva do mundo lhes valem o título, muito apropriado, de Paladinos de Seret Analiom.

Magos

Os magos e a magia são extremamente comuns em Caridrândia. Inúmeros elfos sombrios são manipuladores místicos da realidade. Ao contrário do que acontece no Mundo Conhecido onde os Colégios de magia são instituições secretas e protegidas a sete chaves, em Caridrândia os colégios de magia erigem grandes torres ou salões onde seus membros se reúnem publicamente para debater idéias ou apresentar novos postulados sobre a magia. Vale ressaltar que estes colégios



romperam suas ligações com os colégios mágicos do mundo conhecido quando abandonaram Lar. O povo de Caridrândia também vê com naturalidade as excentricidades dos muitos magos espalhados pela cidade e aceitam bem a magia, mesmo aqueles que não a conhecem.

A filosofia de cada Colégio é muito presente na vida dos habitantes de Caridrândia e formam grandes divisores sociais e políticos. A maneira como um elfo vê o mundo é através da lente de seu Colégio Arcano e isso geralmente é o que define sua filosofia de vida e seu papel no mundo. Mesmo os elfos que não são magos recebem grande influência destes, pois são os magos que fazem o papel de instrutores, curadores e tutores dentro da sociedade.

Embora cada Colégio tenha seus próprios mecanismos e procedimentos é comum que, ao chegar à puberdade, o jovem elfo seja tutelado por um mago experiente que lhe ensinará artes, literatura, filosofia, história, ciências e noções de ciências ocultas. Após sua primeira formação, caso o jovem sombrio queira continuar no caminho dos arcanos, será avaliado e aceito num dos Colégios de magia de Caridrândia, geralmente o mesmo de seu tutor.

Eetans (Golens Guardiões)

Eetam-Basam (Golem de Ferro Guardião)

São os guardiões dos portões da cidade. Apesar de poderem ser encontrados como guardiões de locais ou objetos importantes a principal função dos Eetam-Basam tem sido guardar os portões de acesso ao Reino Sombrio. São muito semelhantes aos Golens de Ferro encontrados no mundo conhecido, mas o fato de serem assustadoramente maiores e animados com karma infernal os torna bem mais poderosos que seus párias do Mundo Conhecido. Têm aproximadamente 5 metros com corpo feito de ferro que pode ser ou não humanóide, geralmente são equipados com garras, espadas ou machados pesados e proporcionais ao seu tamanho descomunal.

Eetam-Anarom (Golem de Pedra Guardião)

Os Eetam-Anarom são Golens de Pedra criados para guardar as florestas e vales que levam ao Reino Sombrio. Esses monstros descomunais permitem a passagem apenas de Elfos Sombrios, qualquer outra criatura é atacada ferozmente até a morte. Os Eetam-Anarom não fazem prisioneiros, mas entre os elfos Zeiram e Raijim e alguns guerreiros sekbets ou orcos de grande e comprovada fidelidade é revelada uma palavra secreta que permite a passagem em segurança pelos Eetam-Anarom e Eetam-Basam. Essa palavra "desliga" o Eetam por 15 minutos. Permitindo a passagem de qualquer um por eles. Além de saber a palavra é necessário ter

muito cuidado, pois os Eetans-Anarom são praticamente indistinguíveis das rochas que formam as cavernas habitadas por eles. Um viajante desatento pode ser morto por um desses monstros bem antes de ter chance de dizer qualquer palavra.

Servos

Sérvulous (Criaturas Artificiais e Escravos)

Os servos ou sérvulous, ao lado dos escravos, são os indivíduos de status mais baixo dentro da sociedade dos Elfos Sombrios. Os servos mais comuns são aqueles criados magicamente: golens de pedra ou ferro que são muito utilizados como braço forte para carregar pesos e transportar mercadorias realizando por vezes a função de animais de carga. Goblins e, mais raramente, pequeninos ou crianças humanas e anãs são utilizados como escravos nas mansões, torres e palácios realizando tarefas de limpeza e demais serviços domésticos. O tratamento que esses servos têm dos seus senhores é duro e a disciplina é bem administrada à base de encarceramento e certas privações como alimento ou sono, raramente há espancamentos ou acoites e a violência desnecessária é recriminada e até punível, em alguns casos extremos. Apesar de uma vida difícil e triste esses servos são alimentados e desfrutam de razoáveis condições de higiene e limpeza, tanto que entre os goblins muitos realmente preferem ser servos numa das casas dos Senhores Sombrios do que a vida que tinham anteriormente à chegada destes.

Entre os Elfos Sombrios é considerada uma grande afronta que um de seus servos seja punido ou mal tratado por outro senhor. Até mesmo batalhas já foram travadas por conta desse tipo de ofensa. Evidentemente os elfos alegam que o motivo não é o servo *per si*, mas sim o desrespeito à "propriedade" alheia; mas há quem discorde desse ponto de vista.

Sérvulous Aanurim (Servos Sombrios)

Os servos sombrios são hierarquicamente os mais baixos servos místicos criados. Muitos são homúnculos criados por seus senhores para servirem de espíões. Existem também diabretes, mas a invocação destas criaturas gera bastantes problemas e é muito mal vista, mesmo entre os sombrios mais corrompidos. Rituais arcanos para convocar mortos-vivos de muitos tipos, sobretudo esqueletos e reanimados às vezes são usados para dar origem a Sérvulous Aanurim, mas os Magos que possuem esses conhecimentos são instruídos a reservar tais encantos para os campos de batalha.

Esses Servos Sombrios são usados, a maior parte das vezes, como simples serviçais para tarefas domésticas ou como mensageiros. No entanto as capacidades místicas dessas criaturas e o elo que



possuem com seus invocadores as tornam muito mais versáteis que os outros Sérvulours.

Hanum (Servos Bestas de Carga)

Como são chamados os seres humanos ou de outras raças capturados e transformados em criaturas horrendas pela magia arcana sombria. As primeiras manifestações dessas criaturas foi durante o fracasso na realização do Ritual da Noite Eterna, quando a força karmica infernal não totalmente adsorvida foi expelida violentamente na atmosfera de Tagmar. Essas ondas místicas varreram o continente provocando centenas de transformações mágicas ao redor do mundo, criando criaturas infernais e bestas místicas por todas as regiões. Os elfos sombrios passaram séculos caçando essas aberrações. Hoje em dia praticamente todos morreram, levados por Cruine para o descanso eterno ou um destino sombrio. Mas os elfos sombrios alquímicos conseguiram entender parte dos poderes de transformação dessas ondas karmicas infernais e agora conseguem replicar a experiência, embora não tenham controle sobre as transformações ou deformações que serão sofridas pelas cobaias.

Depois de arremessados em câmaras de "ondas karmicas infernais" e submetidos a certas magias, criaturas vivas de muitas raças são transformadas em criaturas horrendas, que não passam de um arremedo de vida. Distorcidas, medonhas, cheias de olhos, bocas, membros. Em alguns casos apesar da aparência essas criaturas são incrivelmente inteligentes e até mesmo conservam grandes capacidades mentais, místicas ou físicas de seu corpo original, qualquer que possa ter sido ele. Na maioria dos casos, porém, a insanidade e brutalidade tornam esses seres em simples instrumentos de dor e ódio.

Nos experimentos que envolvem essas criaturas, às vezes os elfos os levam as arenas de gladiadores nas Terras Bárbaras, aos Mangues para enfrentarem morto-vivos ou, em casos mais sórdidos, soltam-nos numa vila qualquer para efeitos de "disciplina ou punição".

Para os escravos que não podem mais trabalhar na mina ou que recebem a máxima punição, as câmaras infernais são o destino. Essas câmaras são conhecidas entre os escravos como Forjas de Hanum. E é sabido que para breve os elfos sombrios pretendem fabricar milhares de bestas desse tipo. Um exército barato, forte e alimentado com corpos dos inimigos capturados.

Os mestres da alquimia entre os elfos sombrios esperam em breve dominar os efeitos das ondas karmicas infernais. Por enquanto as Bestas de Carga criadas continuam sendo utilizadas como animais de tração, fonte de estudos ou cães de caça dos Zeiram.

Sociedade e Cultura

A Mentalidade Sombria

Sádicos, góticos e orgulhosos... Um tipo de maldade elegante... Sinistra... Malévolos, mas com estilo e *finesse*. Os elfos sombrios arquitetaram um reino belo e sinistro, espelho de suas almas. Elegantes e um tanto presunçosos.

Diversos estigmas foram impostos a este povo como consequência direta do uso de energia infernal, ou como punição dada pelos deuses. Dentre os estigmas, podemos citar:

- **Pele cinzenta** – causada pela maldição de Seret Analiom. Sua derme se tornou cinzenta, num tom que lembra o chumbo ou, às vezes, o céu nublado;
- **Marcas escuras** - estranhas marcas vão espalhando-se sobre seus corpos conforme envelhecem ou manipulam mais karma infernal. Essas marcas, que por vezes lembram inscrições rúnicas ou sinais tribais, vão tomando todo o corpo do elfo até que o tom de sua pele fique como o piche ou o mais absoluto breu. Mas isso leva centenas de anos, a não ser que o elfo seja um arcano extremamente poderoso. Acredita-se que seja uma consequência secundária da maldição de Seret Analiom, ou que seja um efeito colateral da manipulação de energia infernal;
- **Fotofobia** – também fruto da maldição de Seret Analiom, a exposição à luz solar causa incômodo aos olhos dos sombrios;
- **Intelecto distorcido** – os ressentimentos do passado, e a energia infernal lentamente distorcem a mente dos elfos sombrios, deixando-os mais cruéis, porém mais sagazes e caóticos. Sua inteligência é aguadíssima, mas alguns desenvolvem algum tipo de loucura;
- **Morte sem descanso** – seu apego a questões do passado e o uso de poderosos feitiços e rituais arcanos permite prolongar sua vida, mas a maldição dos deuses durante o Cataclismo impede aqueles que usam desses artifícios de encontrar o descanso eterno – após sua morte, retornam ao mundo material como alguma forma de morto-vivo.

Mesmo no presente, elfos dourados ou florestais que utilizem o karma infernal recebem essas marcas. Dessa forma, um novo elfo sombrio nasce em Tagmar após um processo doloroso que dura cerca de seis horas para se completar. Os filhos de elfos sombrios já nascem com o tom de pele de seus pais. Filhos de elfos sombrios com elfos do mundo exterior serão sombrios. Humanos não são capazes de engravidar nem engravidarem de elfos sombrios. E entretanto, o sentimento de pureza dos sombrios normalmente não os faz sentir





atração para se juntar com pessoas de outras raças, mesmo os demais elfos.

Os Elfos Sombrios não acreditam serem malignos, pelo menos a maioria. Os que de fato são maus não consideram isso um fruto do seu status de "sombrio", eles costumam dizer: "eu seria mal sendo um sombrio ou não, mas ainda bem que sou sombrio".

A maioria dos sombrios defende que o mundo está da maneira que está porque eles perderam a guerra. E citam como exemplo sua própria sociedade "pura". Para esses elfos as marcas negras em seus corpos são sinais de pureza e glória, e não vergonha. "Seret separou os puros dos impuros" eles dizem.

Os sombrios sentem-se ressentidos e abandonados principalmente por Palier, e, portanto não veneram nenhum deus de Tagmar. Ao mesmo tempo, têm tanto ódio dos demônios quanto qualquer criatura do Mundo Conhecido. O karma infernal manipulado por esses elfos não implica em laços com demônios, muito pelo contrário. Elfos sombrios são especialistas nos meios de contenção e enfraquecimento desses seres. Além do que a magia dos sombrios é muito mais eficaz contra os demônios que a magia arcana.

Sua culinária assimilou os alimentos desidratados ou conservados de outras formas pelos contrabandistas de terras distantes, os frutos amargos e apodrecidos das terras impregnadas por magia infernal, a caça e pesca nos arredores. De tudo eles tentam tirar proveito em sua alimentação, não desperdiçam nem os olhos de suas caças. Um dos quitutes mais disputados pelas crianças é o quixabá – um prato feito com olho e ovas de peixe, com molho de limão e acompanhado por cogumelos fritos.

Não obstante alguns sábios dirão que os elfos sombrios de fato estão pouco a pouco se "transformando em demônios". Os efeitos do karma infernal sobre as almas e mentes dos Sombrios tem sido devastador. Esses elfos adquirem uma visão distorcida do mundo. O que é bizarro, sórdido, maligno ou sombrio, passa a ter ares de belo, elegante, puro e correto.

Os mais velhos possuem uma posição de grande destaque na sociedade sombria. Isso porque o conhecimento é uma das ferramentas mais poderosas e temidas nesse meio. Além do que, como são quase todos magos, a velhice para eles traz cada vez mais poder, ao contrário do que acontece com os guerreiros.

À medida que envelhecem, os elfos sombrios tendem a se tornar mais poderosos e muito dependentes da magia. Para os que não se tornaram magos a expectativa de vida é idêntica à dos elfos dourados e florestais e morrem com cerca de 800 anos, também sem conhecer o enfado da velhice. Os magos sombrios, contudo, alcançam facilmente 1.200 anos de vida. Explicam isso dizendo que o desapego às coisas e ambições terrenas que se abate sobre os elfos do exterior

demora bem mais para afetar os magos sombrios, tanto que é comum ver magos sombrios de 800 anos ainda em plena atividade. Embora tanto quanto seus irmãos do Mundo Conhecido, esses seres tornam-se enigmáticos e indecifráveis para os padrões mortais. Tanto mais pelo seu incomensurável conhecimento arcano.

São poucos, felizmente, os senhores sombrios que têm mais de 1.000 anos. Estes são personalidades veneráveis dentro da sociedade. Ao contrário dos anciãos florestais de Lar, que se afastam dos assuntos mundanos, os anciãos sombrios comandam uma densa e intrincada rede de influência, dentro e fora de Caridrândia. Mas enquanto seus irmãos decidem morrer e deixar esse plano de existência com naturalidade, os magos elfos sombrios, passam a envelhecer lentamente após os 1.000 anos. Se não morrerem acometidos por terríveis pragas ou moléstias encontram seu fim num leito sombrio e frio dentro das paredes escuras de alguma torre em Caridrândia.

A morte, porém não necessariamente os liberta do mundo material, é comum que alguns elfos sombrios ressurgam como mortos-vivos. Os menos apegados ao mundo material retornam como desmorts corpóreos e ferozes e inconscientes, mas muitos retornam como mortos-vivos poderosos e sagazes. Alguns ressurgem também em forma espectral, especialmente se seu corpo tiver sido destruído durante sua morte. Muitos sombrios viventes temem um desses fins e buscam encontrar alguma forma de vencer esta maldição.

Sociedade Élfica

Os Elfos Sombrios são governados por uma rígida magocracia, principalmente na figura do Conselho das Sombras. Abaixo do Conselho estão os Reis Feiticeiros e após estes o Conselho de Arquimagos constituído pelos patriarcas das maiores casas nobres de Caridrândia.

Como sociedade os elfos sombrios são patriarcais. A família é comandada pelo membro masculino mais velho, que normalmente é um mago, salvo raras exceções. Esse patriarca é senhor de muitas casas de elfos sombrios por toda a Caridrândia.

Castas

A sociedade dos elfos sombrios também é dividida em castas além das divisões governamentais. Assim como no mundo das raças civilizadas de Tagmar, os elfos sombrios são definidos nas castas pelo nascimento, os vários anos de uso do Karma do Plano Infernal originaram diferenças fisiológicas em cada classe social da sua sombria civilização. Segue abaixo as castas da sociedade dos elfos sombrios e suas descrições.

Magocratas

Castas mais alta da sociedade, são os usuários de magia, selecionados entre as mais influentes famílias. São os mais orgulhosos e sagazes elfos





sombrios, são tratados com reverência pelos outros e muitas vezes temidos como a um enviado dos deuses. O uso contínuo do Karma infernal fez com que a pele dessa casta fosse mais negra do que o resto da sociedade, normalmente lembrando a cor de ébano. Seus dentes caninos são levemente mais longos, também costumam ter olhos mais brilhantes e sinistros. São os mais altos da civilização chegando no máximo aos 1,75m de altura, lendas falam sobre membros do conselho das sombras chegando até a 1,80m de altura.

Militares e nobres

Segunda casta da sociedade dos elfos sombrios, mesmo estando abaixo dos magocratas é tão orgulhosa quanto. Normalmente membros das milícias bem treinadas e funcionários do alto escalão do Governo, seguem a risca a ordem das famílias ao qual pertencem. O pouco uso de magia afetou menos esses seres, sendo os mais parecidos com os elfos comuns, com exceção da coloração exótica dos seus olhos e da pele acinzentada. Normalmente por serem descendentes dos elfos florestais possuem uma postura mais bélica e robusta, provavelmente por influência do Karma infernal alguns mais velhos possuem pelos faciais. São levemente mais baixos que os magocratas, chegando no máximo a 1,72m de altura.

Plebeus

Cidadãos comuns da sociedade das sombras vivem simplesmente para sustentá-la. Sabem muita bem sua posição de reverência perante os seus superiores, e normalmente não são maltratados. Todo elfo sombrio desta casta recebe a educação mínima seguindo o passo dos seus ascendentes. Assim como a casta superior a sua, não possuem grandes influências do Karma infernal, tendo a pele cinza quase pálida e uma altura mediana para a raça dos elfos, normalmente de 1,58 a 1,68m de altura.

Infimus (inúteis)

Casta inferior da sociedade dos elfos sombrios são seres desgraçados e deformados. Diz à lenda que estes foram escravos adquiridos das fileiras dos elfos de Lar na época do grande conflito, os anos de degradação e experiências com o Karma infernal nas masmorras de Caridrândia geraram uma casta de seres horríveis e aleijados. Normalmente tomam as posições de serventes para toda a sociedade. Os integrantes desta casta sempre são usados para os trabalhos mais degradantes. Suas aparências são como a dos elfos sombrios, pele cinzenta e olhos de coloração exótica, porém possuem deformidades como longas orelhas tortas, rostos disformes, membros tortos e corpo curvo. São os mais baixos da sociedade, tendo de 1,40 até o 1,57m de altura.

Infância Sombria

Dentre as "brincadeiras" preferidas pelas crianças sombrias está a agressão moral ou física às crianças

de castas ou classes inferiores, como servos e escravos. Também apreciam torturar insetos e animais indefesos que não sirvam para nada com as técnicas mais criativas e refinadas. Um dos jogos infantis mais populares é o jogo do assassino das sombras, onde as crianças de cada time devem tentar furtivamente capturar e "matar" uma boneca-princesa escondida e protegida pelo outro time.

Educação

Praticamente todos os elfos sombrios são letrados e recebem educação, sendo capazes de ler e escrever. Seu idioma oficial é o élfico, mas muitos deles também falam outras línguas para se comunicar com os contrabandistas e com seus escravos. A criança – independentemente do sexo – recebe um tutor, sabendo que, ao final de sua educação, serão formados em diversos conhecimentos e artes. Logo, praticamente todos são dotados de alto nível de instrução, só encontrado entre magos e sacerdotes do mundo conhecido.

Desde jovens são treinados no manejo básico de armas simples e nos fundamentos e rudimentos mais básicos da magia. Os elfos possuem um período de serviço militar obrigatório seja como arcanos ou guerreiros. Contudo a maioria dos elfos torna-se simples cidadãos de Caridrândia após o período de serviço, atuando como mercadores, artesãos, magistrados ou escravagistas, esses últimos são mais incomuns. Mas profissões "heróicas" são até costumeiras como tutores arcanos, mercenários de algum escravagista ou mercador, eruditos, artistas ou, em casos mais raros, assassinos ou ladrões. O clima de guerra constante, o treinamento militar, a filosofia expansionista, tudo favorece uma sociedade individualista e nacionalista.

Economia

Dentro das profundezas das minas não é difícil imaginar a quantidade de pedras preciosas encontradas à disposição dos elfos sombrios. Com o uso da magia e do trabalho escravo, a gemologia e a mineração se tornaram os meios econômicos mais viáveis para obtenção de recursos. Quantidades incríveis de minerais como diamantes, esmeraldas, rubis entre outros são extraídos diariamente das minas de Caridrândia. Após manufaturadas, as gemas preciosas vão enriquecer centenas de mercadores do mundo conhecido, inclusive guildas de piratas e ladrões que por sua vez vão abastecer as dispensas dos habitantes de Caridrândia.

Um dos grandes problemas iniciais da instalação dos elfos sombrios em Caridrândia foi a falta de alimentação. Condenados a viver na eterna escuridão, ficaram restritos a uma alimentação muito escassa.

Os elfos de Caridrândia gastam fortunas para trazer víveres, matéria-prima e produtos de necessidade básica do mundo exterior. A princípio a magia





praticamente sustentou os sombrios, mas força mágica alguma no mundo poderia sustentar indefinidamente uma nação inteira. Foi através de incontáveis intrigas, manipulações, propinas, corrupção, chantagem e toda sorte de artifícios imagináveis que os mercadores e arquimagos de Caridrândia conseguiram trazer grande quantidade de mercadorias do mundo conhecido.

É através de uma intrincada rede de transporte que esses produtos têm chegado à Caridrândia. A grande maioria chega até portos secretos ao longo da costa leste do Mundo Conhecido tendo partido de Quessedir. Esses portos de tempos em tempos mudam de local e alguns não duram mais que duas semanas. Dali são escoltados por mercadores e milícias sombrias através de vales secretos e bem vigiados por rajins, zeirans e eetans-anaron.

Sentimentos para com as demais raças

Existe um sentimento de superioridade dos elfos sombrios em relação às demais raças. Fundamentado em uma ideologia racista e segregacionista, trabalhada desde a infância em Caridrândia com base nas idéias de Seret Analom e do Conselho das Sombras.

Os elfos sombrios, mergulhados em sua própria grandeza, se vêem como senhores por direito e força para reinar sobre as demais raças, consideradas impuras e inferiores. Seriam estes os servos ou escravos deles. Aos seus irmãos élficos do exterior um destino ainda pior lhes aguarda: a morte e a destruição das suas almas. A raça humana é vista como uma praga que deve ser subvertida a todo o custo. Sekbets, orcos, ogros, gigantes e outras raças são normalmente transformadas em bestas de carga ou no máximo tornam-se servos que supervisionam os escravos, fazendo às vezes de carrascos. Pequeninos, anões e goblins normalmente são utilizados como *servulous* para trabalhos domésticos inferiores e mais delicados, ou para mineração de túneis estreitos e apertados.

Religião

A religião há muitos séculos foi abandonada pelos elfos sombrios. Eles crêem no panteão e tem certeza de sua existência, mas acham que não é exatamente como descrito pelos sacerdotes dos outros povos. Também se sentem preteridos em relação aos outros elfos, e em sua soberba não acham que precisam dos deuses. Porém não assumiram os demônios como uma religião, não devotando a estes seres maléficos qualquer forma de culto, quando muito tentam conjurá-los e usá-los como servos, mas os elfos sombrios conhecem a força dos seres infernais e bem sabem o quanto eles podem ser traiçoeiros e perigosos.

Entretanto, há rumores de que o medo de seus corpos retornarem a vida como mortos-vivos semi-conscientes e servos de seus companheiros é maior

que seus ressentimentos com os Deuses, e deve fazer com que alguns elfos sombrios busquem secretamente alguma forma de redenção perante Eles. Mas aqueles que o fazem (se é que realmente algum sombrio o faz) o escondem de seus irmãos.

A energia infernal é vista como instrumento de seu poder e é "arrancada" do plano infernal por um complexo método de mentalização do karma e das linhas místicas que tecem o universo e não, como alguns acreditam, é "oferecida" por nenhum dos treze príncipes demônios.

Os rituais negros que os elfos sombrios realizam em locais de alta concentração de karma, nos templos da região dos Mangues, por exemplo, não são cultos a demônios. São rituais para abrir pontes arcanas onde os místicos sombrios podem recuperar suas forças mais facilmente ou adquirir dali poder místico para criar armas ou outros objetos mágicos. Contudo, a principal razão desses rituais tem sido arrastar para o plano material as ondas karmicas infernais, sobretudo para abastecer os fornos de forja Hanum. Esses rituais, contudo, têm notadamente trazido o inferno para Caridrândia ou levado Caridrândia para o inferno.

Muitos têm especulado que esses estranhos ritos mágicos têm feito os mortos vivos dos Mangues ficarem mais ativos, sagazes, poderosos e muito, muito perigosos...

Festivals

Os festivais são comuns, comemorando o nascimento de algum grande membro do Conselho dos Arquimagos de Caridrândia ou mesmo comemorando a criação de um pavilhão. A figura dos rituais sombrios é a exata expressão de suas filosofias, espelha perfeitamente suas almas negras e mentalidade distorcida.

Prestam tributos a si mesmos. Exaltam a carne, a sensualidade, a paixão proibida, a lascívia, enfim, os elfos sombrios são seus próprios deuses. E isso fica claro nos seus festivais.

Uma data comemorativa histórica é o **Dia da Possuída**, data em que os sombrios escarnecem dos demais elfos representados por Áriem Miniél, que ironicamente acabou possuída por um demônio, quando ela mesma inicialmente acusava Seret Analom de compactuar com aquelas criaturas. Nessa data os sombrios expressam seu orgulho e superioridade preparando bonecos em tamanho natural de elfos florestais, dourados, ou de humanos, anões e pequeninos. Os bonecos são pendurados pelas ruas e acessos públicos, e enquanto estão expostos são alvo de chacotas e xingamentos, e ao final da festa são violentamente agredidos e "mortos". Não é raro que os elfos sombrios utilizem escravos fugidos e outros prisioneiros no lugar de bonecos nessa data.





Regiões

A Floresta Sombria

Esta floresta oculta entre as montanhas é a localização da primeira cidade dos elfos sombrios. Suas árvores milenares de troncos longos e grossos estendem-se por dezenas e centenas de metros aos céus, aonde espalham suas majestosas copas ocultando permanentemente a floresta da luz solar.

Alguns trechos da floresta, entretanto, foram transformados em clareiras na época do Cataclismo. Os elfos sombrios evitam até hoje passar perto dessas áreas durante o dia, mas durante a noite aventuraram-se a cultivar algumas espécies de árvores frutíferas que hoje possuem porte mediano comparado as árvores antigas e fornecem alguma sombra. Entretanto, esses pomares sombrios costumam dar apenas frutos amargos e em alguns casos laxantes.

As plantas e fungos por toda a floresta apresentam uma natureza quando não mórbida agressiva, muitas vezes venenosas, cheias de espinho ou carnívoras. Algumas árvores parecem ter adquirido uma consciência maligna e um gosto por sangue e usam seus cipós, galhos e raízes para prendem e "espremer" as suas presas. Os animais também possuem uma agressividade e um porte muito mais robusto que em outras regiões de Tagmar.

Região Montanhosa de Cânions e Vales

Esta é a região que envolve praticamente todo o reino de Caridrândia, a Floresta Escura é apenas uma pequena região dentro desta. É basicamente formada por um conjunto de montanhas de grande altitude dispostas de uma forma que abrigam vários cânions e vales. Muitos desses cânions atualmente são interligados através de uma complexa rede de túneis construídos pelos elfos sombrios. A região dos vales e cânions possui uma passagem entre as montanhas que leva para as falésias de uma praia banhada pelo mar de Suz.

Os desfiladeiros de pedras formados por esta paisagem magnífica foram escolhidos pelos elfos sombrios para entalhar muitas de suas habitações e duas de suas cidades. As montanhas são ricas em quartzo, ônix e sílex, diamantes, esmeraldas, rubis e cristais diversos. E esta riqueza é explorada pelos elfos sombrios para extrair o seu sustento através da mão escrava.

Os vales normalmente escondem-se entre as sombras das montanhas, e possuem um terreno muito pedregoso, apesar de repleto de rios. As ruínas de antigas moradias sombrias jazem no fundo dos cânions que Também são assolados por mortos vivos e animais ferozes.

Mar de Suz

O mar foi rapidamente encontrado pelos elfos quando chegaram à floresta escura. Este fato foi facilitado em parte pelos escravos orcos que conheciam a região, mas em parte é devido à formação natural das montanhas que separam os vales do mar. Existe uma sinuosa passagem entre duas montanhas que faz a ligação entre a praia e um dos vales.

O mar é assolado pelo Leviatã, mas este é repellido da área do ancoradouro graças ao calor infernal do farol Estrela Eterna. As tartarugas infernais, porém, parecem preferir esta parte do mar. A praia é cercada por esplendidas falésias. E a área do ancoradouro foi construída numa baía natural em meio a estas falésias. Existem muitas histórias entre os marinheiros que relatam o ataque de embarcações assombradas em toda a costa. E somente com muito incentivo os contrabandistas se arriscam a trazer os mantimentos encomendados pelos sombrios.

Na praia, esse farol místico erguido pelos elfos sombrios mantém um porto aquecido e protegido do frio glacial que o mar traz das geleiras, ao mesmo tempo que cria uma neblina permanente que impede que os viajantes estrangeiros mais afoitos e menos temerosos ao Leviatã não encontrem sua localização.

Principais Cidades e Locais de Interesse

O Reino Sombrio possui hoje três cidades-estado. A primeira está sob a floresta, a segunda cravada nos despenhadeiros e a terceira está sob as rochas. Qualquer um que visitasse Caridrândia ficaria estupefato ao contemplar do alto dos vales e deparar-se com as miríades de luzes negras serpenteando através de centenas de ladeiras, ruas, vilas, mansões, torres, praças e casas.

Icumus, a Cidade da Floresta

Icumus é a cidade-estado mais antiga. Está erguida sob a grande Floresta Sombria e é a morada da grande maioria dos elfos sombrios, sobretudo dos lordes. A arquitetura da cidade é semelhante à de Lar. Ruas estreitas repletas de ladeiras que se desenham perfeitamente sobre o chão da floresta, torres altas e majestosas, pontes torneadas e esplendidamente esculpidas e centenas de fontes, canais e bebedouros.

O projeto arquitetônico empregado em sua construção mantém a mesma grandiosidade dos traços empregados na construção de Lar, anteriormente ao Cataclismo, mas ao invés das construções austeras de grandiosidade vertical marcadas pelas paredes grossas de janelas pequenas, os elfos sombrios valorizaram as construções horizontais de formas delgadas e sublimes. Arcos e contrafortes encimados por esculturas de rara beleza que retratam a visão





distorcida e negra dos seus autores. Um estilo que em suas formas altas e ricas de detalhes inspira medo e admiração reverente.

Icumus goza de excelente clima. Embora sob as sombras das copas das árvores milhares de lanternas garantem uma excelente iluminação. O tempo parece não passar para quem está em Icumus e entre seus habitantes muitos vivem com o pensamento distante da guerra e do sentimento de vingança contra seus irmãos.

A cidade é bem administrada e apenas entre os seus líderes e soldados pode-se sentir o ar constante da batalha e das artimanhas e conspirações sombrias. Contudo os filhos de Icumus estão longe de serem inofensivos... Essa cidade pode muito bem ser comparada à calmaria que antecede uma tempestade. Fronteiras bem guardadas, sentinelas impecáveis e um forte espírito nacionalista garantem a segurança e a paz dentro da cidade. Nela também estão a sede do Conselho das Sombras, do Conselho dos Arquimagos e do Conselho de Guerra, as três principais instituições do governo sombrio. Os conselheiros das sombras habitam o prédio conhecido como o palácio central.

Palácio Central

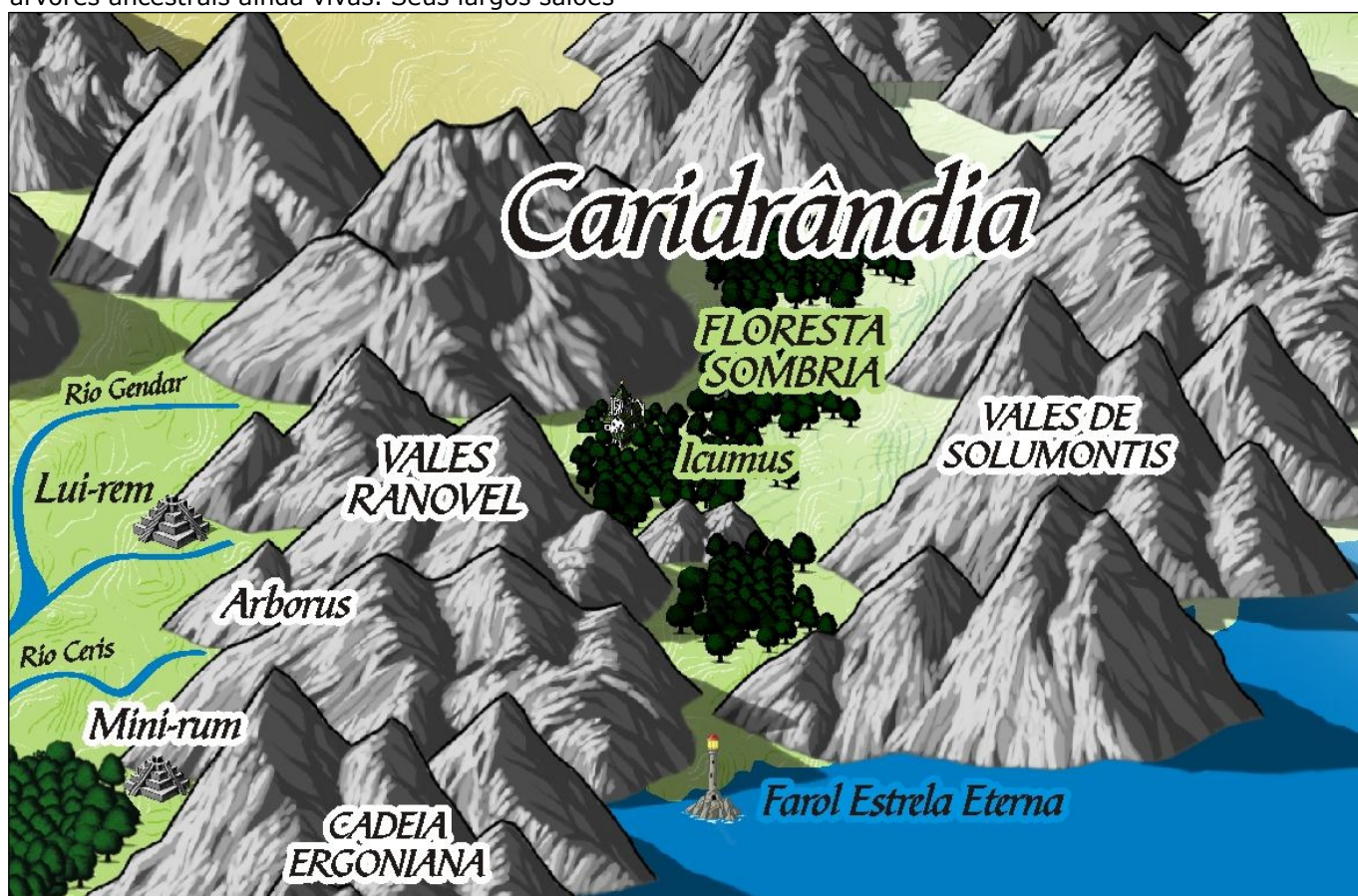
Esta imponente construção foi um dos primeiros edifícios da sede do governo sombrio. Logo após ocuparem a Floresta Escura, os elfos iniciaram a construção de um imenso palácio suspenso e sustentado pelos troncos de cinco majestosas árvores ancestrais ainda vivas. Seus largos salões

reuniam a nobreza do povo sombrio em reuniões e festas consecutivas. O Conselho das Sombras, o Conselho dos Arquimagos e o Conselho de Guerra iniciaram suas atividades nas muitas dependências deste palácio.

Construído em vários níveis em torno dos troncos das cinco árvores, com seu principal pavimento sustentado há mais de 150m do chão pelos cinco pilares ancestrais. Seus cômodos distribuem-se entre dormitórios suntuosos, salões de festa, bibliotecas, escritórios e salas de reunião, mas também há espaços para a dispensa, a copa, a cozinha e outros espaços funcionais. O maior de todos os salões ocupa praticamente todo o pavimento principal e dele partem as escadarias e pontes para os pavimentos menores nos andares superiores.

Não menos importante, a sala dos tesouros foi construída alguns pavimentos acima, e é constantemente vigiada pelos melhores riiogan, assadi e magos das sombras. Ela abriga relíquias do Segundo Ciclo, como grimórios e textos originais de Seret Analiom e alguns de seus artefatos mágicos. Os cofres do governo, aonde são guardados os tributos dos mineradores e comerciantes, estão dispersos em vários dos pavimentos.

Nenhuma tábua muda de lugar, nenhum objeto se quebra ou o palácio central é dotado por uma aura mágica que o faz se auto-consertar quando algo de sua estrutura se quebra. Tudo sempre parece impecável dentro e fora de suas paredes, provavelmente devido a encantamentos exóticos desenvolvidos pelos próprios conselheiros sombrios.





Conselho das Sombras

Seu prédio foi construído no interior do tronco de uma árvore gigantesca e morta que parece ter crescido desde o início do 2o. Ciclo, portanto, parece com uma torre em todos os sentidos. Só que totalmente feito de madeira talhada respeitando os limites naturais da antiga árvore. Sua entrada é feita através de pontes que são ligadas de outras árvores até esta. A estrutura esculpida em vários andares esconde muitos dos segredos deste Conselho, e é nela também que existem os salões de reunião de seus membros, além de um salão de interrogatório aonde alguns cidadãos muitas vezes são intimados a comparecer.

Semíramis Ancalagon é a figura mais vista deste conselho, que também é conhecido pela presença de Anátemas Judicael e Semaías Issacar; mas estes dois normalmente também são ocupados com os outros dois conselhos. Cabe, portanto a Semíramis liderar os conflitos políticos envolvendo as disputas de minas entre os Reis Feiticeiros e seus Arquimagos.

Conselho dos Arquimagos

Fundado e liderado por Anátemas Judicael, este conselho representa as famílias mais nobres e influentes dos elfos sombrios, e também é responsável por legislar e fiscalizar o uso da magia infernal em todo o Reino Sombrio. Todos os colégios de magia possuem um escritório em um dos andares do prédio deste conselho, para tratar dos assuntos concernentes ao uso correto de seus encantamentos e de suas novas pesquisas. Funciona em parte como um conselho político e em parte como um conselho de ética entre os magos.

A sede deste conselho é uma das poucas torres construídas de rocha dentro da Floresta Sombria. Suas grossas paredes escondem muitos andares de experimentos místicos bizarros, conspirações e masmorras repletas de prisioneiros clandestinos.

Além de possuir um grande auditório onde os representantes das famílias nobres debatem sobre seus assuntos econômicos e uma vasta biblioteca que esconde os encantos e ritos mais poderosos conhecidos por qualquer arquimago sombrio.

Conselho de Guerra

Semaías Issacar estabeleceu este conselho assim que os elfos sombrios escolheram a floresta para iniciar seu novo reino. O prédio é uma estrutura moderna, horizontal e delgada construído e elevado no meio dos troncos de três grandes árvores ancestrais. O acesso é feito através de pontes suspensas.

Sua estrutura possui ainda alguns pavimentos isolados ao longo dos troncos de cada uma das árvores, aonde funcionam salas de aula para instrução de recrutas com potencial de se tornar futuros líderes militares. A guarda especial "Os Senhores da Sombra" é treinada aqui, e os líderes

militares de todas as forças armadas possuem algum gabinete nesta sede.

Solumontis, a Cidade do Vale

Solumontis foi construída estendendo-se por uma vasta região de vales e cânions. Com o passar do tempo foi-se tornando cada vez mais extensa, alcançando, atualmente, dezenas de níveis. A cidade está encravada nos paredões rochosos das montanhas e cânions. O clima em Solumontis é ameno e constante.

O efeito da magia dos elfos sombrios alterou a aparência até mesmo das rochas que formam os despenhadeiros da região, tornando as rochas anormalmente negras e brilhantes. Além disso, acrescentou-lhes uma característica bastante marcante: quando fragmentada, a parte da rocha que é exposta ao ar torna-se inicialmente rubra e, segundos depois, vai enegrecendo como o restante da rocha.

A arquitetura da cidade é goticamente romântica e rica. Grossas colunas, arcos, linhas geométricas, contrafortes e obras de arte detalhadas, sobretudo bustos e estátuas feitos nos mais diversos materiais e tamanhos ornamentam suas construções, comumente encimadas por gárgulas. O mármore negro, o granito e a ardósia são as matérias-primas mais comuns. Os cristais e as pedras preciosas são largamente utilizados em detalhes como fivelas, olhos, braceletes e demais adornos das muitas esculturas, além de servirem nos portais, parapeitos, maçanetas e lustres. Os traços das obras são realistas e proporcionais, algumas parecem realmente estar vivas, como as crianças da cidade costumam dizer.

Na área principal da cidade que fica no fundo de um dos estreitos desfiladeiros é banhado pelas águas transparentes de um rio profundo com corredeiras vertiginosas e selvagens, o Ruidoso. O rio nasce do derretimento das geleiras a centenas de quilômetros. Após percorrer os desfiladeiros desemboca no Mar de Suz, onde existe um ancoradouro junto a um farol, o Estrela Eterna.

O Ruidoso fornece peixes e água em grande abundância para a cidade. No seu extremo norte imensas cachoeiras brotam dos paredões trazendo água fresca e riquezas minerais e animais. Os elfos dali também cultivam variados tipos de fungos e algas que servem de alimento. Além de peixes em cativeiro é comum a pesca com arpão nas profundezas do rio, nos pontos que as corredeiras permitem. Dos peixes o predileto dos elfos é um chamado Jondalar Negro. Um peixe que pode medir até 1 metro e pesar 100 Kg. Gordo e cego, o jondalar negro é pescado com arpão no fundo do Ruidoso, geralmente para eventos festivos ou outras grandes comemorações. O jondalar tem uma carne gordurosa e negra, e um couro bastante grosso. Como bebida os elfos de Solumontis tomam principalmente o chá de certos cogumelos, alguns são entorpecentes e substituem o vinho e similares.





Solumontis foi construída e dividida em distritos. Ao longo de toda a extensão do desfiladeiro podem ser vistos pórticos, passadiços, varandas, pontes suspensas, janelões e promontórios. O pavilhão mais recente e também o mais profundo abriga a grande biblioteca de Caridrândia, um ambicioso projeto para a construção da maior escola de magia existente. A grande biblioteca foi projetada para guardar mais de 250 mil exemplares de livros de magia, tornando-se referência para os grandes magos sombrios de todo o Mundo Conhecido.

Tanto o interior das construções, quanto o seu exterior, são iluminados por lanternas de Sirvar, que substituem os raios solares ou as tochas, mas não ferem a sensível pele desses elfos. Estas lanternas utilizam uma pedra de carbureto que ao se colocar água produz um gás inflamável. Fica a dúvida se esta é uma invenção dos elfos sombrios ou se foi roubada dos anões de Blur.

A técnica dos elfos sombrios em usar a magia para escavar e trabalhar a rocha transformou os pavilhões da cidade em belíssimas obras de arte. A beleza em cada traço e forma empregadas maximizam a área trabalhada mostrando imponência e grandiosidade, mas revelam um caráter negativo e obscuro do intelecto e do espírito, algo infernal alguns diriam.

O piso é belo e delicado, demonstrando extremo cuidado e atenção aos mínimos detalhes. Tudo é feito com esmero e perfeccionismo. Espalhadas pela cidade há estátuas e réplicas de animais “esculpidas” em rocha e polidas à perfeição que contrastam fortemente com Lar, onde os heróis élficos e as divindades são retratados em belíssimas e grandiosas esculturas e pinturas.

Uma coisa se deve saber, tudo em Solumontis é feito de rochas e cristais, das casas aos móveis. Raros são os objetos e utensílios feitos de outro material. Os cristais são a matéria-prima mais abundante e somente a criatividade é o limitador para seu uso. O quartzo, ônix, sílex e muitos outros tipos de minerais foram usados na construção e no acabamento. Ao contrário dos anões, os elfos sombrios se usam de magia para dar forma e acabamento as suas criações feitas de cristal. A pedra negra nascida da influência do karma infernal sobre as rochas também foi amplamente utilizada na edificação da cidade.

Biblioteca Central de Caridrândia

A maior biblioteca mística de Caridrândia e do continente de Tagmar. Abriga um total de 250 mil volumes das mais diversas magias das escolas de mágicas existentes e ainda muito outros de diversos outros temas, muitos seculares. É utilizada por todos os magos das escolas e pela própria população que tem livre acesso ao seu conteúdo.

A biblioteca é bem protegida e possui um grupo seleto de bardos eruditos especialistas na proteção e manutenção dos volumes. Muitos livros aqui foram trazidos por meios nada convencionais. E grande parte é de autoria dos místicos de

Caridrândia. Muitos falam sobre a magia infernal e arcana. E alguns dos postulados mais cobiçados e consultados são os de autoria de Seret Analiom.

Farol Estrela Eterna

O Estrela Eterna, nome dado ao farol, foi construído num promontório que parte de uma praia rochosa e pouco extensa à qual se chega através dos vales montanhosos ocupados por Solumontis. A praia nasce numa baía natural que é totalmente envolvida por falésias. A energia infernal emanada do farol não ilumina o caminho para todos os navegantes. Apenas aqueles que portam certo amuleto conseguem saber a direção onde o farol está as demais embarcações, quando não passam longe da região temerosas do Leviatã, não conseguem enxergar a baía por causa da neblina causada pelo calor do farol em contato com o frio da água.

Nesta praia estão os portões de Solumontis pelos quais se chega ao Grande Pátio. Um espaço amplo e alto construído a partir de uma caverna natural. Centenas de sacadas e escadarias partem desse pátio conduzindo às alturas das paredes do vale e a inúmeros outros salões. No centro do pátio está erguida uma estátua de Seret Analiom com 75m em cristal. Nessa esplêndida imagem os detalhes das armas e armadura foram confeccionados em ouro e prata, a estátua irradia uma aura sobrenatural e apesar de não fornecer grande iluminação brilha como a lua cheia na escuridão da noite.

Portos Secretos

O Farol Estrela Eterna e seu ancoradouro não são a única forma de acesso ao Reino Sombrio. Muitos portos secretos são periodicamente criados e desmontados, ou mudados de localização para receber mercadorias e mantimentos ao longo da costa em diversos pontos estratégicos e próximos a algum dos distritos. A localização desses portos muitas vezes é revelada ao seu capitão por um emissário de confiança dos sombrios apenas dias antes de ancorar neles.

Normalmente a localização destes portos é escolhida entre baías naturais próximas as águas frias aonde é comum a presença de nevoeiros e os marinheiros evitam passar. Quando a mercadoria é desembarcada, o pagamento em jóias é efetuado, e então a mercadoria é escoltada por milícias sombrias através de túneis e passagens secretas entre vales, e altamente protegidas por outro contingente.

Minas Mortum, As Minas de Escravos

Qualquer ideal de sociedade pura ou argumento sobre honra e valor moral que um elfo sombrio possa apresentar é imediatamente destruído quando se conhece as minas sombrias. Locais de





dor e sofrimento as minas são a versão do inferno mais fiel e precisa que pode existir em Tagmar.

As minas são cavernas e galerias inacreditavelmente profundas escavadas nas montanhas. O ar é rarefeito, seco e a expectativa de vida muito curta. Nas minas os escravos são colocados sob a supervisão de um sérvulos de maior poder, ou às vezes ficam sob a supervisão de uma milícia de sekbets ou orcos, pois os elfos sombrios só descem às minas em caso de extrema necessidade; para debelar grandes rebeliões ou capturar um escravo específico. O líder dos carcereiros é um sekbet chamado de Crosso.

Entre os escravos nasceu uma espécie de sociedade, embora sua forma de vida seja subdesenvolvida. Em condições precárias, os escravos formaram grupos coesos e unidos, embora haja rixas entre estes grupos. Quase todos estão erigidos sob a bandeira de líderes escolhidos por um consenso natural entre condenados que mais se destacam por sua força, inteligência ou carisma. Esses condenados conseguem arrebanhar para si dezenas de seguidores e aliados. Atualmente o maior desses líderes é Marreta, um anão de meia-idade de uma resistência enorme que não se deixa abater mesmo em sua condição de escravo.

A condição dos escravos levou muitos à morte, loucura ou suicídio. Os que sobrevivem esquecem os padrões de vida em sociedade e mergulharam totalmente numa sociedade cruel e violenta. Os escravos trabalham dia e noite em escalas de 16 horas cada, com direito a 8 horas de folga. No período em que não estão trabalhando dormem, descansam ou tentam resolver suas necessidades pessoais em cavernas superlotadas.

Nas galerias infestadas de ratos e pragas, encontramos vendedores ardilosos que negociam itens de qualidade e procedência duvidosa. Esses contrabandos seriam considerados lixo em qualquer cidade civilizada, mas nas Minas podem valer a vida de alguém. São sapatos, sandálias, roupas, cordas, barbante e, às vezes, armas rústicas, improvisadas ou enferrujadas. A moeda corrente é comida ou a troca de objetos ou favores. Os guardas das minas, quando Sekbets ou Orcos, aceitam trazer contrabando ou "fechar os olhos" para o que acontece em volta se receberem um devido pagamento, geralmente em pequenas pedras preciosas roubadas das minas. Esses guardas, quando pegos em alguma falta dessa natureza, vão abastecer as Forjas Hanum.

Cada escravo recebe na nuca uma marca a ferro quente que o assinala como propriedade de determinado Senhor Sombrio. Essa "identidade" permite que o escravo tenha acesso às minas do seu senhor. Na entrada dos setores de mineração os escravos recebem suas ferramentas e uma bolsa onde devem colocar todo minério bruto que for extraído. Ao saírem da mina os escravos são revistados, suas ferramentas são contadas e recolhidas e os valores que trazem são levados por uma milícia de guardas para fora das minas.

Por tudo isso e por seus milhares de escravos, as minas são praticamente um reino dentro de Caridrândia. Um lugar horrível e medonho, certamente um dos lugares mais brutais e negros de todo o Tagmar.

Rotum, o Reino dos Mortos-Vivos

As dimensões totais deste reino são desconhecidas, mas sabe-se que está organizado nas galerias subterrâneas e minas abandonadas no mesmo território que Caridrândia. Suas origens são pós-cataclismo, quando poderosos magos sombrios despertaram dos escombros causados pelas catástrofes como desmorts. Por muitos séculos estes morto-viventes viveram isolados no subsolo, até que encontraram a liderança de Sedreque Rotum, e nomearam o novo reino em sua homenagem.

A população deste reino é formada por três camadas: os senhores, os mestres e os zumbis. A camada dos senhores é a elite deste reino, formada por todos os magos sombrios poderosos que um dia faleceram e descobriram que sua morte jamais traria descanso aos seus corpos e mentes, e descobriram que ao romper as barreiras da vida seus corpos tornaram-se livres para explorar de forma mais intensa o mana infernal; governam o reino dos mortos-vivos também através da demarcação de distritos. Muitas vezes, esses feiticeiros também reerguem parentes e agregados e até antigos servos fieis que faleceram para lhes fazer companhia na pós-vida.

O grupo designado como "os mestres" é formado por campeões da plebe que receberam através de feitiços novas habilidades como prêmio por seu desempenho; mas também é composto por servos sekbets que um dia já foram rastreadores, e por desmorts anões ou pequeninos que em vida dominavam com maestria a construção e a carpintaria. E a camada dos zumbis, é formada pelos mortos-vivos mais fracos. Tanto os mestres quanto os zumbis são considerados da plebe.

Como os rotos sentem-se excluídos da sociedade caridranense, acolhem também em sua sociedade desmorts oriundos de outras raças, pois estes sempre foram, em vida e em morte, excluídos do reino sombrio. Muitos dos membros da plebe rota são oriundos das minas de mortum, ou seja, morreram trabalhando nestas minas e forma reerguidos magicamente como mortos-vivos para engrossar os exércitos sombrios. Estes são enviados para Rotum e passam por intensivos processos místicos e treinamento bélico para se tornarem mais letais no combate.

Cada membro da elite costuma construir um pequeno palácio formado por galerias interligadas, nestes palácios também são guardadas em câmaras muito protegidas os bens mais preciosos que o desmorte reuniu em vida ou após a vida, não são poucos os tesouros em jóias e tomos de magia, e





mesmo as galerias que não guardam tais tesouros são decoradas de uma forma ricamente gótica e melancólica com móveis e esculturas de qualidade. Já a plebe é alojada em espaços de convivência em grandes galerias, normalmente sem conforto algum ou no máximo com grosseiras imitações de móveis.

Um passeio por este reino pode durar meses em infintos labirintos de corredores e galerias subterrâneas. Se tiver sorte, um aventureiro destemido que tente penetrar em uma das entradas que levam a este reino subterrâneo pode passar dias sem ter contato com nenhum ser, mas deve ter o cuidado de não andar com nenhuma fonte de iluminação; pois todos os rotos, desde os mais fracos zumbis, recebem ao chegar no reino feitiços que os permitem ter uma visão sobrenatural do ambiente mesmo no escuro, e o mais fraco sinal de luz atrai em pouco tempo uma horda de zumbis para atacar os mortais que invadiram seus domínios. Por causa desses feitiços que recebem, os mortos-vivos deste reino não são iguais aos encontrados em qualquer outro lugar.

Por causa da aliança com o governo sombrio, muitos membros da plebe e alguns magos de guerra da elite servem aos exércitos sombrios, mas ao retornar a Rotum estes gozam de maiores privilégios, como palácios e tesouros maiores para os magos de guerra, ou recebem como pagamento feitiços que fortalecem seus corpos para os da plebe.

Rumores e Intrigas

Assassinos Infiltrados em Outros Reinos

Entre os povos do mundo conhecido diz-se que existem assassinos sombrios que nasceram de elfos dourados ou florestais. Essas crianças depois de trazidas para Caridrândia foram ensinadas e convertidas através de muitas provas à filosofia e modo de vida dos elfos sombrios, sem, contudo herdar suas marcas raciais ou sua vulnerabilidade ao sol. Treinados e ensinados para atuar como espões dentro das sociedades élficas e humanas no Mundo Conhecido. Línguas mais ferinas dizem que esses elfos teriam casado e transmitido a seus filhos e aos filhos de seus filhos seu ensino e seu legado. Segundo as lendas, esses espões teriam membros até entre as famílias de Lordes Élficos de Lar ou mesmo, segundo alguns, entre as Casas Regentes...

Espiões de Lar e Invasão Inimiga

Rumores parecem ter escapado do controle das lideranças políticas e chegado aos ouvidos dos cidadãos sombrios sobre uma recente captura de uma expedição de elfos de Lar para investigar a localização dos sombrios. Esses boatos inflamaram ainda mais o ódio dos sombrios pelos seus antigos irmãos, e os deixou em estado de alerta maior para uma possível invasão inimiga.

Estátuas Guardiãs de Solumontis

As lendas dizem que, caso o Reino Sombrio fosse atacado, 250.000 estátuas da cidade ganhariam vida e apresentaria como um exército indestrutível. Mas isso é lenda... Se bem que Solumontis nunca foi sitiado. Desses guerreiros de pedra o mais formidável seria a própria estátua de Seret Analiom, no centro do Grande Pátio.

O fato que baseou estas lendas é que a arquitetura da cidade é extremamente ornamentada por estátuas e gárgulas tão perfeitas que parecem estar vivas, e talvez estejam mesmo.

Fonte da Juventude e Pactos Demoníacos

Se realmente forem os membros originais do Conselho das Sombras, Semíramis, Anátemas e Semaías são provavelmente as únicas pessoas vivas do segundo ciclo. Desses fatos surgiram diversas lendas a seu respeito. Entre elas está a lenda de que durante as primeiras expedições ao território onde atualmente se encontra o Reino Sombrio, os orcos subjugados teriam revelado aos membros do Conselho a localização de uma fonte da juventude e que esta é a razão que ainda os mantém vivos. Se esse fato é verdadeiro, eles jamais revelaram a mais nenhum elfo tão preciosa informação.

Outros dizem que eles conseguiram conservar suas vidas através de pactos realizados com demônios poderosos. Porém esta versão da história causa aversão em todos os elfos sombrios, e não é aceita, pois todos odeiam esses seres do plano infernal.

Invasão de Lar durante um Eclipse

Entre os jovens elfos sombrios existem muitas histórias sobre planos de guerra contra os forasteiros, e especialmente contra o reino élfico Lar. Um desses supostos planos é o de que uma invasão está sendo planejada para os próximos três anos à capital larissa. Os detalhes do plano são absurdos. Os astrólogos sombrios teriam descoberto a data de um eclipse solar que adiantaria ainda mais a noite equinocial, propiciando a ocasião perfeita: uma noite de quase doze horas que receberia ações cronometras num cronograma meticuloso e que culminariam na captura dos lordes élficos e na tomada da capital de Lar.

Magias e Amuletos de Proteção a Luz Solar

Dizem que os elfos sombrios passaram longos anos silenciosos estudando alguma forma de vencer sua incapacidade de suportar a luz solar. De acordo com o burburinho dos boatos, os arquimagos sombrios teriam desenvolvido uma magia poderosa e amuletos mágicos que os concederia proteção à luz



do sol e os permitiria atacar seus adversários sem mais se preocupar com este entrave. Versões ainda mais exageradas afirmam que estes amuletos também seriam capazes de disfarçar a aparência de um elfo sombrio para fazê-lo parecer com um elfo florestal ou dourado, ocultando todos os estigmas sombrios.

Líderes Impostores

Boatos circulam entre as casas nobres sobre a verdadeira identidade dos líderes do Conselho das Sombras. Segundo um destes boatos, Semíramis Ancalagon, Anátemas Judicael e Semaías Issacar seriam atualmente morto-vivos que haviam ocultado a sua morte e as marcas deixadas por ela. Outra corrente diz que os atuais líderes não passam de impostores plantados por alguns reis feiticeiros importantes após a morte dos verdadeiros líderes. Por uma corrente ou outra, esses impostores estariam encobrindo interesses escusos ao Reino Sombrio e sua verdadeira identidade precisaria, portanto, ser revelada. O problema é que ninguém ousa questioná-los abertamente, tamanho é o seu poder entre os sombrios.

Recuperação dos Morgonds e Sim dos Tempos

Boatos escaparam de funcionários de alto-escalão sobre uma expedição militar de sombrios instruídos pelo Conselho das Sombras para resgatar e recuperar os fragmentos dos obeliscos Morgonds. As pessoas acreditam que recuperando estes monólitos o Conselho das Sombras seria capaz de realizar o Ritual da Noite Eterna interrompido no final do 2º Ciclo, logo antes da Cisma. O fato é que muitos temem que a realização de um ritual tão poderoso atraia novamente a fúria dos Deuses, o que poderia representar o fim dos tempos.

Principais Personagens

Semíramis Ancalagon

Sem dúvida, a principal líder e articuladora política de Caridrândia. Esta elfa sombria é dotada de uma beleza e astúcia infernalmente sobrenaturais, somente equiparadas à selvageria e agressividade com que ela lida com os problemas políticos que enfrenta. Quando ela ainda era uma elfa floresta, o próprio Seret Analiom foi seu tutor nos ensinamentos da política expansionista e das artes infernais, o que faz dela hoje a maior autoridade expansionista ainda viva e uma das maiores feiticeiras sombrias. Sua delicada pele cor de chumbo apresenta várias marcas negras que formam desenhos em todo o seu corpo, lembrando tatuagens de hena. Seus astutos olhos púrpuros são capazes de prender a atenção de qualquer elfo e poucos são capazes de discordar das palavras proferidas por seus grossos lábios carmim. Se ela for realmente a Semíramis original, sua idade deve estar beirando os dezoito séculos, e ela deve ter

encontrado algum segredo para a juventude eterna, pois sua aparência é exatamente a mesma há pelo menos mil anos.

Anátemas Judicael

Mais antigo entre os membros do Conselho das Sombras, Judicael era um elfo dourado membro do Conselho dos Arquimagos Élficos de Lar, e posteriormente também fundou este mesmo órgão em Caridrândia. Seduzido pelo novo poder descoberto por Seret Analiom, Judicael logo se tornou um de seus discípulos. Mas como poderoso mago que já era naquela época, acabou desenvolvendo encantos e feitiços ainda mais poderosos do que os desenvolvidos por Analiom, o que abriu caminho para seu convite em participar do Conselho das Sombras como um de seus primeiros membros. Sua personalidade fria e analítica ajuda a impor sua autoridade entre os arquimagos e senhores sombrios, que temem ser seus pensamentos mais secretos auspicados por este poderoso mago. E como os demais magocratas sombrios, seu corpo tornou-se negro como o ébano e mais alongado, sendo ele o elfo sombrio mais alto de todos, atingindo a notável altura de 1,82m. Seus caninos avantajados, seus profundos olhos cinzentos e seu gosto por se metamorfosear em um morcego gigante, associados à fotofobia que todos os sombrios possuem, geram muitos boatos de que ele tenha se tornado algum tipo de vampiro. Porém ele pode ser visto frequentemente nas festas da nobreza comendo e bebendo do bom e do melhor. Mas o que intriga as pessoas é que ele deve ter pelo menos dois mil e duzentos anos de idade, e apenas aparenta ser um elfo maduro, e nem mesmo os mais poderosos feitiços de prolongamento de vida conhecidos pelos sombrios parecem durar por tanto tempo.

Semaías Issacar

Issacar no passado havia sido um temeroso sacerdote de Palier, e possuía duas espadas gêmeas consagradas ao deus antes de se converter aos ideais sombrios e conhecer a energia infernal. Sua subida ao conselho sombrio foi consequência do seu abandono aos velhos hábitos sacerdotais, sua iniciação na magia sombria e sua investida em treinamento militar. Após perder a mão direita e uma das espadas sagradas na batalha contra Miniel, Judicael construiu uma mão negra para substituir a mão perdida, e o próprio Issacar forjou uma nova espada com energia infernal como parecia da espada sagrada restante. Sua figura enigmática entre os sombrios revela não só marcas negras sobre a pele cinzenta do lado direito de seu corpo, mas também marcas douradas se espalham simetricamente em seu lado esquerdo. Dizem em bocas pequenas que ele sofre de um transtorno de dupla personalidade, em algumas ocasiões ele age bondosamente como o antigo sacerdote que foi, em outros é agressivo e voraz como o senhor sombrio que é. Verdade ou não, talvez ele esteja tentando se redimir perante Palier. Sua armadura arcana, herança de sua nobre



família em Lar, o concede a habilidade de voar com grandes asas que agora também refletem sua dubiedade: uma das asas é rubra e a outra é branca. Essa inconstância preocupa muitos senhores sombrios e até mesmo outros conselheiros sombrios. Como consegue estar vivo até hoje também é um mistério, pois sua idade pode ser de dois mil anos, mas ele ainda é tão ágil e vigoroso quanto seus guerreiros o são, e conserva o cargo de Supremo Conselheiro de Guerra.

Hermínio Aneliom

Este ambicioso elfo sombrio tenta usar de seu parentesco (apesar de distante) com Seret Analiom para obter influência em vários distritos. Porém nunca foi aceito pelo Conselho das Sombras como um de seus Feiticeiros Sombrios, apesar de ser um poderoso mago e membro da nobreza. Há muitos anos ele lidera um grupo de nobres que reivindica o controle de diversos distritos, mas este grupo conseguiu apenas uma pequena parte de suas reivindicações até agora. Existem rumores de que ele e seu grupo planejam um golpe de estado para tomar o poder do Conselho das Sombras, questionando a identidade e interesses de Semíramis, Anátemas e Semaías com fatos sobre os três que eles vêm colhendo em três dossiês negros. Ele só não sofreu retaliações maiores que a sua rejeição do Conselho, pois estes não têm provas concretas contra ele, ou por eles não julgarem que Hermínio seja poderoso o suficiente para representar algum perigo aos atuais membros do Conselho.

Sedreque, O Rei Roto

Este morto-vivo é um dos antigos Feiticeiros Sombrios, morto durante a guerra civil pela disputa dos distritos. Sabe-se de sua existência porque ele mantém constantes visitas ao Conselho desde que ele mesmo se apresentou como o rei do povo roto ao governo sombrio, e fez uma aliança em troca das cabeças de alguns de seus antigos rivais. Por isso, dizem que este rei conserva a memória de tudo o que aconteceu antes e durante a guerra civil, alguns especulam que seus poderes mágicos apenas se intensificaram após a sua morte. A aliança entre o reino de Rotum e Caridrândia foi firmada e muitos mortos-vivos liderados por Sedreque engrossam as tropas caridranenses. Mas nem todos os seus antigos rivais foram entregues e este desmorte conserva um ódio antigo por alguns dos atuais Feiticeiros Sombrios. Rumores sugerem que ele pretende tomar o poder para concluir sua vingança, e para vingar também o povo roto que se sentiu excluído da sociedade élfica.

Crosso, O Carcereiro-Mor

A principal autoridade entre os carcereiros das Minas Mortum é o sekbet chamado Crosso. Suas habilidades naturais o ajudam a rastrear prisioneiros fugitivos, que geralmente não conseguem ir muito longe. Por causa de seus

talentos, conseguiu subir na hierarquia dos servos sekbets até chegar a Carcereiro-mor de Minas Mortum. Rumores dizem que toda a sua frieza e brutalidade são apenas uma fachada, e que ele se compadece dos escravos, pois ele mesmo chegou a Caridrândia nesta condição. Outros dizem que ele é um traidor de seus "irmãos" escravos e abusa de maus tratos com eles.

Bronco, O Vice-Carcereiro

O segundo em comando entre os carcereiros é um orco nascido numa linhagem de orcos que vêm cuidando da carceragem há gerações. Ele não simpatiza com o ex-escravo que ganhou a posição de servo e subiu mais na hierarquia que ele. Por isso, vive tramando meios de tomar o poder de seu chefe, Crosso, e mantém vigias dia e noite espionando a vida do sekbet em busca de vestígios de que ele facilita fugas.

Marreta, O Líder dos Escravos de Mortum

Entre os escravos das minas há uma sociedade organizada, e um de seus maiores líderes é este altivo anão de meia idade que não se deixa esmorecer nem sob o jugo da chibata. Apesar de altivo, sua personalidade carismática faz com que ele cuide dos escravos doentes e procure apaziguar seus conflitos internos. Sua sabedoria muitas vezes é consultada por muitos escravos para dar-lhes mais ânimo e vontade de continuar vivendo. Relatórios dos carcereiros acusam-no de ser um agitador e tramar diversas tentativas de fugas. Mas sua conduta pacífica e papel fundamental para a sobrevivência dos escravos sempre fez com que o carcereiro-mor duvidasse de tais relatórios.



Domus de Arminus





Introdução

Eu vejo cidades escuras e destruídas pelo mal... meus sonhos são povoados por criaturas estranhas: meio homens, meio feras. Eles vivem num mundo estranho, onde sempre está chovendo e a noite nunca tem fim. Alguns são bondosos e honrados, lutam para preservar o pouco que ficou. Mas são poucos para uma tarefa tão árdua e colossal. A maioria perdeu as esperanças, seus sonhos e vontades foram tragados pela escuridão que os cerca. Quando dormem seus sonhos são visitados por seres malignos que sob as ordens de senhores perversos e gananciosos trazem a morte e o desespero.

Retirado do Manuscrito Visões de Leocacius

Poucos são os locais no Mundo Conhecido tão misteriosos quanto o Domo de Arminus. Destacando-se acima das árvores, o Domo negro e brilhante com diâmetro de quatrocentos metros, causa assombro e reverência a quem quer que ponha os olhos sobre ele.

A origem do Domo é desconhecida bem como o material do qual ele é constituído.

Feito de um material de coloração negra possui características únicas. Sua cor negra fosca chega quase a refletir a imagem do ambiente a sua volta. Tocando-a é rígida como uma rocha, tem uma temperatura levemente fria e emite pequenas ondulações nas áreas tocadas. Quando afastado o objeto que toca o Domo, se pode perceber por alguns milésimos de segundo uma aderência e pequena deformação semelhante de uma substância gosmenta.

Existem muitas teorias a respeito do Domo, mas muito pouca coisa é fato. E as discussões em torno das teses apresentadas podem durar horas sem que haja nenhum avanço nas pesquisas.

Atualmente os Colégios de magos de todo o Mundo Conhecido têm feito grande esforço no sentido de desvendar os segredos em torno do Domo. Mas cada Colégio tem sua "teoria oficial" e ainda estão muito longe de um consenso, e talvez da verdade também.

Origem

A cidade de Telas foi fundada no ano de 952 D.C. pelo explorador Evan Turner, um fiel servo do reino de Portis. Sua missão inicial foi catalogar áreas distantes para a formação de um grande mapa e posteriormente o início da colonização de áreas mais distantes.

Coincidência ou não, a sua grande nau *A beleza Azul*, foi danificada em uma grande tempestade na costa leste, próximo às praias geladas. Obrigados a buscar abrigo tiveram contato com grupos humanos dispersos na região e descobriram a existência de uma grande floresta encravada no deserto gelado.

Evan Turner sempre foi um grande explorador e experiente aventureiro para entender que ali se

encontrava um grande achado e seu senso de oportunidade falou mais alto. Convencendo metade da tripulação criou uma equipe de exploração que teria o objetivo de conseguir madeira suficiente para os grandes reparos da nau.

Por longos 16 dias o grupo de exploradores composto por doze homens de grande coragem cruzaram os desertos gelados acompanhados por três guias de um povo conhecido como os Azuis.

A primeira visão que tiveram foi de grande assombro. Milagrosamente o gelo não existia a alguns metros a sua frente e mesmo ao cruzar esta barreira imaginária, o clima se alterava completamente não havendo necessidade dos pesados casacos de pele que trajavam.

Evan escreveu ao rei que a região era de grande beleza como as florestas do reino e a vida parecia não ser mais do que primitiva. Um grande Domo negro se destacava entre as grandes árvores maiores do que muitas das quais já haviam visto e nesse oásis tiveram o contato com um povo pacífico.

Este povo se autodenominavam Sangar, ou o povo da Floresta de Eudan. O oásis de Eudan por muitos anos serviu de morada deste povo que vivia em harmonia com o ambiente. Grandes cavaleiros e caçadores dos búfalos das planícies geladas.

Evan juntamente com outros cinco exploradores resolveram permanecer no oásis de Eudan e enviaram os demais membros de volta a nau com a madeira para iniciarem os reparos e partirem novamente para o reino e espalhar as boas novas.

Acolhidos na tribo dos Sangar, os sete hóspedes se integraram perfeitamente a rotina da nova vida, enquanto esperavam o retorno de outros exploradores. Pelos primeiros cinco meses, Evan e seus homens, construíram uma pequena fortaleza feita em madeira e pedras. Algo tão rústico que somente permitia que vivessem em seu interior caso estivessem em grande perigo.

Ao final do sétimo mês, Evan já acreditava que os novos companheiros surgiriam, mas ao final do oitavo mês ninguém apareceu. Havia ficado claro que alguma coisa de muito grave havia acontecido e os exploradores se dirigiram para o lugar do desembarque.

Para a surpresa geral o barco estava encalhado na praia e não havia ninguém vivo. Algo de muito grave havia acontecido, mas era impossível saber o que seria. Marcas de algo semelhante a garras haviam rasgado parte do casco e sinais de luta ainda estavam presentes com armas encravadas na madeira e flechas disparadas contra o mastro central do navio.

Entendendo que nada poderiam fazer, recolheram o que puderam achar e aproveitar e retornaram a Eudan. Um novo planejamento teria que ser feito e logo que retornaram buscaram tornar o pequeno e rústico forte no princípio de um povoamento civilizado.





Cabanas e um pequeno muro feito de madeira construído. Estava claro que voltar a civilização seria uma tarefa árdua e complicada. Mesmo os Sangar pouco conheciam as regiões mais distantes e o relato dos Azuis que passavam de tempos em tempos pela região, mostrava o quanto era perigoso a viagem de volta.

Por um ano os exploradores catalogaram cada espécie viva do local, descreveram os hábitos dos Sangar e especularam sobre o Domo. Além do fato de haver um oásis em meio a um deserto gelado, o Domo em si era de um mistério único. Sem rachaduras ou juntas, um material que não sabiam do que era feito se estendia por quatrocentos metros de diâmetro, alcançando duzentos metros de altura e ocupando uma área de 125,6 Km².

Evan determinou com ajuda de seus ajudantes que o Domo era o responsável pelo efeito mágico da região já que através das explorações pela região descobriram que a partir do Domo o oásis se estendia por 15 km. Verdade ou não o Domo estava no centro do efeito de criação do oásis e mesmo os Sangar acreditavam nisso. Afirmaram que quando chegaram pela primeira vez ao oásis, o Domo já existia e nunca houve qualquer alteração em seu estado.

Os anos se passaram. Os exploradores casaram-se e tiveram filhos e uma vida sossegada, até que um dia uma pequena expedição chegou. Para os exploradores vindos de Portis e Calco uma das maiores surpresas foi encontrar Evan e seus homens vivos e gozando de boa saúde.

Em Portis e Calco todos haviam considerado a expedição de Evan um grande desastre e considerados a todos mortos. Desde a sua vinda até Eudan, já haviam passado três anos, e o novo encarregado Buno Diardes se tornou o novo encarregado das explorações do sul.

A chegada dos novos exploradores trouxe desconfiança e medo aos Sangar que acreditavam que seriam expulsos de Eudan. Por longos meses a atitude de Buno e seus soldados em relação aos Sangar, tratando-os como inferiores e explorando-os para as atividades de construção, o que levou a um clima de inimizade.

O confronto entre os exploradores e os Sangar ocorreu após o ataque a um grupo de jovens que se banhavam. Os ataques violentos dos Sangar mostraram um lado guerreiro até então desconhecido e a grande habilidade de luta levou os exploradores sobreviventes a fugir.

Evan e seus amigos foram capturados e mantidos vivos não sofrendo nada. Os que não conseguiram escapar e foram capturados foram obrigados a destruir o antigo forte e as muralhas de madeira. O ambiente inóspito demais para enviar forças para o combate e a melhor adaptação dos Sangar ao lugar foram determinantes para a derrota de Buno e de seus comandantes próximos que foram decaptados. Evan se tornou o representante oficial de Portis e Calco.

As relações melhoraram e em poucos meses o antigo clima de amizade foi restaurado após um logo tempo de suspeitas e ressentimentos. Os acontecimentos foram relatados na corte de Saravossa, mas nada foi decidido porque a relação entre a região de Eudan e Portis e Calco foi restabelecida graças a influência de Evan que reconquistou a confiança dos Sangar e conseguiu junto aos governantes de Portis e Calco que respeitassem o povo Sangar.

Evan e os demais exploradores passaram a buscar um novo lugar para construir suas casas e estabelecer o que seria o centro desta nova colônia. Inicialmente a região seria um entreposto avançado para os viajantes que seguiriam para as regiões mais ao sul. Porém com a descoberta da região dos Mangues e a formação de Uno, pouco a pouco Telas deixou de ser um centro importante para os viajantes. A grande distancia do litoral tornava inviável sua posição como ponto de comércio e apoio marítimo.

A nova semente da colônia foi em uma região descampada e de poucas árvores. Uma área considerada pelos Sangar como sagrada e misteriosa. Os Sangar afirmaram que era um local de culto sagrado dos antigos de um antigo império que a muito se extinguiu. Explorando o local e iniciando algumas escavações, Evan e seu grupo encontraram as ruínas de uma antiga cidade. Aparentemente a antiga cidade havia sido soterrada por toneladas de terra negra que misteriosamente preservou toda a cidade dos efeitos do tempo.

Os exploradores iniciaram então a retirada da terra, escavando a região e desenterrando dia após dia partes da cidade. Misteriosamente a cidade soterrada estava intacta, com suas casas e torres de um tempo muito distante. Tudo se encontrava perfeitamente conservado como se os próprios exploradores estivessem construído a cidade a pouco tempo.

Galerias subterrâneas gigantes de esgoto foram encontradas e o que parecia ser a capital de um antigo império pouco a pouco voltava a aparecer. Muitas regiões ainda hoje estão soterradas e escavadas aos poucos, mas grande parte já está descoberta.

A cidade subterrânea conhecida como Alcanor foi rebatizada como Telas.

Se sua importância econômica e estratégica nunca foi alcançada como haviam planejado, foi seu passado e os mistérios do Domo que atraíram centenas de magos, feiticeiros e todos aqueles que possuem afinidade pela magia.

As Guerras nas Sombras

Os segredos do Domo de Arminus atraíram não somente os colégios místicos, mas chamaram atenção dos elfos sombrios, que de Caridrândia enviaram emissários para descobrir os segredos do Domo. Infiltrados como espiões a presença dos sombrios não foi totalmente ignorada por todos.





Seus antigos adversários os necromânticos perceberam a sua presença. Uma batalha travada no silêncio da noite foi iniciada, muitos acham que essas batalhas foram boatos e nunca existiram, mas aqueles que presenciaram jamais se esquecerão dos efeitos gerados por ela.

No ano de 1135 d.C. os sombrios realizaram um audacioso ataque as construções dos necromânticos, roubando seus tomos de magia, guardados desde a fundação do colégio. O ataque realizado no meio da noite foi avassalador e os necromânticos não tiveram como se defender. Membros dos demais colégios foram chamados para prestar ajuda, mas ignoraram o pedido dos necromânticos, que sozinhos não tiveram chance. Até hoje os necromânticos se ressentem dos demais colégios por essa derrota.

O ano de 1209 d.C. após anos de planejamento, os necromânticos tiveram a sua vingança, depois de descobrirem postos avançados dos sombrios na região. Ataques foram organizados e a vitória foi esmagadora, desta vez foram os sombrios que foram pegos de surpresa e tiveram que abandonar os arredores do Domo de Arminus e se refugiarem em Caridrândia.

No ano de 1343 d.C. ambos os lados estavam preparados, não havia ataque surpresa, seria uma batalha em campo aberto nos arredores de Telas e com todo o poderio que os dois lados poderiam dispor. Nesta noite aconteceu algo que nenhum dos lados consegue explicar até hoje: o choque provocado pelas magias provocou uma noite profunda onde nem as luas de Tagmar podiam ser vistas o que durou 13 dias nessa região. Tal evento ficou conhecido como a guerra da noite sem luas. Os dois lados se retiraram sem que houvesse um vencedor, com muitos mortos de ambos os lados.

No ano de 1467 d.C. outra guerra em campo aberto aconteceu. Os sombrios tentavam reconstruir seus centros de observação ao redor de Telas. A manobra foi descoberta pelos necromânticos e outra batalha aconteceu. Não se sabe porque sortilégios, mas vários necromânticos e sombrios desapareceram do mapa. A explicação mais freqüente é que a proximidade do Domo aumentou o poderio das magias e abriram halos de absorção que puxaram sombrios e necromânticos para não se sabe onde. O campo de batalha estava vazio e nem sinal dos lados contendores.

Desde então os sombrios tentam reconstruir seus postos de observação, mas cada investida é antecipada pelos necromânticos. Uma guerra velada travada nas sombras da noite tem sido travada e ambos os lados já perderam muitos membros.

Geografia, Sauna e Flora

A região em torno do Domo de Arminus é um oásis de vida vegetal e animal. Onde deveria existir um deserto de gelo, pois a proximidade com as Geleiras é imensa, a natureza explode de vida em toda sua exuberância e beleza. Não existem feras

realmente perigosas no oásis do Domo: gorilas, onças, ursos e lobos são os animais mais perigosos que habitam aquelas matas dentre outros animais de pequeno porte.

O clima é agradável o tempo inteiro oscilando somente entre tardes um pouco mais quentes no verão e noites mais frias no inverno. Chove bastante também, principalmente nos últimos meses do ano.

A região é cortada por diversos rios, mas poucos são navegáveis e a grande maioria não é perene. Nas matas do Domo existe um único povo: os Sangar, de cabelos negros, pele e olhos claros, esse povo migrou das Geleiras para a Região do Domo há muitos anos. Tem uma vida simples e benfazeja, dividindo seus dias entre a agricultura, caça, pesca e fabrico de barcos e redes. São a mão de obra mais comum na região e guias formidáveis também.

As árvores do local assumiram aspectos estranhos e grandiosos alcançando mais de 50 metros de altura. As grandes copas das árvores parecem querer cobrir todo o céu e transformam o dia em noite, mesmo com o sol em seu zênite.

Flora

Erva de Obacco, uma planta comum na localidade de pequeno porte. É usada como fumo pelos Sangar nas cerimônias que antecedem as batalhas e após elas. É usado para purificar a alma do guerreiro e prepará-lo para entrar em conexão com o grande espírito.

Folha doce é usada pelos Sangar durante as orações. É queimada em pequenos potes que são usados para espalhar a fumaça pela casa e pelo corpo das pessoas. É feita uma mistura da folha doce com pequenas lascas de carvão criando um incenso resinoso; dizem também que tem poder curativo se aplicada como pasta sobre o ferimento.

Alvia da neve uma planta que nasce na fronteira entre o oásis e o deserto gelado da geleira. Suas folhas são de cor prateada e com grandes raízes aéreas. Dos galhos mais novos é retirada uma resina que é consumida com uma pasta de carne. Sua utilização é feita durante o ritual das caçadas de inverno quando os guerreiros devem caminhar pelas regiões geladas.

Ceedor é uma das várias árvores da região. Com mais de quatro metros de altura é muito usada para fazer instrumentos de madeira em especial as grandes lanças de guerra.

Caminhos e trilhas

Chegar a Telas não é uma tarefa fácil. Se em muitos lugares de Tagmar os perigos naturais são difíceis, na região mais ao Sul, os obstáculos são quase intransponíveis.

Existem dois meios para se chegar a Telas, o primeiro seria de navio, onde aportando na aldeia





de Trisque ainda existe um percurso de dezesseis dias até chegar à cidade. A necessidade de um guia experiente é a diferença entre chegar inteiro ou ter uma morte horrível na imensidão do deserto de gelo.

A segunda rota mais e mais difícil é cruzando parte da cadeia Ergoniana vindo dos Mangues. Uma região infestada de orcos e saqueadores e outras raças nem um pouco amistosas como os Elfos Sombrios. A rota apesar de tudo é mais quente e contando com ajuda dos Napois tudo corre muito bem.

Existe ainda uma terceira rota, mas considerada por muitos como um privilégio concedido a pouquíssimos mortais. Esta rota passa próximo ao reino de Blur e tem como última parada a fortaleza de Tar-neldor. Uma rota tranqüila e considerada confortável na medida do possível que se pode ter ao passar pela região dos anões.

Dovos da Região

Sangar, o povo místico

A história deste povo começa ainda no Segundo Ciclo quando um grupo de dissidentes do reino Basttar se viram obrigados a fugir da invasão dos elfos sombrios de Caridrândia, em busca de escravos para as suas minas

Ainda antes do final do Segundo Ciclo encontraram a região de Eudan e o Domo de Arminus, onde se estabeleceram.

O período conhecido como o exílio é chamado em sua história como *A Grande Caminhada*, quando partiram de sua terra nas atuais grandes planícies geladas até alcançar a região de Eudan e as grandes florestas que hoje circundam Telas.

Muito se perdeu deste a sua chegada a região de Eudan. Muitas gerações se passaram e grande parte do antigo povo se foi, seu conhecimento regrediu e antigos cultos se perderam. O seu antigo culto a Ganis foi retrocedendo hoje sendo considerada como a grande mãe.

O grande espírito é a força vital que une a todos os seres vivos e que comanda o destino de todos. Para eles o mundo tem somente um caminho: o seu fim, já determinado e que pode ser adiado, mas jamais evitado.

Desde a sua chegada, os Sangar assumiram a formação tribal em pequenos grupos de 20 a 30 indivíduos formando 4 a 6 famílias por unidade. Apesar de estarem separadas em tribos costumam desenvolver diversas atividades em grupo tais como a caça as grandes manadas de búfalos.

As mais importantes tribos são os Acadae, os Umeria, os Ansiria e os Amoriania.

Sistema de governo

Seu sistema de governo é através de um conselho tribal reunindo os mais velhos membros de cada uma das famílias. Estes formaram o conselho dos mais velhos e responsáveis pelas práticas xamãs e o culto ao grande espírito e a grande mãe.

Cerimônias consideradas sagradas por este povo, onde através da cerimônia das ervas sagradas os anciões alcançam a iluminação e tem suas decisões guiadas pelo grande espírito. A cerimônia se dá antes de cada reunião com o uso de cânticos, rezas e dança juntamente com a erva para atrair a atenção do grande espírito.

Muitas destas cerimônias também são usadas para ver o mundo dos espíritos e conversar com os mortos. Estes rituais somente são permitidos aos homens. As mulheres ficam incumbidas de preparar a erva e são elas que conhecem os ingredientes especiais que serão tomados no ritual.

Conselho tribal

Composto pelos chefes de cada família. Estes têm o poder de decisão em suas famílias, contudo todo homem já em idade adulta tem o direito de poder expressar sua opinião dentro do conselho.

Guerreiros Sangar

Temidos pela sua capacidade de se camuflar na floresta passando imperceptível pelos inimigos. Todo homem na aldeia é treinado no manejo da lança para sua própria defesa nas regiões geladas, ou para a defesa da tribo contra invasores e outros animais que moram as redondezas.

Olgaris

São os homens sagrados da tribo. Dotados de poderes especiais concedidos pelos deuses, servem como mediador das forças divinas e naturais para com o homem.

Muitos têm o poder de ver os guias espirituais dos indivíduos independentes de sua raça.

Rituais

A comunidade Sangar tem uma relação muito íntima com a natureza e o ciclo da vida. A sua religião é baseada nos fenômenos da natureza e baseada no disco da vida, uma filosofia que prega o respeito às diversas formas de vida e que todos estão interligados de alguma forma.

O Ritual do Nascimento: considerado um dos momentos principais da vida de um indivíduo. Nesta cerimônia os pais da criança a apresentam para toda a tribo e oferecem uma festa. Nesta todos os convidados levam algum tipo de alimentos que será oferecido a criança como sinal de boas vindas e os pais oferecem este alimento aos convidados como sinal de compartilhamento da felicidade deles com os demais.





O Ritual da Maior Idade: ocorre quando o jovem alcança a idade de quinze anos. O ritual consiste em receber uma tatuagem que simbolizará sua tribo e os feitos dos seus antepassados. A tatuagem é feita no rosto e preenche todo um lado, não precisando ser somente o direito ou o esquerdo da face.

O Ritual das Caças de Inverno: é esperado por toda a tribo. Neste é um dos poucos rituais em que um sangar sai do oásis de Eudan e parte para a caça dos grandes búfalos.

Nos últimos três meses do ano, os búfalos fazem sua grande migração para as regiões mais a norte da Geleira, passando muito próximo do Domo de Arminus. Talvez pelo efeito mágico, a manada evita se aproximar muito da região o que leva os guerreiros Sangar a entrar nas regiões geladas.

A sensação de centenas de búfalos correndo é de um pequeno terremoto e a visão da manada se estende por alguns quilômetros é de grande beleza.

O Ritual dos Espíritos: é feito nos últimos dias de cada ano, quando os anciões iniciam os preparativos para as festas em respeito aos mortos. Uma grande cerimônia começa a ser preparada quase quarenta dias e a duração da festa é de dois dias. Nestes dias a população consome as ervas sagradas, um pouco mais diluídas que os anciões costumam consumir nos dias do conselho.

Todos entram em uma grande roda cerimonial e cantam para seus ancestrais.

O Ritual dos Mortos: é uma cerimônia muito triste, o corpo é colocado dentro de um imenso jarro cerimonial e dentro dele é despejado uma solução preparada pelos seus entes mais queridos. A solução preparada com seivas vegetais tem a capacidade de digerir toda a matéria orgânica, transformando tudo em um líquido verde.

O interior do jarro é então despejado em algum lugar da floresta, próximo a uma árvore e coberta com alguma terra ou folhas, mas sendo rapidamente absorvida pela terra.

Existe o uso de ervas aromáticas usadas para ajudar a levar a alma dos mortos para a presença do grande espírito.

Cultura

Escrita

Sua escrita é rudimentar. Conhecem as mais diversas línguas do mundo de Tagmar pelo contato que possuem como os moradores de Telas, sabendo escrever e ler todas elas. Usam uma grande gama de símbolos para se comunicar.

Religião

Sua religião é primitiva e busca a harmonia com a natureza. O sacerdote Sangar recebe a

denominação de Olgari e é considerado um homem santo e de grande prestígio dentro da comunidade.

Os Olgaris são os guardiões do grande círculo da vida ou também conhecida como a roda da cura. É através da roda da cura que é possível saber um dos quatro animais sagrados que regem o destino do indivíduo e que são seus guias espirituais.

Muito mais do que nascer sob um dia específico é o coração daquele que busca o guia que escolhe a vida que deseja levar e o guia vêm a seu encontro, ajuda-lo no seu destino.

Os guias espirituais são:

A águia

Visão e liberdade da mente são suas características. Permite aquele que o tem como guia deslumbrar com mais clareza os desígnios do destino. Confere respostas em momentos difíceis. Os membros do grande conselho têm em comum o guia espiritual a águia.

O lobo

Astúcia e paciência são suas características. Na luta pela vida o guia espiritual o lobo permite que aqueles que o tem nascido sob sua proteção à capacidade de sobrevivência acima do normal. Costuma ser o guia dos grandes rastreadores e caçadores.

A serpente

Sabedoria e longevidade são suas características. Os homens sagrados têm como a serpente seu guia espiritual dando-lhe sabedoria e vida para ajudar a guiar o seu povo.

O Búfalo

Força e vitalidade são suas características. Um difícil caminho é o destino daquele que segue este guia espiritual e são muitos que tem sua existência breve no mundo. A marca do guerreiro que busca o equilíbrio entre a paz e a guerra que existe em seu coração.

Os Olgaris também são responsáveis pela entrada do guerreiro no caminho sagrado. Na religião Sangar os elementos tem um poder muito grande e compõem a natureza dos seres. Na escolha do caminho sagrado, o indivíduo deve escolher um dos quatro elementos (terra, fogo, água ou ar), para buscar se integrar com seu guia espiritual.

Com isso os guerreiros passam a usar pequenos amuletos representando não somente o seu guia, mas também os elementos que o ajudam a se integrar com seu guia através da meditação e dos cânticos sagrados.

Comércio

Grande parte de sua economia é baseada na troca comercial de seus produtos com os habitantes de



Telas e com o povo anão de Blur. Especificamente com Blur, os Sangar têm um tratado já firmado há alguns séculos, onde levam os produtos agrícolas cultivados até a base da montanha e lá recebem dos Napois as moedas e objetos que necessitam.

Os alimentos vendidos são levados pelos Napois, pelos céus, até a fortaleza de Tar-neldor, de onde seguem para Blur nas caravanas anões de transporte.

Os produtos comercializados são ervas, frutas e sementes, uma agricultura básica e quando necessários alimentos já trabalhados como peixes secos ou carnes defumadas. Com Telas tem um comércio mais sofisticado com venda de produtos manufaturados como tecidos e peles trabalhadas, além de produtos agrícolas.

A Agricultura

Um dos feitos mais impressionantes dos Sangar é o conhecimento da terra e das plantas. Há muito tempo, logo no início do povoamento de Telas, muitos dos estrangeiros iniciaram uma agricultura de subsistência. Apesar de todos os esforços feitos pelos colonos pouco ou quase nada foi conseguido com as plantações.

Por algum tempo acreditaram que os Sangar estivessem de alguma forma prejudicando-os, mas depois de meses de vigília determinaram que a terra fosse pobre para o plantio. Contudo nunca souberam explicar a grande produção que os Sangar obtinham com o mínimo de terra arável.

Mesmo com o intenso comercio com Blur e Telas a área de plantio dos Sangar não aumentou mais do que um terço desde o início do povoamento de Telas.

Cidades e Locais de Interesse

O Domo de Arminus

Nunca uma estrutura desconhecida gerou tanta especulação e lenda sobre sua origem. O Domo de Arminus é uma estrutura que a principio não tem qualquer significado, apesar de ser incontestável sua influência para a existência do oásis de Eudan, como é conhecido entre os Sangar.

Várias são as lendas que surgiram para explicar o que é até agora inexplicável. Alem destas lendas cada uma dos colégios de magia estabeleceu uma teoria própria.

Teoria Elementalista

"Meus irmãos e confrades eu saúdo vossa presença nessa tarde tão gloriosa e agradeço vossa atenção às palavras desse humilde servo. Hoje eu vos trago, em definitivo, todo esclarecimento, toda à luz, sobre o mistério que envolve o Domo de Arminus!

Eu, o menor dos meus irmãos, fui escolhido para ser o portador da Grande Revelação! É chegado o

Tempo dos Tempos! É Chegado o dia da Redenção! Eis que os Grandes Elementos estão à espera da libertação... – O velho Mestre Elementalista não pôde concluir suas colocações. Logo um grupo de mestres místicos, através de vários encantos, o sobrepujou e levou dali; nunca mais foi visto."

Os Elementalistas, tanto Prometéicos quanto Tradicionais, concordam, em parte, com as opiniões dos Naturalistas em relação ao poder místico que flui através do Domo. Contudo acreditam na possibilidade do Domo ser único ou, na melhor das hipóteses um conjunto de quatro ou cinco, um para cada elemento presente na criação de Tagmar: Éter, Fogo, Água, Terra e Ar.

Os Elementalistas estudam a possibilidade do imenso fluxo de Karma que flui do Domo, ou para o Domo, ser o fluxo místico que une todos os elementos. Se essa teoria for verdadeira o Domo guarda o segredo da união harmônica com todos os elementos. Ele seria o elemento que falta para a compreensão efetiva do todo e de sua origem. A chave para a iluminação...

Prometéicos, contudo, entendem o Domo ligado estritamente aos quatro Titãs-Elemento. Talvez ele seja um mecanismo criado pelos deuses para manter o mundo em constante harmonia Elemental, dosando as quantidades e misturas em proporções corretas. O controle sobre o Domo permitiria controlar as tempestades, terremotos, maremotos, furações, erupções vulcânicas, enfim, todas as coisas ligadas às forças criadoras que atuaram sobre Tagmar no princípio. Talvez tenha sido criado com esse propósito: um objeto mágico com poder para controlar toda a estrutura Elemental de Tagmar. Prometéicos mais ousados têm insinuado que as experiências e documentos históricos recuperados podem indicar que o Domo é, no mínimo, o receptáculo do poder dos Titãs-Elemento, e teria sido assim que os deuses preservaram a força dos titãs no mundo, mesmo depois de bani-los. Outros acreditam que o Domo é a própria chave para a cela que aprisiona os titãs, ou senão, a própria cela em si. As implicações dessa declaração são devastadoras e qualquer postulado que indique a menor alusão a essa teoria é rapidamente rejeitado e destruído, ao passo que seu autor sofrerá conseqüências não menos drásticas...

Teoria Necromântica

"Esses tolos perdem seu tempo em discussões infundáveis e infrutíferas! Nem percebem o quanto estão próximos de uma morte lenta e dolorosa... deixe-os viver os seus dias de ignorância, deixe-os dormir e sonhar seus belos sonhos de poder e riqueza e iluminação... Nós velaremos o sonho dos tolos. Exatamente como temos feito há tantos séculos!"

Os Necromantes não têm lugar entre os estudiosos que podem vir ao Domo. Suas desavenças lhes permitiram somente enviar, quando muito, representantes de menor influência, mascarados e



protegidos por místicos que compreendem que a doutrina e filosofia desses bruxos não é, de fato, demoníaca ou maligna. Mas comenta-se que o próprio Nabu teria passado muitos dias e noites dedicado à tentativa de visualizar os segredos do Domo do Arminus, mas sem sucesso. Os Necromantes, logo, não formaram postulados oficiais sobre o Domo e a maioria o considera apenas um capricho criado por deuses, demônios ou titãs.

Contudo os Necromantes têm dado um auxílio extremamente eficaz à Telas. O desinteresse dos Arquinecromantes pelo Domo é inversamente proporcional aos dos Gregorii. A fonte de poder incomensurável que o Domo representa, bem como sua evidente natureza mística, tem levado os arcanos negros, entre eles vampiros, necroarcãos e, principalmente, elfos sombrios a desejarem ardentemente obter os frutos do trabalho de pesquisa realizado em Telas. Os Necromantes, agindo nas sombras e furtivamente, são a principal linha de frente contra as investidas dos Caídos. Mas poucos magos em Telas reconhecem isso. A maioria considera os Gregorii e os Necromantes como farinha do mesmo saco.

Teoria da Ilusão

"Muito breve, muito breve... aproxima-se como nunca o Dia do Despertar. Quando toda obra realizada chegará ao fim! Veja o Domo, ele marca o Tempo; as areias do destino passam por ele. Breve os Gêmeos despertarão, estejamos preparados... não devemos dormir nem viver O Sonho. Nossos olhos devem atravessar esta Realidade e perceber uma mais profunda e verdadeira. Abra os olhos... Desperte. Veja! A Hora está próxima."

Os mestres ilusionistas são os maiores adeptos da também chamada Teoria Finalista. Segundo esses mestres existe um padrão no fluxo místico do Domo. Estudando-o os Ilusionistas acreditam que o Domo é uma imensa ampulheta mágica pela qual a força mística que mantém Tagmar – o sonho dos Gêmeos Luz e Treva – vai escoando gradativamente.

Os ilusionistas divergem quanto ao que acontecerá quando todo poder mágico de Tagmar se exaurir. Alguns acreditam que Luz e Treva despertarão de seu sono nesse dia e Tagmar chegaria ao fim. Outros defendem que um novo sonho, uma nova realidade, seria criada e que as mentes não iluminadas talvez nem percebam a nova ilusão manifestando-se, mas os mestres iluminados do Colégio garantem que ainda nessa era versão o fim do presente sonho e o início de um novo. Todos, porém garantem que, de uma forma ou de outra, estamos vivendo os últimos dias do Mundo Conhecido. Quando a Ampulheta estiver bem próxima de esvaziar o poder mágico da Tagmar vai diminuir até desaparecer. As mentes dos Filhos serão corrompidas e o mundo sofrerá grandes convulsões: guerras, tormentas climáticas e muitas outras calamidades e desastres. É o clímax do Sonho que sempre antecede o Despertar.

O mestre Leocacius é o precursor dessa teoria. Ele mesmo admite ter entrado em sintonia com o Domo e que através desse artifício consegue ter vislumbres do Sonho e dos dias futuros ou passados. Suas visões, alucinações na opinião da maioria, são de um mundo devastado e negro, consumido pelo mal. Contudo a maioria dos místicos considera Leocacius senil e até mesmo completamente louco. Não obstante ele era um fervoroso seguidor da filosofia de Maya e foi considerado por muitos como um dos mais próximos de atingir a Volição.

Teoria do Conhecimento

"Acredito firmemente que o Incognoscível revelou-se. Acredito firmemente que o Domo é essa revelação".

O Colégio dos Mestres do Conhecimento têm se empenhado de forma impressionante na busca de decifrar o poderoso e enigmático Domo de Arminus. Tanto que uma das mais impressionantes revelações sobre o Domo partiu dos postulados desses magos. O Colégio do Conhecimento entendeu que o fluxo de energia do Domo deixa impressões místicas em sua superfície. Essas impressões, se lidas corretamente, poderiam trazer uma fonte inigualável de conhecimento, talvez de tudo. O passado, o futuro, as línguas, a história, o tempo e o espaço, talvez a mente do próprio Incognoscível pudesse ser vislumbrada!

Diante dos postulados do Colégio os mais céticos se perguntam: poderia tudo isso estar gravado na superfície escura e misteriosa do Domo? Poderia ser lido? Como? Cada vez mais perguntas são formuladas e os mestres do Conhecimento estão empenhados em pesquisas e testes sobre esse impressionante efeito.

São os únicos abertos a discussões francas com os outros Colégios. E não desprezam nem a menor hipótese que seja levantada. Por mais escandalosa ou mirabolante que seja. Tudo é analisado e confrontado com seus intrincados métodos de observação e pesquisa.

Atualmente os Mestres do Colégio têm se preocupado com a influência dos Irmãos Sombrios na região de Telas. Pactos entre os Irmãos, elfos sombrios e outras entidades arcanas chegaram aos ouvidos dos líderes do Colégio. Comenta-se que alguns mestres do Conhecimento têm auxiliado Necromantes na caça desses perigosos e sagazes inimigos...

Teoria Naturalista

"Eu te ofereço um caminho seguro para a iluminação. A chave dessa porta está bem aqui! O Caminho está ao nosso alcance; sob nossos olhos! E você simplesmente rejeita?!"

Os magos naturalistas provaram que imensas quantidades de karma fluem através do Domo. Tais estudos mostraram que o Domo é capaz de canalizar quantidades inimagináveis de poder





mágico na sua forma mais bruta e cristalina, talvez seja puro éter, talvez seja um tipo diferente de karma... talvez um tipo de karma divino? Essa força mística é tão pura que vibra num nível que mesmo os místicos mais poderosos do Colégio da Ilusão ou Alquimia não puderam manipular.

Além disso, os magos naturalistas têm defendido que o Domo é parte de um conjunto de oito, um para cada cardeal místico de Tagmar, e que toda a energia mística do mundo flui através desse conjunto num processo de constante renovação do universo. Esses místicos almejam conseguir canalizar parte dessa força mística para abastecer seus encantos. Esse poder e o que ele é capaz de fazer ainda são um absoluto mistério para o qual, no entanto, os Naturalistas imaginam encontrar as respostas no Domo. Alguns mais otimistas acreditam que o Domo poderia revelar um caminho pelo qual os Naturalistas e talvez até os não-iluminados alcançariam o Terceiro Círculo, mas outros cogitam sobre a possibilidade do Domo ser um caminho anti-natural para iluminação sendo ele mesmo algo não-natural e, portanto, alheio à união com o Amplexo Vital. Enquanto as discussões persistem nas reuniões ao ar livre organizadas pela Escola, cada vez mais de seus membros intensificam meditações e observações sobre o Domo e a porta para a qual ele, provavelmente, é a chave...

Teoria Alquímica

"Tudo pode ser mudado. Tudo! Nada é imutável. Nada!"

Se por um lado os Senhores do Saber são os mais infatigáveis pesquisadores do Domo e de suas origens e razões de existir, os Alquimistas são os mais habilidosos na arte de manipular e testar o pouco que se conhece sobre o Domo.

Aos Alquímicos pouco interessa o porquê do Domo existir, ou quem ou quando foi feito. Interessa apenas a capacidade de controlar e alterar suas capacidades místicas. Os mestres desse Colégio não desenvolveram grandes postulados sobre o Domo. Semelhante aos senhores do Conhecimento eles acatam e testam todas as teorias apresentadas, ainda que absolutamente absurdas. Graças a isso são os que têm maior afinidade com todos os Colégios e mestres instalados em Telas. E tal característica garante que eles estejam a par de praticamente todos os estudos que envolvem o Domo... pois são eles os "testadores oficiais" das teorias apresentadas.

Particularmente os Alquimistas reconhecem que o Domo encerra grande quantidade de energia mística, a razão, contudo é ignorada. Para eles poderia ser qualquer coisa... o importante é que acreditam firmemente que tal energia pode ser transmutada, como tudo mais no mundo, e buscam exatamente essa capacidade.

Muitos questionam o que seria capaz de fazer o místico que tivesse domínio sobre tal fonte de poder e a ética que estaria implicada na questão.

Os Alquímicos, todavia garantem que não é o desejo de poder que os movimenta e sim a compreensão e o entendimento da força transmutadora que age sobre Tagmar e para a qual o Domo, segundo eles, encerra grandes respostas.

Telas

Para aqueles que atravessam o grande deserto gelado a região de Eudan é um oásis. A floresta com suas imensas árvores se destacam a mais de 500 metros de distância levando tranquilidade aos viajantes exaustos da viagem.

A neve se desfaz por magia a 15 quilômetros de Telas e o ar de frio passa para uma temperatura de 27 °C em alguns passos para fora da neve em direção ao Domo.

O frio deixado para trás parece ser de um outro mundo e mesmo o céu sobre a região é claro e limpo.

A passagem leste é a que mais se aproxima de Telas e onde se pode passar pelo grande arco de entrada da cidade. Uma estrutura feita em pedra e medindo quinze metros de altura o arco é a primeira grande estrutura da cidade a ser vista.

A cidade é toda feita em pedra, das casas até as grandes torres e palácios existentes da cidade, tudo feito do mesmo tipo de material.

As ruas são calçadas com grandes blocos de pedra e jardins se espalham por todos os lados, sejam eles jardins nos beirais das janelas até os grandes jardins das praças. A cada conjunto de seis quarteirões temos uma praça e próximo ao Domo um grande jardim se forma sendo cortado somente pelas estradas que aparentemente acabam ao se dirigir ao Domo.

Existem divergências sobre a construção da cidade: para alguns estudiosos parece que a cidade foi construída ao redor do Domo, mas para outros o Domo foi formado após a construção da cidade, tais teorias só aumentam as especulações sobre a sua origem.

A cidade de Telas é um aglomerado de casarões e pequenas torres, alinhados entre dezenas de casas de arquitetura clássica. Para aqui convergem muitas dezenas de magos de toda parte do mundo. A grande maioria vem à procura de aperfeiçoamento, buscando um local que favoreça a concentração das forças místicas manipuladas por eles, e toda a região do Domo é excelente para esse propósito. Tal interesse na região fez surgir após a sua descoberta, de grandes centros de magia e uma grande biblioteca arcana.

Magos vindos de Portis e Calco, sobretudo Mestres do Conhecimento e Alquimistas, que desejavam estudar o Domo e conhecer suas propriedades, agora viam em mais esta descoberta do passado uma forma de desvendar os mistérios místicos da região.





Conforme o avanço dos estudos, o Domo relevou-se um mistério além da compreensão das maiores mentes do Mundo Conhecido. Temendo que a magia do Domo pudesse ser usado de forma incorreta e com os propósitos injustos, os Colégios de Magia resolveram “financiar” a independência de Telas expulsando dali qualquer forma de influência não arcana. Sendo assim Telas pode ser considerada como “terra de ninguém” onde nenhuma influência política ou social está definida.

O povo Sangar por acreditarem que a região é amaldiçoada não impuseram obstáculos para a colonização da cidade, e seus avisos foram ignorados pelos recém chegados de Portis e Calco.

A administração é garantida por um grupo de representantes dos 6 Colégios de Magia que procuram decidir todas as questões que influem sobre o local de forma equilibrada e pacífica, embora nem sempre sejam esses os termos usados nas reuniões desse conselho.

A população é bem pequena e constituída de pessoas de todas as raças e locais do mundo, além de algumas raças selvagens que nesta região são estranhamente aceitas como normais, como centauros, bestiais etc. Grande parte desta população é formada por ex-aventureiros ou mercadores que vieram em caravanas de estudo, mas que decidiram transformar essa região calma e agradável em seu lar, e a outra parte, como já mencionado, é formado por viajantes sazonais à procura de conhecimento ou iluminação.

Muitos mestres de diversos Colégios têm se instalado em Telas também, principalmente nos últimos anos quando as pesquisas sobre a natureza e propriedades do Domo intensificaram-se enormemente. Esses fatos fazem do Domo um local excepcional para encontrar grandes mestres arcanos.

As principais destaques de Telas são:

Arco de Pedra: Não se sabe ao certo o motivo pelo qual foi feito. Uma estrutura com quinze metros de altura feita em pedra e com detalhes em ouro chama a atenção de todos os que passam.

Outra característica bem marcante do arco de pedra são as imagens em pedra esculpida em um grande bloco maciço e as dúzias de gárgulas e pequenos anjos que se alternam e parecem olhar para todos os que ingressam na cidade.

A praça das fontes: Um das praças mais charmosas da cidade. Uma grande fonte feita em mármore em motivos florestais atrai as pessoas durante o dia para se refrescarem em sua água sempre muito gelada.

Muitas pessoas consideram que dá sorte lançar pequenas moedas ou beber a água considerada rejuvenescedora.

Verdade ou não é um dos locais mais procurados pelos grandes mestres para colocar a conversa em dia e reencontrar velhos amigos.

Jardim dos prazeres: É o maior jardim da cidade e ponto principal de encontro para os cidadãos que após um dia cansativo de trabalho vem se refrescar em suas varias fontes e descansar sob os galhos das árvores.

Os vários bancos da praça estão sempre cheios de pessoas que os usam para descansar, meditar ou simplesmente ler um livro. Vários tipos de pássaros são encontrados se alimentando das árvores frutíferas cultivadas nela.

Biblioteca de Ebriel: Quando começaram a escavar a estrutura, pouco se sabia o que era e o que poderia ser encontrado em seu interior. As grandes janelas e portões estavam fechados, emperrados e tiveram que ser arrombados e substituídos para se permitir a entrada.

Um grande salão na entrada demonstrava ter sido uma estrutura importante no passado. Nos dias que se seguiram a exploração do edifício determinou-se que era uma grande biblioteca, muitas das estantes que se encontravam preservadas não tinham mais os antigos livros que tinham se tornado pó.

Ainda existem algumas portas emperradas e salões ainda não explorados, as grandes escadarias que dão para níveis inferiores da biblioteca ainda se encontram lacrados a espera de autorização oficial dos administradores da cidade para serem abertos.

Solar das orquídeas: Uma estrutura circular com seis andares e uma grande fonte no centro. Quando foi desenterrado, pouco se sabia sobre a estrutura e sua finalidade. Incrivelmente os trabalhadores passaram a preencher os espaços vários com grandes blocos de vidro e após detalhar todo o lugar descobriu-se que lá se cultivava certas flores.

Alguns poucos quadros antigos encontrados preservados mostravam um pouco da estrutura. Após meses de cultivo e reconstrução de estruturas destruídas pelo tempo, o solar voltou a sua antiga imponência.

Misteriosamente somente orquídeas conseguiram ser cultivadas no solar.

Centros Místicos

Desde os eventos iniciais de sua fundação a cidade foi obrigada a não possuir nenhum tipo de muro ou aparato de defesa. Suas poucas ruas são sinuosas e largas. As casas à medida que foram sendo escavadas e usadas como habitação, estas no passado foram construídas coladas umas às outras formando blocos residenciais de aspecto colonial. Todas têm frente bastante detalhada com detalhes angulares em baixo e alto relevo, ressaltando os cantos e os ângulos geométricos. A unidade, porém, é sempre interrompida pela presença de mansões, palacetes, torres e uma outra infinidade de edificações das mais variadas.

Apesar de pouco se conhecer os fundadores desta cidade e suas origens, pode-se perceber que muitas das construções foram espelhadas no gosto dos antigos moradores. Existem aqueles que acreditam





que as casas escolhem os seus moradores e não ao contrário, pois muitos daqueles que vão habitar a nova moradia parecem se identificar de imediato a personalidade do novo dono, chegando a decorar a casa da mesma forma como outrora ela fora decorada, pintando com as mesmas cores e colocando nos jardins as mesmas flores. Ninguém parece ter notado tal fato.

Em torno do Domo seis grandes construções se erguem sobre as demais, cada qual com o símbolo antigo de cada um dos colégios de magia existentes. São centros de estudos da antiguidade e que hoje servem ao mesmo propósito.

O palácio dos senhores do conhecimento: este palácio é de uma arquitetura sóbria, com grossas colunas e nenhuma torre. Os ângulos retos, a ausência de arcos e contrafortes dá um aspecto sóbrio e conciso à estrutura. O fato de quase inteiramente construído de mármore branco aumenta ainda mais o ar de Academia que a estrutura tem. O local é chamado, apropriadamente, *A Pedra do Saber*.

As quatro grandes torres dos mestres elementalistas: são encontradas em uma região mais alta, assomando acima das árvores. Do topo das torres tem-se uma das visões mais maravilhosas do Domo. As quatro torres compartilham a mesma entrada. Uma escada que passa sob um grande arco, chamado Portal Etério. Quando atinge seu centésimo degrau, no ponto médio entre as torres, a escada divide-se em quatro pontes que conduzem às Torres que, em homenagem aos Membros do Concílio Elemental receberam os nomes de Pozhar, Tétis, Iorgus e Yasom. Algumas línguas afiadas dizem que as quatro torres são prova incontestável da influência dos Prometéicos entre os Elementalistas e que elas seriam, de fato, um tributo aos Titãs-Elementos...

A torre dos mestres da natureza: Quando foi escavado pode-se ver que existia um grande jardim a sua volta. Os mestres da natureza possuem uma torre quase tão grande quanto as do colégio dos elementalistas, porém muito mais grossa. Da sacada de cada janela da torre existe um jardim suspenso que depois que foram cultivadas trepadeiras, que deram a torre o aspecto de ter sido feita de plantas. O mais incrível é que a antiga estrutura apresenta marcas de antigas plantas trepadeiras que outrora o cobriam.

O jardim destruído foi reconstruído, e admiravelmente as plantas parecem tomar a forma de um desenho feito em flores e arbustos.

O palácio dos senhores das ilusões: é de uma simplicidade pouco vista em outras partes da cidade. Feito em formato retangular, as paredes parecem inclinar para dentro como se estivessem tombando para o interior. Toda a parede do lado de fora é lisa bem trabalhada e sem qualquer rugosidade.

O interior é muito mais vasto do que se pode imaginar de fora sendo que um conjunto de prédios se destaca no interior das paredes formando algo

que mais se assemelha a um labirinto. Uma disposição incomum que garante efeitos ilusórios de espaços mais amplos que o normal. Curiosamente, não há concordância quando a descrição do seu interior, cada um descreve de uma maneira diferente, onde uns garantem existir uma parede outros dizem ter um vão livre e assim por diante.

O palácio dos mestres da alquimia: O palácio mais se assemelha a uma grande catedral com duas torres laterais na entrada principal. Seu ar imponente se destaca entre as arquiteturas locais mais humildes apesar de muito belas. Os mestres da alquimia têm uma das edificações mais compridas em formato de um grande T.

Na ponta de cada um dos lados dois grandes obeliscos parecem querer furar o céu. Cada qual possuindo inscrições antigas de fórmulas secretas de transmutação, desconhecida para os olhares dos incultos.

Nestes prédios laterais existem grandes laboratórios de alquimia para os alunos e mestres em estudos mais diversos.

A torre dos necromânticos: Na região da cidade considerada por muitos como amaldiçoada está também o lar dos temidos necromânticos. Os mestres do obscuro possuem uma torre com uma arquitetura sombria se destaca pela presença de grandes gárgulas e rostos humanos e nem tão humanos. As linhas retas da arquitetura conferem um ar sóbrio e sombrio à torre. A entrada é uma grande escadaria que dá para um imenso portão de carvalho. No pé das escadas existem duas grandes estátuas de esfinges feitas em pedras negras, medindo cerca de dois metros. O olhar das estátuas parece observar o ir e vir das pessoas que por lá passam. Estranhamente um pequeno muro de 1 metro delimita todo o prédio. Criando uma área onde bancos públicos e estátuas de antigos mestres se encontram sempre solitários. As janelas de vidro parecem nunca serem abertas e seu interior permanece desconhecido para todos. O prédio apesar de bem conservado parece estar abandonado, apesar de algumas vezes se ouvir o abrir de portas e janelas e sons dentro da torre, mas incrivelmente nunca se ver ninguém no local. Muitos consideram mal assombrado.

As vilas dos Sangares

Todas as vilas possuem uma estrutura em comum, sendo feitas de 20 a 30 Ontuen (moradias altas) disposta de forma circular em três anéis de casas em torno da praça central que possui quatro grandes totens dos guias espirituais.

A praça central é o centro nervoso da vila e o lugar onde se pode encontrar um escambo entre as famílias, onde as decisões são tomadas pelos membros do conselho e onde os Olgaris recitam seus rituais.





As Ontuen

Suas habitações são feitas de um material vegetal muito semelhante a madeira ou a uma fibra trabalhada de bambu. É dito semelhante, pois é um casulo vegetal que pode abrigar até seis pessoas e que é cultivado pelos Sangar.

Esta estrutura é cultivada ao longo de dez anos formando uma estrutura ovóide na parte superior e um grande tronco com seis metros de altura que mantém suspensa a "casa".

Por ser uma estrutura ovóide não apresenta divisões em seu interior sendo que as separações ocorrem com peles de animais que são erguidas em partes da casa para oferecer alguma privacidade a seus moradores. O interior da casa é bastante simples, sendo que existem os objetos pessoais de cada morador separado em um canto e peles e fibras vegetais trabalhadas.

Jarros de cerâmica têm em seu interior alguns objetos pessoais além de alimento e água coletados pelos moradores. Graças a estas estruturas elevadas a aldeia se encontra a seis metros de altura. Parte das casas é interligada por trepadeiras e pontes feitas de cipós.

Para alcançar as casas é necessário ter acesso através de escadas lançadas pelos moradores que já se encontram dentro delas.

A aldeia de Trisque

É o ancoradouro para o desembarque das tripulações e todos aqueles que pretendem seguir até Telas, após a longa viagem no mar. É uma aldeia de pequeno porte onde a grande maioria de seus habitantes são pescadores e comerciantes de pequeno porte.

O grande posto avançado construído no início da colonização da região de Eudan foi aos poucos perdendo seu caráter militar e tornou-se um simples entreposto comercial e última parada até Telas.

Ultimamente se limita a atender às pessoas que sempre migram para a região do Domo.

Composta basicamente por Sangaris, Trisque vive e sobrevive da pesca, da fabricação e conserto de barcos e, lógico, de expedições até o Domo de Arminus. É o ancoradouro para o desembarque das tripulações e todos aqueles que pretendem seguir até Telas, após a longa viagem no mar.

Sendo uma aldeia de pequeno porte, a grande maioria de seus habitantes é humilde e de vida simples, porém são bastante receptivos com os que aqui aportam em direção à Telas. As principais referências são:

O Estaleiro Ceedor: nome dado em homenagem à



árvore que se utilizam para os navios.

A Hospedaria de Falim: de hospedagem aconchegante e preço amistoso, parada obrigatória para descanso antes da saída para Telas, pois os rigores da viagem através do gelo fazem com que todos estejam nas melhores condições.

O Posto Central: onde se concentra a milícia responsável pela segurança da aldeia (em seu entorno se dispõe a praça de escambo).

A Casa Comunal: como é chamada a Taberna da região e, claro, a Pira, Altar aonde o Olgari procede ao culto da Grande Mãe, trata-se de um grande chafariz localizado próximo ao estaleiro.

Planícies Geladas de Enoar

Nome dado em homenagem a filha de um antigo líder Sangari que se perdeu neste local e nunca mais retornou. A Floresta Gélida de Enoar é um dos grandes mistérios da região. Para um incauto parece apenas uma vasta área com grandes árvores congeladas.

Mas os guias da região alertam que essas árvores ficam congeladas durante todo o ano e estranhos sussurros são ouvidos com frequência por quem passa nos seus domínios. Eles também não gostam de adentrar muito na mata porque dizem que a região é protegida por estranhas criaturas albinas de origem mágica... Os magos elementalistas de Telas afirmam que esses seres são na verdade fadas das neves, criaturas escolhidas por Maira para proteger aquela floresta.

Saindo da floresta existe a exuberante Torre Branca do Sul. Essa antiga construção militar é o grande ponto de referência do percurso até Telas. Trata-se da ruína de uma antiga fortificação abandonada há muitos anos. A construção fica no topo de uma bela colina congelada. Dizem que do alto da torre principal é possível observar o próprio Domo com toda a sua magnitude e o caminho que leva até Telas. A ruína é usada apenas como ponto de referência pelos viajantes, e, segundo os moradores de Telas, ninguém gosta muito de pernoitar no local por causa de estranhos vultos que surgem na calada da noite.

Sloresta Gélida de Gingord

Reza a lenda que um antigo feiticeiro alquimista de nome Gingord transmutou as árvores da região em puro gelo, mas como disseram, é só uma lenda passada geração após geração pelos Sangari, ela ainda sugere que a Torre Branca do Sul fosse sua morada, mesmo que nunca tenham visto ninguém a habitá-la durante o dia...

Na saída oeste de Trisque existe uma velha estrada que atravessa toda a região até a periferia de Telas. Essa estrada corta as Planícies Geladas de Enoar Gingord até os arredores da Floresta Gélida de Gingord. Na floresta existe um caminho que leva até a Torre Branca do Sul, um antigo entreposto

militar de Eudan. Dessa torre é possível observar a trilha que leva até Telas.

O caminho através das planícies Gélidas de Enoar é geralmente bem tranquilo e monótono. Contudo, no inverso é muito perigoso percorrer essa estrada sem a presença de um guia. Nevascas são muito frequentes nesse período. Mamutes, tigres brancos, ursos brancos, bisões albinos, alces, lobos, entre outros pequenos animais podem ser visto com certa frequência pastando nos vastos campos de gelo. Gigantes do Gelo também utilizam as trilhas da região em busca de caça.

A Floresta Gélida de Gingord é um dos grandes mistérios da região. Para um incauto parece apenas uma vasta área com grandes árvores congeladas.

Mas os guias da região alertam que essas árvores ficam congeladas durante todo o ano e estranhos sussurros são ouvidos com frequência por quem passa nos seus domínios. Eles também não gostam de adentrar muito na mata porque dizem que a região é protegida por estranhas criaturas albinas de origem mágica...

Os magos elementalistas de Telas afirmam que esses seres são na verdade fadas das neves, criaturas escolhidas por Maira para proteger aquela floresta.

Saindo da floresta existe a exuberante Torre Branca do Sul. Essa antiga construção militar é o grande ponto de referência do percurso até Telas. Trata-se da ruína de uma antiga fortificação abandonada há muitos anos. A construção fica no topo de uma bela colina congelada. Dizem que do alto da torre principal é possível observar o próprio Domo com toda a sua magnitude e o caminho que leva até Telas. A ruína é usada apenas como ponto de referência pelos viajantes, e, segundo os moradores de Telas, ninguém gosta muito de pernoitar no local por causa de estranhos vultos que surgem na calada da noite.

Lago Eudan

Nome dado ao maior lago da região. Dois grandes rios não navegáveis surgem deste lago, o rio Iniaji e o rio Calbuem. O primeiro se dirige a cidade de Telas e que serve para abastecer de água potável os moradores da cidade.

O rio Calbuem corta a parte norte da região se dirigindo a um segundo grande lago chamado de Uniur, cercado pela floresta de Olbar.

Sloresta Obriana

Lar das grandes tribos Sangar, um lugar considerado sagrado e proibido para aqueles que não são da tribo. Patrulhado pelas tribos corresponde a mais de 40% da área ocupada pelo oásis de Eudan.



Rumores e Intrigas

Para muitos que trabalham e vivem em Telas, a cidade apesar da arquitetura antiga, criada em uma outra época e a presença de gárgulas em várias sacadas e telhados não cria uma atmosfera sombria. Muitos a vêem como uma cidade que tem um charme antigo de outra era.

Suas ruas tranqüilas e grandes não oferecem um sentimento de claustrofobia que muitas cidades humanas possuem, com pequenas vielas e becos. O belo pôr-do-sol na praça dos prazeres com o cantar dos pássaros é um dos recantos mais românticos e procurados por jovens casais.

À noite as ruas iluminadas por lamparinas a óleo dão um ar bucólico à noite e as pessoas aos poucos vão se encaminhando para suas casas, nas ruas tranqüilas da cidade.

Mas não é assim para todos...

O mistério

Para grande parte da população a cidade de Telas é nada mais que uma simples cidade. Desenterrada pouco a pouco a cada ano, de pode ver antigos edifícios bem conservados e que após pequenos consertos puderam ser usados pela população.

O que todos não desconfiam é que a cidade vem tomando as antigas formas do passado. Quadros recuperados e que foram pintados há séculos atrás parecem ser pinturas recentes, onde mesmo plantas recém-cultivadas apresentam a forma das plantas pintadas nas gravuras. Assustadoramente mesmo cortinas retratadas nas pinturas do passado ainda são encontradas nas casas de hoje.

Quando indagados pela escolha de cômodos e cor de objetos os moradores não sabiam explicar, afirmando que parecia ter sido o melhor ou o mais bonito.

É bem verdade que não se sabe o que aconteceu a cidade e como ela chegou a ser soterrada pela fina areia negra que a manteve preservada por longos séculos, mas a transfiguração da cidade atual em exatamente a cidade do passado leva muitos estudiosos a especular o que anda acontecendo.

As guerras secretas

Quando a noite abraça a cidade e todos estão dormindo, uma nova cidade emerge aos poucos sob as estrelas do céu. Para estes que conhecem está nova Telas, o ar tranqüilo e a paz, são substituídos por uma cidade sombria e perigosa.

Muitos das gárgulas tomam vida, criaturas amaldiçoadas como Vampiros, Fantasmas, criaturas sobrenaturais e Gregorii parecem tomar as ruas. Grandes grupos de "respeitados" senhores passam a freqüentar reuniões secretas de grupos obscuros em busca de poder e esclarecimento.

E verdade que a magia está presente na cidade e o ar carregado por esta energia parece atrair todos

aqueles que têm afinidade pela magia e pelo sobrenatural.

Sombras parecem tomar vida e olhos surgem como prelúdio de algo pronto para atacar. Imensos neste mundo de perigo sobrenatural os necromantes buscam proteger moradores e o próprio Domo da influência destas criaturas malignas.

Uma guerra que ocorre oculta pela magia e que mesmo os mais habilidosos magos são incapazes de perceber. Os necromânticos vivem em um mundo que em Telas batizaram de Mundo das Sombras. Uma magia que se projeta dentro da realidade da cidade e que se manifesta somente durante o dia.

Através desta magia estas criaturas podem andar pela cidade durante a noite como sem um outro plano, como em outra realidade, em um mundo de sombras.

Poucos são aqueles que podem perceber o "transito" destas criaturas e quando o fazem acreditam ter visto algo rapidamente, quase como um vulto que logo desaparece. Algo muito comum na torre dos necromânticos, quando muitas pessoas afirmam ouvir vozes e abrir e fechar de portas.

O irônico nisso tudo é que a região próxima à torre dos necromânticos é a mais segura de toda a região quando se trata de caminhar a noite, e pelos relatos é a menos usada pelas pessoas.

Mas é neste mundo de sombras que os necromânticos enfrentam os Gregorii e todas as criaturas sobrenaturais e demoníacas que tentam infestar a cidade. Muitas vezes os confrontos são sangrentos e terríveis com destruição de casas e partes das ruas, mas misteriosamente a cidade parece se recuperar dos danos sofridos e os moradores nada sofrem ou sentem, muitas vezes acreditam ser somente mais um pesadelo.

Uma atmosfera sobrenatural que se desfaz a cada manhã com o nascer do sol e retorna aos poucos à medida que as pessoas vão para suas casas dormir.

O chamado

Desde que a cidade de Telas foi fundada no ano de 952 D.C., muitas pessoas inexplicavelmente tem se dirigido a região. Trazidos por um desejo desconhecido, estas pessoas têm uma afinidade menor ou maior com a magia ou algo em seu passado que mostra uma ligação com o sobrenatural.

Seja de que raça for a cidade parece criar uma influência, um magnetismo atraindo a todos para si.

A chegada de muitas destas pessoas a cidade é motivo de especulação entre os mais sábios magos e o destino da cidade parece se encaminhar sozinho alheio a interesses humanos.





A Lenda do Rei Caído

A lenda fala de um grande rei que após a perda de seu trono em um golpe, engendrado por nobres locais, fez um pacto maldito com um sacerdote inescrupuloso.

O pacto firmado entre o rei e o sacerdote exigia o sacrifício de uma alma nobre e bondosa, o que o rei escolheu para o sacrifício sua filha mais nova. Após conseguir o trono novamente a entidade maligna ordenou que para manter o trono o rei deveria sacrificar todos os anos doze belas virgens.

Durante mais de vinte anos a população se viu obrigada a pagar o alto tributo de seu rei, com a penalidade de que caso não fosse atendido uma grande maldição cairia sobre a região e sobre o povo.

Foi então que um nobre cavaleiro vindo de outras paragens se sensibilizou com a desgraça do povo.

Enfrentando o rei, que agora não era mais do que uma criatura maligna em vez de homem, conseguiu derrotá-lo e encarcerar a entidade maligna dentro do grande Domo.

O Mito da Caravela Élfica

Um das lendas criadas pelos elfos dourados das Florestas de Âmien é de que a estrutura negra esconde em seu interior a grande nau élfica, majestosa e tão antiga quanto à Criação.

Está nau teria a função de reunir todos os elfos do mundo e leva-los para as terras celestiais de Palier, seu deus e criador. Lá desfrutariam de uma grande paz e de um mundo mais belo que se poderia existir. Doença e fome jamais os atingiriam e uma nova idade de ouro para os elfos ressurgiria.

Verdade ou não, muitos elfos vêem Telas como a terra prometida para uma nova e bela vida junto a seu deus.

A Lenda da Grande Prisão

A lenda fala da prisão de uma das mais belas e fascinantes princesas do segundo ciclo, a princesa Elena. Há muitos séculos um grande império existiu no lago Denégrio, um reino mercantil de grande poder que estendeu sua influência além do mar doce e por todas as terras a sua volta.

Durante o reinado da rainha Ebriel, houve o nascimento de sua primeira filha Elena. Uma criança de rara beleza que foi considerada a mais bela criatura da terra. Durante as comemorações do seu quinto aniversário a rainha Ebriel declarou publicamente que Elena era a mais bela que a própria deusa Lena.

Irritada com a afirmação a deusa Lena amaldiçoou Elena. As sacerdotisas da deusa Lena avisaram sobre a maldição, mas a própria Ebriel não foi convencida.

As primeiras manifestações da maldição começaram a ocorrer quando servos passaram a se suicidar e brigas constantes dentro do castelo. Estava claro que a beleza de Elena agora despertava discórdia e morte.

A situação se tornou insustentável ao ponto de a sua presença desencadear uma revolta na cidade ocasionando a morte de centenas de pessoas. Durante a revolta os sacerdotes de Blator oraram para seu deus e suplicaram misericórdia, sabendo que não poderia tirar a maldição de Lena e mesmo que intercedesse junta a deusa está não lhe daria ouvidos, resolveu então aprisionar Ebriel e seus súditos fanáticos.

A Cidadela Proibida

Está lenda fala de uma grande cidadela feita em ouro e prata, destinada ao sacrifício para um antigo deus pagão. Dentro desta cidadela jogos de morte eram feitos para honrar os deuses malignos e aumentar o poder do grande império.

Temerosos pelo futuro de seus filhos, os deuses enviaram seus campeões para vencer os sacerdotes dos deuses malignos. Após longa e terrível batalha, somente um dos campeões conseguiu retornar.

Os deuses negros em sua irá criaram uma grande redoma que impossibilitaria que todos tivessem acesso aos seus conhecimentos. Conta a lenda que o retorno do sucessor do grande herói poderá por fim destruir a redoma e destruir definitivamente os deuses malignos

O Castelo de Árien

Os anões têm particular interesse no Domo pelo que consideram ser uma das lendas mais antigas de seu povo. Há muitos séculos, quando ainda eram um povo que vivia nas grandes planícies centrais do antigo continente, um grande reino cresceu e prosperou ao norte.

Apesar de prosperidade deste reino, era conhecida também a maldade de sua rainha Árien, a terrível. As lendas contam que ela tinha mais de mil anos, mas para manter sua juventude e beleza sugava a vida de crianças.

O povo da região por longos séculos passou a servir a rainha até que a chegada de um grupo de anões provocou a grande revolta. O herói anão em questão era Beltor, o justo, um guerreiro de grande coragem e força. Ele e seus companheiros de aventura enfrentaram a rainha e sobre o designo de Blator, deram suas vidas pelos mais fracos não sem antes destruir a rainha má.

Mesmo tendo sido bem sucedidos em seus esforços o reino não foi livrado inteiramente do mal e criaturas malignas caminharam soltas provocando morte e destruição por onde passavam. Temendo que o mal se espalhasse, uma nova comitiva de anões voltou às terras amaldiçoadas e com a ajuda de um sacerdote de Blator aprisionaram todas as criaturas malignas dentro de um Domo indestrutível.



Personagens Importantes

Guorom – membro mais velho do conselho tribal Sangari

Guorom é um homem de quase 80 anos de idade, o que é algo extraordinário para essa região tão inóspita. Ele conhece todas as lendas e histórias antigas do seu povo e por isso é muito respeitado. Certa vez, quiseram fazer dele o líder de todo o povo Sangar, mas Guorom recusou-se a oferta veementemente.

Em sua juventude chegou a ir a Blur e sabe-se que ele conhece perfeitamente o caminho para lá, mas Guorom nega o fato e desconversa. Verdade ou não muitos já fora pedir a ele para fazer um mapa até Blur e chegaram a oferecer enormes fortunas, mas Guorom sempre negou conhecer tal caminho.

Bolgar – prefeito de Trisque

Bolgar foi escolhido pelo povo para ser o prefeito de Trisque quando contava 42 anos. Agora tendo-se passado 12 anos, Bolgar almeja ir para um cidade grande e sair desse fim de mundo, mas não apareceu ninguém capaz de substituí-lo em Trisque ou pelo menos que queira.

A vida em Trisque é bem tranqüila e excetuando algumas incursões de Gigantes da neve. Ultimamente Bolgar anda meio preocupado, pessoas mais próximas a ele comentam que ele descobriu que Gigantes da Neve estão próximo e famintos. Bolgar pediu ajuda externa a Portis e Calco, mas até agora não ouve resposta.

As Beleiras





Aos Grandes Sábios dos Reinos,

Segue nas linhas abaixo um breve resumo das minhas pesquisas e do que julgo ser a verdade escondida sob as muitas ilusões criadas a respeito do fruto de meu estudo: as Geleiras de Tagmar.

Aménos, o Velho – Mago graduado do Colégio do Conhecimento.

Introdução

A origem da Geleira remonta a meados do 2º Ciclo e, segundo uma lenda, dois grandes dragões haveriam lutado pelas terras compreendidas entre o que hoje se denomina as Terras Selvagens, o Grande Muro e o Mar. Com este embate, muitos dos moradores locais sofreram, o que levou a tentarem utilizar algumas magias que não eram plenamente conhecidas, heranças de civilizações a muito esquecidas. A tentativa foi falha, congelando todo o território...

Origem

Os Rúbeos contam uma história sobre as origens das Geleiras...

... Era uma vez, um grande rei que dominava sobre todas as montanhas daqui. Dizem que esse rei, quando queria, transformava-se numa grande fera alada, cheio de escamas vermelhas como o fogo, coroa de chifres, capaz de lançar baforadas de fogo e destruir tudo que tocava. Contam que sua sede de destruição só era contida pela rainha Palidá. Ela reinava sobre as estepes que eram cercadas pelas montanhas do Grande Rei. Era no centro das estepes que ficava seu palácio feito de mármore, de ouro e de prata.

A rainha Palidá passava os dias e as noites em pé no maior dos pináculos do seu palácio. E ficava ali contemplando o infinito como à espera de algo que nunca viria; olhava para o céu... E chorava.

Ora, não era o poder da rainha Palidá que refreava o ímpeto do Grande Rei, era a sua beleza. Dos seus palácios nas montanhas o Grande Rei contemplava Palidá e nutria por ela um grande desejo, amor, segundo ele. Mas, porque era mal, seu amor tornou-se maldito, doentio, malévolos. Desejava-a como um enlouquecido, irava-se porque ela não o via, só via o nada... e chorava.

O Grande Rei decidiu, então, conquistar o reino da rainha Palidá, e submetê-la pela força ao seu amor. Mas Palidá era amada pelo seu povo, que sofria vendo sua tristeza e lutavam por ela com amor desesperado. O Grande Rei, por outro lado, era temido e odiado por suas tropas. Ele instigava-os contra os muros da Cidade de Mármore. Mas o Ódio não pode vencer o Amor. E a cada investida as tropas eram rechaçadas pelos soldados da rainha.

Até que o próprio Grande Rei veio. Desceu do seu grande trono branco na alta montanha para batalhar. Sua força e violência destruíam tudo. Mas nem seu poder podia vencer os muros mágicos da Cidade de Mármore.

Nem mesmo diante dos milhares de mortos e do sofrimento do povo a rainha Palidá deixou o pináculo. "Por quê?! Por quê, Rainha Maldita, não tenho tua atenção?!" esbravejava o Rei. A Rainha apenas olhava, como através dele, e nada dizia. As chamas do Grande Rei a cercavam, tudo queimava, exceto ela. Continuava ali majestosa e invencível.

Tudo foi conquistado. Todas as cidades destruídas. Milhares foram mortos. O reino caiu. Mas a rainha e seu castelo resistiam.

Totalmente enlouquecido o Grande Rei recorreu aos seus feiticeiros. Se não podia vencê-la... a destruiria!

Uma antiga feitiçaria foi entoada para amaldiçoar a bela rainha, tirar os seus poderes. Naquela noite fria de lua cheia o Grande Rei revooou sobre o pináculo uma última vez. E caiu como uma estrela de chamas e ódio sobre a Rainha Palidá. Quando a Rainha olhou para o céu e contemplou a fúria e majestade do Grande Rei disse apenas uma palavra, que foi ouvida por todas as criaturas dali até os vales montanhosos: "Redenção..." e explodiu num brilho branco e puro que cobriu tudo e a todos... Quando o brilho se desfez o que ficou onde antes era o pináculo de mármore é o que hoje chamamos de O Grande Branco. Inatingível, belo e eterno como era a Rainha Palidá. Dizem que dentro do brilho se viu a verdadeira forma da rainha: uma criatura enorme, com asas de morcego, escamas brancas pelo corpo e chifres de diamante. Essa foi a última vez que se viu o Grande Rei e a Rainha Palidá.

Depois, com o tempo, o frio do coração da rainha e sua tristeza se espalharam por toda a estepes até as montanhas e os vales, os que ficaram morreram e os que sobreviveram foram embora para nunca mais voltar.

Foi assim que nasceu a Geleira...

Clima

Estudos geográficos mostram que as Geleiras não se encontram em região de pólo, o que aponta para a possível natureza mística das mesmas, sendo elas, muito provavelmente, as maiores responsáveis pelo clima da região.

Nas regiões montanhosas mais externas, a temperatura, nos meses mais quentes do ano, oscila entre 10º e 20ºC nos lugares baixos, mas no topo das montanhas a temperatura chega facilmente aos -15ºC. Nos dias de inverno -5ºC é a maior temperatura, mesmo nos vales mais quentes, nos picos gelados já foi registrado -30ºC. Nesses vales concentra-se a maioria das tribos que povoam as Geleiras. Ali a caça é abundante nos meses quentes e os vales, com suas muitas cavernas, oferecem proteção natural contra o clima, servindo de abrigo às tribos nômades.

Na região dos vales montanhosos internos a temperatura oscila entre 5º e -10ºC, essa é a última região "habitável" (para os padrões dos Reinos) do interior das Geleiras.





Nota-se que ao explorar as regiões interiores das Geleiras a temperatura cai bruscamente. Essas regiões são formadas por anéis concêntricos e, a cada anel vencido, a temperatura cai abruptamente. É possível sentir esse efeito e marcar com precisão a fronteira entre os anéis. Não foi possível calcular quantos anéis existem nem seu epicentro, mas se conseguiu investir até o oitavo; além deste nível o frio (-45°C) e o cansaço impedem qualquer avanço.

Nevascas são comuns, principalmente nos níveis mais interiores e ventanias capazes de dobrar o frio são constantes; há até mesmo a possibilidade de um homem ser arrastado pelos ventos catabólicos... A escolha, portanto, de um clima adequado é essencial para conseguir avançar com segurança entre os níveis das Geleiras sendo o verão a estação mais adequada para fazê-lo.

O frio intenso e o gelo são responsáveis por um ferimento muito peculiar: a queimadura de frio. Quando uma parte do corpo fica exposta e em contato com o gelo ou a neve a área afetada será atingida por certa dormência; o contato demorado pode provocar o congelamento da pele, até aí nada mais que um incômodo e formigamento serão sentidos. No entanto a exposição realmente prolongada pode levar ao congelamento de tecidos internos, como músculos e ossos. Se isso acontecer, a área pode ulcerar e apodrecer. Levando à amputação do membro. As áreas mais comumente afetadas por esse tipo de queimadura são os dedos, as orelhas e o nariz. A exposição ao frio provocando esse tipo de queimadura é apreciada entre os Azuis como forma de tortura. Nas prisões geladas deles é comum ver orcos sem mãos ou pés...

Geografia

As Geleiras ocupam uma enorme área elíptica rodeada por uma vasta cadeia de montanhas nevadas, onde antes, provavelmente, havia uma extensa estepe. Limita-se ao norte com as terras dos povos bárbaros e nômades, ao sul com Blur (segundo as melhores indicações da localização deste reino secreto), a oeste com o Muro e a leste com o oceano.

Para quem percorre o interior das Geleiras as distâncias podem ser enganosas. Isto pode ser aplicado a portais para outros planos, peculiaridades locais ou sortilégios antigos. Fato é que muitos grupos se perderam ali... Além disso, a cada treze anos as Geleiras têm um ilustre visitante, o Leviatã. Muitos não sabem, mas parte da Geleira está sobre o mar, onde no passado devia haver uma extensa baía, e é através das águas que esse ser desconunal, ao concluir seu ciclo de vida, viaja por baixo da Geleira até algum ponto desconhecido. Sua passagem provoca grandes tremores no gelo que pode, em instantes, abrir fendas grandes o suficiente para engolir uma expedição inteira.

Depois de encontrar um lugar adequado para emergir, o Leviatã libera na superfície um gigantesco esguicho. Essa peculiaridade gera uma neve salgada que cai por dias na região, esse fenômeno é celebrado e temido por muitas clãs e tribos. Em algumas tribos o Leviatã é adorado como um emissário dos deuses; sua chegada e a busca do local em que surgirá são motivo de festas e inúmeros rituais.

A passagem do Leviatã modifica grandemente a geografia da região; marcos indicadores são removidos, novos vales gelados surgem e muitos cânions também. O local da sua "despedida" abre um lago de água salgada no meio das Geleiras que leva dias para fechar. Contudo, os peixes e outros animais marinhos que traz são apreciados e vistos como finas iguarias entre os povos da Geleira.

O indicador geográfico mais seguro fica no centro das Geleiras. Ali existe uma grande montanha, chamada pelos nativos de O Grande Branco. Faltam pesquisas a respeito, mas acredita-se que essa é a montanha mais alta de todos os Reinos. Possivelmente este é um dos epicentros de todas as influências místicas das Geleiras.

Sauna E FLORA

A flora é incrivelmente escassa no "lado interno" das Geleiras. Portanto, aventureiros e habitantes locais dependem de incursões freqüentes às regiões de fronteira em busca de vegetais. Dada esta escassez, doenças, como o escorbuto, são muito comuns entre as tribos que passam muitas semanas viajando pelos vales internos. Nos vales de fronteira, porém, existem florestas de abetos, olmos e salgueiros, com caça relativamente abundante nos meses quentes.

A fauna, porém, é mais diversificada do que se pensa a princípio. Existem mamutes enormes e também muitas variações de animais conhecidos nos Reinos, mas adaptados ao frio possuindo uma vasta pelugem ou uma grossa camada de gordura sendo muito maiores e pesados que seus primos nortistas, como os rinocerontes lanosos e os búfalos lanosos. Os mamutes são considerados animais de rara beleza e são um ícone na região. Habitam, sobretudo, a área leste das Geleiras numa extensa área que vai das estepestes nas Terras Selvagens até os vales glaciais. Os mamutes, gigantes e majestosos, não possuem um predador natural nem temem o frio ou a neve por mais intensos que sejam. Graças a isso, suas manadas podem atingir facilmente uma centena de indivíduos, comandados pela fêmea mais forte e inteligente do bando. Terrivelmente poderosos, os mamutes são caçados apenas em datas ou ocasiões festivas, geralmente pelo povo Azul, que utiliza sua pele, ossos, carne e gordura, nada sendo desperdiçado. Há também cabritos monteses nas montanhas e lobos glaciais e ursos nos vales onde se encontram florestas de pinheiros e abetos. Entre os mamíferos predadores estão o tigre branco e o terrível dentes-de-sabre. Este último possui aqui um parente chamado pelos nativos de demônio-da-





neve, uma criatura vil e traiçoeira, dotada de uma inteligência rudimentar, à semelhança da inteligência dos macacos; seu corpo felino e gigante é ágil e compacto, os dentes de sabre são intimidadores e mortais, os pêlos brancos e hirsutos lhe servem de camuflagem natural e aliado a tudo isso há uma determinação e ferocidade ímpar no reino animal. Por fim há os assombrosos e majestosos Grandes Ursos Glaciais, essas feras brancas, de olhos verde-esmeralda, chegam a ficar com 4,5 metros quando ficam de pé. São tão poderosos e terríveis quando enfurecidos que os nativos os adoram como sendo a encarnação do poder de Maira Nil.

Existem ainda os cães glaciais. Esses belos e grandes cães, com cerne de até 1,1m, lembram os lobos, só que mais gordos. São domesticáveis, sinceros e fiéis até a morte. Muitos habitantes devem a vida a um desses animais. Aqui eles são tratados como membros da família e são essenciais na vida das tribos, ajudando no transporte dos trenós, na caça e na busca de perdidos na neve.

Uma das ocorrências mais fantásticas no mundo animal das Geleiras é o Mulague. O Mulague é uma caravana de centenas de alces que migram através dos vales a cada dois anos (esse é o tempo que levam para dar a volta em toda a Geleira). Os alces do Mulague são considerados sagrados pelo Clã dos Vermelhos. Estes protegem a caravana e não os caçam enquanto eles cruzam o seu território. Entre as tribos de Vermelhos diz-se que o líder da caravana é um alce inteligente; conta-se que ele pode até mesmo falar com os humanos e tem poderes mágicos para abençoar ou amaldiçoar aqueles que se envolvem com o Mulague.

Entre os Vermelhos corre uma lenda muito comentada que fala da existência de um monstruoso gigante. Comparado com um urso, ou gorila, essa criatura mitológica é duas vezes maior que o maior dos gigantes de gelo já vistos. Na região referem-se a ele como o Gigante da Geleira. Se essa fera realmente existe ou não, ninguém pode dizer, mas os horrores que contam a seu respeito são vastos e malignos. Tribos inteiras que sumiram, expedições malogradas que nunca retornaram, crianças que desaparecem à noite, tempestades e avalanches repentinas; tudo é atribuído ao Gigante da Geleira.

De todas as feras que encontramos nas Geleiras, há uma que é incomparavelmente bela e poderosa: o Lagarto do Gelo. Essa fera de incrível beleza e poder é adorada pelos Azuis como a expressão máxima do poder e da sabedoria das Geleiras. Quôim, dizem, aconselha-se pessoalmente com um Lagarto de Gelo, chamado entre os Azuis de Chô-Tupanqui. A localização da habitação do Lagarto é segredo absoluto, um Azul preferiria morrer de forma muito penosa a revelar a localização desse santuário. É comum que os Azuis prestem homenagens a Chô-Tupanqui, e comentam que ele também auxilia Elenar, o líder mítico da Ordem do Urso Glacial, e seus guerreiros na luta contra o Mal-Sob-O-Gelo.

Dovos da Geleira

Os vales externos são povoados por tribos nômades que vivem essencialmente da caça, desconhecendo totalmente os sistemas de agricultura e criação do mundo "civilizado". O maior Clã, chamado Rúbeos, que na língua nativa significa "Vermelhos", é composto por basicamente humanos altos de cabelos fartos e ondulados, em tons de ouro ou vermelho, olhos pequenos e claros, barbas densas (nos homens) e corpo grande e maciço como um bloco de gelo.

São alegres e companheiros, mas terríveis na guerra e teimosos no amor e nas crenças. Vestem roupas feitas de peles e, na guerra, usam armaduras de couro leve ou rígido; não conhecem a forja de armas, mas, vez por outra, as negociam com os anões que vêm em caravanas das montanhas mais para o sul. No entanto, espadas e armaduras de aço são muito raras e poucas tribos as possuem, ainda assim em mínima quantidade. As armas principais são a lança leve e a média e as pesadas bordunas /porrete (aqui chamadas de apem) feitas com madeiras muito rijas, duras feito ferro e bastante pesadas, como o cedro ou mogno. Temperadas no fogo, essas armas, depois de adornadas e trabalhadas, em nada ficam devendo às maças ou até mesmo aos martelos de guerra. Arcos leves e flechas são conhecidos e fabricados, mas os "Vermelhos" os depreciam, sendo mais utilizados pelos povos da neve, chamados de "Azuis".

Na neve as tribos dos Lazúlis ("Azuis" no dialeto nativo) são dominantes. Comandados por um líder militar os "Azuis" são humanos de baixa estatura e têm pele Albina, quase num tom de azul celeste. Seus cabelos são muito lisos e negros, os olhos são de um azul profundo, repuxados e pequenos. Da cor da pele e dos olhos foi que derivou o nome desse povo. Esses homens possuem uma resistência notável ao frio, sendo mestres na arte de sobreviver na neve.

Os povos da Geleira não possuem escrita, mas têm uma tradição oral muito forte, onde o respeito aos mais velhos, aos deuses e à natureza são exaltados e muito valorizados ao lado da coragem e do companheirismo sem os quais é impossível viver no gelo.

Não existem meios-elfos entre as tribos; é provável que um elfo não se sentiria atraído por uma raça de intelecto tão... Baixo. Existem alguns anões vivendo nas montanhas ao sul, mas sua relação com as tribos limita-se ao escambo de produtos e serviços sendo a grande maioria viajantes de passagem (caravanas perdidas ou precisando de reparos e/ou víveres). Não existem orcos no lado norte da Geleira, mas eles habitam as montanhas da fronteira externa sul, onde ocupam uma extensa galeria de cavernas, que alguns supõem ser as galerias subterrâneas do reino do antigo Grande Rei. Existem Gigantes de Gelo e um grande Clã de ogros na fronteira leste. Entre as tribos das Geleiras correm lendas que reportam a existência





de um reino mágico à sudeste, voltado para o mar, onde os homens cavalam em grifos e constroem grandes barcos a remo; dizem que esse povo há muito negociou com os anões os segredos da forja do ferro. Afirmam, também, que lá o povo cultua a um deus negro que os incita à guerra e ao conflito (talvez Crezir ou Blator ou ambos).

Religião & Magia

Nesta região gelada e inóspita não existem ordens, colégios, academias, guildas ou confrarias; assim os indivíduos que queiram seguir esses caminhos têm de viajar ao Mundo Conhecido e conseguir ingressar numa destas Especializações, ou conformar-se com as habilidades iniciais. Podem, ainda, ser convidados por algum explorador de passagem para tornarem-se pupilos, sendo muitas as possibilidades, embora esses grupos não possuam sedes nas terras das Geleiras. Contudo, é provável que existam Rastreadores especialistas na região que possam servir de mestres, sobretudo Guardiões e Caçadores.

Os deuses mais amados e cultuados (embora não haja templos) são: Maira em todas as suas formas, Crisagom, Cruine e Parom; aqui, porém, são chamados por nomes mais naturais: O Grande Urso Glacial/Maira Nil, A Velha Árvore/Maira Vet, O Pai da Terra/Maira Mon, O Justo/O Valente/O Corajoso/O Voraz/Crisagom, O Velho/O Ancião/Cruine e O Mestre (com relação aos ofícios)/Parom.

As tribos não constroem templos e nem desenvolveram noções de teologia. Sua crença e adoração partem do natural, é algo fruto muito mais da necessidade de reconhecer os deuses e de "sentir" sua presença do que uma revelação ou contato direto. Apenas muito recentemente sacerdotes desses deuses têm sido recebidos na região. Os clérigos ordenados entre esses povos são ainda muito poucos, mas veneram seus senhores de forma apaixonada e espontânea. É provável que uma civilização ancestral tenha atingido avanços, nas artes mágicas, inimagináveis para os dias de hoje. No entanto, tudo o que pode ser visto são resquícios da exuberância desta sociedade, como, por exemplo, uma torre mística que ainda se sustenta em algum ponto remoto dos anéis internos e as galerias subterrâneas e ruínas encravadas nos vales, sobretudo nos Vales do Sul, terra dos orcos. Os gigantes também ocupam altas torres em ruínas localizadas no lado leste das Geleiras.

Nas tribos, as feiticeiras são as líderes espirituais e mágicas. Muitas são charlatães, ou supersticiosas, mas é possível ver fé e poder verdadeiros em algumas. Essas poucas geralmente não têm conhecimento além das magias e feitiços mais simples, mesmo assim são extremamente respeitadas e temidas entre os povos, sobretudo entre os "Vermelhos". São as feiticeiras que geralmente dão um nome de guerra aos homens quando estes atingem a maioridade. A maior de todas as feiticeiras do "povo Vermelho" chama-se

Uli. Dizem que ela aprendeu seu ofício com os espíritos elementais e que foi ensinada por eles durante muitos anos em que passou reclusa, perdida no meio das geleiras, nas regiões mais internas.

As Geleiras exercem grande fascínio sobre todos os místicos arcanos que vêm à região. "O ar é permeado de energia" eles dizem. Contudo, é uma sensação estranha, um fascínio incômodo, uma espécie de chamado para fazer o mal. Por conta disso não é segredo que vários necromantes têm visitado a região e o Colégio tem se preocupado com as influências negativas que as Geleiras, ou algo nelas, parece emanar...

A Morte SRIA

Hipotermia é uma das principais causas de morte entre os Rúbeos e os forasteiros. Seus sintomas são sonolência (leve), respirar com dificuldade (média) e retardo dos reflexos (grave). Caso não seja aquecida, a vítima perderá os sentidos e ficará como morta; e realmente ela morrerá em poucos minutos se não for tratada com urgência.

Entre as feiticeiras dos "Vermelhos" foi criada uma bebida feita com ervas que pode prevenir e mesmo reverter os efeitos da hipotermia. Infelizmente ela é de difícil fabricação e um determinado musgo, que é necessário no seu preparo, só é encontrado sob o gelo no alto das montanhas em locais muito frios e mesmo assim só no verão.

Não se sabe como os Lazúlis contornam o problema da Morte Fria.

Cultura

Alimentação: Os povos da Geleira sabem estocar comida de variadas formas. Carne e frutas secas, vinhos e algumas conservas são os mais comuns. A carne é muito apreciada e para a gordura existe uma infinidade de usos.

Artífices: Entre os povos da Geleira existem habilidosos artesãos, dentro do limitado conhecimento técnico que têm é claro. Para citar alguns exemplos: facas, machados e outros utensílios de pedra (sobretudo o sílex), couro para tendas, baús, roupas, etc.

A Caverna: Os povos da Geleira, sobretudo os Rúbeos, habitam as cavernas que permeiam os vales. Como não conhecem formas de plantio ou criação, são obrigados a deixar a caverna no caso de escassez de caça ou clima muito desfavorável (vento contrário, pouca proteção contra a neve, etc.). Algumas tribos mantêm mais de uma caverna e migram de uma para outra de acordo com o período do ano, acompanhando a caça e/ou o clima, ou seja, são nômades de fato.

Proteção contra o Frio: Os Rúbeos e os Lazúlis fabricam excelentes parcas de couro (os orcos e os gigantes do gelo não precisam dessas proteções) os animais prediletos para essas roupas são o bisão, o alce, o carcaju, o mamute, entre outros. Os "Azuis" e os "Vermelhos" possuem uma diferença clara no





manejo das roupas: os "Azuis" curtem o couro de maneira a torná-lo impermeável e o usam com os pêlos voltados para dentro, diferente dos "Vermelhos" que fazem o contrário. É necessário dizer que as parcas dos Lazúlis são muito superiores em resistência e proteção. Tanto Lazúlis quanto Rúbeos utilizam ainda gordura animal para a proteção das extremidades do corpo, bem como as partes expostas ao frio, a gordura é um excelente isolante térmico e funciona ainda como hidratante, evitando assim que alguns pontos sensíveis sejam necrosados, como o nariz e orelhas.

Idiomas: Os Rúbeos usam uma linguagem pouco articulada (poucos verbetes) e bastante simples de aprender a ouvir, difícil, porém de falar, pois é muito gutural (com sons brotando da garganta) e apresenta por vezes a ausência de vogais. Os Lazúlis têm vocabulário muito influenciado pela língua orco; podia até mesmo ser considerado um dialeto, mas ainda conservam muitas palavras do seu idioma nativo.

O Mal-Sobre-O-Gelo

"A única coisa necessária para o triunfo do mal,
é que os homens bons não façam nada".

(EDMUND BURKE)

Existe um conto comum entre Rúbeos e Lazúlis que retrata uma força maligna que vive ao centro da geleira, sob o Grande Branco. É certo que pelo frio insuportável não se tem notícias de qualquer ser que tenha conseguido ir até lá para confirmar as histórias. Dizem que este mal é na verdade o Grande Rei, que foi aprisionado pela rainha Palidá em sua torre. Tudo isso realmente parece fictício se não fosse os desaparecimentos que ocorrem, bem como os uivos ouvidos ao longe e as criaturas estranhas que vez ou outra aparecem atacando as tribos. Conta-se ainda que para combater esse mal, vários guerreiros são convocados do pós-vida para lutar contra suas crias, esses guerreiros são comandados por Elenar, o líder da Ordem Mítica dos Ursos do Gelo. Essa ordem "viveria" na parte litorânea das geleiras e ocuparia um cerco sob o Grande Branco, não permitindo que o Mal-sobre-o-Gelo ou suas crias avancem sobre Tagmar.

O Grande Clã Dos

"Vermelhos" (Rúbeos)

"Uma jarra de 'mata-gato', uma lareira acesa
e uma boa briga. Ah! O mundo não poderia
ser melhor, meu camarada!"

(Pada-Merá, Cabeça-de-Bisão - Líder Vermelho,
Tribo do Puma Ligeiro)

A Mentalidade dos "Vermelhos"

Quem encontrar um Rúbeo nos vales pela primeira vez logo vai pensar: "deuses, me protejam deste

monstro". O corpanzil de 1,80m (nos indivíduos baixos) as barbas e cabelos vermelhos e densos e as peles sobre o corpo dão aos Vermelhos uma imagem realmente brutal, e eles o são. No entanto, apesar de violentos, temperamentais e rudes, os Rúbeos são pessoas bondosas, leais e honradas, muito diferentes das tribos de selvagens que encontramos em outros locais inóspitos das Terras Selvagens.

Entre os "Vermelhos" a amizade e o companheirismo são ícones de grande força. Isso, sem dúvida, garantiu a sobrevivência do Clã. Eles desenvolveram um espírito de coletividade muito grande. Para eles a família não se restringe aos membros que dividem o mesmo sangue ou uma mesma fogueira, a família é toda a tribo e qualquer um que venha a ser aceito por ela torna-se parte da família com direitos e deveres iguais aos de qualquer outro membro, não importando para isso raça ou credo.

Totalmente incultos, para eles o mundo se restringe aos vales onde vivem. Aqui eles levam uma vida simples e sem ambições. Vivendo um dia de cada vez, sem se preocupar com o amanhã.

A morte é vista com tranquilidade e não traz assombro nenhum ao coração desse povo. A visão que eles têm do mundo é mesma que a de um colibri ou, às vezes, dos lobos.

De temperamento colérico e tempestivo, o sangue dos Rúbeos ferve diante de poucas coisas. Uma delas, certamente, são os bárbaros das Terras Selvagens. Algumas tribos dali tentam há décadas tomar os vales para si. Os conflitos são especialmente violentos com a tribo dos escravagistas narsinquis. Entre esses e os "Vermelhos" há uma animosidade sem limites, totalmente feroz e brutal.

A quebra dos costumes também é punida severamente e raras vezes é tolerada, salvo casos de extrema necessidade. A pena para quem desobedece aos costumes é imposta pelo líder da tribo, que consulta os conselhos da feiticeira para isso. As punições variam de pequenas surras até a morte que nos casos graves é ministrada com pedradas ou pauladas.

Os Rúbeos têm uma única esposa, com quem se casam por meio de um costume chamado de Escravo do Amor (vide adiante). Contrai outras núpcias apenas se sua mulher não lhe der filhos ou se ela vier a morrer. Para um "Vermelho" a presença de uma esposa é muito importante. Cabem a elas as diversas funções sociais vitais à tribo tais como o ensino primário das crianças, organização e limpeza da caverna, execução das pinturas corporais nos homens da tribo e gerar filhos.

Território

O Clã dos Rúbeos espalha-se por toda região ao norte das geleiras, sobretudo nos vales externos. É



o Clã mais numeroso e domina a melhor das áreas de caça: os Vales do Norte.

Organização

O Clã se divide em algumas dezenas de tribos espalhadas por todo o território de caça. Cada tribo tem entre 10 e 50 membros liderados por um Chefe Tribal. E a distância entre a caverna de uma tribo e a de outra é, geralmente, de 5 dias (tendo que caminhar com pouca carga no terreno complicado das Geleiras)

O Chefe da Tribo é, na maioria das vezes, o membro mais experiente e capaz do grupo, sendo invariavelmente um guerreiro renomado entre várias tribos ou no Clã inteiro. Na tribo sua voz é lei e não pode ser questionada. Todos, porém, inclusive o líder, estão sujeitos a um código de honra tribal que dá direção ao comando do Chefe e unidade ao grupo. Esse código, reza a lenda, foi dado aos "Vermelhos" pelo Espírito do Grande Urso Glacial, provável manifestação de Maira Nil, ele não existe na forma escrita, é simplesmente transmitido oralmente para os membros mais jovens geração após geração.

A transferência de poder de um chefe para o outro se dá por meio da escolha do líder atual. Este elege o membro mais qualificado da tribo para substituí-lo, embora possa eleger um de seus herdeiros (e esse seja fato comum). O líder deve ter em mente o bem-estar da sua tribo, ou seja, se o filho do chefe for um incompetente ou incapaz não será escolhido e isso será motivo de grande dor para o Chefe Tribal, todavia o espírito coletivo é mais forte (na maioria das vezes). A escolha de um líder incapaz certamente conduzirá a tribo ao fracasso, quando não à morte ou desmantelamento. Caso o Chefe morra antes de passar a borduna de líder ao seu sucessor e sem manifestar sua vontade a respeito do novo Chefe caberá à Feiticeira da tribo escolher um novo líder. O chefe pode, caso queira, realizar competições entre os seus liderados para avaliar aquele que melhor desempenhará este importante papel.

Cada tribo habita uma grande caverna e a escolha da caverna ideal é essencial para a vida da tribo. Ela precisa ser segura, ter fonte próxima de água, proteger contra o frio e o vento, ser grande o suficiente para abrigar toda a tribo e ter uma área de caça próxima. Quando acha uma caverna adequada a tribo faz uma celebração ritualística invocando o poder do Grande Urso Glacial para habitar a caverna. Este ritual, segundo a crença dos Rúbeos, dá vida à caverna e traz boa sorte para a tribo garantindo que a caça não vai acabar e que a caverna será a habitação da tribo por muitas luas.

As tribos passam o período quente do ano caçando e estocando comida para o inverno, quando a neve vai impedi-los de sair da caverna por muitos dias. Dentro da caverna cada família tem sua própria fogueira e nisso não está implicado o conceito de propriedade, pois na tribo tudo é empregado em benefício do grupo; a razão da divisão dentro da

caverna é, antes de tudo, uma forma de organização; cada um ocupando o lugar apropriado ao seu status.

A Feiticeira

O guia espiritual da tribo é uma feiticeira ligada à natureza e às suas manifestações, embora não tenha posto na hierarquia é sabido que dura mais a tribo que tem o costume de respeitá-la e seguir seus conselhos. A Feiticeira conhece inúmeros sortilégios visto que, quando ainda é uma menina ela é escolhida pela feiticeira da sua tribo para aprender todos os segredos dos intrincados rituais tribais do Clã.

Muitos feitiços executados por estas bruxas não o são de fato, como, por exemplo, alguns dos ungüentos e chás para "afastar os espíritos da dor" que são compostos por plantas que, conhecidamente e naturalmente, são entorpecentes ou causam dormência. A utilização de tais ervas, contudo, é limitada à Feiticeira. As mulheres da tribo conhecem uma infinidade de plantas medicinais e sabem fazer ungüentos e infusões, mas a bruxa da tribo tem acesso a ervas especiais e conhece um grau de aplicações maior para aquilo que as mulheres da tribo sabem de um modo geral. Entretanto, em raríssimas ocasiões e por motivos ainda não esclarecidos entre os estudiosos, algumas das Feiticeiras realmente são agraciadas com o dom de realizar pequenos milagres/sortilégios, o que, no entanto, entre os Rúbeos, é considerado motivo de maior respeito e temor para com as mesmas.

Os Costumes

Entre os "Vermelhos" as leis são os costumes. São muitos e variados, herdados de pai para filho ao longo de séculos de tradição oral. A tradição diz que os costumes foram transmitidos pelo Espírito do Grande Urso Glacial aos primeiros homens e este os ordenou que não os esquecessem ou descumprissem, sob pena de verem morrer o Clã e toda sua memória.

Contudo, atualmente, a verdade é que os mais jovens têm esquecido muitos dos costumes antigos e outros os têm ignorado. Se a profecia for verdadeira pode ser que logo o povo Vermelho não exista mais.

Alguns dos principais costumes são:

Costumes Sociais

Respeito aos Costumes: Cumprirás todos esses costumes para que te vá bem todos os dias de tua vida e para que o Clã e a tua Tribo possam prosperar.

Respeito à Tribo: Terás respeito e obedecerás ao senhor da tribo em que estiveres, seja como visitante seja como escravo da guerra ou do amor (segundo esse costume sempre que um membro de uma tribo visita outra deve apresentar-se ao líder



da tribo e dizer seu nome, o da sua tribo e a que veio, pondo-se desde esse momento sob a tutela daquele Chefe).

Escravo do Amor: Quando te enamorares da filha do outro, servirás a ele em tudo que te pedires, para provares ser digno da sua filha e da sua fogueira (um costume muito curioso. O dote que é pago a título de casamento, aqui é dado na forma de trabalho escravo, e o pai da jovem pode manter quantos escravos quiser segundo esse preceito. O escravo pode, no entanto, desistir da mão da moça quando quiser e assim deixar de ser escravo).

Ninguém é obrigado a tornar-se escravo do amor. Cada um oferece-se por livre e espontânea vontade (seja qual for o motivo). O pai da noiva aceita o serviço se quiser, e o noivo serve a ele pelo tempo que for estipulado. O noivo pode "abandonar" o período de serviço quando quiser ou pode ser rejeitado a qualquer tempo... Enquanto, na opinião do pai, o noivo não provar seu valor não será admitido, mas ele pode simplesmente desistir da noiva.

Respeito aos Ancestrais: Obedecerás e honrarás aqueles que são mais velhos e o seu ensino.

Respeito ao Líder: Obedecerás e honrarás o teu líder, não o questionarás nem o desafiarás.

Respeito aos mais Fortes: Obedecerás e honrarás ao mais forte que tu (os Vermelhos mantêm entre si um tipo de posto segundo o qual o guerreiro mais experiente é servido pelo mais novo).

Cuidado com o fraco: Segundo este costume aqueles que são mais fortes devem cuidar dos mais fracos, protegendo-os e ensinando-os (esse costume é o outro lado da balança do costume anterior. Se por um lado o fraco serve ao forte, por outro o forte cuida e ama o mais fraco, sem dele abusar ou oprimir).

O Desafio: Em tempos de paz, poderás desafiar ou ser desafiado por um teu semelhante, para que fique provado o valor e a superioridade de um ou do outro.

Lamento pelos Mortos: Quando morrer um parente, deverás honrá-lo sempre que encontrar um outro parente chorando sua morte e cantando seu louvor (esse costume também é muito singular. Quando um Rúbeo encontra um parente próximo e os dois têm em comum alguém que morreu, ambos bebem e choram à memória do falecido cantando as vitórias e os feitos dele).

O Aleijado de nascença e o inválido: Esses, quando se tornarem um estorvo para a tribo tu os eliminarás do teu meio. Não os chorarás nem os lamentarás.

Costumes Espirituais

- Buscarás sempre estar unido ao teu espírito e ao do teu Clã.

- Honrarás e respeitarás todos os espíritos.

- Honrarás e executarás, com precisão, a parte que te cabe nas celebrações. Se tocar instrumento, se dançar, se encenar, se narrar histórias, tudo farás com diligência e zelo (todos os "Vermelhos" têm uma participação nas festas que são celebradas).

Costumes de Guerra

- Ensinarás ao jovem a caça e a guerra quando ele estiver pronto.

- Se fores vencido e tua vida poupada pelo teu algoz, pertencerás a ele para obedecê-lo em tudo que te ordenar; serás Escravo de Guerra. (este foi, sem dúvida, o costume mais nobre, ou talvez estúpido, entre os "Vermelhos". Quando enfrentam um inimigo em combate singular e o derrotam, o vencedor que força o vencido a ficar de joelhos toma-o como escravo. O vencido é levado para a tribo do vencedor e lá passa a residir na sua fogueira. Aos escravos cabe toda e qualquer tarefa que seu senhor lhe der. Podem participar das caçadas, se o seu senhor deixar, e podem até casar-se, mas nunca passará pela sua cabeça fugir ou desonrar seu senhor. A vergonha é, para os Rúbeos, muito pior que a morte).

- Se tu a outro vencer e escravo teu torná-lo, cuidarás que ele seja protegido e honrado na medida do guerreiro que é, serás intolerante com o erro, porém justo nos acertos e recompensas.

- Ao guerreiro que tu tiver como um Escravo de Guerra, se for valente e forte, darás uma de tuas filhas para que ela possa servi-lo e alegrá-lo em tudo, preparando-o para o dia de sua morte e para garantir que seu sangue não morra com ele (outro costume estranho. O Escravo da Guerra muitas vezes mostra-se honrado e corajoso. Comenta-se de um que salvou o seu senhor da morte arriscando a própria vida. Para esses guerreiros a morte é a maior recompensa, mas para que seu sangue não morra com ele e sua linhagem chegue ao fim, dar-se-lhe-á uma esposa para que ela lhe gere filhos que trarão no seu sangue o espírito do grande guerreiro que foi o pai).

Costumes de Caça

- O melhor da caça darás ao mais valente caçador do dia (geralmente o fígado, por seu sabor, valor nutritivo e significância religiosa e a gordura por suas muitas propriedades).

- Não matarás a fêmea grávida e nem ao filhote.

As Festas

Entre os Rúbeos são comemoradas as seguintes festas:

A Festa do Sim do Inverno

Quando chega ao fim um inverno, a tribo se reúne para festejar e, ao mesmo tempo, cultuar ao Urso Glacial. Durante as festividades se pede por uma estação de caça abençoada e se agradece pelo





inverno vencido. Essa é uma comemoração tranqüila, onde a tribo faz mais refletir do que cantar e dançar. Eles reúnem-se em torno de uma grande fogueira, contam histórias, bebem e comem o quanto puderem.

A Festa pelos Mortos

Aos mais valentes guerreiros, quando morrem, é celebrado *O Lamento*. Para essa celebração são chamadas todas as tribos amigas que estejam próximas. Os mortos são honrados e chorados por três dias, com músicas, bebida e comida, depois nunca mais se fala deles com tristeza, pois se acredita que foram para o seio do Grande Urso Glacial, estão em paz e felizes, não havendo mais o que chorar.

A Festa da Congregação

De ano em ano, depois de uma grande caçada, os membros da tribo reúnem-se para celebrar as vitórias da mesma e agradecer aos espíritos por terem unido o Clã e por protegerem-no. Essa é a festa mais bonita e longa. Danças, músicas, histórias, lendas, bebida e comida são distribuídas até todos os participantes chegarem à total exaustão. A cada três anos essa festa é celebrada com todas as tribos, reunindo todo o Clã dos Rúbeos. A cada reunião uma tribo fica eleita para hospedar o festival seguinte, o que é uma grande honra e representa muito trabalho. A tribo hospedeira tem que providenciar a comida e a bebida para todos os participantes. Durante essa celebração são disputados os Grandes Jogos do Clã: uma série de competições físicas e mentais para apresentar os grandes campeões. Corrida, combate singular, caça e arremesso são algumas das modalidades.

Nessa grande comemoração também é realizado o ritual mais importante dos Rúbeos. Um grande animal é escolhido pelas feiticeiras para ser caçado até a próxima festa pelo Clã hospedeiro. Esse animal tem que ser o exemplar mais belo de sua raça. E geralmente são muito perigosos. O Urso Glacial, o Diabo-da-Neve, o mamute, o tigre dentes-de-sabre, são alguns dos candidatos. Depois, essa fera é caçada incansavelmente e tem que ser pega viva para ser engordada e apresentada ao Clã na festividade. Esse animal será então morto e sua carne e sangue comido por todo o Clã. Acredita-se que, assim, o espírito do animal em questão será transmitido ao membro que comer da sua carne ou beber do seu sangue.

A Vinda do Grande Rei do Mar

Os Rúbeos são um dos clãs que adoram e celebram a vinda do grande Leviatã, que vêm repousar nas Geleiras nos seus últimos dias.

Educação & Cultura

O casamento entre os "Vermelhos" é meramente uma necessidade social. Um caçador precisa de mulher e filhos que o auxiliem. O laço sentimental existe, mas é relegado para segundo plano, quando frente aos interesses da tribo ou dos filhos.

As crianças gozam de muita liberdade, permissividade alguns diriam, até os 10 anos. Nesse período as molecagens e brincadeiras são vistas com naturalidade e parte do aprendizado. As crianças passam o dia a brincar de tobogã, esconde-esconde e outras peripécias. As mulheres cuidam da higiene das crianças (aliás, os Rúbeos são muito higiênicos e desenvolveram costumes inusitados entre tribos nômades como lavar os alimentos, dormir em locais limpos e manter assepsia diária) e da sua educação primária que consiste em aprender as lendas e os costumes do Clã. Quando completam 10 anos os jovens têm a vida drasticamente mudada. Acabam as brincadeiras e seu tempo será todo preenchido com afazeres da tribo: lavar, alimentar e limpar os cães, por exemplo. Os meninos são ensinados pelos pais a caçar e passam a acompanhar os mais velhos a caçadas em locais próximos. Aprendem a pegar e tratar peixes, aves e pequenos mamíferos. As meninas aprendem a cozer os alimentos, fazer ungüentos, óleos e chás, reconhecer as plantas comestíveis e as medicinais, dançar e a cuidar das crianças menores. Nesta idade as crianças (meninos e meninas) adquirem um tutor, um membro da tribo que vai instruí-lo numa das ocupações tribais: canto, curtir couro, fabrico de instrumentos de pedra ou madeira, confecção de arapucas e outras armadilhas, etc.

O Grande Clã dos "Azuis" (Lazúlis)

"Poupe-me dos seus sonhos e esperanças.

Você já viu onde está?

Aqui os sonhos e esperanças morrem congelados".

(Dou-Quíú, Vento-Cortante – Chefe dos Caçadores Azuis do Norte)

História

"No passado distante, os Malditos, chamados pelos de fora da Geleira de orcos, dominavam tudo aqui. Das suas tocas escuras eles saíam em grande número. Marchando através da terra para lugares distantes em busca de carne humana para seus festivais.

Os membros que eram capturados vivos eram trazidos amarrados a paus como se fossem porcos do mato. Depois eram levados para o interior da terra, na morada amaldiçoada deles, e comidos um a um nas suas festas profanas.

Há muitos anos nas cavernas escuras e fétidas, no meio da podridão, e dos corpos, e do lixo, e das





fezes, nasceu Quôim - Olhos-de-Gelo, com o corpo escravo, mas a mente livre. Superou a dor e o desespero para tornar-se forte, Quôim tinha o espírito do Grande Urso Glacial com ele. Quando todo o vigor da juventude estava ainda nele e sua força era incomparável, ele convenceu os presos a enfrentarem os Malditos. Com poucas forças, doentes e sem armas nós não acreditávamos numa vitória, mas uma morte gloriosa como homens livres era melhor que morrer como porcos escravos. Alimentados para servir de escravos e de comida para aqueles demônios. Olhos-de-Gelo prometeu ao grande espírito do Urso Glacial que se lhe desse força para libertar o seu povo, nem ele nem seu povo jamais o esqueceriam. Muitos se rebelaram naquele dia, só um punhado chegou aqui, e isso graças ao fulgor dos olhos verdes de Quôim, os olhos do Urso Glacial, sob sua fúria muito mais que muitos Malditos caíram, eles fugiam da sua presença.

Foi assim que nosso povo veio para cá. Dos nossos avós, quem são e de onde vieram, não sabemos, o passado de antes da Escravidão tinha sido esquecido, mas no gelo começamos nova vida, aprendemos a dormir debaixo do gelo e construir nossas casas, a viver sob o frio e enfrentar tempestades, e a bênção do Urso Glacial nunca nos deixou. Seus enviados vêm, vez por outra, nos ajudar e dar conselho. Aprendemos com eles a combater os malditos e os horrores que vêm do Grande Monte Branco. Aqui agora é a nossa casa, todos somos uma única família, vivemos e morreremos uns pelos outros. Afastamos os malditos para longe e ainda haverá o tempo de exterminá-los totalmente, e libertar nossos irmãos e irmãs que são ainda escravos."

Segundo as palavras de Iaêm, Voz Clara – Esposa de Quôim

A Mentalidade dos "Azuis"

Frio e calculista. Essa expressão tem novo sentido quando você conhece um Lazúli. Eles são a figura exata desse adágio. Formam um povo de baixa estatura (1,68m nos homens mais altos) com os olhos azuis como o céu claro e a pele albina; são senhores, contudo, de uma coragem inigualável. Os "Azuis" são xenófobos e territorialistas, não admitindo a permanência de outras raças em sua área; e muito raramente consentem que alguém sequer atravesse sua região. São necessários dias e dias de diálogo para convencê-los de uma incursão pelo seu território. Aceitam, porém, a troca de bens e serviços como pagamento por essa permissão e podem conceder, dependendo dos termos, até mesmo um guia.

Isolados dentro da geleira, os Lazúlis não têm contato com quase nenhuma outra raça, exceto os Rúbeos com quem costumam realizar o escambo e os orcos do Vale, que combatem ferozmente. Mesmo assim só um representante Rúbeo, a cada geração, tem permissão para ir até os acampamentos Lazúlis. Quando este representante

morre deve deixar um sucessor, se isso não acontecer será um sério problema.

Quando chega à velhice o "Azul" reúne seus pertences pessoais, distribui entre seus entes e amigos mais próximos e, armado apenas com sua lança e poucos víveres, parte a pé para o interior da Geleira. Nunca mais retorna, é o fim da vida para os Azuis, este ritual é chamado de Gôr (caminho).

Apesar de não terem ambições e, ao modo dos "Vermelhos", viverem a vida com despreocupação e simplicidade, os Lazúlis possuem a noção de posse e propriedade (provavelmente herdaram isso do tempo que foram escravos dos orcos do Vale). Assim, cada indivíduo tem seus bens próprios, que geralmente se resume a sua lança, trenó, cães, roupas, comida, esposa e filhos. Há, todavia, o costume muito corriqueiro de "emprestar" as posses, e se alguém não devolve o que pediu isso não é visto com maus olhos, o "ofendido" simplesmente vai ao campo do ofensor e pega uma outra coisa "emprestada". Tudo isso de forma muito natural e amistosa.

Todos os mais velhos do acampamento são sobreviventes do tempo da Escravidão. Quarenta anos após a fuga os "Azuis" somam cerca de quatro centenas de indivíduos, sem contar as crianças, que não são poucas. Como um grupo tão pequeno resistiu a um exército de orcos, é impossível saber. Falam de servos do Grande Urso Glacial e que aprenderam com eles a combater sobre a neve e o gelo. Uma vez os guerreiros Lazúlis foram vistos em ação, e demonstraram boas noções militares tendo artimanhas capazes de deixar um general verrogari de boca aberta.

Território

Planícies da região oeste da Geleira.

Organização

Os Lazúlis têm um único líder, seu nome é Quôim, Olhos-de-Gelo. Apesar do título, Olhos-de-Gelo não faz qualquer distinção entre ele mesmo e os outros de seu povo. Come com eles, tem as mesmas posses e em nada ele se vê superior aos demais. Foi esse homem que unificou o Clã há quarenta anos e liderou-os na rebelião que os libertou do orcos do Vale. Hoje, com cerca de setenta anos, Olhos-de-Gelo ainda é o líder inquestionável dos "Azuis"; sua casa já conta com três linhas de sucessão: seus filhos, Quôlum e Môcum e seu neto Quôcheilim, todos absolutamente fiéis e seguidores dos mesmos princípios de Quôim. O Clã o ama e segue como a um filho dos deuses.

Os Lazúlis mantêm acampamentos espalhados por toda sua área de caça com grupos de caça e vigia nas fronteiras do seu território. Cada acampamento tem um Líder que é escolhido pessoalmente por Quôim; sua voz é lei e abaixo da sua, a voz dos seus líderes.





Sem costumes definidos, os "Azuis" seguem uma espécie de código de honra que delinea o comportamento geral do Clã. Não matar fêmeas de qualquer espécie, respeitar os mais velhos, temer os espíritos (deuses), honrar a palavra dada, respeitar o inimigo que é forte, cuidar das mulheres e crianças, etc.

As "casas" dos Lazúlis são construções muito originais. Eles usam blocos de gelo para "montar" na neve uma espécie de domo. O domo geralmente serve de cobertura para um buraco feito na neve ou para a entrada de uma pequena gruta escavada com pequenas picaretas de gelo. O mais impressionante dessa cobertura é que realmente protege contra o frio. Parece, segundo eles contam, que o calor gerado pelos corpos dentro da "cabana", fica preso pelas paredes de gelo e acaba aquecendo o ambiente.

Os "Azuis" têm quatro grandes acampamentos que estão em constante movimento, de acordo com o período do ano, para acompanhar a caça, principalmente mamutes, alces, bisões e rinocerontes lanosos. Os acampamentos recebem o nome dos pontos cardeais, devido sua localização na área de caça Lazúli. Acampamento "Azul" do Norte, do Sul, do Leste e do Oeste.

Educação & Cultura

Entre os Lazúlis o casamento é uma instituição sagrada e é para a vida toda. Diferente dos "Vermelhos", os laços que unem um homem a uma mulher entre os "Azuis" são muito fortes. Saídos de uma vida escrava que durou anos incontáveis, os "Azuis" acreditam na igualdade de direitos dos seus indivíduos e a liberdade de cada um é sagrada. Logo, nem no casamento os Lazúlis fazem distinção entre homens e mulheres, todos dividem as tarefas por igual, pensando no bem comum em detrimento de castas sociais. Existem mulheres caçadoras e guerreiras também, bem como em outras funções consideradas masculinas, assim também os homens executam tarefas "femininas": cozinhar, costurar e tecer são exemplos disso. Essa admirável comunidade, no entanto é frágil. Sua coluna de sustentação é a figura do grande herói Quôim, seu forte senso de justiça, aliado ao fato que nenhum Lazúli pode sequer sonhar com a possibilidade de desobedecê-lo. Depois que ele morrer é difícil imaginar como ficará o Clã dos "Azuis"; apesar de os filhos serem fiéis, eles não têm o prestígio e o carisma do pai e a tênue linha que une o Clã pode romper-se facilmente.

As crianças Lazúlis são o oposto das crianças Rúbeas. Aqui, as crianças são instruídas desde muito cedo nas tarefas do Clã. A disciplina é dura e o regime é praticamente militar. Influência, claro, das muitas guerras e do passado sangrento deste povo tão singular.

Os principais meios de transporte são os velozes trenós puxados por grandes cães glaciais. Os trenós, aqui, são ícone de grande estima entre os caçadores, sendo muito bem projetados e muito

velozes. Os cães são dispostos de forma diferenciada aos trenós nortistas. No norte, os cães são emparelhados uns atrás dos outros, com o líder da matilha atrás instigando os outros cães com mordidas e latidos. Aqui, os cães são dispostos em um triângulo, com o líder na frente marcando o passo da matilha; os cães não se mordem nem competem entre si, lembram mais o vôo dos gansos do que uma matilha de cães puxadores de trenó.

Entre os "Azuis" há, infelizmente, um costume que seria encarado como crime grave no reinado, fruto, provavelmente, da influência orco durante o período de cativeiro e foi moldado ao longo dos anos pela credence popular e pela necessidade de alimento. Acontece que, entre os Lazúlis, é costume que ao derrotar um inimigo valioso em combate singular o guerreiro possa devorá-lo... Os Azuis acreditam que no sangue está a alma e na alma a força de um guerreiro e que ao devorá-lo a força dele será herdada pelo vencedor. Curiosamente ser devorado por um grande guerreiro é uma honra para o perdedor, preferível à escravidão ou perdão.

Os Orcos do Vale

"Nos vales do sul das Geleiras existe um pequeno inferno: O Vale dos Orcos. Tudo que pude saber sobre este lugar foi dito por um grupo de orcos aprisionados pelos Azuis. O grupo de seis integrantes foi preso em celas separadas e "interrogados" um a um pelos guerreiros Azuis. O método usado para obter a verdade foi simples e muito inventivo. Uma mesma pergunta era feita a cada um dos orcos em separado, e foi-lhes dito que aquele que respondesse diferente dos demais teria a língua cortada e depois seria queimado vivo para aquecer os guerreiros Azuis. Assim, cremos que quase todas respostas devem ser verídicas. Salvo aquelas que há muito tivessem sido ensaiadas".

MATAR! PILHAR!! DESTRUIR!!!

(Grou-Buldur, Carga-de-Ossos - líder tribal do Vale dos Orcos)

Território

O Vale dos Orcos está encravado entre as montanhas ao sul da Geleira, ali os vales são mais frios (desconhece-se a razão) e há uma incidência maior de feras selvagens, sobretudo de Demônios-da-Neve. Os demônios-da-neve não atacam os orcos, segundo os presos, porque "a carne dos orcos é insuportável". Existe um pasto de mamutes e a faixa da área de caça do Vale dos Orcos é caminho do Mulague (vide Fauna e Flora). Essas são as maiores fontes de alimento dos orcos.

Mentalidade

Os orcos das Geleiras são mais atarracados e gordos que seus primos nortistas (com gordura subcutânea concentrada para combater o frio), alguns têm pelos brancos e/ou pele acinzentada. Carnívoros por excelência, os orcos dali só





recorrem às raízes quando a fome é muito grande. Quanto aos frutos, eles os desprezam totalmente. É comum também que eles realizem caçadas a tribos humanas. Nestas caçadas os integrantes da tribo que forem pegos vivos são levados para as cavernas, presos, engordados e depois... Bem, o que vem depois é evidente.

Organização

Diverso das outras tribos da região, o Clã dos Orcos do Vale não está disperso pelo território de caça. Todos os seus integrantes vivem numa região dos vales repleta de cavernas e galerias subterrâneas. Através destas galerias podem chegar a muitos pontos distantes das Geleiras. São, no entanto, incapazes de abrir seus próprios túneis/galerias, pois estão muito longe de dominar as intrincadas técnicas anãs de construção.

Seu rei é Grouchitam, O Maldito. Os presos o descreveram como grande, monstruoso, forte, cruel, terrível e impiedoso (cada preso lhe deu um título... essa foi a única resposta diferente que não levou um deles à morte). Grouchitam pessoalmente escolhe seus generais. Os generais comandam as tropas e governam pessoalmente o Vale dos Orcos prestando relatórios constantes dos seus serviços a Grouchitam.

Grouchitam alimenta uma rede de intrigas e espionagem imensa dentro do seu Clã. Se pudessem se unir e atacar em uníssono, os orcos do Vale teriam um poder terrível, mas, apesar da forte liderança de Grouchitam, seus soldados na maioria são oportunistas e covardes.

História

O Vale dos Orcos é bem antigo, talvez mais que todas as outras tribos da região. Há algumas décadas as tribos de orcos ocupavam quase toda a Geleira. O fato de terem sido "empurrados" para o lado sul se deve aos Lazúlis e à liderança do Grande Quôim, Olhos-de-Gelo. Ao longo de três décadas de disputas, os "Azuis" conseguiram dizimar boa parte das tribos orcos ao norte da Geleira e limitar a área de caça deles ao lado sudeste.

O orcos, portanto, nutrem uma rivalidade animal contra os Lazúlis, mas o sentimento é mútuo (vide história dos "Azuis").

Nenhum deles soube definir a história antiga da sua raça, sabem apenas que vieram do norte a mais tempo do que podem se lembrar.

Há cinco anos uma investida dos Lazúlis impediu o Clã de conseguir comida por um mês. Muitos morreram de fome ou foram canibalizados. Grouchitam organizou um grupo de orcos e numa investida arriscada e feroz rompeu o cerco dos "Azuis" e trouxe comida para o Clã. Quando foi aclamado pelos membros como herói adquiriu imediatamente a inimizade do antigo rei. As desavenças progrediram até resultarem num combate do qual Grouchitam saiu vitorioso e o rei

antigo ficou paralítico (alguns membros fiéis ao antigo rei questionam a veracidade da vitória de Grouchitam, em segredo é claro). Posteriormente o rei antigo foi devorado por Grouchitam (alimentar-se dos inimigos derrotados é um costume comum entre os orcos do vale).

Educação & Cultura

Os orcos e suas mulheres não fazem distinção entre si. A mesma violência que marca a vida dos homens é traço característico nas mulheres. As crianças muitas vezes não têm pai. Do grupo interrogado, só um sabia quem era seu pai. O rigor da vida na comunidade leva as crianças orcos a crescerem rapidamente, vivendo sem infância alguma. As que vivem com um dos pais são invariavelmente maltratadas e espancadas, isso faz parte da "educação" orco, para "moldar a criança numa estrutura forte", eles dizem. O treinamento militar, a educação, os costumes, etc. são aprendidos pela observação. Os que aprendem, crescem e obtêm seu espaço na comunidade, os que não aprendem morrem cedo.

O sexo antes do casamento é corriqueiro e visto com naturalidade, mesmo em público (aliás, a noção que um orco tem de casamento é o de ter uma escrava). O que na nossa sociedade seria considerado um estupro, no Vale dos Orcos é cotidiano, e não provoca a repulsa de suas mulheres nem resistência, exceto nos casos dela não se agradar do parceiro.

Os Gigantes de Gelo

"O pequeno Olho-Feroz foi avisado muitas vezes por seu pai para não se aventurar nas colinas do leste. O pai dizia que a Fera-que-Come-Crianças habitava ali. Agora Olho-Feroz chorava e lembrava-se com desespero da recomendação de seu pai. À sua frente estava o Demônio-do-Gelo. A fera olhava com malícia para a criança indefesa à sua frente. Estava pronto para abocanhá-lo. Olho-Feroz fechou os olhos com força esperando sentir uma dor intensa a qualquer instante. Mas o que ouviu fez seu coração parar. Um uivo de guerra soou do alto do monte às suas costas e ele viu um corpo gigantesco precipitar-se sobre o demônio-do-gelo. O gigante musculoso agarrou a bocarra do demônio com seus grandes braços e num ato de grande força quebrou-lhe a mandíbula e o pescoço. Olho-Feroz voltou a respirar. Uma lágrima congelou no seu rosto enquanto ele se esforçava para acreditar no milagre de estar vivo. Já se via contando vantagem para os outros garotos da tribo sobre como foi salvo por um gigante. O Gigante da Neve, deixando para trás o corpo fétido do demônio, caminhou até Olho-Feroz. Sorriu deixando à mostra seus dentes de serra e disse: 'olá, almoço'. O coração de Olho-Feroz parou... Para sempre".

Odeio quando o almoço fica me xingando!

(Borgolam, Pança-de-Lama – Caçador Gigante do Gelo, aposentado).



Território

Na região leste à Área de Caça dos Rúbeos existe um conjunto de altos picos nevados. Nas encostas destes picos existem grandes cavernas e ruínas de torres muito antigas. Estas torres pertenceram, segundo se conta, ao Antigo Rei, das lendas dos "Vermelhos", podem ter servido de postos avançados de observação contras as nações do norte. Hoje não passam de ruínas frias, esquecidas pelo tempo. Mas foi ali que os Gigantes de Gelo das Geleiras buscaram abrigo. Os picos são muito elevados e habitados somente pelos gigantes. A tribo de cerca de cinqüenta membros depende de incursões aos vales para conseguir alimento. Não obstante vale lembrar que são antropófagos e, fato comum, comem seus velhos e inválidos.

Mentalidade

Os gigantes, de fato, são um tanto lentos para raciocinar, embora isso não os torne estúpidos. São caçadores eficientes e totalmente imunes ao frio, até mesmo os de origem mágica. Esse talento racial, aliado ao fato de possuírem um faro admirável, os torna capazes de viver sob as montanhas sem dificuldade alguma para orientar-se.

Os gigantes das Geleiras têm ódio total e absoluto dos Rúbeos. A razão de tal animosidade está na história recente desse povo: há pouco mais de cinqüenta anos, os gigantes somavam algumas dezenas de tribos na região nordeste das Geleiras; como são carnívoros e têm predileção pela carne de raças inteligentes, era comum grupos de caça gigantes investirem contra uma tribo de "Vermelhos" como fonte de "boa caça". Naquele tempo, durante a Festa da Congregação dos Rúbeos, o animal símbolo eleito para ser caçado foi o Gigante de Gelo. Ao invés duma caça ao mais "espetacular espécime" da raça, os Rúbeos iniciaram uma grande campanha de extermínio e investiram durante 12 anos contra todas as tribos de Gigantes das Geleiras. Dois mil caçadores Rúbeos levaram a raça de gigantes quase à extinção. Os membros sobreviventes refugiaram-se nos altos picos nevados onde o frio e o solo íngreme impediram totalmente as investidas dos "Vermelhos". Alimentando-se dos seus mortos e sendo imunes ao frio, os gigantes não puderam ser removidos de sua posição. Sob a liderança de um líder capaz, deram tempo ao tempo até que o inverno derrotasse seus perseguidores. Por fim as investidas cessaram e os Rúbeos, após um ano de cerco, abandonaram os picos nevados. Hoje restam poucos postos de observação no limite da área de caça, mas os gigantes não costumam mais invadir o território dos "Vermelhos" à procura de "caça", exceto se a fome for muito grande.

Educação & Cultura

Os gigantes das Geleiras não possuem nenhum tipo de arte ou cultura desenvolvida. Suas fêmeas são gordas e atarracadas, à semelhança dos machos; as crianças são criadas com severidade, mas nunca

são abandonadas, e os filhos guerreiros são vistos como uma bênção pelos pais. Não existe vida religiosa. E em sua cultura vê-se apenas um esporte e esse mesmo bastante primitivo e brutal. Cada equipe, com uma quantidade variável de membros, traça um campo quadrado. Esses campos tocam-se, fazendo fronteira num dos lados um com o outro. No outro extremo, cada equipe finca lanças, entre duas e seis, e em cada lança a cabeça de um animal ou outra criatura qualquer. O objetivo é correr através do campo inimigo sem ser derrubado pegar uma das cabeças e trazê-la para seu próprio campo fincando-a ali numa de suas lanças. Caso seja derrubado em solo adversário o gigante tem que voltar para seu próprio território. A equipe que arrancar todas as cabeças da outra vence.

Cidades & Locais de Interesse

A Cidade de Gelo (das lendas dos Azuis)

Próximo a encosta norte do Grande Branco existe um vale místico. Ninguém pode chegar a esse vale senão pelo poder do Mal-Sob-O-Gelo. Caminhando pelos anéis mais internos da Geleira onde o frio parece parar até mesmo o tempo. Vê-se, após longínqua jornada, colossos de gelo erguidos na neve, gigantes com formas assombrosas de seres inefáveis, formas contorcidas e enlouquecidas, criaturas de cem braços, mil olhos, grotescas e medonhas. Aqueles que em vida olham nos olhos desses monstros são vítimas das mais bizarras maldições. Medo e loucura é o menor dos males exalados por esses titãs. Ultrapassando os Colossos vemos um grande bosque, O Bosque de Diamante. Nesse bosque todas as plantas são feitas de diamante glacial. A visão é linda, os prismas formados pelos troncos, galhos, folhas e arbustos são de uma beleza impressionante, e mortal. Caminhar pelo vale pode revelar-se uma aventura impossível. As folhas cortam como navalhas afiadas e dizem que os missionários que um dia foram rastreadores podem controlar as plantas daqui, incutindo-lhes vida e ordenando-as atacar os intrusos. Depois do bosque está a Cidade de Gelo morada dos servos do Mal-Sob-O-Gelo.

O "Reino" dos Gigantes de Gelo - os salões dos gigantes

Em tempos remotos, ainda quando o Grande Rei consolidava seus domínios, foram erguidas torres de vigilância sobre os picos nevados que formavam o limite norte de seu reino. Essas torres, altas e negras, feitas de puro granito, contrastavam com o branco da neve e avisavam aos incautos que ali começavam o reino de um grande senhor. Anos após a sua queda do Grande Rei os Gigantes do gelo ocuparam estas ruínas, transformando-as em um verdadeiro reino. Em verdade, as ruínas serviram para que estes grandes seres se



abrigassem e se proliferassem. Ocuparam as torres que ainda permaneciam de pé, sete ao todo, bem como o palacete que devia ser destinado a receber nobres do exterior. Nada foi realmente acrescentado na arquitetura castigada pelo tempo, porém esses Gigantes conseguiram desenvolver em torno delas uma primitiva forma de hierarquia. Quem domina o salão central do palacete, domina o "reino", bem como quem domina as demais torres negras – ou salões, como as chamam – têm ascendência sobre os seus.

O Vale dos Orcos

Ao sul das geleiras existe um vale que por muito tempo foi citado apenas em lendas e superstições dos Lazúlis, porém alguns novos fugitivos dos Orcos lhes trouxeram a certeza, bem como alguns interrogatórios feitos em orcos prisioneiros. Neste vale existem centenas de túneis que foram escavados há muito tempo. Esses túneis se interligam formando uma verdadeira cidade de ruelas e caminhos por dentro das montanhas. Alguns acreditam que eram as minas do Grande Rei, outros que se trata de uma antiga cidade anã abandonada, mas o que importa realmente são seus novos donos, os Orcos do Vale. Estes orcos, assim como os gigantes, pouco modificaram a configuração inicial dos túneis. Na verdade apenas os utilizam como abrigo e para guardar seus pertences e caça.

Garganta dos Reis

Situada no litoral norte das geleiras, dentro da área de influência dos Rúbeos encontra-se um penhasco de quase setenta metros que acaba por atingir o mar. Em sua parte superior, encostado em sua beira, existe um monumento criado para a adoração da vinda do grande Rei do Mar. Sua participação na vida das tribos vermelhas é significativa, pois suas feiticeiras dizem que aquele

local emana energias naturais imensuráveis. Certamente o sentimento de finitude e pequenez perante o mar é algo que se apodera de todos os que por ali passam...

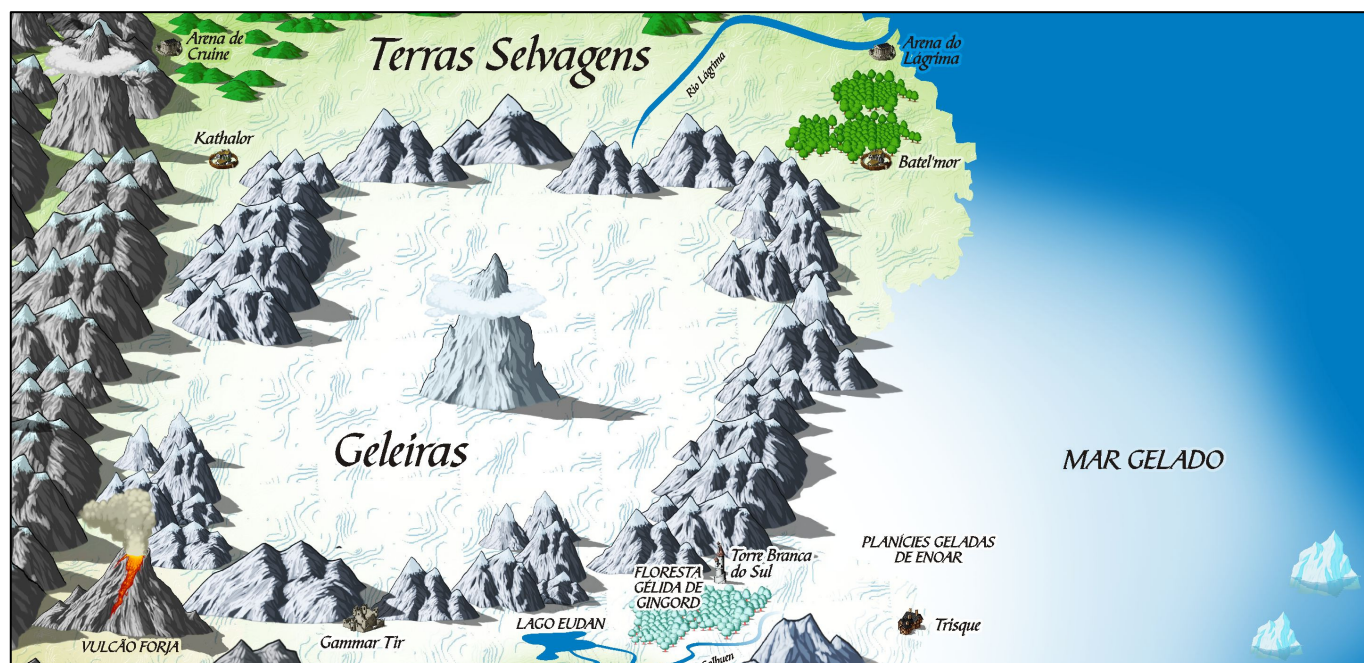
Ursar, a academia da Ordem Mística

Seguindo para sul a partir da Garganta dos Reis, passando por alguns picos e vales gelados juntando muito do senso místico com a sorte, avistaremos uma ponte estreita de gelo quebradiço. Essa ponte segue para o mar, como seu fosse ao seu encontro. Nuvens de vapor e neblina envolvem seu final, que para aqueles que ouvem o chamado e não demonstram medo de cair ao atravessá-la terão a imagem mais impressionante de suas vidas. Subindo de encontro aos céus azuis das geleiras, pousada em um iceberg imenso que parece não se afastar nem aproximar das geleiras, encontra-se um castelo de cristais de gelo e diamante. Esse castelo, que apresenta sobre a entrada uma imagem do Grande Urso Glacial é na verdade a sede da Ordem Mística, e foi batizado por Elenar de Ursar. Mas como disse, apenas os que ouvem o chamado são bem vindos, bem como apenas um por ano pode ultrapassar a fina ponte e seguir seu caminho rumo à sua segunda vida...

Rumores e Intrigas

Existe, próximo ao Grande Branco, uma seita de homens de gelo que cultuam ao Mal-Sobre-O-Gelo e que buscam, há séculos, uma maneira de romper o cerco da Ordem Mística e libertá-lo.

Conta-se que próximo ao Grande Branco existem pedras duras como o aço e que são trocadas com os anões por muitos itens, alguns homens (muito poucos) conseguiram apanhar da neve algumas dessas pedras que os anões chamam de diamante glacial.





Nas regiões onde há diamantes glaciais existem criaturas terríveis e enormes que têm carapaça feita de um gelo inquebrantável. São chamados Vermes do Gelo e seguem o Mal-Sobre-O-Gelo, a Ordem Mística do Urso Glacial as combate.

Todos os anos um homem misterioso usando peles e uma armadura de gelo com uma grande espada azul vem do profundo das Geleiras, atravessa as montanhas rumo ao norte e nunca mais volta. Entre os Rúbeos, dizem que é um mensageiro do Mal-Sobre-O-Gelo, já entre os Lazúlis fala-se de ser um guerreiro da Ordem do Urso Glacial que cumpriu sua missão, recebendo então a chance de viver novamente.

Existem na neve, homens da maior honra e coragem que após abandonarem suas vidas, são convocados a viver combatendo o mal que vem das Geleiras. Seu líder é Elenar, que foi ressuscitado pelo Grande Urso Glacial para guardar seu povo, esses guerreiros são chamados de a Ordem do Urso Glacial, e os maiores e mais honrados guerreiros podem ser, de repente, chamados para se juntar a eles.

Alguns caçadores Rúbeos alegam ter visualizado uma gigantesca fera alada, parecida com um imenso lagarto branco e brilhante, perto dos enormes picos nevados que circundam sua aldeia. Batedores enviados para averiguar do que se tratava a estranha criatura não retornaram...

Entre os Lazúlis existe uma lenda sobre a existência de uma grande cidade perdida entre as cavernas, sob as Geleiras. Eles afirmam que os orcos do Vale ao Sul já tentaram passar pela mesma, numa tentativa de invadir as tribos Lazúlis pelo subterrâneo, mas foram destruídos pelos "Senhores das Profundezas", como são chamados os reis de tal cidade. Logicamente, nenhum "Azul" confirma a veracidade desta história.

Recentemente, na área Leste de caça dos Rúbeos, onde os gigantes do gelo se refugiaram, alguns guerreiros viram estranhas luzes, de cores múltiplas, saindo do interior de uma das antigas torres em ruínas da região. Eles não souberam dizer o que eram estas luzes, mas uma coisa eles afirmaram com certeza. Não era obra dos gigantes do gelo.

Alguns antigos Lazúlis que sobreviveram às tocas superiores do Vale dos Orcos afirmam terem visto uma enorme quantidade de tesouros amontoados dentro daqueles túneis, dizem que os Orcos não mexiam naquela prataria, pois pertencia ao Grande Rei e que por isso era amaldiçoado...

Principais personagens

Rainha Dalidá

Uma linda rainha que reinava sobre as estepes que eram cercadas pelas montanhas do Grande Rei. No centro das estepes ficava seu palácio feito de mármore, de ouro e de prata. Sua beleza encantou

diversos homens, fossem pobres ou ricos. Sua ruína foi ter sido amada pelo Grande Rei, cujo amor não correspondido trouxe a ruína ao seu reino. Conta-se várias lendas sobre sua vida e morte, até mesmo que foi responsável pela criação das geleiras.

Elenar

Baixo para o padrão dos seus comandados, de cabelos e barbas claras, Elenar é o Líder místico da Ordem do Urso Glacial. Essa Ordem por vezes é envolta ou até mesmo confundida com fábulas e mitos, apesar dos mais antigos afirmarem já tê-lo avistado. Habitam a parte litorânea das geleiras e lutam contra o Mal-sob-o-gelo. Elenar era um guerreiro que recebeu a incumbência de conter esse mal, de seu passado não lembra muitas coisas, apenas segue o impulso de lutar. Utiliza uma couraça parcial que é formada de pedras duras que lembram gelo. Seu machado de guerra e seu escudo também são feitos do mesmo material.

Uli, a feiticeira

De corpo bem torneado e olhos e cabelos caramelos, Uli aparenta ter cerca de trinta anos, mas tem a sabedoria dos anciãos. Dizem que ela aprendeu seu ofício com os espíritos elementais e que foi ensinada por eles durante muitos anos em que passou reclusa, perdida no meio das geleiras, nas regiões mais internas. A verdade é que Uli também travou contato com o Lagarto de Gelo e que este lhe ensinou várias coisas, bem como lhe mostrou o futuro, uma delas foi a morte de seu líder tribal e a prova que deveria acontecer para a eleição do novo líder da tribo do Puma Ligeiro.

Pada-Merá

Também chamado de Cabeça-de-Bisão, é Líder da Tribo do Puma Ligeiro, um dos Clãs dos Rúbeos. Alto, com cerca de 2 metros e 10 centímetros, Cabeça-de-bisão recebeu esse nome bem cedo, quando a feiticeira Uli, de sua tribo, lhe enviou para capturar uma fera. Pada-Merá seguiu o rastro de sua presa por mais de cinco dias, junto com vários outros jovens de sua tribo. Assim que avistaram a fera, um enorme bisão desgarrado de sua manada, vários atacaram de uma vez, estes foram rechaçados pela fúria do Bisão, que lhes contra-atacou de forma violenta. Alguns se feriram, outros ficaram paralisados, mas Pada-Merá avançou de forma resoluta e cortou a cabeça da fera, trazendo-a para a tribo. Após esse feito foi nomeado Cabeça-de-Bisão e assumiu a liderança daquela tribo, já que o antigo líder havia morrido dois dias depois de sua partida.

Ele é forte e bondoso, porém defende sua tribo de forma brutal. Há cerca de vinte anos foi um dos líderes ao cerco aos gigantes de gelo, sendo muito odiado por aqueles seres. Suas recentes preocupações estão direcionadas para as luzes que avistaram nos limites dos territórios dos Gigantes.





Quôim

Também chamado de Olhos-de-Gelo, Quôim é o líder dos Lazúlis, apesar de viver com os caçadores Azuis do Sul. Junto com sua esposa Iaêm e alguns outros liderou a rebelião dos prisioneiros dos Orcos do Vale, sendo aclamado líder destes ao final da revolta. Dizem que o espírito do Grande Urso Glacial tocou sua alma, por isso é o único de seu Clã que possui olhos verdes. Quôim se preocupa bastante com o futuro de seu povo, pois sente que sua hora de fazer o Gôr está chegando e não acredita que alguns de seus filhos possa assumir seu fardo. Suas esperanças recaem sobre seu neto Quôcheilim, mas tem medo que não consiga viver até a época de provação de seu neto.

Iaêm

Também chamada Voz Clara, Iaêm quando mais nova encantava a todos por sua beleza e, principalmente, por sua voz suave. Após a libertação de seu povo e a guerra contra os Orcos do Vale, casou-se com Quôim Olhos-de-Gelo e a ele gerou dois filhos, Quôlum e Môcum. Ajudou como pode seu marido e rei durante os anos que passaram juntos, agora que se encontram próximos de realizar o Gôr, percebe a preocupação de seu esposo com sua sucessão e a predileção que tem sobre o neto, Quôcheilim, apesar deste só ser uma criança.

Quôlum e Môcum

Filhos de Quôim e Iaêm, Quôlum e Môcum são, respectivamente, os chefes dos Caçadores de Leste e Oeste. Apesar da função e descendência, nenhum dos dois alimenta a ambição de ser líder dos Lazúlis, preferindo seguir os dizeres do pai cegamente. Isso não lhes permitiu ter o carisma necessário para a liderança do Clã, muito menos enxergar que o tempo do Gôr chega para seus pais...

Quôcheilim

Esta criança de olhos vivos e esverdeados, pele clara e grande curiosidade tem apenas seis anos. Apesar de ser filho de Quôim, líder dos Caçadores de Leste, vive com seu avô junto aos Caçadores de Sul. Mesmo em sua infância, é treinado secretamente por seus avós para liderar os Lazúlis quando chegar a hora do Gôr para eles, resta saber se terá o mesmo carisma de seu avô para manter as tribos unidas.

Doú-Quiú

Também chamado de Vento-Cortante, é o Chefe dos Caçadores Azuis do Norte. Alto, com barba e cabelos longos e claros, Vento-Cortante tem temperamento rude e costuma falar suas opiniões sem se preocupar com o que elas podem causar. Sua frieza de raciocínio e sua ferocidade no combate foram muito úteis contra os orcos durante

a rebelião, conquistando a amizade e a confiança de Olhos-de-Gelo. Mesmo tendo estreitos laços de amizade com Quôim, não detém muitos amigos nos outros grupos de caçadores devido ao seu temperamento. Preocupa-se com a descendência dos líderes, uma vez que vê a hora do Gôr chegar para seus amigos Quôim e Iaêm, bem como para ele mesmo...

Grou-Buldur

Também conhecido como Carga-de-Ossos, é líder tribal do Vale dos Orcos. Esse orco de pele esverdeada com traços marrons mantém um ódio contra todos os Lazúlis, pretende reunir o maior número de sua espécie para uma ofensiva contra os caçadores do sul. Espera que com a morte de Olhos-de-Gelo as tribos de Lazúlis se fragmentem e fique mais fácil sua erradicação.

Grouchitam, o Maldito

Rei do Clã dos Orcos do Vale, o Maldito recebeu várias alcunhas por seus prisioneiros. Alto, feio, esverdeado com manchas amareladas pelo corpo, se destaca por seu porte físico e pelas partes de armadura de couro rígido que protege parcialmente seu corpo. Grouchitam comanda os orcos do vale com mão forte e nutre um ódio imenso pelos "Azuis". Dizem que soltou alguns prisioneiros com a intenção de matarem Olhos-de-Gelo, prometeu a estes a liberdade...

Borgolam, Pança-de-Lama

Caçador Gigante do Gelo aposentado, Borgolam foi um dos poucos Gigantes que tiveram contato "amistoso" com os "Vermelhos". Durante a guerra entre Rúbeos e Gigantes de Gelo Borgolam se isolou de todos em um local inóspito. Durante um ataque dos demônios do gelo à uma criança chamada Olho-Feroz, Pança-de-Lama salvou o pequeno somente para almoçá-lo. Pouco mais tarde, quando a família encontrou o refúgio deste Gigante e seu filho, enganaram o Gigante trocando seu filho por carne de caça. Quando o pequeno contou sobre o demônio de gelo seus pais ficaram aliviados e de certa forma gratos ao gigante, que passou a receber comida regularmente da tribo destes Rúbeos. Em contra-partida Pança-de-Lama passou a não mais precisar caçar, agora tendo apenas de proteger seus benfeitores dos demônios do gelo.



Povos Nômades e Bárbaros





Introdução

O dia clareou, frio e úmido. A chuva gelada da noite anterior deixou todos mal humorados e taciturnos. Goguistá levou o seu cavalo a um passeio pela planície onde em breve suas tropas enfrentariam as tropas do seu adversário. Há um ano ele o ajudara a expulsar seu primo de Eredra e colocar outro regente no reino. Agora ele vinha com sua tropa para expulsar seu antigo colega, aliado... e irmão. Para reivindicar as riquezas daquela nação para ele.

A bruma começava a dissipar e Goguistá podia ver ao longe um muro baixo e escuro. Ele sabia que não era uma parede de pedras, mas os soldados enfileirados do seu irmão mais velho. No mesmo instante percebeu um solitário cavaleiro aproximando-se. Pelo galope enviesado ele reconheceu Hiurnis e sua montaria arredia.

- *Salve irmão* – disse o recém chegado.

- *Que as bestas te carreguem* – respondeu Goguistá em uma saudação Volin corrompida pelas brincadeiras dos dois irmãos quando ainda eram pequenos e viviam tempos de inocência e alegria.

Os dois se olharam sem nada dizer. O silêncio foi quebrado por Hiurnis.

- *Então você vai mesmo me atacar...*

Goguistá não identificou se ele fazia uma pergunta ou constatação. Resolveu ignorar a sentença. O cavalo irrequieto do irmão contrastava com o seu garanhão calmo e obediente.

- *Ainda não educou esta égua nervosa?* – disse Goguistá.

- *Mufius está velho, você sabe. Este deve ser o último combate dele. Não vale a pena maltratá-lo para contentar o meu pequeno irmão que não sabe controlar um verdadeiro animal de batalha.*

Goguistá compreendeu a tática do irmão. Porém, se ele esperava que, apelando para sentimentalismos familiares, poderia mudar o rumo dos acontecimentos, estava enganado.

- *Você sabe por que estou aqui, Hiurnis. Não...*

- *Ganância! É por isto que você está aqui!*

- *Você traiu o nosso povo Hiurnis...*

- *E você trai a mim! Seu próprio irmão!* – trovejou Hiurnis elevando a voz.

- *Os volins não podem se tornar eredris. Mas você aceita que isto aconteça!*

Hiurnis riu.

- *Goguistá, você entenderá no futuro. Dê tempo para que as coisas aconteçam.*

O mais jovem riu com desprezo. Sua montaria, sempre calma, assustou-se com a reação e agitou-se.

- *Você já não é um guerreiro volin!* – disse Goguistá por entre os dentes. – *Já não posso mais defendê-*

lo nos conselhos e sou obrigado a acreditar quando dizem que você é agora um covarde eredri que nem sabe comandar suas tropas.

Goguistá virou-se e cavalgou com rapidez de volta às suas tropas sem esperar a resposta do irmão. Se seu estratagema tivesse dado certo eles logo seriam atacados.

O combate na planície sul do rio Quiris foi muito sangrento. As tropas de Hiurnis partiram para o ataque e bateram contra uma defesa fortemente instalada. O contra-ataque foi vigoroso e o exército de Hiurnis foi destruído. As tropas de Goguistá também foram duramente atingidas, mas ele manteve a posse do campo de batalha e poderia avançar para as cidades eredris sem muita oposição.

Depois do combate Goguistá estava na sua tenda onde tratava de um ferimento no braço quando um de seus imediatos entrou:

- *Portentã, há algo que precisas ver.*

Goguistá conhecia o imediato há tempos para saber, pelo tom de sua voz, que o assunto era de grande importância. Levantou-se e seguiu o guerreiro. No chão da entrada ele viu um homem ensanguentado, sem vida. Demorou a reconhecer o irmão, Hiurnis, mas quando isto aconteceu suas pernas tremeram e ele se ajoelhou ao lado do morto.

- *Feliz com o que conseguiu, tio?* – soou uma voz jovial e cheia de ódio.

Um de seus bárbaros segurava pelo ombro um jovem que tinha as mãos amarradas. Goguistá não tinha como explicar a relação entre ele e seu irmão mais velho, pai do jovem guerreiro amarrado. Resolveu ficar em silêncio e por alguns instantes os dois trocaram um silencioso olhar. Goguistá viu muito dele mesmo naquele jovem: o espírito de liderança, o desejo de conquista e a determinação que fizeram-no liderar o grande exército volin naquela guerra infeliz.

Ele viu quando o jovem habilidoso e experimentado nos campos de batalha bárbaros rompeu as cordas e empurrou o guerreiro que o segurava para em seguida roubar-lhe a espada e com ela ferir mortalmente o outro soldado. Hiurnis saltou sobre o cavalo de um dos guardas e fugiu noite adentro.

- *Deixem Hiurnis em paz* – disse Goguistá para os homens que se movimentavam para ir atrás do filho de Hiurnis. - *Ele levará a família de meu irmão para as Terras Selvagens e fundará um clã Volin. Depois cobrarei dele sua lealdade. No momento quero a cabeça de quem matou o Portentã Hiurnis. E que se erga neste exato local o maior dos monumentos volin. Aqui; em cima do túmulo de Hiurnis e de suas armas.*

Assim foi feito. O túmulo é hoje parte da Muralha de Goguistá que limita o norte das Terras Selvagens com o estado de Eredra. Entretanto, Hiurnis nunca jurou fidelidade ao seu tio e com os



clãs descontentes e fiéis ao seu pai fundou a nação Iilim que até hoje é inimiga ferrenha dos Volins.

Origem

Seriam os Bárbaros e Nômades das Terras Selvagens remanescentes das hostes de infieis, adoradores de falsos deuses, que travaram inúmeras batalhas contra as forças dos crentes? Ou seriam eles os remanescentes daqueles terríveis exércitos comandados por magos que em sua insana blasfêmia desafiaram os deuses no Segundo Ciclo? Estudiosos de toda Tagmar não sabem dizer com certeza, mas a diferenças de costumes e a pouca fé nos verdadeiros deuses corroboram com esta tese.

A origem é, pois, desconhecida. Mas os bárbaros e nômades que vivem nas Terras Selvagens falam o malês meridional embora a região tenha mais de uma centena de dialetos e expressões regionais ou tribais. No presente os Bárbaros e Nômades já aceitam o culto as algumas divindades comuns a Tagmar. Isto pode significar uma aculturação ou uma origem, pelo menos em parte, comum aos povos dos reinos.

Só em meados do século XII, depois do Cataclismo, o lugar voltou a ter importância histórica. Os Bankdis e seus magos se estabeleceram na região arregimentando estes povos para a Seita e com a ajuda deles instalaram o terror nas regiões hoje ocupadas por Ludgrim, Eredra, e o sul de Dantsem.

Por quase dois séculos e meio os Bankdis lideraram os povos desta região. Escravidão, fome e os mais terríveis horrores tornam-se comuns. Com a opressão o exército formado por um povo essencialmente livre havia perdido a sua força. E o poderoso exército formado pelos povos humanos mais violentos de Tagmar, por orcos sanguinários, inúmeros goblins, gigantes e uma variedade incontável de cruéis monstros não pôde ser mais usado com a eficiência inicial.

As lendas contam que uma mágica poderosa foi enviada pelo Mais Sábio ao Sumo-Sacerdote de Sevides de Eredra, Rupelte. Com ela foi possível matar todos os líderes Bankdis e desta forma instalar a intriga entre as tropas ocupantes. Os Bárbaros, a muito custo, foram expulsos de Ludgrim. Em Eredra, usando das intermináveis rixas entre clãs e tribos, o Sumo-Sacerdote Rupelte conseguiu a liberdade da nação, mas teve que manter tropas mercenárias deste povo no território, o que culminou, posteriormente, com a ocupação deste estado por uma das nações bárbaras.

Uma das lendas mais famosas da região diz que o artefato usado pelo Sumo-Sacerdote Rupelte está escondido nas Terras Selvagens e os atuais seguidores da Seita procuram-no para destruí-lo. Afinal, ele seria uma ameaça constante contra a segunda investida da mesma.

O Princípio

É importante ressaltar que não há registros históricos que remontem à época de surgimento dos povos bárbaros e nômades nessa região. Os poucos que se tem possuem a veracidade questionada e deixa muitas lacunas em branco, causando mesmo contradições.

Sabe-se que eles sempre estiveram aqui, com a mesma organização, ou algo similar, ocupando um espaço ora mais ao sul, ora mais ao norte, com seus costumes e crenças parecidas as atuais. As guerras eram muito mais comuns, e o sentimento de união dos clãs das nações não existia. Os clãs simplesmente estavam ali, e diziam ser de tal nação, mas na primeira contradição com um "irmão de nação" era guerra.

Nesse tempo as nações eram outras. Havia Volins, Kaerons, Deroes, Tar Omons e os Nômades. Uma grande gama de aldeias e clãs não se diziam pertencentes a uma nação.

Os Volins ocupavam uma vasta faixa de terra no norte, enquanto os Tar Omons ocupavam uma região abaixo da Geleira, os Kaerons a faixa leste, e os Deroes uma minúscula parte da Geleira. Os Nômades estavam onde estão atualmente.

Os Volins eram os mais poderosos e, quando não estavam em guerra entre si, estavam com a nação Kaeron e Deroe.

Os Kaeron (de hábitos e costumes desconhecidos) aparentavam ser um povo guerreiro e não expansionista. Suas terras foram sendo conquistadas aos poucos pelos volins, mas o principal motivo da extinção foi o Cataclisma.

A nação Tar Omon ocupava uma região abaixo da Geleira. Tinham hábitos e costumes muito diferentes dos conhecidos. Certamente os mais sinistros e poderosos, lutaram somente contra os Deroes uma única vez e foram seus exterminadores. Não se tem registro da causa de sua extinção, o que causa certa reflexão e procura atrás de pistas, muitas vezes perigosa.

Já o povo Deroe eram fracos e maus guerreiros. Dedicavam-se ao comércio e tentaram várias vezes alianças aos Nômades, nunca obtendo sucesso. Sua extinção foi rápida e misteriosa.

Tudo isso antes do Cataclisma.

Após o Cataclisma

O Cataclisma extinguiu com a nação Kaeron e centenas de aldeias sem nação, além de ser responsável por uma grande mudança geográfica. Acredita-se também que foi o responsável pela extinção dos Tar Omons.

Os tempos que se seguiram foram o enfraquecimento do povo volim, do surgimento de novas nações, do repovoamento do oeste, e de guerras.

Aqui teve seu início a nação nasinqui, ocupando inicialmente o centro-oeste e posteriormente, após conflitos armados, movendo-se para o extremo oeste.

Relatos dessa época revelam a existência de um bando de gigantes e bestas que marchavam do sul rumo ao norte. Por onde passavam deixavam um rastro de destruição e de morte. Chegaram a atingir altos números populacionais.

Tempo de Guerras

Os Nasinquis foram os primeiros a se estabelecer no oeste após o Cataclisma, local onde os Kaerons habitavam e de que nada restava deles. Os caminhos desse povo nunca foram fáceis. Desde a unificação daqueles clãs até o estabelecimento final no extremo oeste.

A marcha ao oeste foi o primeiro dos passos. Vários caíram vítimas de ataques de bestas, de doenças, de fome e sede. Ao se afixar, apareceram os volins, que não eram mais tão fortes, mas nem por isso eram fracos. Depois os ataques das bestas do sul.

A derrota na batalha do Monte Ultar, sob a liderança de Vraamir, expulsou-os dessa terra. Já com o moral abatido, seus milhares de homens aguardavam em defesa, quando rochas voavam da floresta e tornava sua defesa inútil. O ataque foi brutal e a defesa desmanchou-se. Não havia mais formação, eles simplesmente lutavam (ou morriam) contra aquelas bestas, gigantes e tudo mais. Vraamir morreu após a retirada das tropas, numa carroça, com sua própria lança encravada no peito.

Aquelas bestas continuaram rumo ao norte. Eles simplesmente arrastavam seus tacapes, deixando um rasto na terra dos mapas... um rastro de destruição. Nunca se assentavam, apenas andavam, desde o sul distante, até o norte, até a morte de seus corpos e espíritos.

Os volins eram liderados por Tulus Caolho, filho de Graer Mão Torta, quando conseguiu frear a decadência de centenas de anos. Os volins tinham perdido parte do espírito guerreiro e ora eram mortos por bestas, ora eram convencidos a entrar em outro clã.

Com uma campanha militar audaciosa, reconquistou quase toda a homogenia do norte, e o espírito guerreiro volim. Depois da batalha de conquista final nos montes, deparou-se com outro inimigo, este vindo do oeste, os Margrons.

Liderados por Laer, o Bruto, a nação margron marchava e matava. Eles haviam surgido de um amontoado de clãs e conseguiram auxílio de bestas em suas guerras. Chegavam sem avisar e matavam a todos durante a noite. Usavam peles de ursos, lobos e ferais, com suas presas e garras atravessadas pelo corpo. Pintavam a pele de modo sinistro e tinham rituais de bênçãos antes das batalhas.

Tulus fez uma marcha rápida com cerca de 10 mil homens ao oeste e encontrou marcas de destruição e guerras. As aldeias incendiadas e pilhadas chegavam à casa das dezenas. O número de mulheres estupradas e crianças enforcadas e queimadas era da casa de dezenas de milhares. O ódio penetrou fundo nos corações volins daqueles 10 mil homens.

A marcha de Laer era lenta e seu exército tinha tropas superiores à pequena marcha de soldados que Tulus levava consigo.

Apenas um contato foi necessário para total extinção daquele povo selvagem liderados por um sanguinário. Numa noite chuvosa e amaldiçoada, quase 30 mil atravessaram o portão de Cruine, enquanto outros tantos mil tinham a alma presa pelo ódio no plano material. Esse contato entre as tropas se caracterizou por um ataque furtivo durante a madrugada por parte de Tulus no acampamento margron. O silêncio era cortado por dois gritos... o primeiro de ódio e raiva de quem varava o corpo de inimigo com a espada bem no coração... e o segundo de quem tinha o corpo varado e dilacerado com um ódio e raiva que não acabava jamais. Gritos esses a beira de um precipício rochoso que ecoava e retornava a mente dos atacantes como mais ódio, e a dos atacados como seu último sentido.

Ambos os generais morreram nessa batalha de sangue e ódio. A terra junto ao sangue impregnava na pele dos ali presentes... no que posteriormente seria chamada de A Batalha de Ódio.

Seu sucessor, após apenas 8 anos liderando a nação Volim, foi seu sobrinho Luvor, seu neto viria a presenciar a Seita, a corrupção, a luta entre irmãos e o domínio de Eredra.

Os zumis apareceram de um bando de clãs vindo próximos a Geleira enquanto os volins estavam em decadência. Tomaram o controle do rio Lágrima, região jamais recuperada pelos volins.

Começaram como nômades e depois que tomaram algumas aldeias, se estabeleceram como são até hoje. Seus hábitos e costumes são os mesmos desde sempre.

A batalha decisiva aconteceu na planície do Lágrima. 20 mil zumis contra 20 mil volins. Os volins desmoralizados e lutando contra mulheres perderam a batalha. O ataque partiu das cavaleiras zumis em um ataque indefensável nas condições em que se encontravam os volins. O contra-ataque volim partiu e foi duramente perseguido por cavalaria ligeira. Os zumis tinham uma tática muito engenhosa: não montaram uma defesa fixa num dos lados do campo de batalha, mas sim tropas móveis que andavam por todo o campo contornando agilmente o campo. Quando os ataques volins partiam para o ataque, essas tropas se deslocavam e protegiam a cavalaria nos flancos. Mesmo quando a infantaria volim passava pelo



campo sendo duramente atingida pela cavalaria zumi, ao chegar a seu destino já não havia mais tropas naquele ponto. Essa tática foi crucial.

Quanto as bestas, viram seu fim apenas na mais terrível das alianças, a quem condenavam suas almas ao inferno e ao descanso impossível. Eles viram seu fim na aliança com...

A Seita

Centenas de anos após o Cataclisma, uma praga assolou O Mundo Conhecido. Seu nome era conhecido como A Seita, e seus males eram a mentira, a corrupção e a morte.

Quando o avanço da peste chegou as Terras Bárbaras, um novo e poderoso aliado foi conseguido: os bárbaros e as bestas. Os falsos deuses dos bárbaros cooperaram muito no recrutamento. Outro fato que muito ajudou foi a desunião dos clãs nessa época. Havia problemas em todas as nações bárbaras e os clãs estavam cada dia mais afastados.

As bestas tinham finalmente se assentado no norte e se dissipavam, quando tiveram contato com os demonistas. Eles só não sabiam que quando aceitaram se aliar a aqueles seres que prometiam poder e riquezas, estavam condenando suas almas à destruição, ao sacrifício.

A Fúria do Sul

Após ter um grande exército de homens e monstros, os bankdis iniciaram um período conhecido como A Fúria do Sul, onde as populações de Ludgrim e Eredra caíram vítimas da escravidão e da fome.

Com a ajuda de clãs bárbaros numa época de desunião das nações, e com a ajuda dos monstros do sul, os bankdis marcharam rumo à cidade de Donatar e Efrin em 1157 d.C.. Os próprios humanos que apoiavam a Seita entraram em pânico ao ver a enorme quantidade de orcos, trolls, ogros, gigantes, entre muitos outros invadirem os portões e instalarem a escravidão e a fome.

A cidade proibida de Efrin foi tomada após nove meses de cerco com a ajuda de clãs volins e bestas. Eredra cai sob a Seita. Os clãs volins tomam Eredra.

A Pedra Negra

Expedições bankdis ao sul procuravam por algo que nem as bestas nem os bárbaros conheciam. Era a Pedra Negra, ou melhor dizendo, fragmentos dela.

A sede por estes fragmentos era tanta, que mesmo após a morte de milhares de bankdis em busca desses fragmentos, muitos outros vinham.

Eles procuraram bem ao sul. Os perigos eram muitos e inevitáveis. A morte era companheira constante e mesmo assim continuavam.

Há mistérios acerca dessa procura, mas muitos sábios ligam fatos de que os bankdis encontraram o que procuravam na região onde os antigos Tar Omon viviam. Teria sido a Pedra Negra, causa de seu poder? Ou teria sido de sua extinção? Alguns dizem que os Tar Omons estavam apenas escondidos na mesma região onde sempre estavam após o Cataclisma e que os bankdis os mataram. Outros que a ligação da Pedra Negra com as forças do plano infernal teria destruído-os. Mas há alguma ligação entre a Pedra Negra (fragmentos) e o poder e a morte dos Tar Omon.

A Libertação do Sul

Entretanto, bestas não possuem a mesma fúria quando domadas e presas, assim, com o tempo, o moral e o poder das bestas caiu, uma vez que eram tratados como escravos perdendo toda sua liberdade.

Em 1406, um líder de uma resistência eredri, Rupelte, consegue ajuda com clãs bárbaros (volins principalmente) para a libertação de Eredra. Clãs estes inimigos dos invasores por terem sido deixados para trás.

Goguistá, Portentã Volim neto de Vultur, aliado a seu irmão Hiurnis, atacam e libertam Eredra dos outros volins e retira seu primo do poder de Eredra.

Foi uma guerra sangrenta aliada a resistência eredri. Os bankdis são mortos e Eredra é libertada.

Entretanto, em 1450, os mesmos clãs volins que ajudaram na libertação de Eredra, cruzam o rio Quiris e tomam as principais cidades eredris exceto Efrin. A Some-Sacerdotisa Avena, utilizando de incontáveis intrigas tribais volins, consegue ajuda junto a outros volins para libertar Eredra.

A mais difícil das guerras do Portentã Goguistá. Com seu exército, teve de lutar contra seu próprio irmão, que cruzou o rio Quiris e dominou Eredra. As batalhas foram sangrentas. A vitória decisiva na planície acabou matando seu irmão. Seu sobrinho Iiurnis foi capturado e fugiu após a batalha, e fundou um clã bárbaro, que muito trabalho viria a dar aos volins. Iiurnis fundou a nação Iilin.

Goguistá declara-se protetor perpétuo do triunvirato e constrói a Muralha de Goguistá, separando o sul de Eredra das Terras Selvagens. Em uma parte do muro está o túmulo de Hiurnis, seu irmão, um monumento em homenagem a tão poderoso guerreiro, de morte não desejada por Goguistá.

Goguistá recebe do triunvirato, em recompensa a todos os clãs volins por sua ajuda a libertação de Eredra (que acabou continuando sendo ocupada) o título de *O Conquistador*. Título este muito bem atribuído visto que Goguistá foi sem sombra de dúvida, junto a seu irmão, o maior Portentã Volim.



História Recente

Desde então, os volins ocupam Eredra tendo como seu líder o Portentã Volim Veinor Dente Negro, bisneto do poderoso Goguistá. Veinor nasceu combatendo outros clãs volins (a guerra entre clãs volins tem se tornado muito comum) e não se adequa a vida urbana em Eredra. Procura manter o espírito guerreiro volim aceso nos seus 20 mil homens que atualmente ocupam Eredra, coisa que tem se mostrado difícil de fazer, uma vez que o contanto intenso com a civilização mudou muito isto. (vide mais detalhes no Livro dos Reinos)

A nação fundada por Iurnis cresceu e tem um espírito guerreiro tão alto quanto o volim. Em constantes guerras contra os volins, os ilins têm conseguido certa vantagem.

Recentemente foi fundada a nação nieru. Nação esta que era sem importância até se aliar uma poderosa nação orco, os Ortoor. Liderados por Valgule, o Sinistro tem causado espanto e deixado muitas questões sobre esta aliança que ameaça até mesmo reinos civilizados inteiros em alerta.

Localização, Geografia e Clima

Os territórios ocupados pelos bárbaros e nômades são limitados ao Norte pelas Muralhas de Goguistá - um conjunto de muros fortificados que fazem o papel de divisa entre Eredra e as Terras Selvagens - e as disputadas montanhas do sul de Ludgrim; ao Oeste com as florestas do reino élfico e com O Muro; a Leste com o Mar e ao Sul com a Geleira.

Os aspectos geográficos deste território variam bastante. Ao sul de Eredra temos uma planície fértil que é pouco aproveitada. As planícies em volta do rio Lágrima são ótimas para a pastagem apenas na primavera, tornando-se extremamente frias no inverno. Os Montes, montanhas baixas entre estas duas planícies são territórios dos clãs orcos, e das tribos de trolls e ogros. Algumas tribos de nômades humanos sobrevivem ali, e têm algum relacionamento com estas tribos selvagens. Nos limites das Geleiras o povo nômade chamado de "Rúbeos", sobrevive às duras penas (ver texto das Geleiras). As altas montanhas ficam entre as Geleiras e as florestas dos elfos são uma região de escassos recursos. Contudo, todos os tipos de raças selvagens e monstros sobrevivem ali, com destaque para gigantes e trolls.

Toda a região possui um clima muito parecido. O verão é época de acumular riquezas, isto é, sustento para o resto do ano, pois no outono a chuva e a neve tornam as viagens quase impossíveis. Nesta estação acumula-se a comida, consertam-se tendas e cabanas e engordam-se os animais.

Com o inverno a neve que cai em toda a região torna os deslocamentos mais fáceis nas planícies, graças ao uso de trenós e a maior firmeza do solo congelado sob a neve. Por outro lado, nas montanhas os perigos de avalanches são constantes e o frio é praticamente insuportável.

Neste período os bárbaros são os únicos a transitar com certa liberdade através das planícies congeladas. Os nômades, em sua maioria costumam abrigar-se nas entranhas da terra, em cavernas ou sob a proteção de seus acampamentos onde estão protegidos também do intenso frio. Quase não saem nesse período e poderia bem dizer que estão "hibernando". Porém, se algum gigante, troll ou ogro sentir fome, pode sair para caçar humanos para uma refeição. Assim a região das montanhas é repleta de túneis que formam um intrincado e perigoso labirinto onde não é difícil se perder por anos e quem sabe até encontrar raças ou mesmo reinos desconhecidos. O Inverno é a época de trabalhar sob um teto: fabricar cestos, tapeçarias, consertar armas e armaduras, praticar diversas artes, jogar, contar histórias e beber - beber muito!

O outono é a época das guerras, das vinganças e matanças às vezes sem sentido.

A primavera é a época da colheita do chiim, plantado no final do inverno, das castanhas e da tosquia das ovelhas.

Flora e Fauna

Nas montanhas próximas à Geleira existem diversos tipos de arbustos e raízes com muitas e variadas propriedades, muitas são raríssimas e possuem qualidades mágicas muito apreciadas. Nas planícies um tipo de trigo conhecido como chiim costuma nascer de forma selvagem e além de alimentação serve de moeda de troca na região. Os bárbaros costumam cultivá-lo também, mas de maneira rudimentar e pouco produtiva.

As montanhas do oeste possuem diversas árvores frutíferas, principalmente castanheiras, que fornecem um fruto muito apreciado pelos clãs. Mas os nômades e bárbaros têm como principal fonte de alimento a carne e o leite. No leste, nas planícies, a criação de uma pequena, mas aguerrida raça de cavalo provê o transporte para toda a região, boa parte da carne consumida, além de uma bebida doce feita com leite de égua fermentado. A riqueza destes povos é medida pela quantidade de animais que possuem. Além de cavalos eles criam caprinos, suínos e aves. No oeste os cavalos são menos valiosos que as cabras, pois a carne de caça é mais abundante e o terreno acidentado não os favorece como transporte. Também existe uma considerável criação de ovelhas.

Toda a região é rica em peixes e aves, o que sustenta uma grande população de ursos. As encostas verdejantes das montanhas sustentam manadas de alces que por sua vez sustentam vários tipos de predadores, inclusive monstros, o próprio homem, e outros povos selvagens.

A região é conhecida pela enorme variedade de criaturas. Lá encontramos tribos de bestiais, goblins, orcos, ogros, trolls e reinos efêmeros de gigantes da colina e de gigantes do gelo. Existe também uma interminável quantidade de monstros ainda não catalogados que podem aparecer sabem

os deuses de onde, desaparecendo por completo após uma estação.

Povo e Organização Social

O biótipo dos povos bárbaro e nômade é muito parecido, não escondendo que ambos possuem a mesma ancestralidade. Possuem cabelos e olhos geralmente claros. São altos se comparados com seus vizinhos do norte e dificilmente encontram-se homens franzinos. Seus semelhantes gostos pela guerra e pelo esforço físico também revelam o parentesco. Contudo, seus costumes são suficientemente diferenciados para serem tratados como povos distintos.

Os Bárbaros

Os bárbaros costumam ocupar aldeias com aproximadamente 20 famílias que em conjunto são um clã. Estas aldeias possuem um núcleo, uma vila, com cerca de 10 ou 15 casas e raramente são fortificadas. Algumas são protegidas por paliçadas e, ainda mais raramente, com muralhas de madeira ou um muro baixo feito de pedras empilhadas. Essas proteções destinam-se quase que exclusivamente à proteção contra animais selvagens e demarcação de terras. Em caso de guerra armada as batalhas são travadas em campos abertos afastados das aldeias. Atacar uma aldeia sem aviso prévio é considerado um ato vil e desumano. Qualquer bárbaro que consentisse com tal atitude dificilmente conseguiria apoio na batalha, o mais provável é que ele mesmo seria traído e acabaria morto ou abandonado num campo de batalha. Contudo várias raças selvagens não têm esse senso de honra.

As demais famílias que compõem uma aldeia ficam espalhadas pelas terras vizinhas, geralmente a poucos quilômetros dali, um dia de viagem a pé no máximo. Isso facilita a proteção e o comércio. Na aldeia geralmente podem ser encontradas uma ferraria, um galpão de estocagem, e um reservatório de água ou poço profundo, todos comunitários e administrados comunitariamente. As casas são grandes e possuem vários cômodos todos bastante espaçosos, embora simples, feitos para abrigar grandes famílias. O processo de construção é simples e eficaz: um alicerce de pedras é construído com o objetivo de nivelar o terreno. As paredes são erguidas usando colunas e ripas de madeira retirada das árvores da região. O piso e o teto também são construídos com o mesmo material, mas o teto é revestido com placas de madeira envernizada. A madeira é importante nestas construções, pois isola as casas do frio do inverno, e geralmente é extraída de castanheira, mas nas casas mais importantes a madeira que predomina é o cedro e a amendoeira perfumada.

É um hábito da cultura dos bárbaros adornar suas casas com uma grande quantidade de tecidos no estilo do clã, e com troféus de combate ou de caça, como armas, animais empalhados, peles, ou

mesmo coleções de insetos como a borboleta monarca, e a monarca azul.

As profissões mais comuns encontradas são no setor de produtos e serviços, tais como ferreiros, padeiros, carpinteiros, trabalhadores de couro, etc. Estes profissionais geralmente também exercem atividades de subsistência como a colheita, a caça e o combate. Outra importante profissão, embora não tão freqüentemente encontrada, porém bastante valorizada, é a de tecelão, devido à própria cultura bárbara, onde cada clã possui seu estilo próprio de cores e trançado.

As mulheres são responsáveis pela casa e cuidam das pequenas hortas e criações domésticas. A educação dos filhos até que eles atinjam a maioridade também é responsabilidade das senhoras. Quando chegam à 13ª primavera as crianças passam a acompanhar os pais durante a caça e podem lutar ao lado do mesmo em campo de batalha. Essa realidade explica a falta de homens menos fortes nesta sociedade. As mulheres também são treinadas para o combate e cabe a elas darem os primeiros fundamentos de luta para as crianças, sendo as técnicas de combate avançadas reservadas somente aos homens.

Em batalha os povos bárbaros costumam carregar um estandarte feito com tiras de tecidos coloridos trançados de maneira única e soltos nas extremidades. Mais do que a cor, o estilo e motivos do trançado são exclusivos de cada clã e facilmente reconhecidos pelo povo local. As roupas e adornos dos clãs também obedecem a esses motivos e cores e durante as reuniões de clãs os líderes usam mantos trançados de forma semelhante. É notável, portanto, que esses adornos, cores e trançados é que identificam cada uma das nações, estejam eles presentes nos mantos nas reuniões, ou nos estandartes durante a guerra.

Uma nação bárbara divide-se em vários clãs, três, quatro, ou mesmo algumas dezenas. Os clãs dividem-se em aldeias, geralmente não mais que cinco. Guerras entre clãs de uma mesma nação são raras, mas entre clãs de nações diferentes são bastante comuns. Já guerra entre nações bárbaras são difíceis de ocorrer e terríveis para ambos os lados caso ocorram. Como os clãs possuem poucos membros para fazer uma guerra são necessários dezenas de acordos, reuniões, conselhos de guerra, votos de fidelidade e uma dezena de outras formalidades. Agregar aliados é difícil e mantê-los, muito mais ainda. Os acordos geralmente incluem votos de fidelidade no campo de batalha, parte dos espólios, cabeças de gado ou outro animal e terras para plantio. Essas alianças delicadas são um dos principais empecilhos ao avanço dos clãs bárbaros como uma nação sólida e poderosa. Se, um dia, os Portentões da região conseguirem resolver suas diferenças o norte do mundo conhecido talvez veja nascer a mais poderosa nação militar que Tagmar jamais viu, muitos eruditos defendem estar próximo esse dia...

O líder de uma nação tem o título de Portentã. O líder de um clã é chamado Tu-Portentã e o líder de uma aldeia como Vei-Portentã.

A economia dos bárbaros baseia-se principalmente na pecuária e na agricultura. Embora faltem técnicas elaboradas de plantio e criação as Terras Selvagens são férteis e generosas com seus habitantes. Os bárbaros são resistentes à monetarização da sua economia. Não se cunham moedas, mas elas já circulam e são acumuladas por alguns líderes. Os estrangeiros têm alguma dificuldade de comprar algum item oferecendo moedas e, mesmo quando conseguem, elas serão trocadas com base em seu peso real em ouro, prata ou cobre, pois provavelmente serão derretidas e usadas como matéria-prima para adornos, jóias e outras obras de arte.

O escambo é a prática mais comum de comércio, e as mercadorias mais negociadas são o chiim, a lã, algumas frutas, as castanhas e os animais e seus subprodutos, cavalos, cabras, ovelhas, couro, carne seca, peixe. Armas e escudos são muito valorizados principalmente as de origem élfica ou anã, devido à sua qualidade.

Os Nômades

Os nômades, por outro lado, são um povo sazonal. Suas tendas são fabricadas com couro de cavalo ou outro animal qualquer de preferência alces ou bisões que têm excelentes propriedades isolantes. As tendas são bastante resistentes e tem o formato geralmente arredondado lembrando um domo. O centro do teto é aberto para deixar sair a fumaça da fogueira. Animais menores são abrigados dentro da tenda também. Muitas outras matérias-primas são utilizadas para armar a tenda: ossos de grandes animais ou madeira podem ser usados como escoras e vigas, barro e argila podem servir de rejunte e isolante. A estrutura das tendas é sólida e suficientemente grande para abrigar algo em torno de vinte a trinta pessoas por todo o inverno mais o estoque de alimentos e pertences. Geralmente as tendas são comunais (abrigam toda a tribo), mas a influência bárbara tem levado algumas tribos a construírem tendas familiares ou mesmo individuais. Normalmente cada tribo nômade possui duas ou três áreas de acampamento, para onde se mudam de acordo com o clima e a estação do ano. Cada acampamento recebe um nome e no geral são chamados de acampamentos de verão ou moradas de inverno, de acordo com a estação do ano que é passada ali. Na realidade, a cada passagem de estação os nômades reconstróem o acampamento inteiro no mesmo local onde ele estava no ano anterior. Encontrar um local propício para um acampamento, numa boa área de caça e com água próxima é uma tarefa difícil e demorada, portanto as áreas de caça são defendidas com ferocidade e violência. Só uma razão muito forte faria uma tribo abandonar um acampamento: fome ou grande estiagem, enchentes, terremotos, guerras, etc.

A fogueira no centro do acampamento arde constantemente. Ela é vital para a sobrevivência da tribo. Além de calor e proteção contra animais selvagens, garante luz e um meio de preparar os alimentos.

Os nômades não cultivam nenhum tipo de plantação nem criam animais para consumo; sobrevivem exclusivamente do extrativismo, daquilo que a natureza lhes oferece, visitando áreas com concentração de plantas frutíferas e raízes ou tubérculos, além claro, da caça e pesca.

A nação nômade está em franca extinção. Não tanto pelas guerras e hostilidade do ambiente em que vivem, mas, a cada estação, mais e mais nômades abandonam o seu estilo de vida e cultura para habitar os chamados "abrigos duradouros" que é como chamam as habitações permanentes dos bárbaros e estrangeiros. Muitos anciãos das tribos têm lutado firmemente para preservar a cultura nômade, uma batalha perdida na opinião de muitos. A curiosidade, o desejo de descobrir o mundo, e até mesmo as lendas contadas pelos anciãos, são os maiores motivos que levam os jovens a deixar a vida nômade.

Acusados de ladrões e vagabundos, os nômades em geral não são bem-vindos nas terras bárbaras. E também não negociam com eles considerando-os traidores e usurpadores da sua terra. Apenas em casos de extrema necessidade uma tribo negociaria com os bárbaros, exceto se a troca mostrar-se muito proveitosa. Alianças para batalhas só ocorrerão se o inimigo em comum for claramente mais poderoso e mesmo assim será repleta de reticências e votos de fidelidade ou concessões.

As mulheres nômades possuem os mesmos direitos e deveres que os homens. Em uma tropa, grande parte dos guerreiros será mulheres. A educação das crianças é obrigação não só do casal, mas de toda a tribo.

Cada tribo nômade possui um ou dois líderes que comandam juntos a organização social e militar da tribo, seja em caçadas ou comemorações festivas. Um conceito muito presente no dia-a-dia nômade é o status. O status é a medida da honra e glória de um membro. Todo nômade possui um status dentro da sua nação. Inúmeros fatores influenciam o status: a habilidade de caça, ou luta, a família, ou tribo do membro, bem como grandes feitos de coragem ou valor.

Quando casam, os nômades devem dar presentes à tribo da noiva, um dote, na medida do status dela. Oferecer menos significa uma grave ofensa, receber menos é uma humilhação e diminui o status da noiva. Quando casam, os noivos têm seu status somado para definir a influência do casal, assim como o status da tribo é definido pelo status dos seus membros. Nômades que caíam em desgraça devem dar provas claras do seu valor ou correm riscos de ser até expulsos da tribo, tendo que mendigar lugar numa outra tribo ou adaptar-se à vida de ermitões.



Para os nômades pouco importa a raça, crença, ou origem de um indivíduo. Até mesmo orcos, bestiais, ogros e goblins podem ser aceitos como parte de seu clã. Eles aceitarão qualquer indivíduo como membro de sua tribo desde que ele seja capaz de provar seu status. Existem casos onde até mesmo haverá disputa entre as tribos pela agregação de um membro potencialmente ou declaradamente habilidoso. Por essa razão é relativamente comum orcos viverem juntos, como parte de uma tribo humana de nômades. Descendentes mistos não são raros, mas são desprezados e possuem status muito baixo precisando revelar-se exímios guerreiros ou caçadores para superar o peso do seu status negativo.

Os nômades não se organizam em nações, porém unem-se muito rapidamente quando ameaçados por bárbaros ou estrangeiros. Os clãs, na realidade, acreditam que são todos membros de uma grande família e a filosofia do "um por todos e todos por um" é bem corrente entre as tribos.

Um nômade quase sempre vê um bárbaro com desprezo achando-o fraco e tolo. No entanto, não deixará de aliar-se a um se for interessante, estritamente necessário ou extremamente vantajoso para ele.

Os bárbaros, por sua vez, julgam os nômades como ladrões e bandoleiros. De modo geral, os nômades evitam invadir as terras bárbaras, fato cada vez mais difícil, visto que as terras bárbaras estão sempre em grande expansão e os nômades necessitam de enormes áreas de caça para sustentarem suas tribos. Graças a isso, os nômades acusam os bárbaros de invasores e ladrões das suas terras. Essa rixa, antiga e violenta, já causou centenas de morte e conflitos e certamente causará muitos outros antes de ser solucionada...

Não é muito incomum que, em tempos de escassez, um grupo de nômades acabe atacando vilas bárbaras sob o pretexto de "recuperar" os bens que foram tomados da mãe terra.

Apenas um inimigo poderoso em comum faria uma grande nação bárbara lutar aliada às tribos nômades, isso aconteceu muito poucas vezes na história das Terras Selvagens.

Principais Nações Bárbaras

As nações bárbaras e os clãs nômades possuem diferenças culturais bastante evidentes e acredita-se que sua organização e independência, uma em relação às outras, tenha se originado no final do Segundo Ciclo. Conta uma lenda bastante conhecida em Lar e com pequenas variações em Blur, que quando um grande exército de infieis e adoradores de falsos deuses foi derrotado, seus líderes se estabeleceram na região. Cada qual formou seu próprio pequeno exército que deram origem às nações bárbaras e aos clãs nômades. A separação permaneceu em grande parte devido a rivalidades entres estes povos. No meio de dezenas de nações menores algumas das nações mais importantes são:

Volins

"Uma vida com propósito é melhor que uma morte sem sentido."

Uma morte com propósito é melhor que duas mil vidas sem sentido".

- Ditado Volim

Os altivos e orgulhosos Volins são a maior e mais poderosa nação bárbara das Terras Selvagens. Atualmente a grande maioria dos clãs desta nação ocupa o território pertencente à Eredra de onde o volin Veinor dirige com punho de ferro os seus clãs e o reino de Eredra (Veja Eredra no Livro dos Reinos para maiores detalhes). O restante, pequena parcela, ocupa parte das terras ao sul da Muralha de Goguistá. Os Volins, atualmente, são acusados de traidores e pervertidos. Verdade é que o sangue guerreiro parece estar mesmo diluindo nas veias desse povo, agora acostumado ao modo de vida eredri. Veinor tem lutado com todas as forças contra isso, aparentemente sem sucesso. Logo, os Volins têm gozado de pouco prestígio entre as nações.

A nação usa as cores vermelho e azul escuro nos seus estandartes e símbolos de guerra, o padrão preferido são o xadrez e o par trançado. Como arma principal os Volins usam a espada de mão e meia e o escudo. Dos bárbaros das Terras Selvagens são os únicos que aceitam bem o uso de armaduras completas. Geralmente usam os cabelos longos bem presos por um rabo de cavalo no alto da cabeça, atualmente poucos usam barba ou tatuagens o que é motivo de piada e chistes jocosos quando estão em terras selvagens. As mulheres quase todas apreciam as belas roupas nortistas feitas com tecidos nobres e caros.

A política de Veinor está em franca decadência. Cada vez mais aliados seus se juntam aos Iilins o que deixa seu flanco fraco a um ataque dos próprios clãs bárbaros, e a administração de Eredra também não vai às mil maravilhas. Mais do que exímio general e guerreiro, Veinor deverá mostrar-se um grande político para superar as atuais adversidades do seu reino.

Iilins

"Coração que bate no ritmo da batalha,

Corpo forjado no calor da guerra,

Espírito animado para a glória da vitória!"

- Refrão de uma música de batalha Iilim

Sanguinária nação bárbara que ocupa os altos Montes a nordeste das Terras Selvagens. Essa nação é a principal inimiga da nação dos volins. Formada de uma dissidência volin que antigamente ocupava Eredra e que foram expulsos pelos atuais invasores.

Os Iilins são a melhor expressão do termo "selvagem". Seus guerreiros usam cabelos desgrenhados e apreciam tatuar o corpo e marcá-lo





com cicatrizes decorativas. Suas roupas geralmente compreendem um manto feito com a pele inteira de algum grande predador selvagem: leões, ursos, tigres, etc. variando de acordo com a aldeia de origem do guerreiro. É a maior nação bárbara residente nas Terras Selvagens, visto que quase todos os volins estão em Eredra. E são os principais responsáveis por ser Crezir a principal divindade dos povos selvagens, visto que quase todos os Iilins são fiéis a essa divindade.

Os Iilins vestem o vermelho, o laranja e o amarelo ouro. Seus padrões preferidos são o ziguezague e as formas geométricas que lembram feras selvagens. Entre os homens é vergonhoso não ter barba crescida; esta eles mantêm sempre bem cuidada e muitas vezes ornamentada com tranças e contas de metais preciosos. As armas preferidas são os machados e as maçãs pesadas.

Pouco na cultura e comportamento dos Iilins os diferencia das raças selvagens, tanto que costumam aliar-se constantemente com tribos de orcos, trolls, ogros e gigantes, com quem dividem os montes das Terras Selvagens. São eles, também, a principal razão do preconceito contra o povo bárbaro. Visto serem numerosos e habitarem uma larga faixa de terra numa das fronteiras mais ao norte das Terras Selvagens são geralmente o primeiro povo com quem um visitante encontra ao chegar à região, e esses encontros quase nunca são amistosos... Credita-se a eles também a responsabilidade da aliança feita com os Bankdis anos atrás, quando ainda eram ligados ao clã Volim. Em Eredra teme-se a união deles com a tribo dos Nierus.

Nierus

"Falem o que quiser dos nossos irmãos orcos. Eles podem ser feios, burros e fedorentos. Mas não nos apunham pelas costas como um Iilim, não nos vendem como escravos como um Nasinqui, nem tão pouco negociam nossa liberdade com os estrangeiros como um Volim. Além do mais numa guerra é cem vezes melhor lutar ao lado dum orco que do outro lado da sua lâmina".

Os Nierus formavam uma nação bárbara pequena e sem expressão até cerca de cinco anos, quando então receberam, como membros de sua nação, toda uma nação de orcos, fato inédito nas Terras Selvagens e que até agora causa espanto e deixa muitas questões sem resposta. Se os boatos forem verdadeiros os Nierus hoje são liderados por um bárbaro sinistro e malévolo: Valgule, o Sinistro. As lendas dizem que Valgule é um bruxo poderoso capaz de trazer os mortos à vida pra lutarem em seu exército.

Esses cinco anos de convivência com os orcos transformaram os Nierus numa nação temida e forte. As duas raças foram muito influenciadas e desfrutaram agora das vantagens e algumas desvantagens como nação. Ainda existem dezenas de rixas entre os líderes dos clãs, mas o pulso forte

de Valgule mantém todos os ânimos dentro de níveis aceitáveis.

Os Nierus basicamente usam peles de animais como vestimenta, sendo o alce e os grandes predadores as principais fontes dessas roupas feitas, no geral, com corte de grande simplicidade e ornamentadas cuidadosamente com variadas contas e sementes de várias cores e formas. Apreciam os adornos faciais, como brincos colares e tiaras e apesar de não costumarem tatuar seu corpo (entre os Nierus apenas os magos e sacerdotes podem ser tatuados), apreciam as pinturas corporais, que entre eles adquirem formas geométricas de grande complexidade e beleza, por vezes cobrindo o corpo inteiro com intrincados desenhos que lembram labirintos. Entre os sacerdotes nierus, adoradores principalmente de Crisagom, é normal abençoar os guerreiros antes das batalhas ou caçadas fazendo neles elaborados desenhos tribais que trazem força, vitalidade, coragem e resistência aos guerreiros.

Como arma os nierus preferem as armas de arremesso e o arco e flecha (se forem humanos) ou a lança média e outras armas pesadas de forem orcos. Os nierus são famosos por lutarem com armas embebidas em substâncias venenosas ou debilitantes. Entre eles também são encontrados os melhores rastreadores e caçadores das Terras Selvagens. Os Nierus conhecem uma incrível variedade de rotas de acesso e caminhos secretos, além de uma imensa variedade de plantas e ervas; entre os selvagens costuma-se dizer: se existe, um nieru acha. Por isso mesmo são eles os maiores fabricantes de vinho da região, em especial uma bebida levedada feita a partir do chiim.

As cores nierus são o azul turquesa e o verde. Seus padrões preferidos são as linhas retas e as formas geométricas simples que formam curiosos e intrincados labirintos e mosaicos.

Os nierus são o povo bárbaro menos desenvolvido. Seu comércio ainda é fraco e dependem muito de caçadas constantes para alimentar suas famílias. Felizmente estão numa região onde a caça é muito abundante, além dos rios e lagos para pesca e das inúmeras árvores frutíferas principalmente castanheiras, por isso raramente falta alimento. Os nierus negociam outros bens de consumo usando seus excelentes vinhos e as castanhas que colhem em abundância na região. Além disso, cada família nieru recebe mensalmente de Valgule uma pepita de ouro equivalente a uma moeda de prata. Ninguém sabe de onde vem esse ouro. Suspeita-se que Valgule encontrou um abundante veio do metal na região e que os nierus trabalham ali dia e noite extraindo montanhas de ouro do lugar. Ninguém, contudo, conseguiu ainda vencer a habilidade dos rastreadores nierus que patrulham e protegem a região e desvendar esse mistério.

Zumis

A nação dos zumis ocupa a região mais fértil das Terras Selvagens o lado norte do rio Lágrima. Essa



terra abençoada pelas águas abundantes do Lágrima é muito generosa com seus habitantes. Aqui também existem várias tribos nômades e diversos predadores de grande porte, como o urso marrom e os grandes felinos.

Os zumis têm um governo matriarcal, com a liderança sendo exercida por uma velha sacerdotisa de Blator, que é a divindade mais cultuada dessa nação. As mulheres zumis são conhecidas por sua tempera forte e pulso firme. Treinam tanto quanto os homens e lideram com igual poder de comando. Diferente da maior parte das nações, os serviços domésticos zumis são delegados a escravos e a educação primária dos filhos às amas de leite.

Apesar de aceitarem a escravatura, os servos zumis gozam de bastante conforto e regalias se comparados aos escravos Nasinguis. Outro fato incomum nessa nação é que a magia é bem melhor aceita e anualmente a Escola Naturalista envia para os clãs zumis um de seus aprendizes que vai auxiliar o clã no que puder em troca de uma oferta em dinheiro anual para a Escola, porém os zumis, conforme um costume antigo tribal, só aceitam magos e sacerdotes que sejam mulheres. As sacerdotisas e feiticeiras são escolhidas ainda crianças através de um intrincado ritual para serem treinadas nos caminhos secretos das artes arcanas ou mistérios divinos.

Muito organizada militarmente a nação zumi conta com poderosos cavaleiros e amazonas em suas fileiras e são os maiores criadores e domadores de eqüinos das Terras Selvagens. Apreciam também os cães de caça e um dos esportes prediletos da nação é a caça usando cavalos e cães. Como armas preferem a espada de mão e meia ou as lanças que usam em conjunto com a habilidade de cavalgar. As roupas são no geral feitas com tecidos tingidos com padrões de amarelo ouro, vermelho e preto que são também as cores da nação. O corte geralmente é bem simples visando dar origem a túnicas, mantos e saíotes. Apesar de corajosas e fortes as mulheres zumis mantém sua feminilidade e são vaidosas e belas. Aliás, sua força física geralmente atrai a atenção da maioria dos bárbaros. São o padrão de beleza da região.

Nasinguis

Nação do extremo oeste ocupando uma larga faixa de terra que se estende também pelos vales que fazem fronteiras com as Geleiras. Consideravelmente mais rica que as demais nações, os nasinquis são comerciantes e escravagistas, acreditando firmemente no poder da conquista, do dinheiro e da destruição. Negociam com qualquer povo que queira pagar o seu preço: elfos, anões, orcos, trolls, goblins, bestiais e até mesmo elfos sombrios. Profissões como caçador de recompensas e escravos são oficiais e até vistas com reverência pelos nasinquis.

Costumeiramente, os nasinquis podem fazer ataques a tribos nômades para capturar escravos ou conquistar território. Atualmente sua rixa com o

povo nômade dos Rúbeos, que habitam nos vales próximos à Geleira, tem atingido proporções bem sérias com ataques e retaliações sangrentas dos dois lados. Por essa razão os campos narsinquis são alvos constantes de ataque dos nômades; mas até com eles manteriam relações comerciais, se os nômades assim desejassem. Possuem algumas fortalezas sendo a maioria grandes casas de madeira erguidas sobre uma fundação de tijolos e cercada com muros altos feitos de madeira e pedra. Uma delas, chamada de Casa Forte, abriga o seu maior comércio de escravos. Foi construída num pacto secreto feito com anões habilidosos que coordenaram toda a construção do edifício. Além das fortalezas existem vários postos de parada para caravanas e viajantes que, claro, pagam por esta proteção.

As armas preferidas dos narsinquis são exóticas na maior parte de Tagmar. Chicotes, redes e uma estranha lança média com a ponta adaptada com uma forquilha para estrangular ou prender um homem pelo pescoço, usada normalmente pelos caçadores de escravos para imobilizar suas presas.

Os narsinquis apreciam locais sinistros e mórbidos. Suas roupas e costumes são também não apenas selvagens, mas macabros e violentos: tatuagens obscenas, cortes de cabelo exóticos, brincos e argolas feitos com ossos de diversos animais, inclusive de raças inteligentes, e usados em locais pouco convenientes como lábios, fronte, maxilar, etc. Suas armas e armaduras geralmente são enfeitadas com motivos sangrentos e medonhos além de caveiras e cravos de metal.

Suas cores são o vermelho sangue e o preto e seus motivos prediletos para trançados são formas lineares irregulares que geralmente formam símbolos macabros de aspecto tribal ou gótico.

Ortoor Maerquir

Nação de orcos bem ao sul do rio Lágrima. Os ortoor são destemidos e selvagens. Seu poder militar é assustadoramente bem organizado e mortal. Sabe-se da sua existência, pois todos os anos um poderoso guerreiro ortoor vem às arenas para os jogos principais, tal guerreiro quando não vence, sempre está entre os finalistas. Existem fortes suspeitas de que os ortoor, dentro em breve, vão iniciar uma campanha de invasão das Terras Selvagens iniciando, provavelmente, pela nação Zumi. Relatos dos nômades fazem crer que eles são bastante organizados e em número ameaçador. Não existem relatos fidedignos sobre o real poder ou a estrutura de Ortoor Maerquir, mas os relatos falam de uma cidadela gigante construída nas encostas de um canyon formado pelas águas do Lágrima. Os construtores dessa cidadela teriam sido uma poderosa raça de gigantes há muito extinta da face da terra. Outros dizem que a cidadela está hoje onde haveria sido o castelo do Grande Rei Vermelho narrado nas lendas dos povos nômades que habitam as Geleiras. Ortoor Maerquir é um mistério tão grande quanto à natureza dos seus habitantes. São orcos extremamente

violentos, mas senhores de uma coragem e habilidade para o combate que é absolutamente invejável até para os padrões bárbaros. Seus guerreiros e cavaleiros são temidos e muito respeitados nas Terras Selvagens. Esses orcos, apesar de tudo, não são ignorantes e iletrados como a maioria dos seus irmãos do norte. Ao contrário, podem ser bastante educados e mostrarem-se estranhamente cultos. Existe até uma lenda que conta que os habitantes de Ortoor Maequir seriam na realidade um antigo clã bárbaro amaldiçoado a ter essa aparência horrível por haverem invadido a fortaleza de grandes magos do passado. De fato, até mesmo entre os orcos a aparência de um orco de Ortoor é considerada repulsiva. E alguns clãs das Terras Selvagens nem mesmo os consideram como orcos. Um Ortoor possui bem mais pêlos no corpo que um orco comum além de possuir biótipo bem mais robusto que seus primos nortistas. Apreciam usar a barba densa, o que ajuda a disfarçar sua aparência, e possuem cabelos crespos e fartos.

Fato digno de nota é que em Ortoor os machos são canibais. Apreciam comer até mesmo seus mortos e após uma guerra não se intimidam de servir os corpos dos mortos em combate, aliados ou inimigos, como prato principal. As fêmeas Ortoor são muito pouco vistas o que reforça a idéia de serem usadas como escravas domésticas. Nas Geleiras, uma nação de nômades chamada de Lazúlis, está em guerra acirrada contra uma estranha nação de orcos sulistas. As descrições que chegam, poucas e imprecisas, já que o povo Azul também é extremamente xenófobo, levam a crer que se trata da mesma nação de orcos. Se isso for verdade seria o mesmo que admitir que a extensão das terras de Ortoor Maequir vai desde o sul do Rio Lágrima até a face sul das Geleiras de Tagmar! A maior nação de orcos que já se teve notícia, maior até mesmo que muitas nações humanas, e talvez equivalente à nação élfica em tamanho e até em poder militar. Todas essas impressões, contudo, são fantasiosas na opinião de alguns. Se existisse um reino orco tão vasto ele já teria se revelado ao mundo conhecido e, certamente, conquistado as terras bárbaras.

O único povo bárbaro com o qual os Ortoor fazem comércio são os narsinquis, de quem por vezes adquirem produtos, serviços e, claro, escravos. Quando comparecem aos concílios dos povos bárbaros - os Ortoor, devido à sua habilidade de combate, tem um lugar garantido nos conselhos de guerra das nações bárbaras - eles vestem roupas de tons verdes e pretos, seus estandartes e roupas obedecem a padrões angulares que lembram estrelas, pirâmides e outras formas semelhantes. Como arma preferem usar os machados médios e de arremesso aliados a grandes escudos redondos feitos de madeira e reforçados com ferro, por vezes a lança também é arma dos guerreiros dessa nação.

Religião

Crezir é a divindade mais cultuada por estes povos irascivos e determinados. Sacerdotes de Blator, Cruine e Crisagom também são tolerados e até bem recebidos, mas possuem um pequeno número de adoradores se comparados aos servos de Crezir na região. Existem boatos que Sevides, Liris e Quiris têm conseguido manter um pequeno culto entre os Nasinquis (veja as nações bárbaras), mas essas reuniões, se existem de fato, ainda são secretas e contam com poucos adeptos. Qualquer outra divindade é vista com desdém e certo desprezo, exceto Maira, que conseguiu um lugar importante no coração dos povos nômades. Outros sacerdotes podem vir a ser até mesmo hostilizados em algumas tribos ou aldeias. Segundo alguns estudiosos, isto revela uma afinidade clara deste povo com os infieis do Segundo Ciclo.

Existem pouquíssimos templos espalhados pela região e foram construídos num esforço gigantesco das Ordens Sacerdotais de doutrinar o povo desta região. As missões começaram há cerca de 50 anos apenas e os resultados ainda não são muito otimistas. Entre os bárbaros o poder e a habilidade tanto dos sacerdotes quanto dos enviados dos Senhores da Guerra, da Justiça e da Bravura causaram grande impressão e entre os nômades as capacidades miraculosas dos servos de Maira são vistas como uma bênção maravilhosa.

Contudo as Terras Selvagens possuem uma identidade religiosa muito forte. Até a chegada dos primeiros sacerdotes missionários, os povos do sul cultuavam as forças da natureza e os espíritos animais e ancestrais. Alguns religiosos acreditam que até mesmo entidades macabras possam ter sido cultuadas pelos bárbaros e nômades. Todos os povos do sul negam com veemência que tenham tido ou ainda tenham alguma ligação com entidades malignas, mas à noite é comum, nas rodas de fogueira, relatos e lendas sobre cultos negros onde havia o sacrifício humano e até de crianças além de indivíduos de diversas outras raças. Contudo muitos desses símbolos acabaram sendo absorvidos na forma de culto aos grandes deuses que é prestado nas Terras Selvagens. Isso tem causado problemas teológicos com as ordens do norte. Parte dos sacerdotes acredita que os animais e poderes naturais adorados pelos bárbaros são expressões legítimas dos Grandes Deuses e, portanto, podem ser usadas como símbolos de fé. Outros sacerdotes, mais tradicionais, garantem que isso é uma heresia, uma perversão total do verdadeiro caminho da Ordem. Enquanto as discussões prosseguem é comum ver sacerdotes e fiéis da região usando peles, garras e presas de seus espíritos animais além de invocarem seus ancestrais como representantes e enviados divinos de sua divindade. O poder e a fé destes sacerdotes além do fato conhecido de enviados celestiais haverem se manifestado na forma desses espíritos animais ou ancestrais contribuem para a aceitação dessa doutrina entre os sacerdotes menos tradicionais.



Os templos ainda são raros nas Terras Selvagens; o envio de recursos do norte é escasso e os fiéis são muito poucos ainda pra que possam financiar as construções. Quando uma vila conta com a presença de um sacerdote geralmente há um pequeno oratório na centro da vila ou um altar em terreno aberto onde os cultos podem ser ministrados. É muito mais comum encontrarmos altares de adoração particulares que são uma alternativa barata e na maior parte das vezes construídos por iniciativa dos próprios fiéis. Um outro costume bárbaro tem causado polêmica entre os sacerdotes: o hábito de levar a cabeça de um grande inimigo vencido em batalha para o templo ou altar e oferecê-los em honra à divindade reclamando para si as bênçãos que pertenciam ao morto. Esse hábito torna os locais de oração lugares bastante macabros.

Geralmente os deuses são associados aos seguintes animais símbolo:

Crezir: tigre, carcaju, hiena, babuíno, texugo e gato selvagem.

Crisagom: urso marrom, águia real, gorila, alce, crocodilo e coruja.

Blator: hipopótamo, lobo, rinoceronte, falcão, pantera e linco.

Cruine: cobra, rato, corvo, abutre, lontra e raposa.

Maira: qualquer animal natural que não seja um predador e geralmente é associada às forças da natureza: raio, chuva, vento, etc.

Magia

É comum a todos os clãs e, por extensão, a todas as nações bárbaras um receio visceral aos magos e à magia de forma geral. Ambos são vistos com um respeito cheio de reservas e temor. O resultado é que as Terras Selvagens possuem apenas uma escola de magia conhecida: A Escola Naturalista dos Montes Selvagens. Os magos naturalistas, coordenadores desta escola, são os únicos que desfrutam do mínimo de confiança desses povos, cismados por natureza com a magia. Alguns magos dos colégios Elemental e Necromântico conseguiram se estabelecer na região de forma isolada e independente. Esses feiticeiros, de poderes incomuns e estranhos, são temidos e respeitados pelo povo nômade e bárbaro, os primeiros, pois controlam as forças sagradas da natureza e os outros porque têm poder sobre a vida, o dom mais precioso na cultura dos povos selvagens. Há especulações de que os necromantes possuem um poder bem maior que o imaginado nas Terras Selvagens e isso se deve há duas coisas. Primeiro: muitos acreditam que existem vários grigórii escondidos na região. Segundo: o poder negro que emana das Geleiras teria preocupado os necromantes que têm mantido na região uma força de patrulha permanente. Magos de outros colégios são raros, desprezados e até hostilizados na maioria das vilas e tribos que forem, sobretudo os alquimistas cujas formas mágicas são consideradas

como magia negra, pois pervertem a ordem natural das coisas. Cada clã costuma ter um mago naturalista enviado pelo Colégio dos Montes subordinado ao Tu-Portentã. Esse místico costuma manter um jovem aprendiz escolhido entre um parente do líder do clã ou de um fiel subordinado. Exceto por um único caso, desconhece-se um mago que tenha status de Portentã (vide Valgule, o Sinistro).

Cidades e Locais de Interesse

Elbrat, capital Zumi

Localizada num planalto nos montes acima do rio Lágrima, Elbrat, a capital zumi, é, de longe, a cidade bárbara de maior adoração mística. Não muito grande, e protegida por paliçada, Elbrat possui um templo a Blator bem no seu centro. A água vem de pequenos córregos desviados, vindos de nascentes nas montanhas próximas, que juntos abasteceu uma espécie de represa. Alguns naturalistas já chegaram a examinar sua composição, sem obter bons resultados, sob o rumor de possuir propriedades místicas curadoras. O fato é que há relatos de muitos que já foram curados após beberem ou banharem-se dela. Para muitos, é pura fantasia, e sim resultado da superioridade da nação zumi em se tratando de resistência; no outro lado, sacerdotes dizem que é uma bênção de Blator para com um povo que o adora. A verdade ninguém sabe.

A arena local não é das mais famosas, nem das mais luxuosas, mas um bom lugar para se começar uma vida de gladiador. Administrada por sacerdotes de Blator, muitos que iniciaram sua carreira aqui ganharam prestígio, alguns se tornaram profissionais, e menos já até venceram na arena dos Montes!

A cidade possui ainda um quartel, que não passa de um local para armazenamento de armas; alguns ferreiros, armeiros, treinadores (é um bom lugar para se aprender a cavalgar aqui!); casas de tecelão; um armazém central onde todos retiram alimentos; e a sede da administração da nação e da cidade.

Elbrat não é tão grande para uma capital, mesmo bárbara. Há muitos mistérios rondando a cidade.

Rathalor, capital nasinqui

Mais similar a um circo de horrores, Kathalor é a cidade bárbara mais rica de todas. Essa exótica e assustadora cidade possui os costumes mais macabros que se possa ter conhecimento. Cercada por uma paliçada reforçada com pedra, pode-se ver cabeças de diversas raças decompondo em lanças fincadas próximo ao muro, ou sob estandartes em cima de torres. É uma cidade bem grande, de aspecto nojento. As tradições culturais dos nasinquis são muito fortes aqui, sendo, portanto, comum ver-se andando pelas ruas, homens que parecem canibais, com peles, garras, partes de animais nas roupas e partes do corpo. Não há





limpeza pública, ficando isto a parte dos cidadãos comuns. Um aspecto interessante, é que a cidade, assim como as aldeias de toda a nação, "anda" por si só. O governo é exercido por um ditador, mas esse simplesmente aproveita as regalias que tem, enquanto governa. É extremamente comum, golpes de estado, assassinatos, e coisas do gênero. O recorde de tempo governado foi de 8 anos por Ilicius UnhaPodre. A segurança é feita basicamente pelo exército, que se mostra muito independente do governo. Não há templos na cidade.

Batel'mor, capital nieru

Primeira cidade nieru, Batel'mor apresenta-se em franco desenvolvimento estrutural, o que é beneficiado pelo fato da boa organização do espaço geográfico. Esta cidade fica estabelecida num ponto rico em alimentos (árvores frutíferas, lagos e rios cheios de peixe, etc.) e alguns produtos naturais exóticos, o que lhe propiciou um comércio eficiente logo no início, e, graças a isso, a cidade se desenvolveu de maneira bem rápida. A segurança da cidade é garantida por uma paliçada e rastreadores especiais no alto de árvores, servindo de batedores por um sistema eficiente de sons que se confundem em meio à mata. A cidade conta com um grande armazém e casas de câmbio, além da Casa Real, onde Valgule, O Sinistro, administra sua nação.

Iiurna, capital iilin

Iiurna foi o primeiro clã da nação iilin, fundada por Iiurnis, sobrinho de Gosguistá. Não é propriamente dita a capital, mas a principal cidade da nação, visto que o líder da nação rege aqui. Cidade de grande porte, com espaço mal organizado, mas protegido por uma alta paliçada reforçada por pedras na base e estacas de madeira apontadas para o lado de fora. Possui um templo a Crezir, um dos poucos existentes nas Terras Bárbaras; a água provém de uma lagoa; estradas ligam Iiurna aos principais clãs; há muitas cabanas esparsas por

seus território, não chegando a ultrapassar meio-dia de viagem para alcançá-las; há consideráveis ferreiros, armeiros, tecelões, e casas de trabalhadores em couro.

Muralha de Goguistá

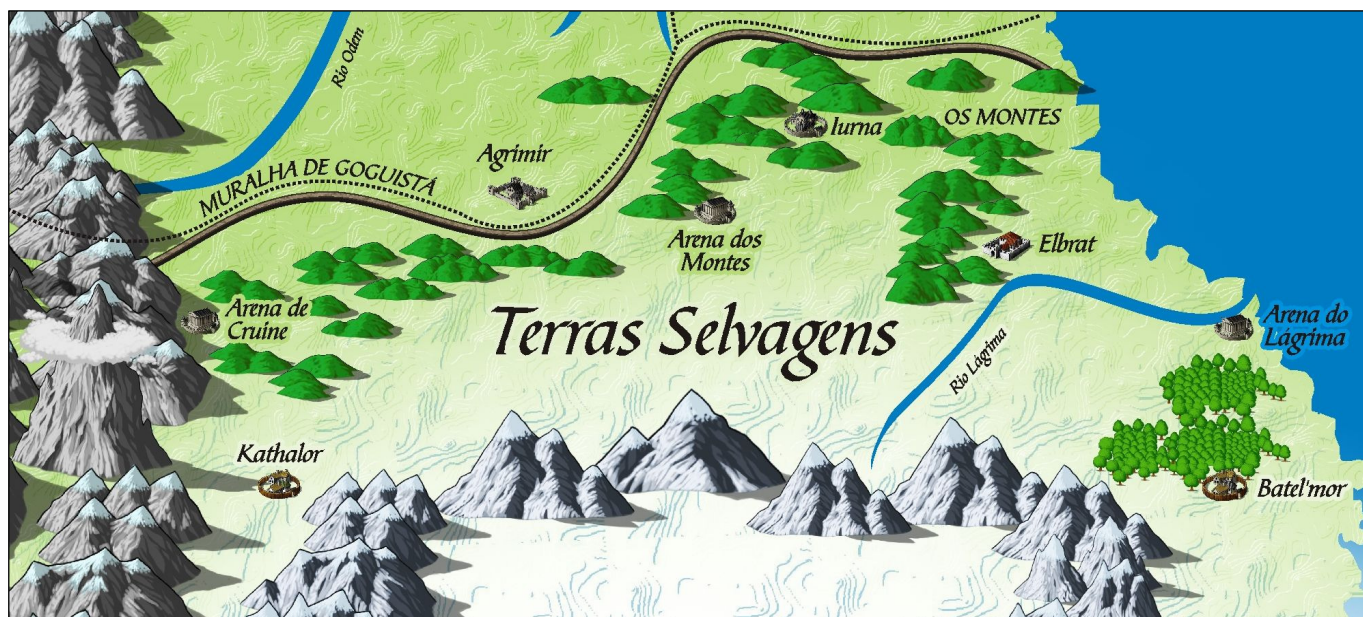
Ao longo de toda a fronteira norte das Terras Selvagens com Eredra, há a conhecida Muralha de Goguistá, onde se encontra o túmulo de Hiurnis, irmão de Goguistá. Essa muralha é o principal impedimento do avanço iilin para o Estado de Eredra. Cada vez mais soldados volins são mobilizados para o norte, deixando a região sul, onde está localizada a muralha, cada vez mais desprotegida. A muralha não é a maior obra de engenharia de Tagmar, possuindo em trechos menos torres e postos que o necessário, deixando por partes até mesmo o abandono.

Gammar Tir

Ruínas da principal cidade da nação Tar Omon. Localizada em local de difícil acesso em algum lugar nas montanhas entre a Geleira e o Domo de Arminius, tudo o que se vê é destruição. Poucos foram os que conseguiram chegar a tal lugar. Nas montanhas, em altitude média, um clima único é atingido por poucos quilômetros de área circular. É um local quente, calor provavelmente alcançado por um vulcão adormecido.

Tudo aqui é morto. Não há árvores, não há grama, não há animais. Apenas cinzas e ruínas de uma cidade em pedra. O solo é negro, duro; o céu aqui é sempre vermelho e nunca se vê o sol, uma vez que nuvens negras sempre cobrem a região; é escuro porém pode-se enxergar; fosseis trajem armaduras de metal desconhecido muito bem trabalhado, portam lanças e espadas ainda conservadas pelo tempo e de qualidade excepcional; o vento que bate aqui trás a mente imagens de destruição; uma terrível sensação abate o corpo e o espírito.

As construções, poucas que sobraram, são



inteiramente de pedra e não é possível distinguir cômodos. Há um pequeno segmento de muralha ainda em pé. Torres de engenharia avançada mantêm-se olhando o horizonte montanhoso e rochoso.

O ar místico do local é surpreendente. O mana possui propriedades únicas e, até o momento, incontrolável, ao menos para as magias conhecidas. Outro aspecto chama muita a atenção aqui: milagres não podem ser realizados neste local. Todo tipo de uso místico torna-se inútil.

O corpo é afetado assim como a mente. As armas tornam-se pesadas a cada passo. Os elmos sufocam sempre que ar é expelido dos pulmões. Escudos tornam-se menos e menos manobráveis. Armaduras teimam em atrasar os movimentos. Músculos estão constantemente fadigados e todo esforço é difícil.

A mente perde pouco a pouco a capacidade de manter o controle do corpo. Movimentos são lentos e fatigantes. A moral acaba. Tudo o que se passa a desejar é o nada... é cair-se no chão e encostar numa parede. Os pensamentos fogem. As lembranças fogem. O espírito abandona o corpo. Não se quer andar, não se quer falar, não se quer pensar. Não se quer mover, não se quer... viver.

Muitos são os corpos aqui encontrados. Todos trajam armaduras diferentes das vistas no norte. A roupa continua intacta nesses corpos feitos de ossos. Suas cores são o vermelho, o preto e o amarelo listrados verticalmente. Não há corpos de viajantes, embora muitos acreditem que não foram poucos os que morreram ao alcançar este local.

As construções revelam símbolos desconhecidos e acredita-se que cultuavam outros "deuses". Alguns acham que cultuavam o que sobrou dos Titãs, e que essa energia foi responsável por seu crescimento tecnológico. Mostra-se aqui tábuas de metal ou pedra, repartidos em pedaços, e esses pedaços são pintados cada qual com uma cor,

As ruínas ficam num local de pura rocha, local plano inclinado a um despenhadeiro onde se encontra a base do que parecia ser uma torre. Por ser um platô é cercado de paredes e o local da "entrada" costuma ser o mesmo da "saída".

Ao se abandonar este local, as nuvens somem, o céu se torna azul, e o sol reaparece. A sensação que se tem é que o tempo parou naquele local, pois ao sair, o sol se encontra no mesmo local de quando se entra, e o tempo que se gasta lá é sempre muito.

As Arenas

Um dos aspectos desta região mais conhecidos pelos povos dos reinos são as lutas nas arenas. As arenas são, em sua maioria, cercados rústicos onde os guerreiros lutam entre si e contra animais selvagens ou feras de vários tipos. Os guerreiros de arena geralmente são indivíduos sentenciados à pena de morte ou ex-sentenciados que conseguiram cumprir o número de lutas impostas

para serem perdoados e que passaram a ganhar a vida como lutadores ou gladiadores profissionais em busca de glória e riqueza ou simplesmente aventureiros de terras distantes em busca de ação. Independente do tipo, o guerreiro, se este já venceu algum número de lutas, possuirá status de um Vei-Portentã entre os bárbaros ou de um chefe de tribo nômade. Além disso, o gladiador desfruta de trânsito livre entre os clãs e tribos (quando não é um sentenciado), mesmo guerreiros de nações diferentes ou até mesmo rivais desfrutam desse costume. É raro que um gladiador precise trabalhar para comer, pois é costume nas Terras Selvagens que uma aldeia ou tribo visitada por um lutador de arena alimente-o por pelo menos um dia. Na prática grandes lutadores são bem recebidos e tratados com deferência e respeito em qualquer povoado que cheguem. Em retribuição o lutador anunciará no final da sua próxima luta o nome das tribos e aldeias que o abrigaram durante a viagem, isso é claro se ele estiver vivo e puder falar.

É dever do guerreiro de arena defender as pessoas que lhe dão abrigo, mesmo que o ataque esteja sendo realizado por seus aliados ou tribo nativa. O descumprimento deste dever pode conduzir um gladiador rapidamente à desgraça, senão à execução na arena.

Em todo o território dos bárbaros e nômades existem inúmeras arenas. Praticamente todas as aldeias bárbaras possuem uma, que na realidade, em sua maioria, não passam de cercados de madeira ou pedra circundados por arquibancadas rústicas, embora seja fato que alguns bárbaros de maior poder aquisitivo construíram belos campos de batalha em suas terras, o mais luxuoso desses é a Arena do Portentã Foriur Mata Cão. Essas arenas podem ser utilizadas para arranjar lutas improvisadas ou para treino e exibição de gladiadores nativos ou de passagem pela aldeia.

Nas Terras Selvagens existem três arenas fixas de idade muito antiga e de origem desconhecida. Escritos milenares, anteriores ao final do Segundo Ciclo, mencionam uma delas. Nessas arenas são disputadas, anualmente, famosas lutas que reúnem os melhores guerreiros das Terras Selvagens e muitas vezes até com presença de guerreiros das arenas de Eredra e aventureiros do extremo norte.

A estrutura dessas arenas é semelhante o que leva a crer que ou foram construídas em períodos próximos ou, o que é mais provável, que a mais antiga serviu de modelo para as demais. As arenas são estruturas circulares com três ou quatro andares, sem considerar os andares subterrâneos. Os andares foram construídos obedecendo a uma ordem circular concêntrica de anéis e arcos sobrepostos. A estrutura, firme e sólida, já se mostrou capaz de resistir às mais terríveis intempéries naturais e muitas não naturais. A cavea (arquibancada) é construída com pedra e madeira e dividi-se em setores de acordo com a classe social ou raça dos indivíduos:

Pódio: é destinado aos nobres e líderes de clã ou tribo. Indivíduos que possam desembolsar grandes



valores podem conseguir um lugar no pódio, sendo que aqui, às vezes, ficam alguns dos donos de gladiadores. No pódio fica instalada também a Grande Tribuna de onde os Portentãs podem assistir ao combate ao lado dos seus convidados de honra;

Maeniana: aqui ficam instalados os espectadores que pagaram para ver o espetáculo. Bancos de pedra fornecem certo conforto e há forte proteção de soldados armados. As Maeniana são, em certas ocasiões, separadas segundo a raça ou nação dos espectadores.

Pórtico: onde fica instalada a plebe. Qualquer um pode assistir aos combates a partir do pórtico. Contudo a segurança é precária e não existe nenhum tipo de separador para raças ou nações. São comuns brigas e “desentendimentos” quando indivíduos torcem por lados opostos na arena. Quase todas as ocorrências são resolvidas “pacificamente”; quase todas.

Pontes de acesso garantem passagem segura entre os níveis da arquibancada. Arqueiros ficam de prontidão constante nas ameias para garantir uma solução “pacífica” no caso de uma turba mais exaltada criar grande confusão. Esses arqueiros também têm ordem para disparar contra qualquer fera ou monstro descontrolado.

Os andares subterrâneos, formados por dezenas de celas, caves e galerias, são destinados às feras e animais selvagens que vêm de toda Tagmar para serem usados nas lutas. Leões, tigres, ursos, panteras, crocodilos e muitos outros animais selvagens, além de monstros de diversos tipos. No subterrâneo também ficam os lutadores que aguardam pelo sinal de comando para entrar na arena e o “corpo técnico” do espetáculo.

O acesso à arena é garantido por um sistema de rampas que conduzem aos portões de acesso laterais ou a alçapões ocultos sob o piso da arena que é feito de madeira e revestido com areia para absorver o sangue e garantir uma boa “estética” ao lugar.

Arena de Cruine

A hoje chamada arena de Cruine fica no oeste, aos pés das grandes montanhas que servem de fronteira com o reino élfico. Ela é imensa com capacidade para acomodar 40.000 pessoas em suas arquibancadas sem mencionar os espaços reservados a convidados de honra. Construída quase que totalmente em mármore negro e granito, segundo uma lenda local, por anões, a arena é uma visão artística de como seria o reino dos mortos; uma poesia gravada nas suas colunas diz que as lutas ilustram a eterna luta da vida contra a morte orquestrada por Cruine.

É comum vermos anões e elfos digladiarem-se aqui. Estes últimos, principalmente jovens, aparecem vindos de Lar e até mesmo de Amien em busca de aventuras e meios de provar seu valor como guerreiros. Existe um magnífico templo ao deus

Cruine neste local e uma vila habitada por muitos estrangeiros, a única tolerada nas Terras Selvagens. O templo foi o primeiro grande local de adoração aos deuses de Tagmar erigido nas Terras Selvagens, sua construção levou cinquenta anos. E sua história está repleta de rumores, lendas e intrigas. Atualmente a arena é administrada pelos ricos e gananciosos Nasinquis.

As principais lutas acontecem, segundo o calendário do norte, no equinócio do outono (quando é primavera no sul) e dão início a uma campanha de lutas que vai terminar seis meses depois na Arena dos Montes (no equinócio vernal do norte, quando é outono no sul). Qualquer indivíduo pode candidatar-se para lutar nas arenas contanto que assine ou faça uma marca num documento onde assume total responsabilidade por qualquer coisa que lhe aconteça. Aos candidatos só é feita uma pergunta: quem será responsável pelo seu corpo caso venha a morrer. Origem, razões ou qualquer outra informação são absolutamente desnecessárias. Aos vencedores, além da glória, é ofertada uma porcentagem nos lucros das apostas. Grandes lutas podem render pequenas fortunas aos vencedores. Isso faz com que muitos homens em dificuldade financeira e desesperados arrisquem a sorte nos campos de batalha da arena. Geralmente esses pobres miseráveis não duram nem dez segundos.

Arena do Lágrima

A arena do rio Lágrima, a menor das três, com capacidade para 30.000 espectadores, é administrada por sacerdotes dos deuses Crisagom e Blator, alternadamente, a cada quatro anos. A cerimônia de entrega da responsabilidade ocorre depois das lutas do solstício de inverno (calendário do norte, no sul é verão). A vila que cerca o templo e a arena é governada por estes sacerdotes, mas tem forte presença dos Zumis.

A arena do Lágrima é conhecida, e temida, por seus combates em terreno e circunstâncias singulares. Para vencer no Rio Lágrima é necessário não só habilidade como lutador, mas também inteligência, sagacidade e um pouco de sorte provavelmente. Combates no Lágrima podem incluir desde perseguições numa mata infestada de criaturas selvagens e outros gladiadores, passando por combates sobre pontes e outros terrenos irregulares ou até terrenos perigosos como lutar sobre toras erguidas acima de uma centena de estacas. Os combates no Lágrima duram algo em torno de dez a vinte dias, dependendo do número de competidores. As lutas são a principal atração de uma série de jogos e competições, a maioria amistosa, entre indivíduos de diversas tribos, clãs e raças.

Arena dos Montes

A última arena permanente fica ao sul dos Montes e também possui uma pequena cidade em volta. A Arena dos Montes é a maior das Arenas de Luta das Terras Selvagens e certamente uma das maiores do



mundo, senão a maior, sua capacidade é de 55.000 pessoas. Ela, assim como a cidade, é administrada pelos sacerdotes de Crezir, que possuem um templo monumental no local. A Glória de Crezir, como é chamado, foi erigido sobre as ruínas de um antigo templo que acreditam ter sido originalmente devotado à mesma deusa. A Glória de Crezir levou 70 anos para ser reformado e foi concluído um ano depois do templo dedicado a Cruine na Arena do Oeste. A cidade é independente e não sofre influência de qualquer nação bárbara. O principal combate desta arena é feito, obedecendo ao calendário do Norte, no equinócio vernal (quando no sul é outono) e é a maior celebração das Terras Selvagens, quando se pode encontrar os vencedores da Arena de Cruine e da Arena do Rio Lágrima em busca da fama total. Para competir na Arena dos Montes o gladiador tem que ser um campeão consagrado de uma das duas outras grandes arenas. Além deles, aventureiros de vários reinos do norte, representantes de tribos de orcos, dos Rúbeos, anões e elfos, e muitos outros competidores podem apresentar-se. Esses não poderão competir nas lutas principais. Lutarão em arenas menores construídas para esse fim. Apenas o vencedor dessas arenas poderá competir nas lutas principais da grande arena. Apesar de ser grandioso vencer em uma das outras arenas, vencer na arena dos Montes é a grande glória e a certeza de ser contratado a peso de ouro pelos financiadores de Eredra para lutar nas arenas daquela nação. O vencedor da arena dos Montes também recebe uma porcentagem das apostas e isso, tratando-se dessa competição, pode representar uma pequena fortuna. Dizem que o rei de uma grande e poderosa nação do norte vem, a cada quatro anos, assistir às lutas. Conta-se que ele sempre traz consigo uma monumental quantia em dinheiro para apostas e sempre apresenta um grande campeão para lutar nos jogos principais.

Muitas caravanas de comerciantes de Eredra e de outras nações costumam aparecer nesta época na arena dos Montes, assim como quase todos os chefes de nações bárbaras e um bom número de líderes de clãs. Um tratado de paz entre todos os povos do Sul garante passagem livre para qualquer viajante com destino a Cidade dos Montes para assistir aos jogos. Apesar disso o clima no local é bastante tenso e não é difícil acontecerem incidentes sangrentos e até mesmo mortais.

Existe uma enorme variedade de combates: individuais ou em grupos, com armas iguais ou diferentes, entre monstros, entre monstros e seres inteligentes. Além das inúmeras modalidades de enfrentamento os lutadores são divididos em categorias de combate:

Trácios: que é considerada a categoria mais baixa, composta por lutadores leves ou com pouca experiência de luta;

Murmillos: Categoria média onde se encaixa a maior parte dos lutadores profissionais. Os Murmillos são lutadores experientes e que já venceram algumas séries de lutas. Algumas raças

excepcionalmente fortes já são consideradas Murmillos, caso dos ogros e trolls;

Retiários: São grandes campeões das Arenas. Guerreiros de valor excepcional e coragem lendária têm habilidade suficiente para enfrentar um grande grupo de Trácios com relativa facilidade.

Secutores: Gladiadores que já venceram na Arena dos Montes recebem o título de Secutores. A fama e a capacidade de combate desses indivíduos é absolutamente inquestionável. São os guerreiros máximos das Terras Selvagens. Seu nome é invocado como se fosse uma divindade em certos locais e, à sua simples menção, as pessoas fazem sinais de reverência.

O ponto alto do combate na Arena dos Montes é a luta que vai dar o título de Secutor àquele que vencer o combate. Às vezes os organizadores dos jogos providenciam para que grandes e lendários Secutores façam uma luta de exibição, geralmente para abrir ou encerrar os dias de combate. Todavia, não é raro que essas lutas acabem tornando-se sérias rixas podendo conduzir até à morte, principalmente quando ocorrem entre antigos rivais.

Atualmente os gladiadores profissionais são financiados por apostadores que lhes garantem armas, condições de viagem e tratamento de saúde. Alguns apostadores investem fortunas nos seus campeões e esses, por sua vez, são tratados como reis. Contudo, são a minoria, além do que, é comum o comércio de gladiadores: troca, compra e venda de lutadores é considerado uma atividade econômica perfeitamente normal nas Terras Selvagens. A maior parte dos gladiadores luta movida pelo desespero (para saldar dívidas), ou por questões legais (condenados, escravos e devedores), e uma minoria está à procura da glória das arenas. De qualquer modo os gladiadores são vistos como heróis pelo povo das Terras Selvagens e os jogos nas arenas são considerados uma espécie de "esporte nacional". Ganhar numa das três grandes arenas pode tornar o vencedor famoso por toda a vida na região e em Eredra. Seu nome será escrito nas pedras da grande arena que ele venceu.

Não é permitido o uso de magia nas arenas, a não ser que o combate seja entre magos, caso muito raro, ou que grupos de aventureiros estejam se enfrentando, nesse caso se um ou ambos os grupos possui um mago eles podem fazer uso de suas habilidades místicas. Para detectar a existência ou uso de magia existem magos ou sacerdotes a serviço da arena e dos apostadores que estão sempre atentos a qualquer tentativa de trapaça. Em caso de fraude no combate a luta é parada e o indivíduo que descumpriu a determinação pode ser executado imediatamente. O uso de armas mágicas é aceito desde que o efeito seja uma magia discreta.

Além da restrição à magia as regras de combate são simples: Não há regras! Apenas como costume o gladiador após ter seu nome anunciado deve



fazer uma reverência às autoridades que estiverem assistindo ao combate. É comum também que, em caso de duelos, o gladiador vencedor dê à autoridade presente o poder de decidir entre a vida e morte do oponente derrotado, às vezes esse poder é dado ao público e não cumprir com o desejo do público é considerado uma falta grave e pode gerar grandes problemas para o gladiador e seu proprietário, até mesmo a morte em alguns casos. Ao fim do combate, em casos raros, o gladiador pode ser agraciado com um desejo. Independente de qual for será feito o possível para que seja cumprido. O gladiador, claro, deve pedir com sabedoria e sobriedade, sob pena de acabar fazendo muitos inimigos.

Rumores e Intrigas

É com grande expectativa que os habitantes da região aguardam os próximos jogos na Arena dos Montes. Pela primeira vez o Portentã Valgule, o Sinistro, líder dos nierus estará presente, bem como o Portentã Veinor Dente Negro líder volin que ocupa Eredra e o Portentã Foriur Mata Cão líder dos iilins. Além disto, existe uma crescente rivalidade entre o campeão da Arena de Cruine, o anão Dogonur e o campeão da Arena do Rio Lágrima, o humano Noetil Mãos Verdes. Apenas um deles sairá vivo da arena, isso se não aparecer algum aventureiro que dê cabo dos dois na arena ou fora dela...

A vinda do Portentã Veinor Dente Negro é de razão desconhecida. Suspeita-se de algum forte pretexto para ele deixar a cada vez mais tensa Eredra e entrar nas perigosas Terras Selvagens, nada simpáticas a ele no momento. Alguns boatos falam que ele estaria atrás de um poderoso artefato mágico que estaria nos subterrâneos das montanhas do oeste. Alguns desconfiam que este artefato esteja com Valgule e ele teria a intenção de comprar ou roubar. Se o artefato realmente existir e por acaso ele for o mesmo que ajudou a derrotar os Bandkis, valerá uma fortuna.

Boatos cada vez mais intensos falam de um clã mágico onde os guerreiros cavalam grifos e usam armas de ótima qualidade. Este clã ocuparia o território ao sul da nação de orcos de Ortoor Maerquir, entre a Geleira e o mar. Muitos Portentãs estão curiosos sobre o assunto, mas a região é de difícil acesso, principalmente porque as rotas até esse pretenso reino seriam através da Geleira ou das terras de Ortoor Maerquir e ninguém poderia dizer qual dessas é menos perigosa.

Ultimamente Batel'mor tem se desenvolvido de modo muito rápido. Ninguém consegue explicar de onde o governo adquiriu tantos recursos, mas o boato é de que aqui é que foi encontrado o primeiro veio de ouro, e que as montanhas têm produzido muito, abastecendo principalmente o exército.

Há um boato entre os bardos do norte que abaixo da cidade de Iiurna há um sistema de túneis que leva a tumba do fundador da cidade. Esta tumba teria inúmeros tesouros e seria protegida por um

zumbi consciente, servo do próprio Iiurnis, que mesmo depois de morto, serve seu mestre, atacando qualquer um que não seja iilin de sangue.

A cidade de Elbrat tem sido assombrada noturnamente por criaturas jamais vistas na região. Essas criaturas, segundo relatos, montam cavalos mortos e usam lanças. Sua aparência é de um estado avançado de decomposição, com longos cabelos esverdeados (provavelmente por algas). Usam armaduras de couro muito avariadas. Não foram poucos os que morreram, mas o povo zumi não teme a essas criaturas, e acabam lutando ferozmente quando encontram uma.

Clemildes Pedra Dura, líder da nação zumi, tem sido especulada acerca da posse de um objeto mágico de origem arcana com poderes destinados a subjugar uma aliança entre iilins e nierus. O objeto seria uma relíquia dividida em partes e protegida por uma maldição.

Vietir anda a contratar aventureiros para a obtenção de um objeto mágico lendário na região. Sabe-se que o objeto foi capaz de prender demônios durante a Libertação do Sul, e que foi empunhado por um tenebroso guerreiro volin, dizem alguns, amaldiçoado a vagar pelos planos sob toda sorte de torturas e sofrimentos eternos.

Supõe-se que os Tar Omons manipulavam a magia de forma muito avançada, assim como é avançada sua tecnologia, modos de produção de metal (sempre mais leve e resistente), e que isto teria causado sua extinção. Ou então a tentativa de aproximar-se dos seus ídolos,... ou mesmo das forças criadoras do universo! Mas sabe-se que os minerais utilizados e que seu método de fundição é muito mais avançado que o conhecido, o que resultou em armas sempre melhores! Logo, muitos desejam por as mãos nessas armas e que magos de toda Tagmar, em especial de Portis, pagam muito para se conseguir uma dessas.

Personagens Principais

Dogonur

Relativamente jovem, Dogonur é o vencedor do último grande combate da Arena de Cruine. Seu objetivo é conquistar a vitória na Arena dos Montes e então partir em busca de aventuras pelos Reinos que ainda não conhece. Corajoso e excelente combatente, as apostas em Dogonur não param de crescer. Grandes agenciadores de luta já tentaram contratá-lo, mas nenhum obteve sucesso ainda. Segundo dizem, a honra de Dogonur é inegociável e alguns tolos o suficiente que tentaram mencionar a possibilidade de uma luta "arranjada" tiveram as cabeças rapidamente separada dos pescoços pelo machado veloz de Dogonur. Isso fez com que o jovem guerreiro anão conquistasse muitos inimigos, mais do que ele pode enfrentar, segundo alguns.



Noetil Mãos Verdes

Bárbaro cruel que venceu o último grande combate da Arena do Rio Lágrima. Tem verdadeiro ódio de orcos e goblins e segundo boatos aprecia matá-los com as mãos. Estará presente nos próximos combates na Arena dos Montes. A razão do seu ódio é desconhecida, mas as diversas versões já se tornaram lenda entre os povos bárbaros. Dizem que sua família foi devorada pelos Ortoor, ou que ele foi um escravo que conseguiu fugir após anos de mazelas e maus tratos e agora busca vingança, enfim, existem dezenas de versões. Noetil é um homem de poucas palavras e ninguém sabe qual a sua nação de origem, seu comportamento e biótipo indicam que ele seria um Volim ou um Iilim, mas a atual reputação dessas duas nações faz com que as pessoas prefiram dar outras origens a ele, muitas dessas tão fantasiosas quanto a razão do seu ódio pelos orcos e goblins.

Noetil viaja sempre sozinho e nunca se pode dizer onde ele vai aparecer. Muitas histórias falam que ele pode correr como o vento e estar no oeste das Terras Selvagens pela manhã, e à noite já ter chegado ao Rio Lágrima.

Valgule, o Sinistro

Um bárbaro de aspecto sinistro (daí seu nome) com modos e gostos taciturnos e misteriosos. Muitos dizem que Valgule é um poderoso bruxo necromante, mas essa história é contestada por ele próprio. Sabe-se que Valgule conseguiu reunir os clãs orcos do oeste e a nação Nieru sob uma mesma bandeira e dessa forma formou, praticamente do nada, uma das forças de combate mais temidas nas Terras Selvagens atualmente. Esse poderoso exército ainda não precisou dar mostras do seu poder, mas outros portentãs já temem quais serão os motivos por trás dessa aliança arquitetada por Valgule. Coincidência ou não, magos vindos de outros reinos parecem desfrutar de certa segurança quando estão nas terras nierus.

Por todos esses motivos Valgule é motivo de preocupação dos líderes das nações bárbaras, principalmente do Portentã Veinor Dente Negro, líder dos volins e Portentã Foriur Mata Cão líder dos iilins. Além de desaprovarem um mago como Portentã, se de fato Valgule for um bruxo - eles vêem com suspeita a grande concentração militar à sua volta, inclusive com recrutamento de trolls, gigantes e vários outros monstros. Por razões ainda desconhecidas muitos Tu-Portentãs nômades são simpáticos a ele e seus laços de amizade com as estranhas tribos nômades das Geleiras, os Rúbeos e os Lazúlis, também levantam suspeitas nada agradáveis.

Portentã Foriur Mata Cão

Líder dos iilins, que nutrem ódio mortal contra os volins, dos quais são uma dissidência já há cinquenta anos. Esse é o motivo que impede que se

unam aos volins para enfrentar Valgule e a nação nieru. Todavia, Foriur, um homem inteligente e excepcional guerreiro, teme pela sua vida já que são crescentes os boatos que o "mago" deseja unir os iilins e os nierus, fato esse que ele nunca aceitaria. A idéia de se subordinar a um "bruxo" é repulsiva e odiosa, mesmo que seja para a destruição dos volins.

Foriur é um líder extremamente capaz e seu nome é temido e respeitado até porque já venceu, na sua mocidade, os jogos na arena dos Montes. Ainda hoje sua espada de mão e meia é poderosa e pratica verdadeiras chacinas num campo de batalha. Todo calor e força da nação Iilin reside hoje nos seus ombros e não se pode dizer o que aconteceria à nação se ele viesse a morrer.

Portentã Veinor Dente Negro



Governante da ocupada Eredra, bisneto de Goguistá, nasceu no meio de confrontos volins e desde cedo aprendeu a combatê-los. Não afeito à burocracia eredri, sabe muito bem da importância de seu cargo e prepare seu filho como sucessor enviando-o a intrigas tribais, por vezes colocando-o como auxiliar de seu braço direito, Emiriano.

Brakomir Ombros de Ferro

Orco da nação Ortoor Maequir, de aparência grotesca e assustadora, vencedor do torneio regional. Na próxima temporada, sua intenção é de vencer numa das grandes arenas e partir para a Arena dos Montes. Se um Ortoor já é considerado feio pra um orco, Brakomir é considerado feio pra um Ortoor! Com quase 2,5 metros de altura, ombros largos, uma clavícula que já levou uma "magualzada" e sequer se moveu, Brakomir põe medo em qualquer a sua frente. Dizem que no torneio regional, matou um companheiro de raça após arrancar-lhe o braço direito fora do corpo.

Vietir Chicote Vermelho

Quem nunca ouviu falar dum dos maiores, senão o maior, escravagista do Mundo Conhecido? Vietir é um nasinqui muito famoso, principalmente nas Terras Selvagens, que possui uma capacidade de persuasão e comércio altíssima. Dizem que conseguiu "comprar" escravos de um inimigo durante uma batalha! Magro, versátil, de estatura mediana, bigode e cavanhaque bem feitos, jovem e não apego as tradições nasinquis, vive sempre de chicote na cintura. Chicote o qual já prendeu diversos inimigos em batalha que foram transformados em escravos. Vive viajando e só

pára pro serviço: vender escravos. Anda com um grupo de mercenários adeptos a armas exóticas e captura.

Clemildes Pedra Dura

Sacerdotisa Líder da nação zumi, Clemildes foi abençoada por Blator ainda jovem, quando outras sacerdotisas "iniciavam-na". Subiu ao trono após a morte de Jagocila, a Impetuosa, sendo que antes de morrer, chamou Clemildes e elegeu-la a nova líder da nação. Exima guerreira leva a fé a seu deus por meio da palavra ou de seu machado crescente. De aparência já modificada pelo tempo, foi bela na juventude, e mesmo muitos anos de guerra não foram capazes de mudar isso. Atualmente já alcançou a terceira idade e suas forças já não são as mesmas, assim como suas aparência, agora com seus cabelos grisalhos, encaracolados, sua pele enrugada e olhos cansados.

Thoric

A selvageria em forma humana, Thoric é general de tropas iilins e um dos maiores (senão o maior) lutadores das Terras Selvagens. Com mais de 2 metros de altura e pesando mais de 100 kg, Thoric causa o medo aos corações e pânico as mentes de seus adversários. Dificilmente alguém o vê sem sua enorme marreta de guerra nas costas e seus dois martelos de guerra na cintura. Homem de poucas palavras lutaria sozinho contra um exército se fosse posto contra. Seus músculos revelam força e cicatrizes no rosto sua experiência. Thoric prefere deixar a administração do clã ao conselho e cuida de assuntos de guerra pessoalmente (normalmente na frente de batalha).



Epílogo

Ódio. Dor. Medo.

São coisas que ninguém deveria sentir, em nenhum momento da vida. Pois são desses sentimentos que se alimentam os Príncipes Infernais. Eles arquitetam seus planos doentios e enviam seus lacaios para nos causar mau, se deliciando quando obtêm sucesso. Entretanto, por mais paradoxal que seja, esses mesmos sentimentos por muitas vezes nos mantêm vivos, uma vez que o medo nos faz ter cautela, a dor nos faz reagir e o ódio nos faz seguir em frente.

E foi exatamente o que fiz: segui em frente, andando por dias entre os montes que hoje formam a fronteira entre Ludgrim e as Terras Selvagens.

Depois que Alus – a vila em que vivia – foi dizimada por uma horda de orcos, resolvi buscar ajuda no reino elfico chamado Lar, que ficava mais ao sul. Parti com poucos pertences e nenhuma experiência, penetrando em um território hostil e desconhecido, amparado apenas por uma louca esperança de encontrar ajuda e meu pai ainda com vida.

Por todo o período em que estive vagando pelos montes pouco dormi, passei fome, sede e frio. Mas contra todas as chances lógicas, me mantive vivo, usando esses sentimentos tão ruins como alardes para minha salvação. E Crisagom sabe que precisei. Tanto que me presenteou com outro paradoxo: a felicidade e o alívio de ver uma flecha apontada em minha direção.

Sim. Porque do outro lado do arco estava um elfo, o que significava que eu havia conseguido.

Eu não vi de onde ele surgiu. Em um momento a trilha estava vazia e no estante seguinte havia um elfo parado na minha frente armado com um grande arco. Matinha o corpo ereto, o que lhe conferia um ar de grandeza, e a corda completamente esticada, a ponto de as penas da flecha roçarem em suas orelhas pontudas. Me fitava com os dois olhos abertos e o cenho franzido, como se não compreendesse minha presença em suas terras.

– Quem é você, mestiço, e o que faz aqui? – Perguntou em elfico.

– Me chamo Kerdal – falei devagar, sem desviar os olhos da ponta metálica da flecha – e venho de Alus, uma vila há alguns dias ao norte. Ela foi atacada por um bando de orcos, mas eu não estava lá na hora e quando voltei, muitos já estavam mortos e outros desaparecidos, inclusive meu pai.

– Orcos? – ele perguntou baixinho, como se falasse consigo mesmo. – Mas porque você veio para cá, porque não buscou refúgio com os da sua espécie?

Como assim minha espécie? Pensei. Era exatamente o que estava fazendo! Achei que talvez não estivesse conseguindo ser claro devido ao nervosismo, então tentei novamente, dessa vez com mais calma.

– Quando descobri os mortos, procurei meu pai entre eles, mas não o encontrei. Então pensei que ele tivesse vindo para o sul, buscar ajuda com nossos irmãos elfos.

– Irmãos elfos? – Ele cuspiu essas palavras como se fosse uma blasfêmia e eu comecei a ficar preocupado. – Não somos irmãos de mestiços! Nosso sangue não foi contaminado pela doença chamada humanidade!

– Mas eu pensei que pudesse me refugiar em Lar até encontrar meu pai.

– Em Lar? – Ele pareceu se divertir com a idéia. – Você não pode entrar em Lar, mestiço, apenas elfos puros caminham sobre suas terras.

– Mas eu não tenho para onde ir e...

– Fique quieto! – Gritou, me interrompendo. – Eu disse que você não pode entrar em Lar, mas não disse que não vou ajudá-lo. – Ele baixou o arco. – Venha comigo e tente não ficar se lamuriando.

Ele girou nos calcanhares seguindo pela trilha, e eu segui logo atrás.

– Como você se chama? – Perguntei, meio receoso.

– Leonim – respondeu o elfo de má vontade. – E agora fique quieto antes que alguém nos veja juntos.

Assim, seguimos calados pela trilha até uma pequena floresta com árvores de copas muito altas. Caminhamos em silêncio por mais algumas horas até ele parar em frente a uma grande árvore, cujo tronco estava coberto por uma espécie de trepadeira que ia do chão até desaparecer entre as folhas dos galhos mais baixos. Ele segurou firme em uma parte da trepadeira e começou a escalar com agilidade.

– Vamos. Não fique aí parado. – Gritou Leonim, já no meio do caminho.

Tentei imitá-lo, mas tive muito mais dificuldade para subir, me balançando instável e caindo algumas vezes.

– Não tente subir puxando todo seu peso com os braços – a voz desdenhosa de Leonim saiu do alto da árvore, embora seu corpo já não estivesse visível. – Use os braços apenas para se apoiar e progredir e as pernas para tomar impulso.

Fiz o que ele disse. Segurei firme a trepadeira, mas não a puxei como fizera até então. Apoiei meus pés no tronco da árvore e comecei a subir, como se



andasse verticalmente pela madeira antiga, dividindo meu peso entre meus braços e pernas.

Quando finalmente consegui chegar aos galhos mais baixos, ultrapassei a folhagem e fiquei extasiado com o que vi. Uma grande casa de madeira havia sido construída no alto daquela árvore. Ela possuía altas paredes de cedro e teto coberto com folhas muito longas de alguma árvore que eu não conhecia. Havia também buracos redondos que serviam como janelas e a entrada era igualmente circular. Uma grande plataforma de madeira rodeava a casa o que nos permitia andar tranqüilamente por seu exterior.

A casa por dentro era ainda mais fascinante. Grandes móveis ocupavam boa parte do único aposento, também feitos de cedro e com partes esculpidas em formas de animais. Havia uma mesa cujos pés lembravam patas de cavalos, uma grande estante de porta única com o formato de uma cabeça de leão e uma cadeira com os braços em forma de cobras. Leonim sentou-se nela e indicou para que eu também sentasse, só que no chão.

– Qual é mesmo seu nome, mestiço? – Perguntou ele.

– Kerdal.

– Eu ouvi falar de ataques de orcos nas terras ao norte, inclusive na floresta de Siltam. Mas, por algum motivo, ignoraram Lar, ao menos por enquanto – ele falava enquanto parecia refletir sobre o assunto. – Você sabe de alguma coisa?

– Não sei nada sobre isso. Buscava apenas refúgio e ajuda, mas acho que não os encontrarei aqui.

– Não? E o que faz em minha casa? – Perguntou o elfo, fingindo estar ofendido. Quando me mantive em silêncio, ele continuou. – Mestiços não são mesmo bem-vindos, Kerdal. Muitos elfos acham que vocês são aberrações, que foram amaldiçoados depois de tocados pelos humanos, se tornando impuros.

– Mas eu não entendo – falei com sinceridade.

– A vida nesse mundo é mesmo complicada, mas você vai se acostumar. Para sua sorte, eu não compartilho dessa mesma opinião – Leonim abriu um largo sorriso, o que me surpreendeu. Não estava nem um pouco parecido com o elfo carrancudo que eu havia encontrado nas trilhas dos montes.

– Obrigado, Leonim. O que mais você sabe?

– Não muito. Mas soube dos ataques e que muitos foram tomados como prisioneiros pelos orcos e levados para o sul.

– Prisioneiros? – Minha esperança havia voltando, me golpeando como um soco e me pondo de pé. – Você sabe para onde exatamente?

– Calma, mestiço. Calma. Você não pode fazer nada por enquanto – Leonim riu e levantou de sua cadeira se aproximando de mim. – O que você faria sozinho contra um bando de orcos? Morreria é

claro. E é bem provável que isso aconteça, mas nós podemos dificultar um pouco para eles. Você sabe lutar?

– Não.

– Então eu vou lhe ensinar algumas coisas. Quem sabe você não consegue matar pelo menos um antes de ser estripado?

O humor negro de Leonim me assustava um pouco, mas confesso que começava a me simpatizar com aquele elfo maluco. Ele me deu de comer e deixou que eu descansasse toda a manhã seguinte. À tarde, ele me entregou um pesado bastão de madeira e fomos para a floresta treinar.

– Uau! É com esse poderoso pedaço de madeira que eu vou derrotar os orcos? – Perguntei e tom sarcástico.

– Isso é para que você se acostume com o peso de uma espada sem cortar o próprio braço. Além do mais, você não derrotará os orcos, Kerdal. Apenas prolongará sua vida por alguns segundos.

– Porquê não me ensina a usar o arco?

– Porque você não aprenderia mesmo que treinasse durante quatro séculos. Há sangue humano em suas veias, lembra?

Treinamos com pedaços de madeira durante uma semana. No começo foi um fiasco vergonhoso. Eu era lento e desajeitado. Quanto tentava aplicar algum golpe, Leonim se esquivava, fazia cara feia e fingia vomitar. Quando a coisa era muito ruim, como na vez em que acertei minha própria perna, ele me batia com o bastão na cabeça e me chamava de mestiço idiota, dizendo que até sua mãe lutava melhor que eu.

Contudo, com o passar do tempo eu fui melhorando, conseguindo manter o equilíbrio e já não caía ao tentar golpes mais longos e fortes. Os duelos entre nós passaram a durar mais tempo e quando finalmente consegui acertá-lo, ele aposentou os bastões de madeira e passamos a treinar com espadas de verdade.

Foram dias felizes. Aquele Leonim carrancudo e antipático que eu conhecera havia desaparecido por completo. Ele ainda me xingava, me batia e me forçava a fazer trabalhos pesados, como cortar árvores e transformá-las em lenha, mas parecia gostar de mim. Me ensinou a caçar, a me camuflar na floresta e a distinguir quais plantas eram comestíveis e quais eram venenosas. E a noite ficávamos por horas conversando e trocando histórias. Passei a vê-lo como um irmão mais velho e acho que ele, a me ver como o caçula.

Periodicamente, Leonim saía da floresta e passava o dia todo buscando informações. E um dia voltou muito sério, com expressão preocupada. Trazia uma bolsa grande, que esvaziou na minha frente, revelando tochas, um manto de peles e um odre. Eu percebi imediatamente o que aquilo significava.

– Você está pronto, Kerdal.





Até aquela manhã eu achava que sim, mas quando a hora chegou, eu ensaiei fraquejar.

– Não – respondi com a cabeça baixa.

– Mas eu acho, e espero, que sim. Porque encontrei seu pai.

Levantei a cabeça e olhei no fundo dos seus olhos, não contendo as lágrimas que brotavam como as águas da nascente do rio Odem.

Partimos para o sul no dia seguinte. Leonim conseguiu um cavalo e foi comigo, o que me deu mais tranquilidade. Cavalgamos durante cinco dias por uma trilha que ele julgava segura e na manhã do quinto dia subimos uma pequena elevação e a usamos para observar o terreno, avistando nossos primeiros inimigos há algumas horas de onde estávamos. Era um pequeno grupo, de cinco orcos, que Leonim disse ser batedores ou caçadores. Descemos a elevação e escondemos nosso cavalo, seguindo a pé o restante do caminho.

Já ao entardecer avistamos os orcos preparando acampamento. Fazia frio e eles acenderam uma grande fogueira, mas nós não podíamos nos dar ao luxo do calor e permanecemos no frio que aumentava à medida que éramos engolidos pela escuridão da noite. Quando a grande lua ficou alta, Leonim disse que era hora de agir.

– Eis o plano – começou. – Eu vou até lá ver o que consigo descobrir e você espera aqui até eu voltar.

– Nada disso, eu vou com você – falei decidido.

– Não, não vai. Vai fazer o que eu estou falando e se me desobedecer, lhe darei uma surra. – Ele riu enquanto sussurrava a ameaça, pegou seu arco, pendurou uma aljava no ombro e partiu em direção ao acampamento.

Eu, é claro, não obedeci e o segui utilizando as técnicas que ele mesmo me ensinara. Caminhava lentamente e bem abaixado, me certificando que não fazia barulho. Contudo, só consegui dar uns dez passos antes de ouvir o primeiro orco gritar.

Foi um urro estridente. Eu me levantei assustado me esquecendo de que devia permanecer escondido. Olhei em direção ao acampamento, mas não vi Leonim, apenas o corpo de um orco caído no chão e os outros correndo para pegar suas armas. Um segundo orco caiu, com uma flecha trespassada em seu crânio. Continuei em pé procurando Leonim, mas não o vi. Entretanto, os orcos me viram e vieram os três em minha direção. Só então percebi a burrada que havia feito. Para minha sorte, Leonim também percebera.

Ele saiu de seu esconderijo e xingou alto, chamando a atenção dos orcos e dois deles preferiram pegá-lo. Entretanto, um continuou vindo em minha direção e eu desembainhei minha espada desajeitadamente. Ele rugiu seu desafio e desferiu um forte golpe com seu machado, que tentei aparar com minha espada, mas a força do orco foi tão

grande que me empurrou para trás, fazendo com que eu caísse de costas no chão.

O orco investiu novamente e tentou me cortar baixando seu machado com ferocidade, mas rolei para o lado e a lâmina chocou-se forte contra o chão de terra, levantando uma pequena e quase imperceptível nuvem de poeira. De repente me ocorreu uma idéia, ou talvez fosse puro reflexo, mas o fato é que peguei um punhado daquela terra e joguei nos olhos da criatura, que levantou e cambaleou para trás, esfregando os olhos com sua mão livre.

Não esperei. Não pensei. Apenas reagi. Levantei depressa e espetei o orco com minha espada, enterrando fundo a lâmina em seu abdômen. A criatura soltou um urro feroz e seu sangue esguichou em meu rosto. Tentei puxar a espada, mas ela ficou presa na carne do orco que ainda tentava me cortar com o machado. Larguei o punho da espada e me afastei, vendo-o morrer devagar.

Minha boca estava completamente seca, meus braços e pernas tremiam, e meu coração parecia que ia explodir. Tinha vontade de chorar e rir ao mesmo tempo, numa mistura de excitação e medo que fazia minha mente girar com o turbilhão de emoções. Olhei em direção ao acampamento e vi Leonim se aproximando. Ele olhou o orco agonizando e terminou com seu sofrimento. Depois, apoiou o pé no corpo enorme da criatura e puxou minha espada que havia ficado presa na carne, me entregando em seguida.

– Primeira lição – disse ele, enquanto eu segurava a espada ensangüentada. – Quando enterrar fundo a lâmina, gire-a e puxe-a imediatamente. Isso impedirá que ela fique presa com a sucção da carne. Segundo, nunca mais me desobedeça e terceiro, vá se limpar. Você está com uma aparência horrível.

Derramei um pouco de água do meu odre nas mãos e esfreguei-as no rosto, deixando o líquido avermelhado. Contudo, meu manto de peles estava completamente sujo e, quanto a isso, eu nada podia fazer. Depois que me lavei segui Leonim até o acampamento orco e encontrei-o revistando os cadáveres. Ele vasculhava cada bolso, casa sacola, procurando algo que pudesse ser útil.

– Eu pensei em interrogar um deles, mas você estragou tudo – disse ele, enquanto remexia em uma sacola.

Permaneci quieto.

– Esses eram sem dúvida caçadores, o que significa que o grupo principal deve estar próximo. Vamos continuar imediatamente, Kerdal, e ver se conseguimos alcançá-los ainda escuro.

Voltamos, pegamos nosso cavalo e seguimos alguns rastros que Leonim achava ser de onde os caçadores orcos haviam vindo. Cavalgamos em um trote rápido, tentando cobrir uma maior parte do terreno em pouco tempo, o que se mostrou fácil, pois o solo era bem plano.





Não demorou muito para avistarmos as fogueiras do acampamento orco. Eram dezenas, que nos dava a dimensão da quantidade de inimigos. Paramos a cerca de uma hora de distância, amarramos as rédeas do cavalo em uma pedra próxima e seguimos o restante do caminho a pé.

– Escute com muita atenção, Kerdal – sussurrou o elfo. – Segundo as informações que colhi, esse acampamento possui cerca de dez escravos capturados nos últimos ataques. Seu pai pode ser um deles, como também pode não ser. Irei procurá-lo seguindo a descrição que você me deu e se ele estiver lá, eu o trarei. – Ele fez uma pausa, como se avaliasse a melhor maneira de continuar falando. – Mas só poderei trazer ele, de modo que as outras pessoas terão de continuar como escravos, até encontrarmos uma forma de resgatá-las. Agora, caso ele não esteja, não trarei ninguém.

Eu não queria que fosse assim. Queria poder salvar todos, mas Leonim estava certo. Só tínhamos um cavalo e não havia maneira de levar todo muito, fosse quem fosse. De forma que concordei, com um leve movimento de cabeça.

– Você ficará aqui. E vê se dessa vez faz o que eu mando.

Ele pegou seu arco, pôs uma flecha na corda e seguiu para o acampamento, se esgueirando silenciosamente como uma cobra. A mim não restava alternativa se não aguardar.

Fiquei olhando apreensivo para o acampamento. Não sabia ao certo qual seria o plano de Leonim e passei o tempo conjecturando a maneira que ele agiria. A mais provável era que ele tentasse evitar qualquer sentinela ao invés de matá-las, percorrendo o acampamento buscando a cela dos escravos. Mas não sabia como ele a encontraria ou como pretendia libertar apenas um prisioneiro sem que os outros fizessem uma algazarra implorando para também serem libertados.

O céu estava parcialmente nublado e a noite muito fria. Apertei meu manto ensangüentado contra o corpo, sentindo um mau cheiro nauseante. Olhava fixamente para as fogueiras que indicavam o acampamento e me mantinha em completo silêncio, tentando ouvir qualquer barulho que indicasse problemas. Mas os únicos ruídos que ouvia era o estridular de alguns grilos próximos.

Depois de muito tempo de espera, ainda não tinha nenhum sinal de Leonim. Tínhamos cerca de uma hora de escuridão e se ele não se apressasse, o dia amanheceria com ele dentro do acampamento orco, o que seria morte certa. E esse pensamento aumentou minha impaciência. Não podia ficar simplesmente parado vendo um amigo arriscar a vida para salvar meu pai. Era eu quem devia estar lá. Por outro lado, se fosse até o acampamento acabaria estragando tudo, como da vez anterior.

Que se dane, pensei. Desembainhei minha espada e comecei a andar bem devagar. Mas nesse momento senti alguém segurar firme o punho da minha espada. Tentei virar, mas outra pessoa me

jogou contra o chão com força, cobrindo minha boca com a mão e de repente eu estava imobilizado. Ouvia alguns sussurros em um língua que não conhecia e logo meus braços e pernas foram amarrados e um pano posto dentro de minha boca.

Meus atacantes me puseram sentado e me vi cercado de dezenas de anões. Eles estavam visivelmente preparados para uma guerra, portanto armaduras, armas e escudos. Me olhavam com curiosidade, cochichando uns com os outros, mas eu não consegui entender nada do que diziam até que um dos anões se aproximar falando em malês. Ele vestia uma linda e trabalhada armadura, que tinha esculpido o símbolo de Crisagom em seu peitoral.

– Preste atenção, mestiço. Meu nome é Bor e sou um paladino de Crisagom. Eu vou retirar esse pano de sua boca para podermos conversar, mas se você esboçar intenção de gritar ou fazer qualquer outro barulho que alerte os orcos de nossa presença, perderá a cabeça antes mesmo que emitir algum ruído, entendeu?

Assenti. E ele tirou o pedaço de pano na minha boca, embora me mantivesse amarrado.

– Muito bem. O que faz aqui? – Perguntou.

Contei-lhe minha história, falando do ataque a minha vila, do desaparecimento de meu pai e de Leonim. A cada pausa que dava para respirar, eles se entreolhavam, mas continuavam ouvindo com atenção.

– Então esse elfo está nesse momento dentro do acampamento orco?

– Creio que sim – respondi.

– Tudo bem. Nós atacaremos esses malditos antes do amanhecer e tentaremos poupar a vida de seu amigo, se é que ele ainda está vivo. Solte-o – ordenou a um anão que estava bem atrás de mim, o qual usou minha própria espada para cortar as cordas que prendiam minhas mãos e pernas.

– E então, mestiço? Você vem ou não? – Perguntou Bor, enquanto o outro anão me devolvia a espada.

– Sem dúvida.

– Então você ficará atrás de nossa formação.

E eu fiquei.

E assim que o primeiro vislumbre o amanhecer apontou no céu, os anões lançaram-se em direção ao acampamento orco numa investida terrível, que fazia o chão tremer.

Foi um massacre.

Os orcos foram pegos completamente despreparados. Muitos ainda tentaram reagir empunhando suas armas, mas o ataque dos anões era feroz e por onde passavam corpos orcos brotavam no chão. O dia clareava rápido e era recebido com gritos de dor e o tilintar do choque de metal contra metal.





Eu, ao invés de me ocupar no combate, deixei a carnificina por conta dos anões e me ocupei em procurar o elfo. Andei por entre as tendas me esquivando dos olhares dos orcos que corriam para a batalha, até que ouvi o grito e o choro de mulheres. Segui o som com cautela e vi várias pessoas com os braços e pernas amarrados e, por fim, presas umas nas outras. Leonim estava com elas, tentando acalmá-las enquanto cortava a corda de um meio-elfo.

E era ele. Era meu pai.

Corri desesperado sem sua direção e me joguei em seus braços assim que Leonim cortou as cordas que o prendiam. Nos abraçamos e choramos juntos, misturando nossas lágrimas e nossas felicidades.

– O que faz aqui, Kerdal? – Perguntou surpreso o elfo.

– Vim com os anões. É uma longa história. Porque você demorou tanto?

– Estava esperando o melhor momento e quando vi o ataque, achei que fosse esse – respondeu ele sorrindo. – Vamos, Kerdal. Me ajude a soltar os outros.

Peguei minha espada e cortei a corda que prendia os pés do meu pai e continuei soltando as outras pessoas, quando ouvi Leonim gritar. Olhei para ele e vi suas costas trespassadas por uma espada. Um orco o havia atacado enquanto ele soltava os prisioneiros, que começaram a correr gritando de medo.

Gritei seu nome alto, muito alto, o que atraiu a atenção dos anões que estavam mais próximos e esses vieram correndo, mas não esperei que chegassem e parti em direção ao maldito orco que havia atacado o elfo pelas costas. Quando estava chegando próximo, vi que o orco possuía uma grande cicatriz em seu rosto e me lembrei imediatamente da morte de Ilara em Alus, há tantos dias atrás. Ele retirou a espada fazendo o sangue jorrar e o corpo de Leonim despencou como um saco vazio.

Antes que eu pudesse alcançar o orco, os anões chegaram e tomaram minha frente. O maldito tentou fugir, mas foi perseguido e morto com diversos golpes de espadas e machados. Me voltei para Leonim que estava caído no chão e segurei-o em meus braços.

– Não amigo, por favor, não morra! – gritei de desespero, deixando as lágrimas escorrerem e pingarem de meu queixo em seu rosto. Seus olhos estavam arregalados e sua boca coberta de sangue. – Não morra, por favor! – gritei novamente, mas Leonim já não estava mais conosco. Abracei forte seu corpo sem vida e chorei como uma criança.

O sol já estava alto quando os anões terminaram de cavar o buraco. Era uma cova bem funda, muito diferente da que eu havia feito para Ilara. Eles colocaram o corpo de Leonim dentro da cova e o

cobriram com alguns mantos, enchendo em seguida o buraco de terra.

Enquanto Leonim era sepultado, eu me lembrava do tempo em que passamos juntos. De quando nos conhecemos nas trilhas das montanhas, dos treinamentos com os bastões de madeira e dos ensinamentos sobre caça e sobrevivência, e de como ele em tão pouco tempo havia me salvado por diversas vezes. Eu devia muito aquele elfo.

Bor fez uma linda oração, dizendo que Leonim havia lutado com honra e bravura, se mostrando digno, e pediu para que Crisagom o guiasse em segurança na passagem para o outro mundo, onde teria um ótimo lugar o aguardando.

Os anões nos escoltaram até onde meu cavalo estava, enquanto seu líder me contava mais sobre o mundo que ficava além de Alus, com seus encantos e seus perigos. Bor me desejou boa sorte e disse que Crisagom sempre estaria ao meu lado, que eu era um jovem de honra e coragem, e que Ele estaria olhando por mim. Vendo que eu ainda estava muito abatido com a morte do meu amigo elfo, me presenteou com um amuleto esculpido com o símbolo de seu deus e partiu com os outros anões logo em seguida.

No caminho de volta contei toda a história a meu pai e ele ficou espantado de saber que eu havia aprendido tanta coisa e que deixara de ser definitivamente um menino. Aquele pensamento mexeu comigo. Havia tantos perigos no mundo, tantas maldades e injustiças. Eu não poderia mais ficar alheio ao que estava acontecendo.

Pensei em Leonim e em Bor, e em tudo que ambos haviam me ensinado. Primeiro o elfo, que não só me ensinou a lutar, como me mostrou um mundo novo, com suas histórias de elfos renegados e uma Cidade inteiramente feitas de Cristais; e meu novo amigo anão, que enquanto cavávamos de volta, me presenteou com suas preciosas informações sobre As Geleiras, Os Mangues e a inigualável Blur.

Leonim e Bor. Nunca mais esqueci esses nomes. Seres formidáveis que deixaram de lado suas diferenças raciais para ajudar pessoas que eles mal conheciam. Lutando definitivamente por um mundo melhor; um mundo de justiça e paz.

Olhei para o amuleto que Bor havia me dado e decidi que faria o mesmo.

Que rumaria para o norte.

Que seria mais uma espada nessa batalha.

Que lutaria por aqueles que não poderiam lutar por si mesmos.

Mesmo que ainda não soubesse, aquela era a centelha do que futuramente guiaria toda minha vida.

