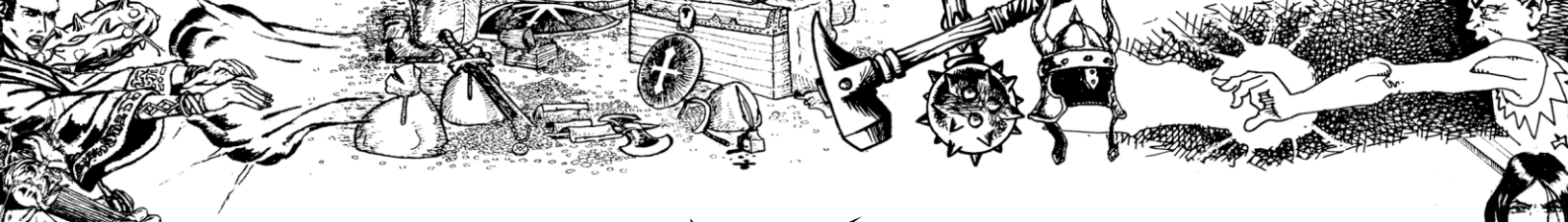


RPG Tegmator



Livro dos Colégios

Livro dos Colégios



Créditos

Autores

Alex Ladeiras, Alex Resende, Marcelo Rodrigues e Renato Simões Moreira

Capa

Gabriel Balem

Ilustrações Internas

Antonio Jironimo Bizerril Neto, Domênico Gay, Eliane Bettocchi Godinho, Jeferson Peixoto, Jorge Paiva e Sandro Zambi

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Revisão

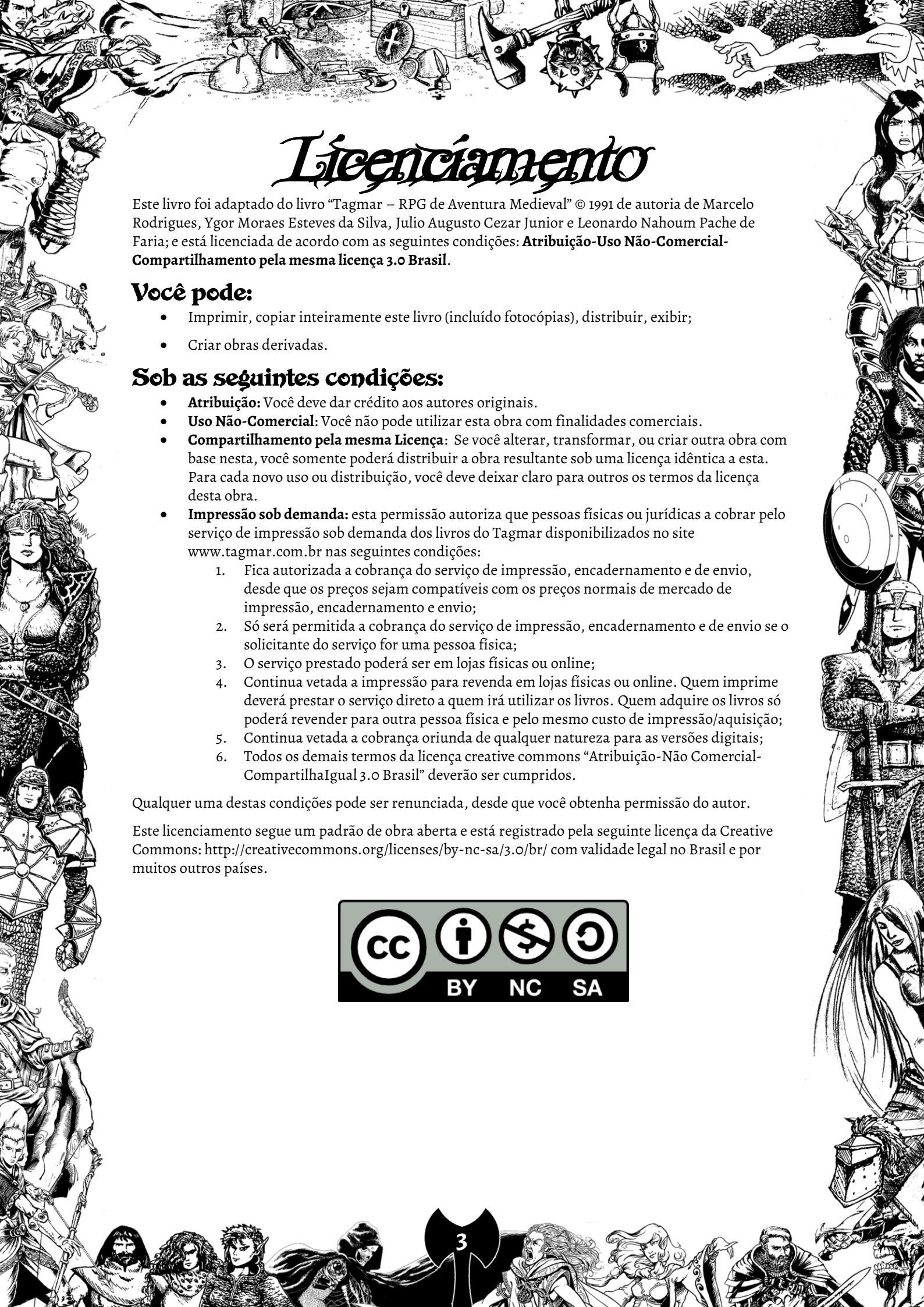
Caio Manhanelli, Elcimar Alves de Moura, Jose Rotandaro e Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em parceria com a RPG com Nozes e Iniciativa RPG e disponível para download gratuito em www.Tagmar.com.br

Última Revisão

setembro/2025 – R2



Licenciamento

Este livro 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 com as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**.

Você pode:

- Imprimir, copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento 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.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
 1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
 2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
 3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
 4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros só poderá revender para outra pessoa física e pelo mesmo custo de impressão/aquisição;
 5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
 6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-Não Comercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão de obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



Sumário

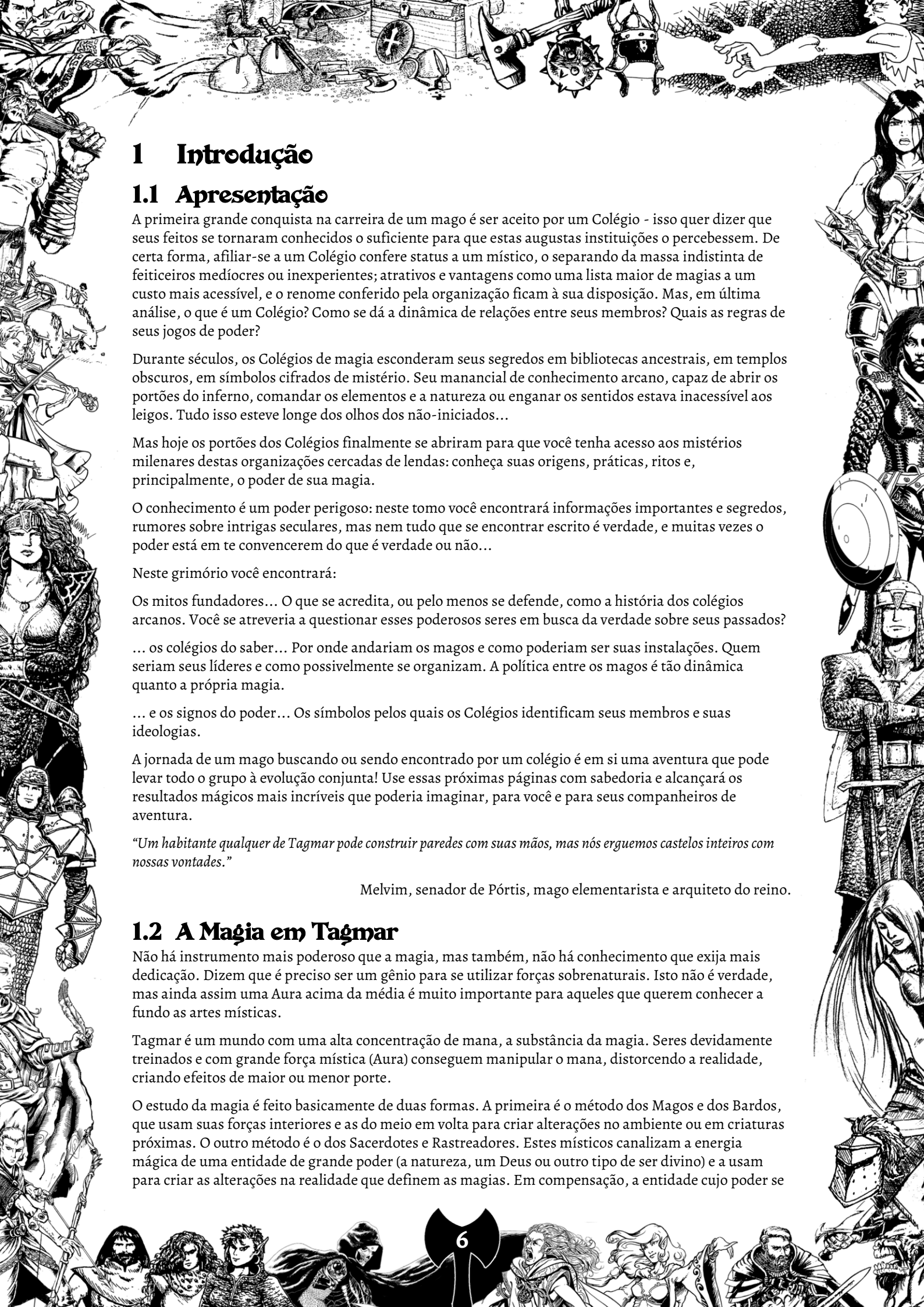
1	Introdução	6
1.1	Apresentação.....	6
1.2	A Magia em Tagmar.....	6
1.3	Como Funciona o Projeto Tagmar?	7
1.4	Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?	7
2	Colégio Alquímico	9
3	Colégio do Conhecimento	15
4	Colégio Elemental	24
5	Colégio das Ilusões	31
6	Colégio Naturalista	38
7	Colégio Necromântico	46

4

1	Introdução	6
1.1	Apresentação.....	6
1.2	A Magia em Tagmar.....	6
1.3	Como Funciona o Projeto Tagmar?.....	7
1.4	Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?.....	7
2	Colégio Alquímico	9
3	Colégio do Conhecimento	15
4	Colégio Elemental	24
5	Colégio das Ilusões	31
6	Colégio Naturalista	38
7	Colégio Necromântico	46

Introdução





1 Introdução

1.1 Apresentação

A primeira grande conquista na carreira de um mago é ser aceito por um Colégio - isso quer dizer que seus feitos se tornaram conhecidos o suficiente para que estas augustas instituições o percebessem. De certa forma, afiliar-se a um Colégio confere status a um místico, o separando da massa indistinta de feiteiros medíocres ou inexperientes; atrativos e vantagens como uma lista maior de magias a um custo mais acessível, e o renome conferido pela organização ficam à sua disposição. Mas, em última análise, o que é um Colégio? Como se dá a dinâmica de relações entre seus membros? Quais as regras de seus jogos de poder?

Durante séculos, os Colégios de magia esconderam seus segredos em bibliotecas ancestrais, em templos obscuros, em símbolos cifrados de mistério. Seu manancial de conhecimento arcano, capaz de abrir os portões do inferno, comandar os elementos e a natureza ou enganar os sentidos estava inacessível aos leigos. Tudo isso esteve longe dos olhos dos não-iniciados...

Mas hoje os portões dos Colégios finalmente se abriram para que você tenha acesso aos mistérios milenares destas organizações cercadas de lendas: conheça suas origens, práticas, ritos e, principalmente, o poder de sua magia.

O conhecimento é um poder perigoso: neste tomo você encontrará informações importantes e segredos, rumores sobre intrigas seculares, mas nem tudo que se encontrar escrito é verdade, e muitas vezes o poder está em te convencerem do que é verdade ou não...

Neste grimório você encontrará:

Os mitos fundadores... O que se acredita, ou pelo menos se defende, como a história dos colégios arcanos. Você se atreveria a questionar esses poderosos seres em busca da verdade sobre seus passados?

... os colégios do saber... Por onde andariam os magos e como poderiam ser suas instalações. Quem seriam seus líderes e como possivelmente se organizam. A política entre os magos é tão dinâmica quanto a própria magia.

... e os signos do poder... Os símbolos pelos quais os Colégios identificam seus membros e suas ideologias.

A jornada de um mago buscando ou sendo encontrado por um colégio é em si uma aventura que pode levar todo o grupo à evolução conjunta! Use essas próximas páginas com sabedoria e alcançará os resultados mágicos mais incríveis que poderia imaginar, para você e para seus companheiros de aventura.

"Um habitante qualquer de Tagmar pode construir paredes com suas mãos, mas nós erguemos castelos inteiros com nossas vontades."

Melvim, senador de Pórtis, mago elementarista e arquiteto do reino.

1.2 A Magia em Tagmar

Não há instrumento mais poderoso que a magia, mas também, não há conhecimento que exija mais dedicação. Dizem que é preciso ser um gênio para se utilizar forças sobrenaturais. Isto não é verdade, mas ainda assim uma Aura acima da média é muito importante para aqueles que querem conhecer a fundo as artes místicas.

Tagmar é um mundo com uma alta concentração de mana, a substância da magia. Seres devidamente treinados e com grande força mística (Aura) conseguem manipular o mana, distorcendo a realidade, criando efeitos de maior ou menor porte.

O estudo da magia é feito basicamente de duas formas. A primeira é o método dos Magos e dos Bardos, que usam suas forças interiores e as do meio em volta para criar alterações no ambiente ou em criaturas próximas. O outro método é o dos Sacerdotes e Rastreadores. Estes místicos canalizam a energia mágica de uma entidade de grande poder (a natureza, um Deus ou outro tipo de ser divino) e a usam para criar as alterações na realidade que definem as magias. Em compensação, a entidade cujo poder se



usa investe o Rastreador ou Sacerdote como seu servo e representante, devendo o mesmo fielmente servi-la.

Seja qual for o método, o objetivo é único: criar o que se convencionou chamar de magia. A outra meta comum é aprender o maior número de encantos possível (também chamados de magias, feitiços, milagres, etc.). Na verdade, não há uma única magia, um bloco único que faz tudo. O que se observa em Tagmar é um enorme número de feitiços individuais, cada um com seus efeitos próprios. Esses encantos são muito mais potentes se controlados completamente, mas muito fracos se o controle for pequeno. Assim como em Habilidades, Magia também depende do nível.

1.3 Como Funciona o Projeto Tagmar?

Desde o início, este projeto foi concebido para ser desenvolvido de uma forma semelhante aos projetos desenvolvimento de software livre. Como o projeto não visa lucro, todos os integrantes são voluntários.

Para se manter o foco nos objetivos e como peça-chave de condução dos trabalhos, o projeto possui uma pequena hierarquia: Há um coordenador geral e alguns coordenadores auxiliares.

O Coordenador geral é o responsável por guiar todos os trabalhos, sendo o ponto focal e direcionador dos esforços do grupo de voluntários. Ele também é o responsável por garantir o cumprimento das **Diretrizes do Projeto**.

Para o desenvolvimento de novos livros e a melhoria/ampliação dos já existentes o projeto conta com coordenadores auxiliares. O papel destes coordenadores é distribuir as tarefas, avaliar o resultado delas (os textos!) e fazer a disponibilização na TagmarPedia para que todos possam avaliar o material gerado através das nossas **Discussões Oficiais**.

Em seguida os trabalhos são ajustados com base nas sugestões dadas e finalmente vão ao processo de votação. Somente então após ser votado é que o trabalho é revisado, diagramado e por fim incorporado oficialmente ao Tagmar.

Todo o material do Tagmar é disponibilizado para **download** ou para consulta online na **TagmarPedia**.

O mais interessante é que qualquer um pode entrar para o projeto para colaborar. Todos são bem aceitos, desde aqueles que entram apenas para dar sugestões e participar das discussões como aqueles que põem a mão na massa e desenvolvem as tarefas oficiais (regras, ambientação, criaturas, aventuras e ilustração).

1.4 Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?

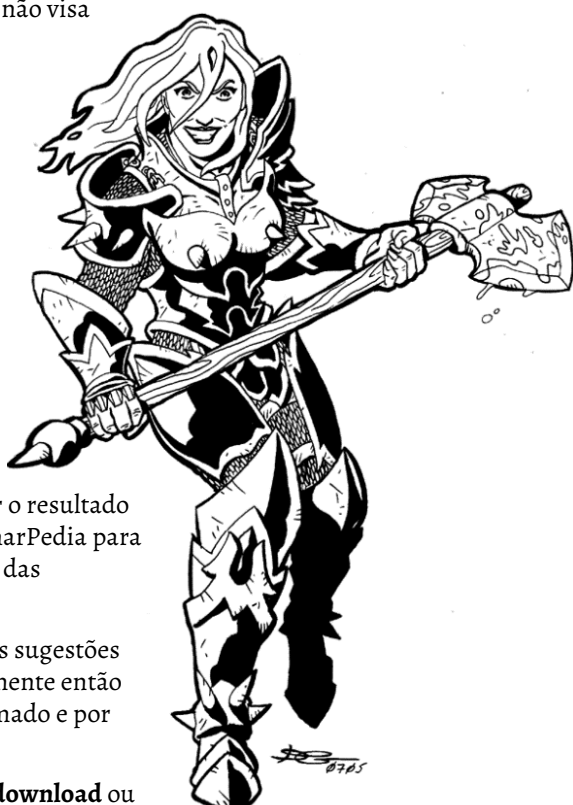
Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós.

Acesse: <https://tagmar.com.br/Contato>

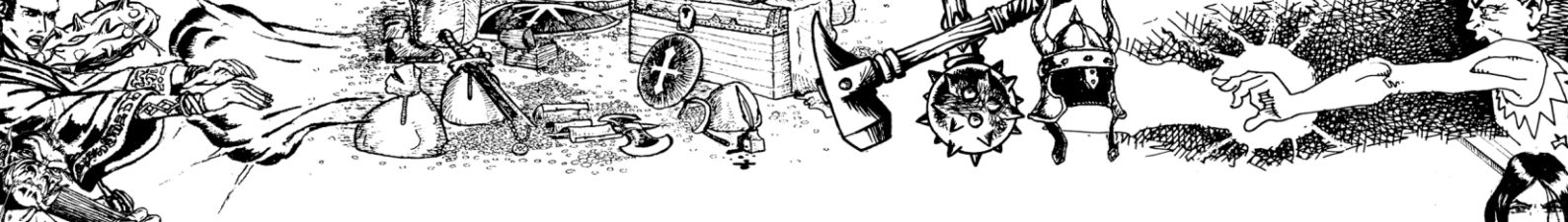
Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o Projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

<https://tagmar.com.br/Participar>



Colégio Alquímico





2 Colégio Alquímico

Epígrafe

Nada na vida é imutável, tudo se encontra em constante transformação. O segredo está em não perder o foco: cada momento de busca é um momento de encontro. O mundo que vemos é apenas um reflexo do espelho que retrata o mundo real. E para compreender essa ambiguidade você só precisa mergulhar nele. Na verdade, não precisa nem o entender, basta contemplar a energia que o envolve e você vislumbrará as maravilhas da criação.

Astar, O Inquieto

Prólogo

Uma de minhas mais antigas lembranças é a de, durante minha infância, acompanhar meu pai ao laboratório de um místico. Era um humano, tinha a pele curtida de sol e olhos verdes, muito intensos e vivos. Meu pai era sacerdote de Parom e gostava de conversar com Astar (acho que era esse o nome dele) porque sua Arte envolvia transformar coisas.

Eu os observava caminhar entre a vidraria, suas imagens distorcidas em formas excêntricas, enquanto meu velho pai se maravilhava com homúnculos que cresciam em esterco equino, metais derretidos que fluíam como água por tubos transparentes e gelados, e, principalmente, com sua obra-prima: uma enorme espada, feita de metal retirado de uma pedra que pretensamente caíra do céu... ele a chamava "Kronagar", e a estava modelando com sua Arte para Arlam, o Corvo da Tempestade.

Hoje, sou um anão velho e não segui os passos de meu pai — o gosto por aço em minhas mãos nada tem a ver com metalurgia. Eu treino jovens guerreiros promissores, para que sejam matadores tão bons quanto sempre fui. O neto de Arlam foi meu aluno, Victor Ibendracó, e ele porta a espada mística forjada por Astar e encantada por seu avô. Mas estou tergiversando: o que me trouxe a velha lembrança do mago é que Kronagar partiu-se ... uma batalha digna de ser lembrada, pois quase levou Victor à morte. Ele enterrou sua lâmina mágica no coração ardente de um Senhor do Caos, em uma luta singular, e a lâmina se quebrou. O velho Arlam podia consertar seu neto; o bruxo velho sempre conheceu muitas ervas e um tanto de física; mas era incapaz de reformar Kronagar.

Victor já se recuperava quando, numa noite chuvosa, ele apareceu. A pele ainda curtida pelo sol, seus olhos vivos e radiantes. Arlam o abraçou como um irmão, e ele sorriu: o velho som límpido e jovial. Astar olhou para a lâmina fendida de Kronagar e disse, com muito bom humor — Vocês, povos das montanhas... não souberam cuidar com carinho de minha menina — então, olhou para mim e deu uma piscadela, como costumava fazer quando eu ainda era um garoto curioso que quebrava seus tubos de ensaio e espalhava humores coloridos por seu chão — Acho que sentirei muita falta das habilidades de seu pai, Gilius.

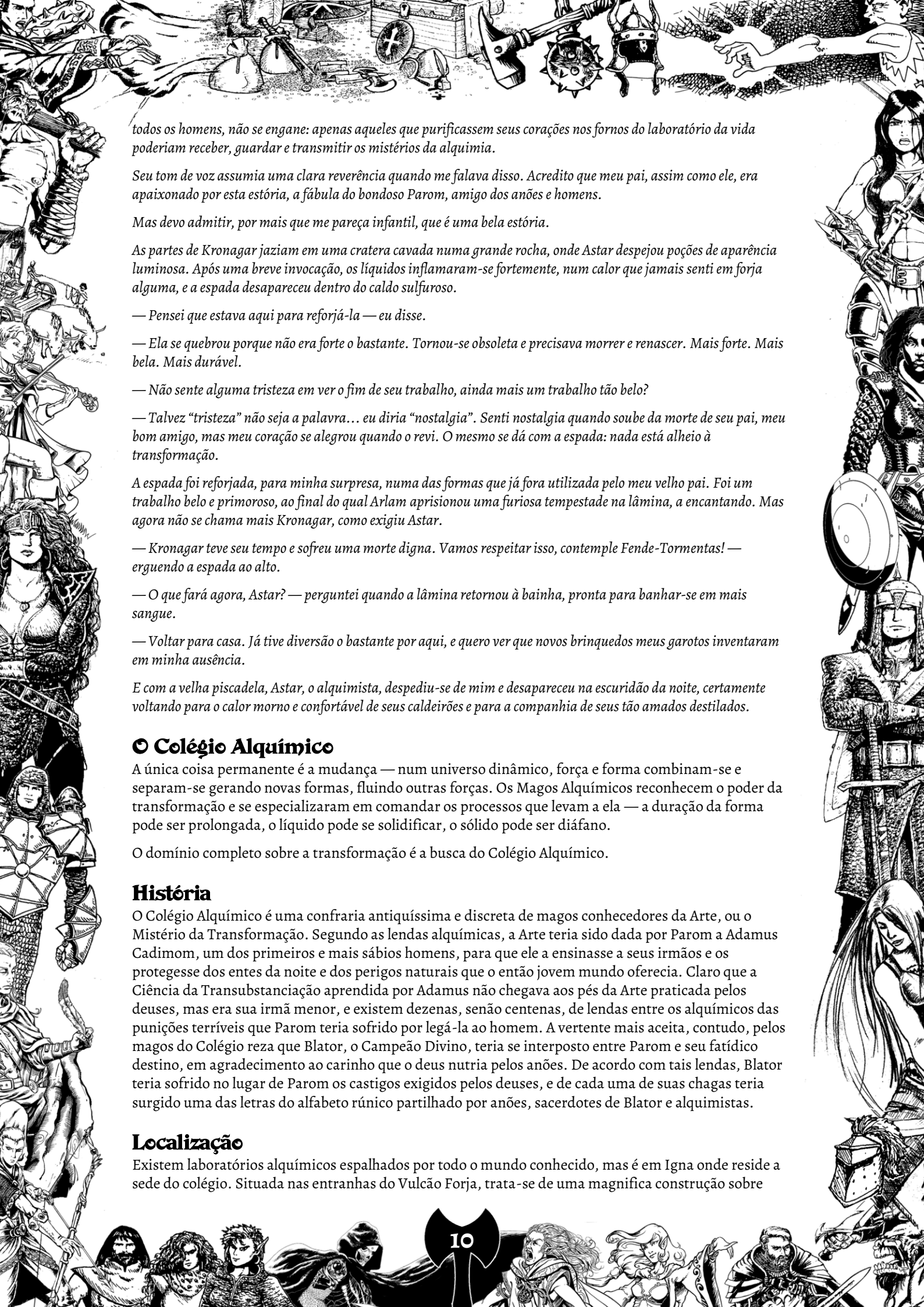
Durante as semanas que se seguiram, pude saber um pouco mais sobre Astar e sua Arte. Acho que ele gostava de falar comigo porque isso o lembrava de meu pai.

— Poucos, muito poucos elementos combinam-se para formar a matéria: fogo, água, terra, ar e éter. Mas temos uma grande diversidade de coisas espalhadas por aí: os pássaros no ar, o metal no ventre de Tagmar, as rochas que arranham o trono de Palier. Como apenas cinco elementos geraram tantas coisas? Essa é uma ciência complexa e maravilhosa, jovem Gilius.

Era estranho ouvir um homem me chamar de jovem, uma vez que enterrei a maior parte de meus amigos humanos, exceto Arlam, que lá tinha seus meios de prolongar sua vida.

— Os deuses conheciam a Arte, e a usavam para criar o mundo e as coisas nele contidas: misturando doses certas, sob certas temperaturas, dos cinco elementos, qualquer coisa poderia ser feita. Um deus, mais que todos os outros, dominava a Arte, e era Parom. Sua suprema habilidade de criar e transformar provocava a inveja de muitos deuses, o grande Palier entre eles.

— Bem, jovem Gilius, rezam nossas lendas que, um dia, do alto de sua Sagrada Oficina, Parom observava os filhos dos deuses, e se compadeceu do homem. Os elfos receberam de Palier a longevidade e a sabedoria; Blator legou aos anões a força e a astúcia, mas o pobre homem nada tinha que o defendesse dos entes da noite. Era mais frágil que os anões e sua vida era um sopro quando comparada a dos elfos... note que os pequeninos ainda não haviam saído de sua forja. Parom e Palier já não se falavam, porque o filho ensinara aos anões as artes menores da metalurgia, da mineralogia e da ourivesaria, e por isso ele não se sentiu culpado em fazer o que fez: ele entregou ao homem a Arte Suprema da Alquimia, o mistério da transformação. De posse dos segredos alquímicos o homem transformou metais vulgares em ouro, prolongou sua vida, criou um fogo capaz de afastar os entes da noite. Mas o segredo não pertencia a



todos os homens, não se engane: apenas aqueles que purificassem seus corações nos fornos do laboratório da vida poderiam receber, guardar e transmitir os mistérios da alquimia.

Seu tom de voz assumia uma clara reverência quando me falava disso. Acredito que meu pai, assim como ele, era apaixonado por esta estória, a fábula do bondoso Parom, amigo dos anões e homens.

Mas devo admitir, por mais que me pareça infantil, que é uma bela estória.

As partes de Kronagar jaziam em uma cratera cavada numa grande rocha, onde Astar despejou poções de aparência luminosa. Após uma breve invocação, os líquidos inflamaram-se fortemente, num calor que jamais senti em forja alguma, e a espada desapareceu dentro do caldo sulfuroso.

— Pensei que estava aqui para reforjá-la — eu disse.

— Ela se quebrou porque não era forte o bastante. Tornou-se obsoleta e precisava morrer e renascer. Mais forte. Mais bela. Mais durável.

— Não sente alguma tristeza em ver o fim de seu trabalho, ainda mais um trabalho tão belo?

— Talvez “tristeza” não seja a palavra... eu diria “nostalgia”. Senti nostalgia quando soube da morte de seu pai, meu bom amigo, mas meu coração se alegrou quando o revi. O mesmo se dá com a espada: nada está alheio à transformação.

A espada foi reforjada, para minha surpresa, numa das formas que já fora utilizada pelo meu velho pai. Foi um trabalho belo e primoroso, ao final do qual Arlam aprisionou uma furiosa tempestade na lâmina, a encantando. Mas agora não se chama mais Kronagar, como exigiu Astar.

— Kronagar teve seu tempo e sofreu uma morte digna. Vamos respeitar isso, contemple Fende-Tormentas! — erguendo a espada ao alto.

— O que fará agora, Astar? — perguntei quando a lâmina retornou à bainha, pronta para banhar-se em mais sangue.

— Voltar para casa. Já tive diversão o bastante por aqui, e quero ver que novos brinquedos meus garotos inventaram em minha ausência.

E com a velha piscadela, Astar, o alquimista, despediu-se de mim e desapareceu na escuridão da noite, certamente voltando para o calor morno e confortável de seus caldeirões e para a companhia de seus tão amados destilados.

● Colégio Alquímico

A única coisa permanente é a mudança — num universo dinâmico, força e forma combinam-se e separam-se gerando novas formas, fluindo outras forças. Os Magos Alquímicos reconhecem o poder da transformação e se especializaram em comandar os processos que levam a ela — a duração da forma pode ser prolongada, o líquido pode se solidificar, o sólido pode ser diáfano.

O domínio completo sobre a transformação é a busca do Colégio Alquímico.

História

O Colégio Alquímico é uma confraria antiquíssima e discreta de magos conhecedores da Arte, ou o Mistério da Transformação. Segundo as lendas alquímicas, a Arte teria sido dada por Parom a Adamus Cadimom, um dos primeiros e mais sábios homens, para que ele a ensinasse a seus irmãos e os protegesse dos entes da noite e dos perigos naturais que o então jovem mundo oferecia. Claro que a Ciência da Transubstanciação aprendida por Adamus não chegava aos pés da Arte praticada pelos deuses, mas era sua irmã menor, e existem dezenas, senão centenas, de lendas entre os alquímicos das punições terríveis que Parom teria sofrido por legá-la ao homem. A vertente mais aceita, contudo, pelos magos do Colégio reza que Blator, o Campeão Divino, teria se interposto entre Parom e seu fatídico destino, em agradecimento ao carinho que o deus nutria pelos anões. De acordo com tais lendas, Blator teria sofrido no lugar de Parom os castigos exigidos pelos deuses, e de cada uma de suas chagas teria surgido uma das letras do alfabeto rúnico partilhado por anões, sacerdotes de Blator e alquimistas.

Localização

Existem laboratórios alquímicos espalhados por todo o mundo conhecido, mas é em Igna onde reside a sede do colégio. Situada nas entranhas do Vulcão Forja, trata-se de uma magnífica construção sobre



rocha erguida por grossíssimas correntes que se estendem por quilômetros, presas às paredes de pedra do coração fumegante do vulcão. Os grandes alquimistas afirmam que apenas ali, naquele calor infernal, muitas misturas e transformações podem realizar-se. A localização deste fantástico prédio é protegida a todo custo da curiosidade mundana, pois certamente os alquimistas do Colégio enfrentariam grandes problemas com os senhores das terras dos anões, conhecidos por sua fanática aversão a qualquer magia que não tenha origem divina.

Além de Ignia, as mais importantes filiais ficam em Talco (Âmiem), Saravossa (Calco) e Telas, onde fica o Palácio dos Mestres da Alquimia, segundo maior centro de pesquisa alquímica do mundo conhecido. Um destaque importante é para a filial de Âmiem, que possui um relacionamento com o Alto Concelho élfico e a Ordem dos Runcains.

Símbolos

O símbolo maior do Colégio Alquímico é a Fênix cercada de chamas, sobre inscrições em letras góticas que dizem “Solve e Coagula”. Para os alquimistas, não é a mesma fênix que renasce de suas cinzas, mas um animal novo, mais resistente, belo e puro, surgido de uma transformação consciente. As inscrições fazem referência ao processo: solver o velho para coagular o novo, mais puro e durável.



Objetivos

O objetivo maior da arte alquímica é dominar todos os mistérios da transformação para regê-la o melhor possível. Cada alquimista sabe que a transformação é inevitável, que cedo ou tarde o velho cederá lugar para o novo, mas eles fazem o possível para criar formas cada vez melhores e mais fortes. Isso, logicamente, também se aplica aos seus próprios corpos: uma grande parte das poções que rejuvenescem, regeneram ou prolongam a vida foram criadas pelos alquimistas.

É claro que, quando a morte chega, é recebida como uma transformação saudável, o descartar do obsoleto e irreversível para o surgimento do novo: melhor e mais eficiente, purificado das mazelas que o velho corpo trazia.

Para ser aceito no Colégio

Como todas as escolas mágicas, postulantes dedicados, sagazes e talentosos são bem-vistos, mas qualquer mago que se queira dedicar à Alquimia deve estar preparado para encarar a mudança como algo natural e necessário, e por isso, um certo desapego é apreciado. Bens vêm e vão; amigos morrem enquanto outros surgem... nada disso deve ficar no caminho do alquimista, que sabe que a única constante no mundo é a transformação.

Ironicamente, como ocorre com os necromantes, este colégio apresenta um forte predomínio de humanos frente às outras raças. Talvez por terem uma vida tão curta, quando comparada à expectativa élfica, os humanos estejam mais inclinados a abraçar os ideais de mudança do colégio, e sem qualquer dúvida, são os mais beneficiados pelas descobertas que prolongam o tempo natural de vida.

Ética

Cada alquimista deve acompanhar o fluxo incessante e pendular da vida, aprendendo com suas idas e voltas, forjando e reforçando seu conhecimento e sua visão de mundo, de modo a conseguir resultados cada vez mais duráveis, física, mental ou misticamente, pois a durabilidade é marca de adaptabilidade e utilidade para o mundo.

Alguns mundanos e muitos magos ignorantes ou mal-intencionados, confundem os métodos e a busca dos alquímicos por prolongamento da forma (e da vida) com uma vontade de imortalidade física que algumas vezes encontra expressão no vampirismo ou em formas ainda mais aberrantes, como o necroarcanismo, por exemplo. Esse é um engano lamentável, uma vez que estes magos veem a morte



como um processo alquímico como todos os outros, jamais se negando a participar dele quando seus corpos não apresentam mais meios de manutenção.

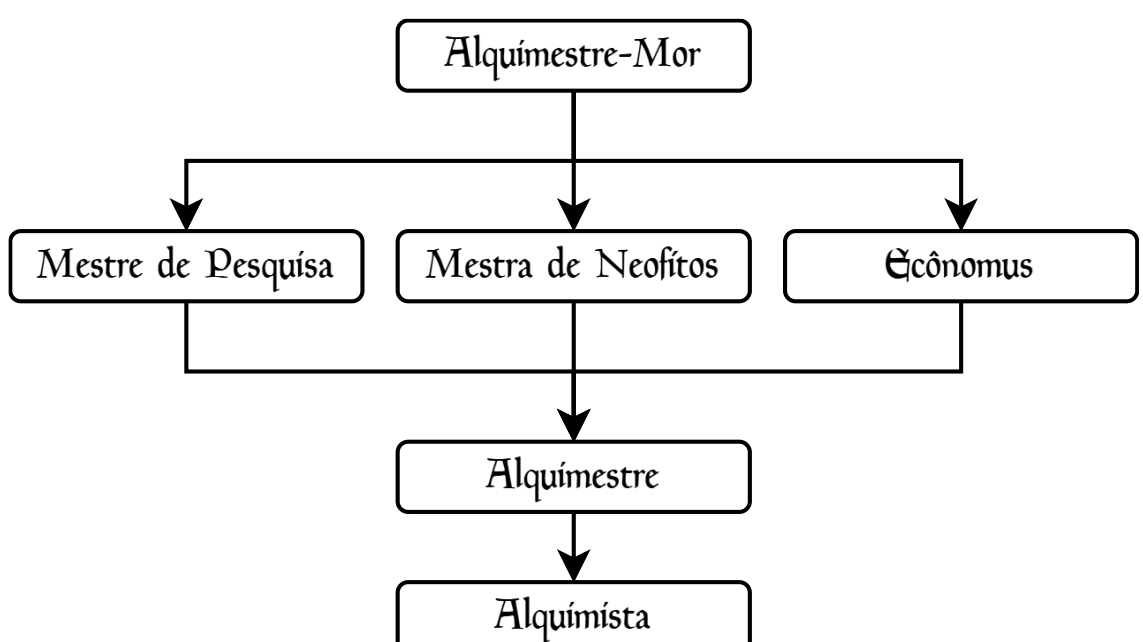
“Todas as coisas se vão, e tudo retorna do eterno caldeirão universal”, dizem os alquimistas.

Organização

Cada alquimista, após ser reconhecido como tal, deve sentir-se livre para prosseguir seus estudos e experiências da forma que achar mais adequada. Porém para obter o título de *Alquimestre*, o mago postulante deve retornar a Igna e submeter-se aos testes propostos pelos Alquimestres então residentes no prédio maior do Colégio. Em geral, tais testes estão ligados a análises alquímicas complexas e criação de poções de grande poder, que em contrapartida oferecem grande perigo quando ocorrem erros.

Uma vez reconhecido Alquimestre, o mago recebe o anel de rubi que o identifica como tal e engasta no mesmo, misticamente, seu nome em alfabeto rúnico. O nome brilha quando pronunciado pelo dono do anel, e apenas por ele, e essa é uma forma até o momento infalível de evitar farsantes, mesmo que magicamente disfarçados.

A única organização formal dos alquímicos é a que diz respeito ao governo e manutenção de Igna, que fica nas mãos do *Alquimestre-Mor*. Diferentes do que ocorre na maioria dos Colégios, o cargo é eletivo, com mandato de sete anos, sendo possível a reeleição, sem limite de mandatos. Apenas Alquimestres podem candidatar-se, embora qualquer membro que esteja em Igna quando da eleição pode votar.



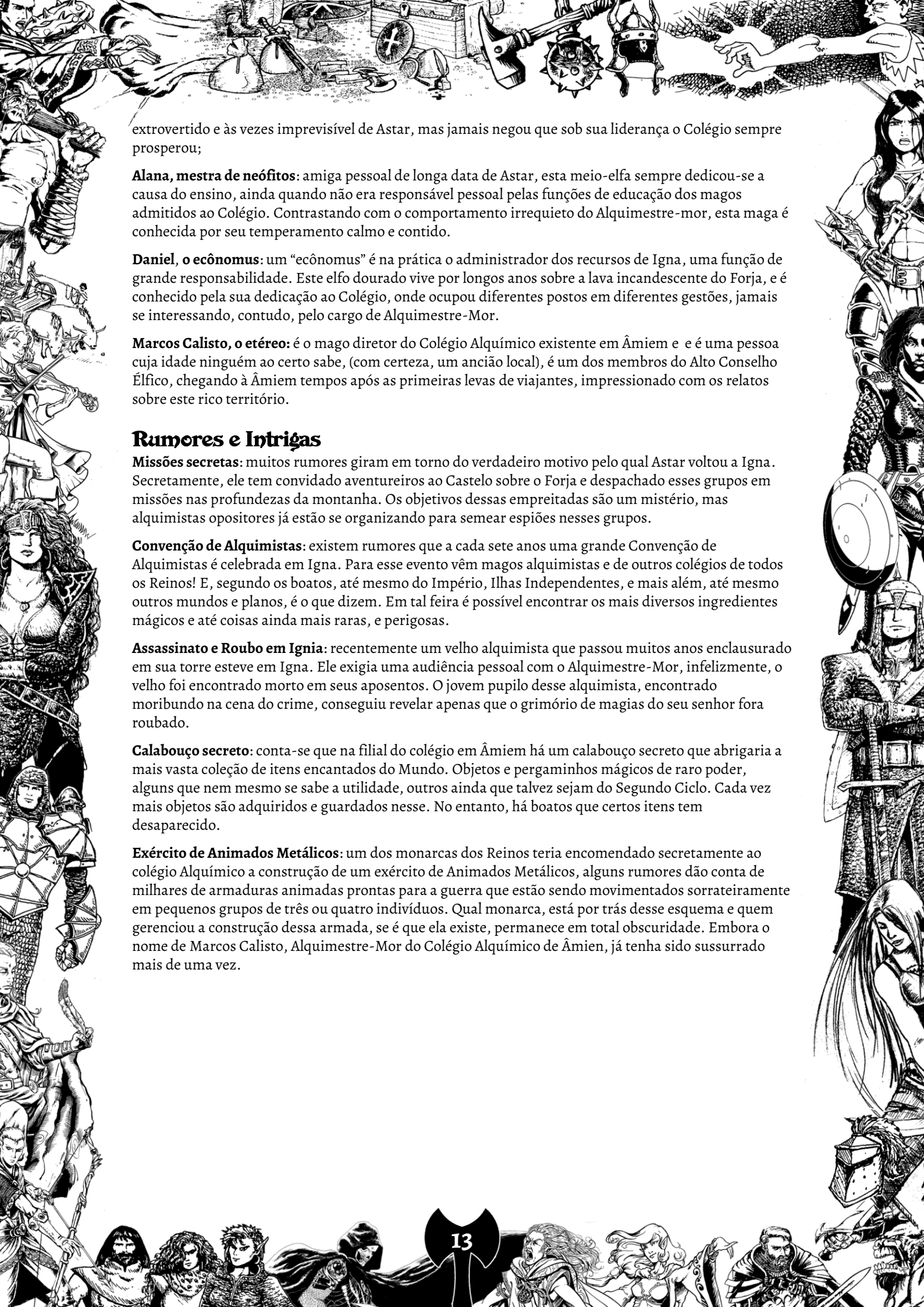
Lideranças

Astar, o Inquieto: Em geral, um Alquimestre-Mor traz para junto de si um séquito formado por magos que o ajudaram a eleger-se, distribuindo entre os mesmos cargos e atribuições importantes na manutenção de Igna. Esse, contudo, não é o caso de Astar.

Após um longo afastamento das questões políticas do Colégio, “vagando um pouco por este belo mundo”, como costuma dizer, Astar retornou a Igna e foi eleito Alquimestre-Mor mais uma vez, trazendo um sopro de novos conhecimentos e avanços metodológicos ao seu velho lar. Entre seus conselheiros se encontram muitos magos que se opuseram à sua eleição, mas de inconfundível talento mágico. Rivals políticos e mesmo pessoais foram unidos novamente sob a liderança do carismático Astar, que muitos dizem encarnar o próprio espírito do Colégio Alquímico.

Abaixo do Alquimestre-Mor, mas ocupando posições de liderança no Colégio, estão:

Crestomatus, o mestre de pesquisa: mesmo apoiando o candidato derrotado, Crestomatus foi chamado por Astar para presidir as pesquisas laboratoriais do Colégio em função de seu comportamento metódico e sua inegável inclinação para pesquisa acadêmica. Nutre uma certa antipatia pelo jeito



extrovertido e às vezes imprevisível de Astar, mas jamais negou que sob sua liderança o Colégio sempre prosperou;

Alana, mestra de neófitos: amiga pessoal de longa data de Astar, esta meio-elfa sempre dedicou-se a causa do ensino, ainda quando não era responsável pessoal pelas funções de educação dos magos admitidos ao Colégio. Contrastando com o comportamento irrequieto do Alquimestre-mor, esta maga é conhecida por seu temperamento calmo e contido.

Daniel, o ecônomo: um “ecônomo” é na prática o administrador dos recursos de Igna, uma função de grande responsabilidade. Este elfo dourado vive por longos anos sobre a lava incandescente do Forja, e é conhecido pela sua dedicação ao Colégio, onde ocupou diferentes postos em diferentes gestões, jamais se interessando, contudo, pelo cargo de Alquimestre-Mor.

Marcos Calisto, o etéreo: é o mago diretor do Colégio Alquímico existente em Âmiem e é uma pessoa cuja idade ninguém ao certo sabe, (com certeza, um ancião local), é um dos membros do Alto Conselho Élfico, chegando à Âmiem tempos após as primeiras levas de viajantes, impressionado com os relatos sobre este rico território.

Rumores e Intrigas

Missões secretas: muitos rumores giram em torno do verdadeiro motivo pelo qual Astar voltou a Igna. Secretamente, ele tem convidado aventureiros ao Castelo sobre o Forja e despachado esses grupos em missões nas profundezas da montanha. Os objetivos dessas empreitadas são um mistério, mas alquimistas opositores já estão se organizando para semear espões nesses grupos.

Convenção de Alquimistas: existem rumores que a cada sete anos uma grande Convenção de Alquimistas é celebrada em Igna. Para esse evento vêm magos alquimistas e de outros colégios de todos os Reinos! E, segundo os boatos, até mesmo do Império, Ilhas Independentes, e mais além, até mesmo outros mundos e planos, é o que dizem. Em tal feira é possível encontrar os mais diversos ingredientes mágicos e até coisas ainda mais raras, e perigosas.

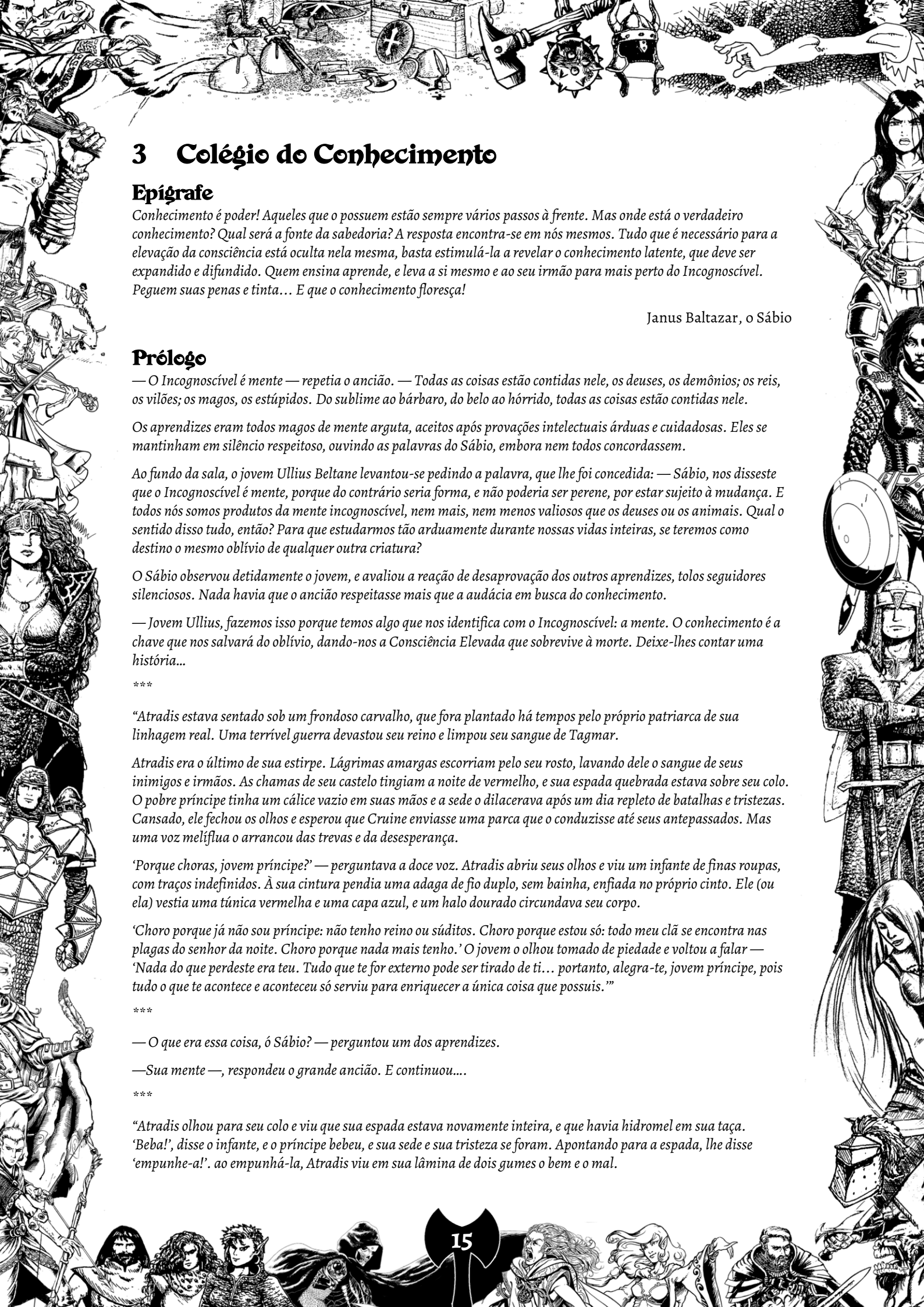
Assassinato e Roubo em Ignia: recentemente um velho alquimista que passou muitos anos enclausurado em sua torre esteve em Igna. Ele exigia uma audiência pessoal com o Alquimestre-Mor, infelizmente, o velho foi encontrado morto em seus aposentos. O jovem pupilo desse alquimista, encontrado moribundo na cena do crime, conseguiu revelar apenas que o grimório de magias do seu senhor fora roubado.

Calabouço secreto: conta-se que na filial do colégio em Âmiem há um calabouço secreto que abrigaria a mais vasta coleção de itens encantados do Mundo. Objetos e pergaminhos mágicos de raro poder, alguns que nem mesmo se sabe a utilidade, outros ainda que talvez sejam do Segundo Ciclo. Cada vez mais objetos são adquiridos e guardados nesse. No entanto, há boatos que certos itens tem desaparecido.

Exército de Animados Metálicos: um dos monarcas dos Reinos teria encomendado secretamente ao colégio Alquímico a construção de um exército de Animados Metálicos, alguns rumores dão conta de milhares de armaduras animadas prontas para a guerra que estão sendo movimentados sorrateiramente em pequenos grupos de três ou quatro indivíduos. Qual monarca, está por trás desse esquema e quem gerenciou a construção dessa armada, se é que ela existe, permanece em total obscuridade. Embora o nome de Marcos Calisto, Alquimestre-Mor do Colégio Alquímico de Âmien, já tenha sido sussurrado mais de uma vez.

Colégio do Conhecimento





3 Colégio do Conhecimento

Epígrafe

Conhecimento é poder! Aqueles que o possuem estão sempre vários passos à frente. Mas onde está o verdadeiro conhecimento? Qual será a fonte da sabedoria? A resposta encontra-se em nós mesmos. Tudo que é necessário para a elevação da consciência está oculta nela mesma, basta estimulá-la a revelar o conhecimento latente, que deve ser expandido e difundido. Quem ensina aprende, e leva a si mesmo e ao seu irmão para mais perto do Incognoscível. Peguem suas penas e tinta... E que o conhecimento floresça!

Janus Baltazar, o Sábio

Prólogo

— O Incognoscível é mente — repetia o ancião. — Todas as coisas estão contidas nele, os deuses, os demônios; os reis, os vilões; os magos, os estúpidos. Do sublime ao bárbaro, do belo ao horrído, todas as coisas estão contidas nele.

Os aprendizes eram todos magos de mente arguta, aceitos após provações intelectuais árduas e cuidadosas. Eles se mantinham em silêncio respeitoso, ouvindo as palavras do Sábio, embora nem todos concordassem.

Ao fundo da sala, o jovem Ullius Beltane levantou-se pedindo a palavra, que lhe foi concedida: — Sábio, nos disseste que o Incognoscível é mente, porque do contrário seria forma, e não poderia ser perene, por estar sujeito à mudança. E todos nós somos produtos da mente incognoscível, nem mais, nem menos valiosos que os deuses ou os animais. Qual o sentido disso tudo, então? Para que estudarmos tão arduamente durante nossas vidas inteiras, se teremos como destino o mesmo oblivio de qualquer outra criatura?

O Sábio observou detidamente o jovem, e avaliou a reação de desaprovação dos outros aprendizes, tolos seguidores silenciosos. Nada havia que o ancião respeitasse mais que a audácia em busca do conhecimento.

— Jovem Ullius, fazemos isso porque temos algo que nos identifica com o Incognoscível: a mente. O conhecimento é a chave que nos salvará do oblivio, dando-nos a Consciência Elevada que sobrevive à morte. Deixe-lhes contar uma história...

“Atradis estava sentado sob um frondoso carvalho, que fora plantado há tempos pelo próprio patriarca de sua linhagem real. Uma terrível guerra devastou seu reino e limpou seu sangue de Tagmar.

Atradis era o último de sua estirpe. Lágrimas amargas escorriam pelo seu rosto, lavando dele o sangue de seus inimigos e irmãos. As chamas de seu castelo tingiam a noite de vermelho, e sua espada quebrada estava sobre seu colo. O pobre príncipe tinha um cálice vazio em suas mãos e a sede o dilacerava após um dia repleto de batalhas e tristezas. Cansado, ele fechou os olhos e esperou que Cruine enviasse uma parca que o conduzisse até seus antepassados. Mas uma voz melíflua o arrancou das trevas e da desesperança.

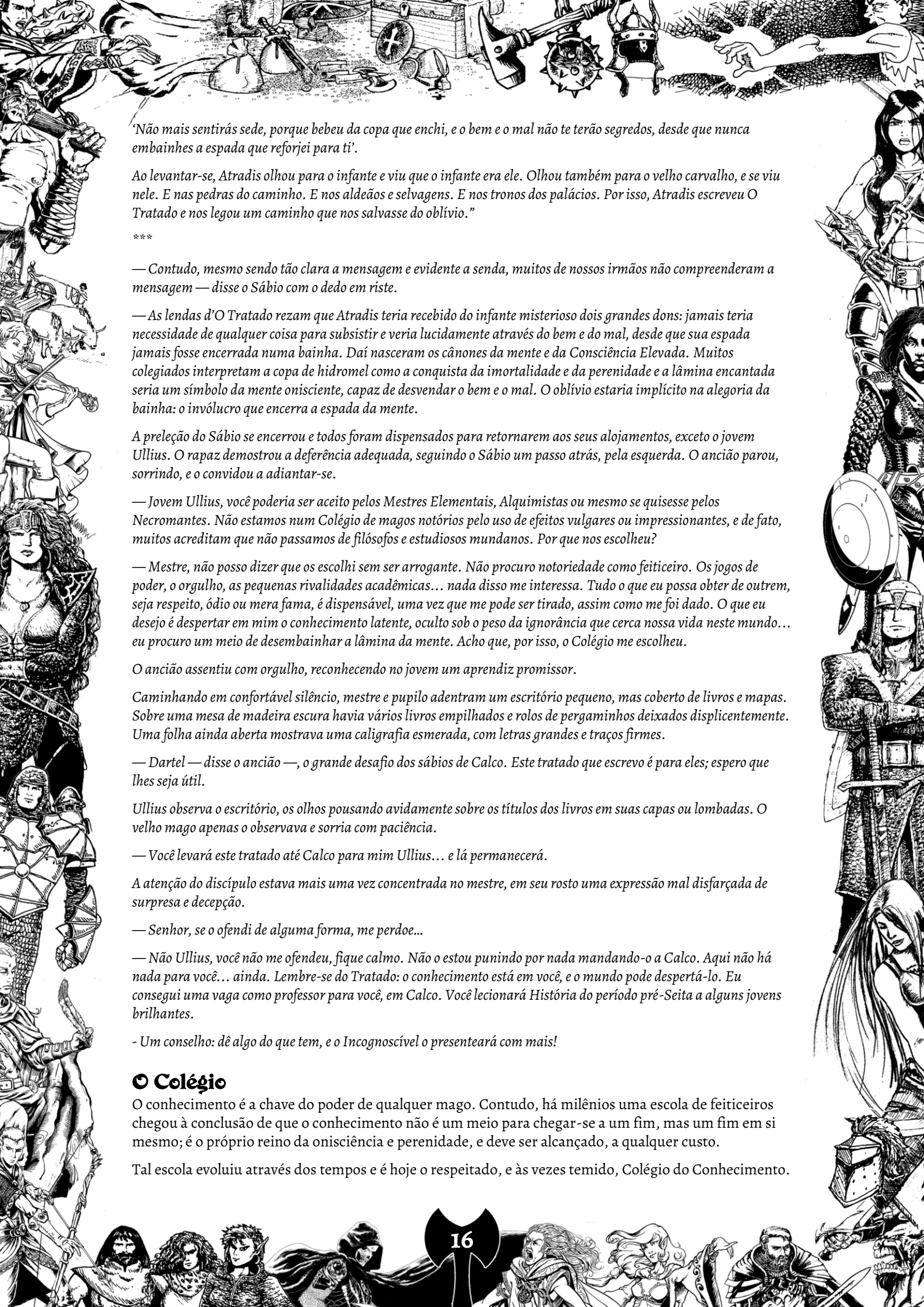
“Porque choras, jovem príncipe?” — perguntava a doce voz. Atradis abriu seus olhos e viu um infante de finas roupas, com traços indefinidos. À sua cintura pendia uma adaga de fio duplo, sem bainha, enfiada no próprio cinto. Ele (ou ela) vestia uma túnica vermelha e uma capa azul, e um halo dourado circundava seu corpo.

“Choro porque já não sou príncipe: não tenho reino ou súditos. Choro porque estou só: todo meu clã se encontra nas plagas do senhor da noite. Choro porque nada mais tenho.” O jovem o olhou tomado de piedade e voltou a falar — “Nada do que perdeste era teu. Tudo que te for externo pode ser tirado de ti... portanto, alegra-te, jovem príncipe, pois tudo o que te acontece e aconteceu só serviu para enriquecer a única coisa que possuis.”

— O que era essa coisa, ó Sábio? — perguntou um dos aprendizes.

— Sua mente —, respondeu o grande ancião. E continuou....

“Atradis olhou para seu colo e viu que sua espada estava novamente inteira, e que havia hidromel em sua taça. ‘Beba!’, disse o infante, e o príncipe bebeu, e sua sede e sua tristeza se foram. Apontando para a espada, lhe disse ‘empunhe-a!’. ao empunhá-la, Atradis viu em sua lâmina de dois gumes o bem e o mal.



'Não mais sentirás sede, porque bebeu da copa que enchi, e o bem e o mal não te terão segredos, desde que nunca embainhes a espada que reforcei para ti'.

Ao levantar-se, Atradis olhou para o infante e viu que o infante era ele. Olhou também para o velho carvalho, e se viu nele. E nas pedras do caminho. E nos aldeãos e selvagens. E nos tronos dos palácios. Por isso, Atradis escreveu O Tratado e nos legou um caminho que nos salvasse do oblívio."

— Contudo, mesmo sendo tão clara a mensagem e evidente a senda, muitos de nossos irmãos não compreenderam a mensagem — disse o Sábio com o dedo em riste.

— As lendas d'O Tratado rezam que Atradis teria recebido do infante misterioso dois grandes dons: jamais teria necessidade de qualquer coisa para subsistir e veria lucidamente através do bem e do mal, desde que sua espada jamais fosse encerrada numa bainha. Daí nasceram os cânone da mente e da Consciência Elevada. Muitos colegiados interpretam a copa de hidromel como a conquista da imortalidade e da perenidade e a lâmina encantada seria um símbolo da mente onisciente, capaz de desvendar o bem e o mal. O oblívio estaria implícito na alegoria da bainha: o invólucro que encerra a espada da mente.

A preleção do Sábio se encerrou e todos foram dispensados para retornarem aos seus alojamentos, exceto o jovem Ullius. O rapaz demonstrou a deferência adequada, seguindo o Sábio um passo atrás, pela esquerda. O ancião parou, sorrindo, e o convidou a adiantar-se.

— Jovem Ullius, você poderia ser aceito pelos Mestres Elementais, Alquimistas ou mesmo se quisesse pelos Necromantes. Não estamos num Colégio de magos notórios pelo uso de efeitos vulgares ou impressionantes, e de fato, muitos acreditam que não passamos de filósofos e estudiosos mundanos. Por que nos escolheu?

— Mestre, não posso dizer que os escolhi sem ser arrogante. Não procuro notoriedade como feiticeiro. Os jogos de poder, o orgulho, as pequenas rivalidades acadêmicas... nada disso me interessa. Tudo o que eu possa obter de outrem, seja respeito, ódio ou mera fama, é dispensável, uma vez que me pode ser tirado, assim como me foi dado. O que eu desejo é despertar em mim o conhecimento latente, oculto sob o peso da ignorância que cerca nossa vida neste mundo... eu procuro um meio de desembainhar a lâmina da mente. Acho que, por isso, o Colégio me escolheu.

O ancião assentiu com orgulho, reconhecendo no jovem um aprendiz promissor.

Caminhando em confortável silêncio, mestre e pupilo adentram um escritório pequeno, mas coberto de livros e mapas. Sobre uma mesa de madeira escura havia vários livros empilhados e rolos de pergaminhos deixados displicentemente. Uma folha ainda aberta mostrava uma caligrafia esmerada, com letras grandes e traços firmes.

— Dartel — disse o ancião —, o grande desafio dos sábios de Calco. Este tratado que escrevo é para eles; espero que lhes seja útil.

Ullius observa o escritório, os olhos pousando avidamente sobre os títulos dos livros em suas capas ou lombadas. O velho mago apenas o observava e sorria com paciência.

— Você levará este tratado até Calco para mim Ullius... e lá permanecerá.

A atenção do discípulo estava mais uma vez concentrada no mestre, em seu rosto uma expressão mal disfarçada de surpresa e decepção.

— Senhor, se o ofendi de alguma forma, me perdoe...

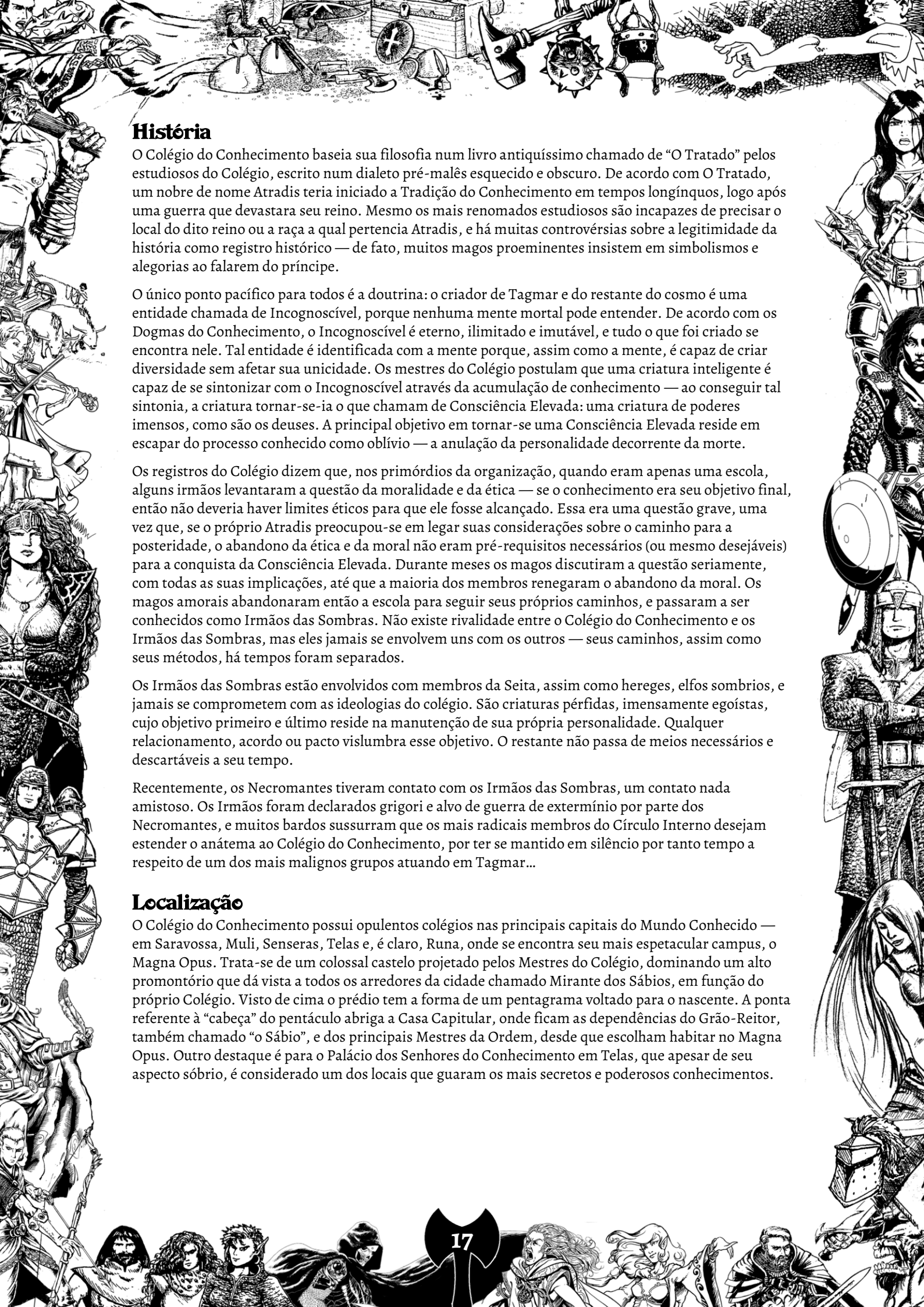
— Não Ullius, você não me ofendeu, fique calmo. Não o estou punindo por nada mandando-o a Calco. Aqui não há nada para você... ainda. Lembre-se do Tratado: o conhecimento está em você, e o mundo pode despertá-lo. Eu consegui uma vaga como professor para você, em Calco. Você lecionará História do período pré-Seita a alguns jovens brilhantes.

- Um conselho: dê algo do que tem, e o Incognoscível o presenteará com mais!

O Colégio

O conhecimento é a chave do poder de qualquer mago. Contudo, há milênios uma escola de feiticeiros chegou à conclusão de que o conhecimento não é um meio para chegar-se a um fim, mas um fim em si mesmo; é o próprio reino da onisciência e perenidade, e deve ser alcançado, a qualquer custo.

Tal escola evoluiu através dos tempos e é hoje o respeitado, e às vezes temido, Colégio do Conhecimento.



História

O Colégio do Conhecimento baseia sua filosofia num livro antiquíssimo chamado de “O Tratado” pelos estudiosos do Colégio, escrito num dialeto pré-malês esquecido e obscuro. De acordo com O Tratado, um nobre de nome Atradis teria iniciado a Tradição do Conhecimento em tempos longínquos, logo após uma guerra que devastara seu reino. Mesmo os mais renomados estudiosos são incapazes de precisar o local do dito reino ou a raça a qual pertencia Atradis, e há muitas controvérsias sobre a legitimidade da história como registro histórico — de fato, muitos magos proeminentes insistem em simbolismos e alegorias ao falarem do príncipe.

O único ponto pacífico para todos é a doutrina: o criador de Tagmar e do restante do cosmo é uma entidade chamada de Incognoscível, porque nenhuma mente mortal pode entender. De acordo com os Dogmas do Conhecimento, o Incognoscível é eterno, ilimitado e imutável, e tudo o que foi criado se encontra nele. Tal entidade é identificada com a mente porque, assim como a mente, é capaz de criar diversidade sem afetar sua unicidade. Os mestres do Colégio postulam que uma criatura inteligente é capaz de se sintonizar com o Incognoscível através da acumulação de conhecimento — ao conseguir tal sintonia, a criatura tornar-se-ia o que chamam de Consciência Elevada: uma criatura de poderes imensos, como são os deuses. A principal objetivo em tornar-se uma Consciência Elevada reside em escapar do processo conhecido como obliúvio — a anulação da personalidade decorrente da morte.

Os registros do Colégio dizem que, nos primórdios da organização, quando eram apenas uma escola, alguns irmãos levantaram a questão da moralidade e da ética — se o conhecimento era seu objetivo final, então não deveria haver limites éticos para que ele fosse alcançado. Essa era uma questão grave, uma vez que, se o próprio Atradis preocupou-se em legar suas considerações sobre o caminho para a posteridade, o abandono da ética e da moral não eram pré-requisitos necessários (ou mesmo desejáveis) para a conquista da Consciência Elevada. Durante meses os magos discutiram a questão seriamente, com todas as suas implicações, até que a maioria dos membros renegaram o abandono da moral. Os magos amorais abandonaram então a escola para seguir seus próprios caminhos, e passaram a ser conhecidos como Irmãos das Sombras. Não existe rivalidade entre o Colégio do Conhecimento e os Irmãos das Sombras, mas eles jamais se envolvem uns com os outros — seus caminhos, assim como seus métodos, há tempos foram separados.

Os Irmãos das Sombras estão envolvidos com membros da Seita, assim como hereges, elfos sombrios, e jamais se comprometem com as ideologias do colégio. São criaturas perversas, imensamente egoístas, cujo objetivo primeiro e último reside na manutenção de sua própria personalidade. Qualquer relacionamento, acordo ou pacto vislumbra esse objetivo. O restante não passa de meios necessários e descartáveis a seu tempo.

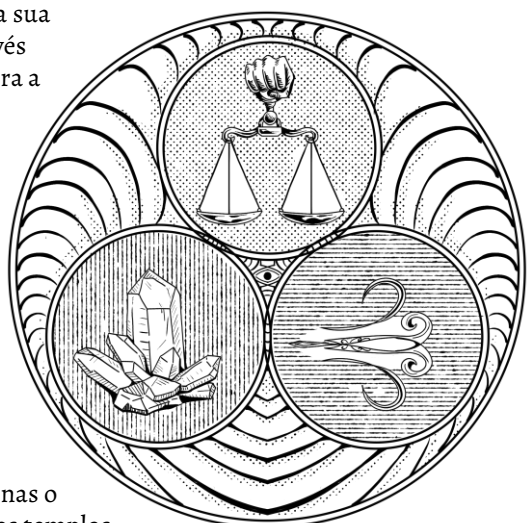
Recentemente, os Necromantes tiveram contato com os Irmãos das Sombras, um contato nada amistoso. Os Irmãos foram declarados grigori e alvo de guerra de extermínio por parte dos Necromantes, e muitos bardos sussurram que os mais radicais membros do Círculo Interno desejam estender o anátema ao Colégio do Conhecimento, por ter se mantido em silêncio por tanto tempo a respeito de um dos mais malignos grupos atuando em Tagmar...

Localização

O Colégio do Conhecimento possui opulentos colégios nas principais capitais do Mundo Conhecido — em Saravossa, Muli, Senseras, Telas e, é claro, Runa, onde se encontra seu mais espetacular campus, o Magna Opus. Trata-se de um colossal castelo projetado pelos Mestres do Colégio, dominando um alto promontório que dá vista a todos os arredores da cidade chamado Mirante dos Sábios, em função do próprio Colégio. Visto de cima o prédio tem a forma de um pentagrama voltado para o nascente. A ponta referente à “cabeça” do pentáculo abriga a Casa Capitular, onde ficam as dependências do Grão-Reitor, também chamado “o Sábio”, e dos principais Mestres da Ordem, desde que escolham habitar no Magna Opus. Outro destaque é para o Palácio dos Senhores do Conhecimento em Telas, que apesar de seu aspecto sóbrio, é considerado um dos locais que guarnecem os mais secretos e poderosos conhecimentos.

Símbolos

Os membros do Colégio são vastamente conhecidos pela sua afeição à Simbologia. Sua arte refinou-se bastante através dos milênios, mas algumas chaves são fundamentais para a decifração de seus símbolos: para o Colégio, as cores amarelo, vermelho e azul representam três estágios, por assim dizer, das criações do Incognoscível. O vermelho representa a inércia, a cristalização, e em geral serve para designar as criações do mundo físico; o azul é o dinamismo, o movimento e a mudança, e é vastamente utilizado para designar forças espirituais, em especial a magia; e o amarelo é a cor que designa o equilíbrio, a força reguladora entre a inércia e a mudança, e faz referência à Consciência Elevada. Os Mestres e personalidades veneradas deste colégio são identificadas em pinturas e afrescos com um halo amarelo em torno do corpo, e apenas o Sábio usa vestimentas e paramentos amarelos dentro dos templos do Colégio.



A espada (ou qualquer outra lâmina de fio duplo) é a representante da mente — a lâmina de dois gumes que penetra o bem e o mal. Os gumes da lâmina são brancos e pretos, enquanto seu cabo, por motivos óbvios, é dourado. O mais difundido emblema do Colégio do Conhecimento, que serve para o identificar junto ao mundo exterior, é o de três círculos flamejantes anelados, um amarelo ao alto, sobre um vermelho e um azul, com um punhal no interior de cada círculo, com os cabos se tocando no interior do emblema.

Objetivos

O Tratado reza que todos os seres inteligentes provêm da mente incognoscível, e por isso podem sintonizar com ela. Quando isso acontece, nasce uma Consciência Elevada — uma personalidade pronta para a onisciência e livre da morte. O compêndio diz que todo o conhecimento necessário para a elevação da consciência está oculto nela mesma, embora apenas as relações com o mundo (que também é produto do Incognoscível) possam estimular e revelar este conhecimento latente. Por isso os noviços do Colégio são estimulados ao estudo e, principalmente, à prática de tudo o que aprenderam — todo conhecimento adquirido é somado ao anterior, transformando-o e possibilitando a aquisição de novas informações, que serão postas em prática, gerando experiências que serão assimiladas, permitindo a continuidade do processo.

Os magos do conhecimento não são egoístas. se simplesmente buscassem a elevação para si mesmos, não seriam muito diferentes dos Irmãos das Sombras. Como era de se esperar num Colégio de magos com este nome, a passagem do conhecimento é vista como fundamental no caminho que leva à elevação. Parafraseando o Tratado: “quem ensina aprende, e leva a si mesmo e ao seu irmão para mais perto do Incognoscível”. Cada membro do Colégio deve passar pela experiência do magistério alguma vez em sua vida, formalmente ou não.

O conhecimento deve ser espalhado — sem esta atitude, o Colégio perde sua razão de ser.

Para ser aceito no Colégio

A busca incessante pelo conhecimento oblitera qualquer outra necessidade. os postulantes ao Colégio devem estar prontos a abandonar qualquer outra preocupação em suas vidas: estudo árduo, duradouro e dedicado são a única rotina que conhecem estes magos.

Como vivem para o mundo intelectual, um certo desapego pelas coisas materiais e passageiras também são muito valorizados nos candidatos. Os tomos, as bibliotecas, os pergaminhos ancestrais: nada disso tem valor em si senão pelas informações que encerram em suas páginas. Com o passar dos anos, é comum que o desapego e a obstinação dos Magos do Conhecimento venham a se tornar puro estoicismo.

Humanos e meio-elfos predominam no Colégio, em termos raciais. Embora não se possa dizer que haja poucos elfos dourados, nem de perto eles se igualam numericamente aos seus meios-irmãos e à grande



quantidade de estudiosos humanos. Talvez pela vida reservada e reclusa em prédios sombrios e embolorados, pouquíssimos elfos florestais se associam a esta escola de magos.

Ética

Os magos do conhecimento insistem com seus discípulos: devemos viver no mundo e para o mundo, jamais pertencendo a ele. Suas práticas e tradições têm o objetivo de gerar mentes elevadas que trarão prosperidade para Tagmar e para os filhos dos deuses. Vaidade, sede de poder ou mero desejo de reconhecimento não têm espaço nesta escola. Uma vez, após visitar um dod Colégiod do Conhecimento, um poderoso mago elementalista afirmou: “parecem todos iguais”. De fato, sua filosofia prega que as diferenças entre os seres inteligentes surgem em função de seus vícios, que expressam desarmonia. As virtudes, por sua vez, trazem equilíbrio e levam todos aos pés do Incognoscível.

Um mago do conhecimento deve cultivar a disciplina e o altruísmo acima de todas as virtudes: aquela ajuda na busca da Consciência Elevada e ampara nos momentos de turbulência; esta evita que os magos caiam nas armadilhas do individualismo que os prende ao mundo.

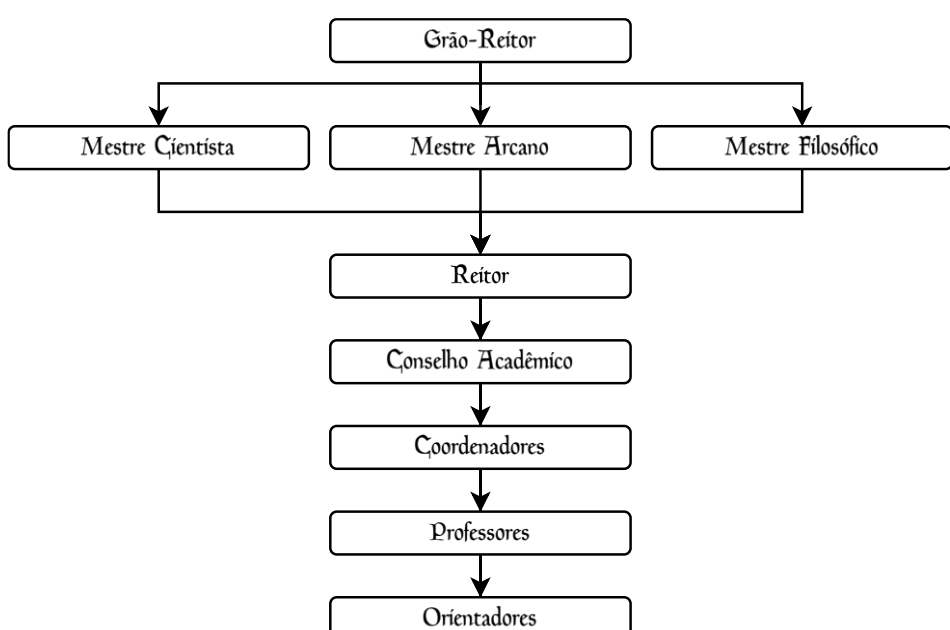
Organização

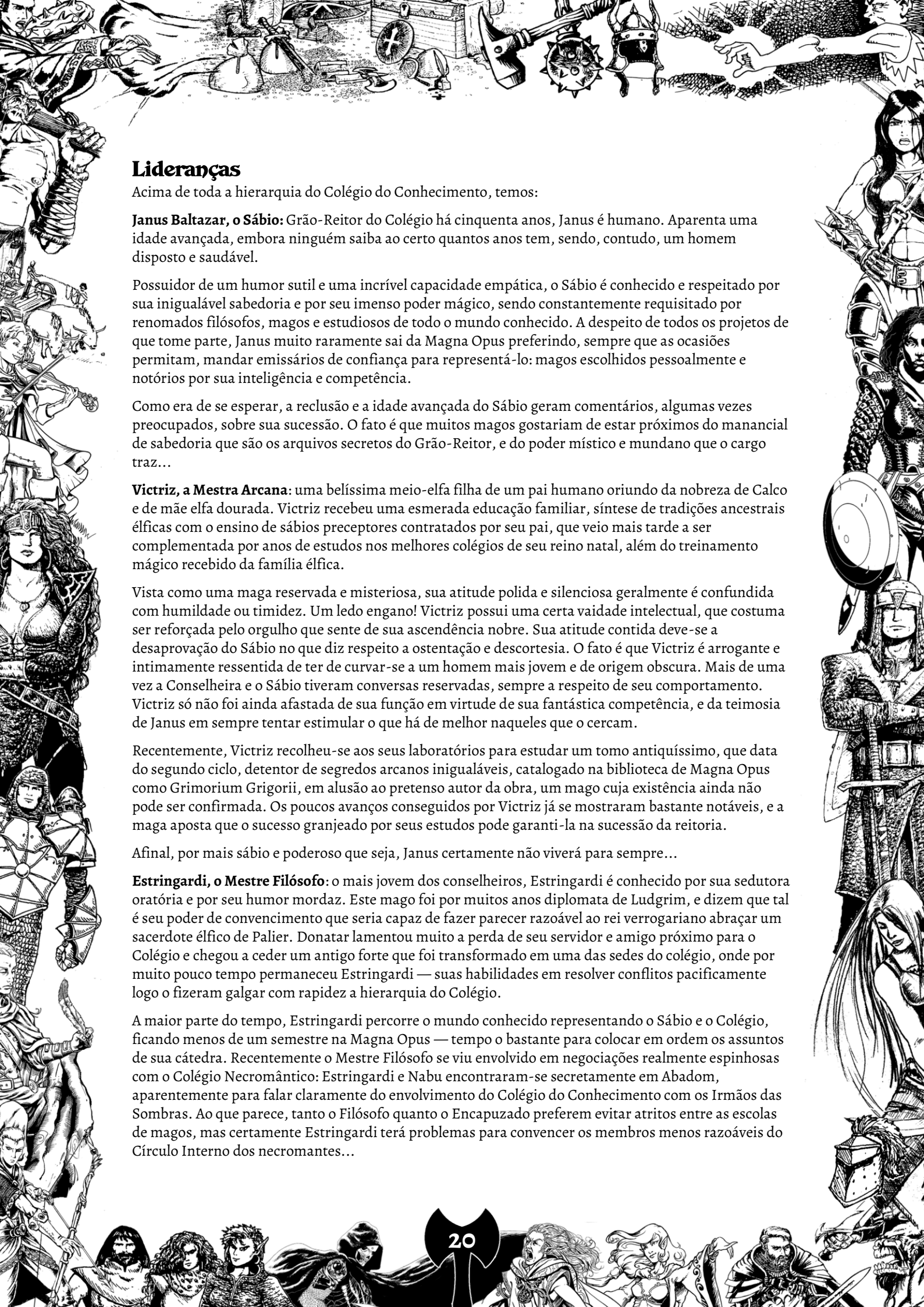
Como era de se esperar, o Colégio adota uma hierarquia rígida e formal — cada Instituição conta com um Reitor, que tem sob sua direção um Conselho Acadêmico, responsável pela organização do conhecimento a ser transmitido e pelo recrutamento de magos capazes para ensiná-lo. Todas as instituições de ensino, por sua vez, estão submetidas à Magna Opus e às deliberações do Sábio e seu Conselho de Mestres.

O Sábio, Grão-Reitor da Magna Opus e de todas as instituições do Colégio, é o mais alto cargo da organização, o guardador e transmissor dos ensinamentos de Atradis. Apoiado por seus Conselheiros-Mestres, ele dita o planejamento mágico e pedagógico a ser seguido por todos os estudiosos. O cargo é vitalício, mas o Sábio pode se aposentar quando bem entender, indicando seu substituto. É costume que cada Sábio deixe em testamento o nome de seu sucessor em caso de morte, mas se isso não acontecer uma reunião, chamada Capítulo, é convocada e quando todos os reitores de todas as instituições do Colégio se reúnem para eleger o novo Sábio.

Embora as demais Instituições do Conhecimento tenham um número mais ou menos variável de Conselheiros a serviço do Reitor, Magna Opus conta com três Conselheiros-Mestres: o Mestre Cientista, responsável pelos estudos relativos ao mundo físico e suas ciências; o Mestre Arcano, que rege a cátedra que estuda as conexões mágicas e suas leis e o Mestre Filósofo, responsável pelas ciências éticas, morais e metafísicas.

Abaixo do Sábio, do Conselho de Mestres e dos reitores encontra-se um sem-número de coordenadores, professores e orientadores, organizados da forma que melhor couber a cada colégio.





Lideranças

Acima de toda a hierarquia do Colégio do Conhecimento, temos:

Janus Baltazar, o Sábio: Grão-Reitor do Colégio há cinquenta anos, Janus é humano. Aparenta uma idade avançada, embora ninguém saiba ao certo quantos anos tem, sendo, contudo, um homem disposto e saudável.

Possuidor de um humor sutil e uma incrível capacidade empática, o Sábio é conhecido e respeitado por sua inigualável sabedoria e por seu imenso poder mágico, sendo constantemente requisitado por renomados filósofos, magos e estudiosos de todo o mundo conhecido. A despeito de todos os projetos de que tome parte, Janus muito raramente sai da Magna Opus preferindo, sempre que as ocasiões permitam, mandar emissários de confiança para representá-lo: magos escolhidos pessoalmente e notórios por sua inteligência e competência.

Como era de se esperar, a reclusão e a idade avançada do Sábio geram comentários, algumas vezes preocupados, sobre sua sucessão. O fato é que muitos magos gostariam de estar próximos do manancial de sabedoria que são os arquivos secretos do Grão-Reitor, e do poder místico e mundano que o cargo traz...

Victriz, a Mestra Arcana: uma belíssima meio-elfa filha de um pai humano oriundo da nobreza de Calco e de mãe elfa dourada. Victriz recebeu uma esmerada educação familiar, síntese de tradições ancestrais élficas com o ensino de sábios preceptores contratados por seu pai, que veio mais tarde a ser complementada por anos de estudos nos melhores colégios de seu reino natal, além do treinamento mágico recebido da família élfica.

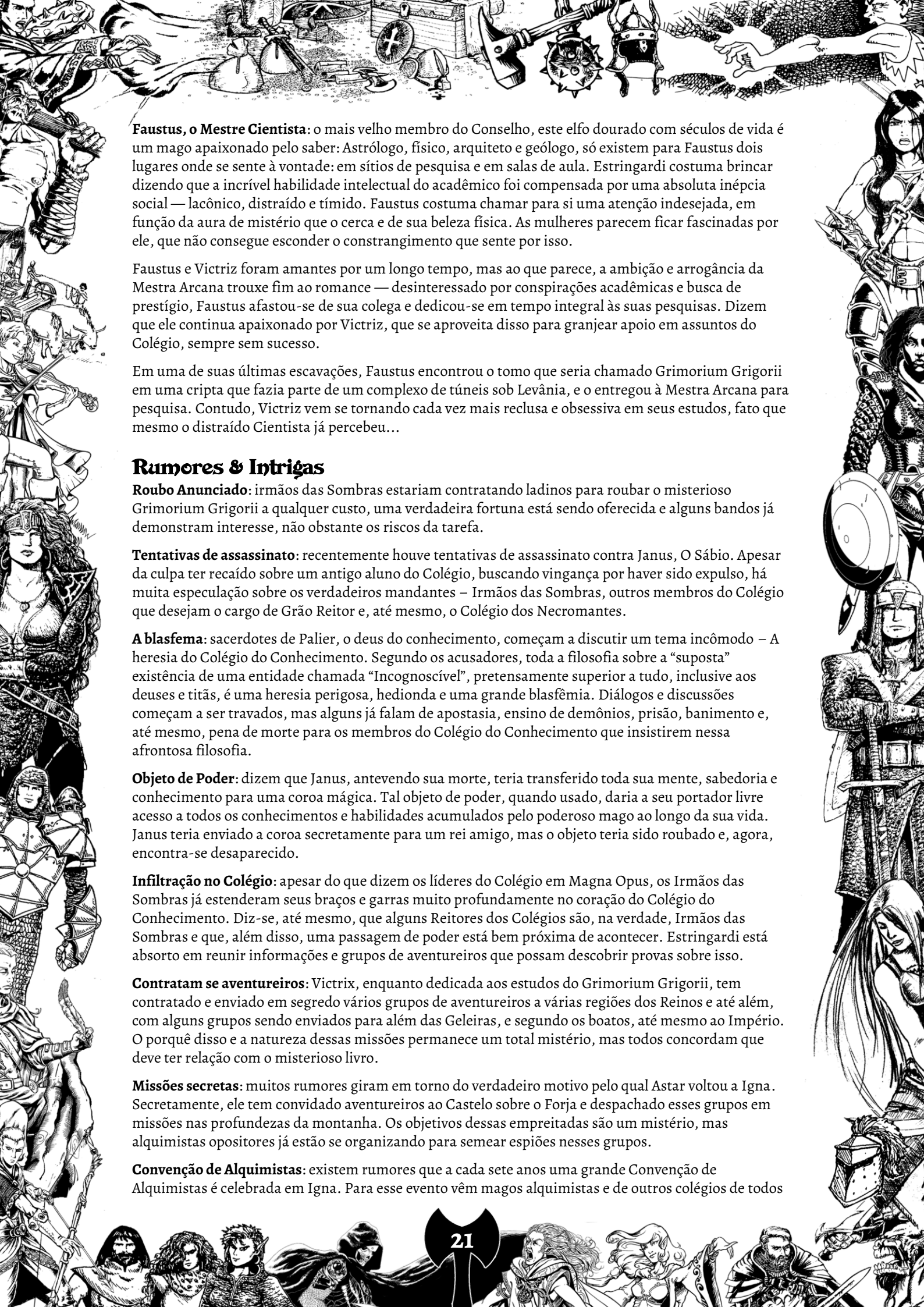
Vista como uma maga reservada e misteriosa, sua atitude polida e silenciosa geralmente é confundida com humildade ou timidez. Um ledor engano! Victriz possui uma certa vaidade intelectual, que costuma ser reforçada pelo orgulho que sente de sua ascendência nobre. Sua atitude contida deve-se a desaprovação do Sábio no que diz respeito a ostentação e descortesia. O fato é que Victriz é arrogante e intimamente ressentida de ter de curvar-se a um homem mais jovem e de origem obscura. Mais de uma vez a Conselheira e o Sábio tiveram conversas reservadas, sempre a respeito de seu comportamento. Victriz só não foi ainda afastada de sua função em virtude de sua fantástica competência, e da teimosia de Janus em sempre tentar estimular o que há de melhor naqueles que o cercam.

Recentemente, Victriz recolheu-se aos seus laboratórios para estudar um tomo antiquíssimo, que data do segundo ciclo, detentor de segredos arcanos inigualáveis, catalogado na biblioteca de Magna Opus como Grimorium Grigorii, em alusão ao pretenso autor da obra, um mago cuja existência ainda não pode ser confirmada. Os poucos avanços conseguidos por Victriz já se mostraram bastante notáveis, e a maga aposta que o sucesso granjeado por seus estudos pode garanti-la na sucessão da reitoria.

Apesar, por mais sábio e poderoso que seja, Janus certamente não viverá para sempre...

Estringardi, o Mestre Filósofo: o mais jovem dos conselheiros, Estringardi é conhecido por sua sedutora oratória e por seu humor mordaz. Este mago foi por muitos anos diplomata de Ludgrim, e dizem que tal é seu poder de convencimento que seria capaz de fazer parecer razoável ao rei verrogariano abraçar um sacerdote élfico de Palier. Donatar lamentou muito a perda de seu servidor e amigo próximo para o Colégio e chegou a ceder um antigo forte que foi transformado em uma das sedes do colégio, onde por muito pouco tempo permaneceu Estringardi — suas habilidades em resolver conflitos pacificamente logo o fizeram galgar com rapidez a hierarquia do Colégio.

A maior parte do tempo, Estringardi percorre o mundo conhecido representando o Sábio e o Colégio, ficando menos de um semestre na Magna Opus — tempo o bastante para colocar em ordem os assuntos de sua cátedra. Recentemente o Mestre Filósofo se viu envolvido em negociações realmente espinhosas com o Colégio Necromântico: Estringardi e Nabu encontraram-se secretamente em Abadom, aparentemente para falar claramente do envolvimento do Colégio do Conhecimento com os Irmãos das Sombras. Ao que parece, tanto o Filósofo quanto o Encapuzado preferem evitar atritos entre as escolas de magos, mas certamente Estringardi terá problemas para convencer os membros menos razoáveis do Círculo Interno dos necromantes...



Faustus, o Mestre Cientista: o mais velho membro do Conselho, este elfo dourado com séculos de vida é um mago apaixonado pelo saber: Astrólogo, físico, arquiteto e geólogo, só existem para Faustus dois lugares onde se sente à vontade: em sítios de pesquisa e em salas de aula. Estringardi costuma brincar dizendo que a incrível habilidade intelectual do acadêmico foi compensada por uma absoluta inépcia social — lacônico, distraído e tímido. Faustus costuma chamar para si uma atenção indesejada, em função da aura de mistério que o cerca e de sua beleza física. As mulheres parecem ficar fascinadas por ele, que não consegue esconder o constrangimento que sente por isso.

Faustus e Victriz foram amantes por um longo tempo, mas ao que parece, a ambição e arrogância da Mestra Arcana trouxe fim ao romance — desinteressado por conspirações acadêmicas e busca de prestígio, Faustus afastou-se de sua colega e dedicou-se em tempo integral às suas pesquisas. Dizem que ele continua apaixonado por Victriz, que se aproveita disso para granjear apoio em assuntos do Colégio, sempre sem sucesso.

Em uma de suas últimas escavações, Faustus encontrou o tomo que seria chamado Grimorium Grigorii em uma cripta que fazia parte de um complexo de túneis sob Levânia, e o entregou à Mestra Arcana para pesquisa. Contudo, Victriz vem se tornando cada vez mais reclusa e obsessiva em seus estudos, fato que mesmo o distraído Cientista já percebeu...

Rumores & Intrigas

Roubo Anunciado: irmãos das Sombras estariam contratando ladinos para roubar o misterioso Grimorium Grigorii a qualquer custo, uma verdadeira fortuna está sendo oferecida e alguns bandos já demonstram interesse, não obstante os riscos da tarefa.

Tentativas de assassinato: recentemente houve tentativas de assassinato contra Janus, O Sábio. Apesar da culpa ter recaído sobre um antigo aluno do Colégio, buscando vingança por haver sido expulso, há muita especulação sobre os verdadeiros mandantes — Irmãos das Sombras, outros membros do Colégio que desejam o cargo de Grão Reitor e, até mesmo, o Colégio dos Necromantes.

A blasfema: sacerdotes de Palier, o deus do conhecimento, começam a discutir um tema incômodo — A heresia do Colégio do Conhecimento. Segundo os acusadores, toda a filosofia sobre a “suposta” existência de uma entidade chamada “Incognoscível”, pretensamente superior a tudo, inclusive aos deuses e titãs, é uma heresia perigosa, hedionda e uma grande blasfêmia. Diálogos e discussões começam a ser travados, mas alguns já falam de apostasia, ensino de demônios, prisão, banimento e, até mesmo, pena de morte para os membros do Colégio do Conhecimento que insistirem nessa afrontosa filosofia.

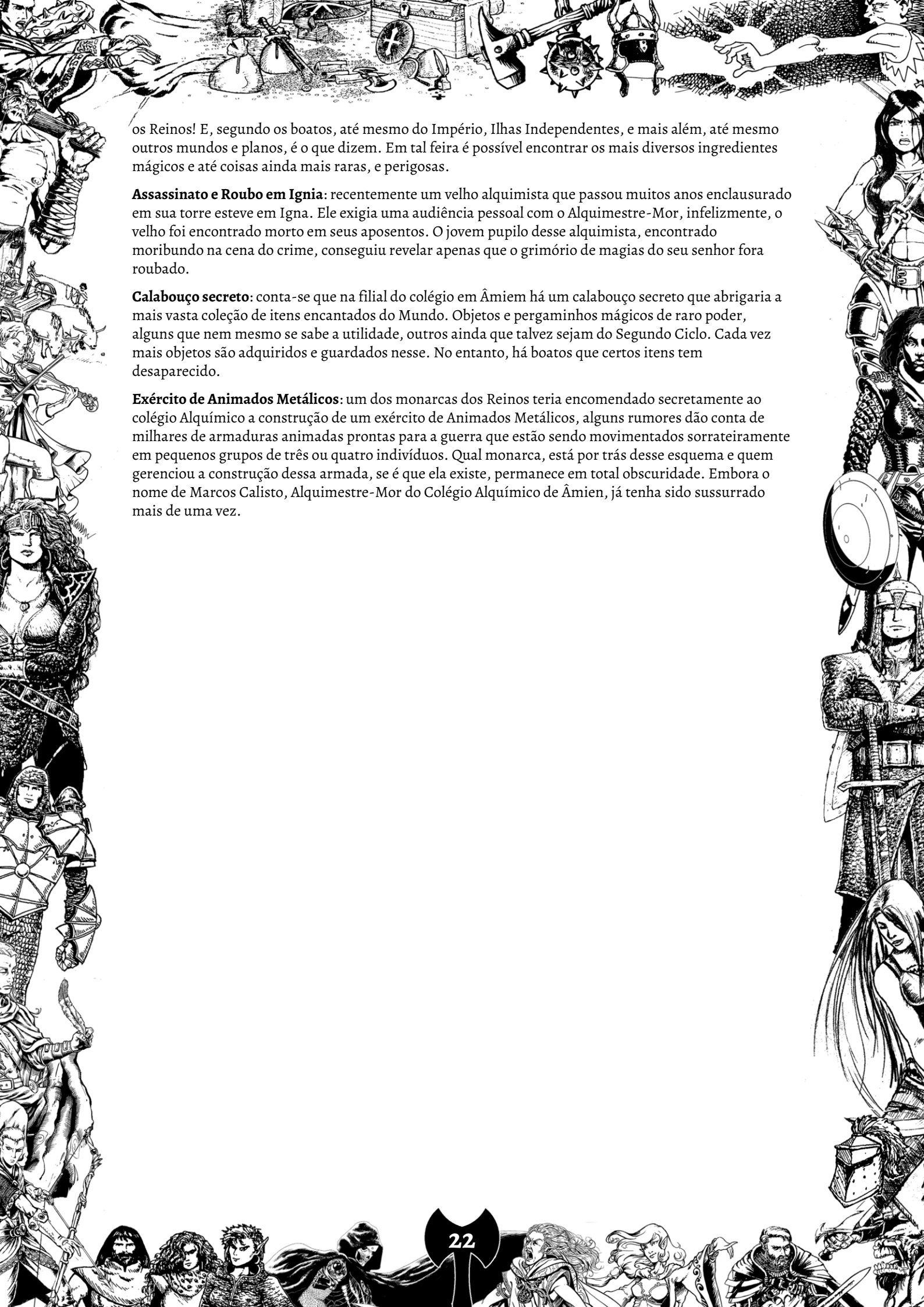
Objeto de Poder: dizem que Janus, antevendo sua morte, teria transferido toda sua mente, sabedoria e conhecimento para uma coroa mágica. Tal objeto de poder, quando usado, daria a seu portador livre acesso a todos os conhecimentos e habilidades acumulados pelo poderoso mago ao longo da sua vida. Janus teria enviado a coroa secretamente para um rei amigo, mas o objeto teria sido roubado e, agora, encontra-se desaparecido.

Infiltração no Colégio: apesar do que dizem os líderes do Colégio em Magna Opus, os Irmãos das Sombras já estenderam seus braços e garras muito profundamente no coração do Colégio do Conhecimento. Diz-se, até mesmo, que alguns Reitores dos Colégios são, na verdade, Irmãos das Sombras e que, além disso, uma passagem de poder está bem próxima de acontecer. Estringardi está absorto em reunir informações e grupos de aventureiros que possam descobrir provas sobre isso.

Contratam se aventureiros: Victriz, enquanto dedicada aos estudos do Grimorium Grigorii, tem contratado e enviado em segredo vários grupos de aventureiros a várias regiões dos Reinos e até além, com alguns grupos sendo enviados para além das Geleiras, e segundo os boatos, até mesmo ao Império. O porquê disso e a natureza dessas missões permanece um total mistério, mas todos concordam que deve ter relação com o misterioso livro.

Missões secretas: muitos rumores giram em torno do verdadeiro motivo pelo qual Astar voltou a Igna. Secretamente, ele tem convidado aventureiros ao Castelo sobre o Forja e despachado esses grupos em missões nas profundezas da montanha. Os objetivos dessas empreitadas são um mistério, mas alquimistas opositores já estão se organizando para semear espíões nesses grupos.

Convenção de Alquimistas: existem rumores que a cada sete anos uma grande Convenção de Alquimistas é celebrada em Igna. Para esse evento vêm magos alquimistas e de outros colégios de todos



os Reinos! E, segundo os boatos, até mesmo do Império, Ilhas Independentes, e mais além, até mesmo outros mundos e planos, é o que dizem. Em tal feira é possível encontrar os mais diversos ingredientes mágicos e até coisas ainda mais raras, e perigosas.

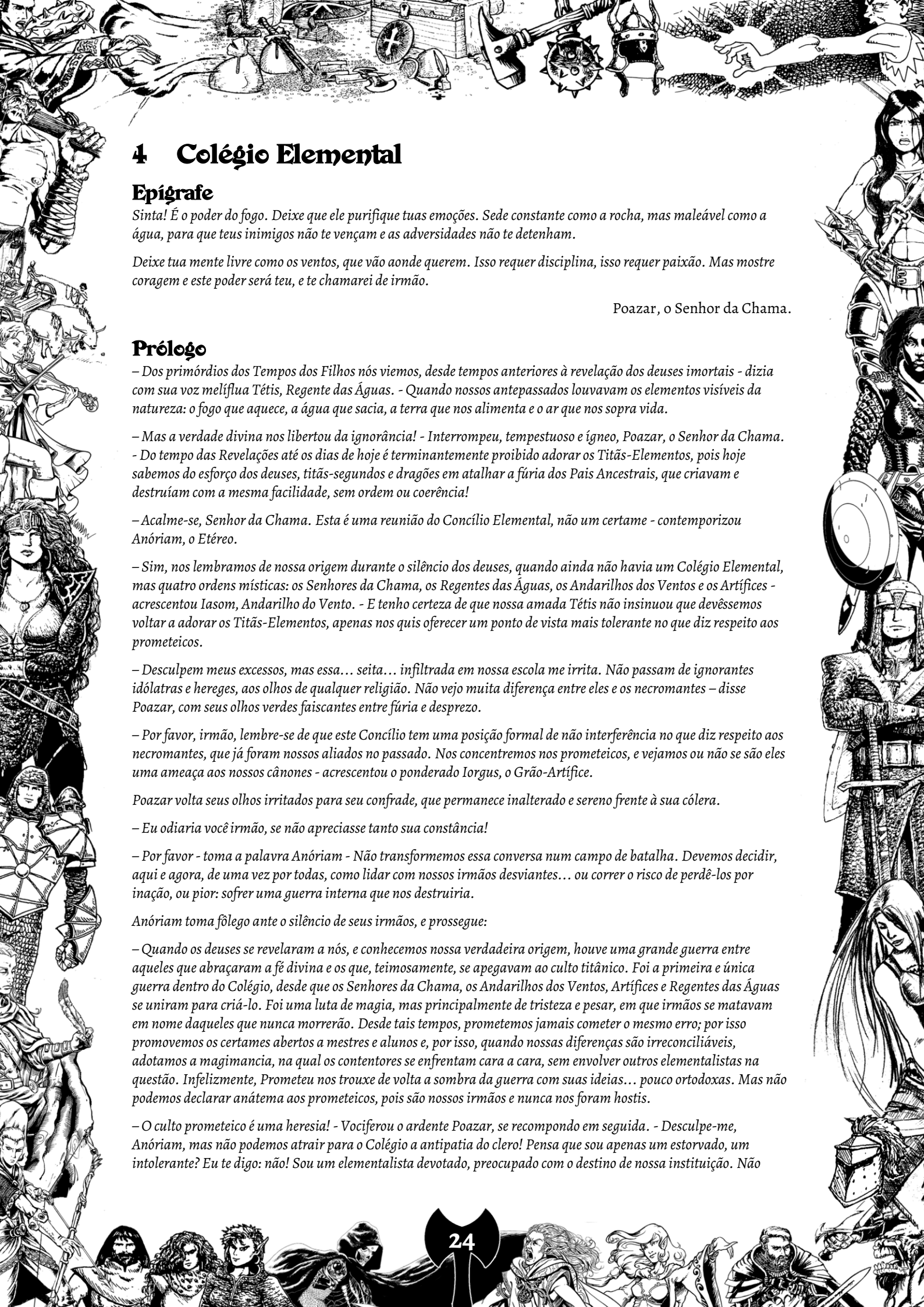
Assassinato e Roubo em Ignia: recentemente um velho alquimista que passou muitos anos enclausurado em sua torre esteve em Ignia. Ele exigia uma audiência pessoal com o Alquimestre-Mor, infelizmente, o velho foi encontrado morto em seus aposentos. O jovem pupilo desse alquimista, encontrado moribundo na cena do crime, conseguiu revelar apenas que o grimório de magias do seu senhor fora roubado.

Calabouço secreto: conta-se que na filial do colégio em Âmiem há um calabouço secreto que abrigaria a mais vasta coleção de itens encantados do Mundo. Objetos e pergaminhos mágicos de raro poder, alguns que nem mesmo se sabe a utilidade, outros ainda que talvez sejam do Segundo Ciclo. Cada vez mais objetos são adquiridos e guardados nesse. No entanto, há boatos que certos itens tem desaparecido.

Exército de Animados Metálicos: um dos monarcas dos Reinos teria encomendado secretamente ao colégio Alquímico a construção de um exército de Animados Metálicos, alguns rumores dão conta de milhares de armaduras animadas prontas para a guerra que estão sendo movimentados sorrateiramente em pequenos grupos de três ou quatro indivíduos. Qual monarca, está por trás desse esquema e quem gerenciou a construção dessa armada, se é que ela existe, permanece em total obscuridade. Embora o nome de Marcos Calisto, Alquimestre-Mor do Colégio Alquímico de Âmien, já tenha sido sussurrado mais de uma vez.

Colégio Elemental





4 Colégio Elemental

Epígrafe

Sinta! É o poder do fogo. Deixe que ele purifique tuas emoções. Sede constante como a rocha, mas maleável como a água, para que teus inimigos não te vençam e as adversidades não te detenham.

Deixe tua mente livre como os ventos, que vão aonde querem. Isso requer disciplina, isso requer paixão. Mas mostre coragem e este poder será teu, e te chamarei de irmão.

Poazar, o Senhor da Chama.

Prólogo

– Dos primórdios dos Tempos dos Filhos nós viemos, desde tempos anteriores à revelação dos deuses imortais - dizia com sua voz melíflua Tétis, Regente das Águas. - Quando nossos antepassados louvavam os elementos visíveis da natureza: o fogo que aquece, a água que sacia, a terra que nos alimenta e o ar que nos sopra vida.

– Mas a verdade divina nos libertou da ignorância! - Interrompeu, tempestuoso e ígneo, Poazar, o Senhor da Chama.

– Do tempo das Revelações até os dias de hoje é terminantemente proibido adorar os Titãs-Elementos, pois hoje sabemos do esforço dos deuses, titãs-segundos e dragões em atalhar a fúria dos Pais Ancestrais, que criavam e destruíam com a mesma facilidade, sem ordem ou coerência!

– Acalme-se, Senhor da Chama. Esta é uma reunião do Concílio Elemental, não um certame - contemporizou Anóriam, o Etéreo.

– Sim, nos lembramos de nossa origem durante o silêncio dos deuses, quando ainda não havia um Colégio Elemental, mas quatro ordens místicas: os Senhores da Chama, os Regentes das Águas, os Andarilhos dos Ventos e os Artífices - acrescentou Iasom, Andarilho do Vento. - E tenho certeza de que nossa amada Tétis não insinuou que devêssemos voltar a adorar os Titãs-Elementos, apenas nos quis oferecer um ponto de vista mais tolerante no que diz respeito aos prometeicos.

– Desculpem meus excessos, mas essa... seita... infiltrada em nossa escola me irrita. Não passam de ignorantes idólatras e hereges, aos olhos de qualquer religião. Não vejo muita diferença entre eles e os necromantes - disse Poazar, com seus olhos verdes físcantes entre fúria e desprezo.

– Por favor, irmão, lembre-se de que este Concílio tem uma posição formal de não interferência no que diz respeito aos necromantes, que já foram nossos aliados no passado. Nos concentremos nos prometeicos, e vejamos ou não se são eles uma ameaça aos nossos cânones - acrescentou o ponderado Iorgus, o Grão-Artífice.

Poazar volta seus olhos irritados para seu confrade, que permanece inalterado e sereno frente à sua cólera.

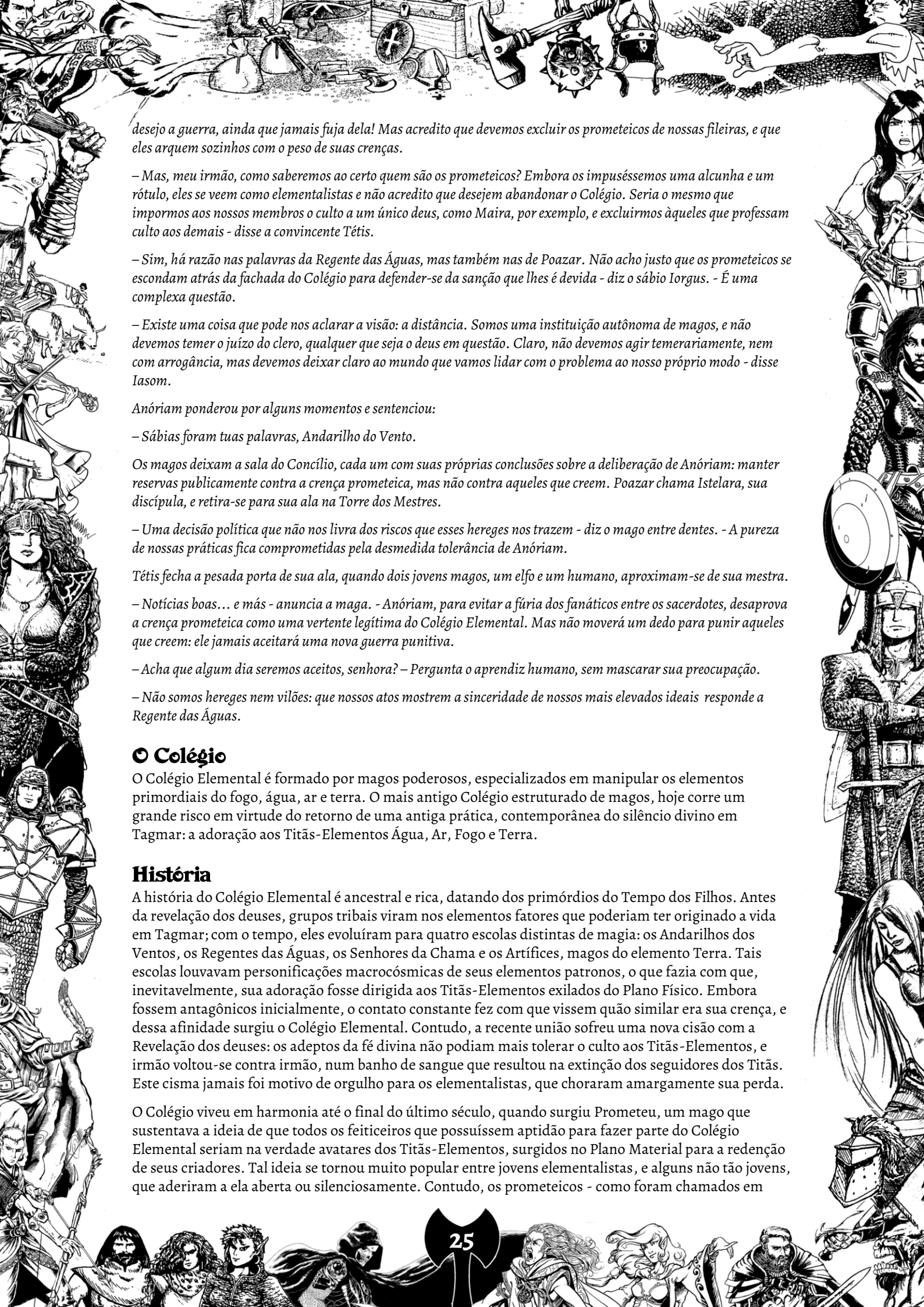
– Eu odiaria você irmão, se não apreciasse tanto sua constância!

– Por favor - toma a palavra Anóriam - Não transformemos essa conversa num campo de batalha. Devemos decidir, aqui e agora, de uma vez por todas, como lidar com nossos irmãos desviantes... ou correr o risco de perdê-los por inação, ou pior: sofrer uma guerra interna que nos destruiria.

Anóriam toma fôlego ante o silêncio de seus irmãos, e prossegue:

– Quando os deuses se revelaram a nós, e conhecemos nossa verdadeira origem, houve uma grande guerra entre aqueles que abraçaram a fé divina e os que, teimosamente, se apegavam ao culto titânico. Foi a primeira e única guerra dentro do Colégio, desde que os Senhores da Chama, os Andarilhos dos Ventos, Artífices e Regentes das Águas se uniram para criá-lo. Foi uma luta de magia, mas principalmente de tristeza e pesar, em que irmãos se matavam em nome daqueles que nunca morrerão. Desde tais tempos, prometemos jamais cometer o mesmo erro; por isso promovemos os certames abertos a mestres e alunos e, por isso, quando nossas diferenças são irreconciliáveis, adotamos a magimancia, na qual os contentores se enfrentam cara a cara, sem envolver outros elementalistas na questão. Infelizmente, Prometeu nos trouxe de volta a sombra da guerra com suas ideias... pouco ortodoxas. Mas não podemos declarar anátema aos prometeicos, pois são nossos irmãos e nunca nos foram hostis.

– O culto prometeico é uma heresia! - Vociferou o ardente Poazar, se recompondo em seguida. - Desculpe-me, Anóriam, mas não podemos atrair para o Colégio a antipatia do clero! Pensa que sou apenas um estorvado, um intolerante? Eu te digo: não! Sou um elementalista devotado, preocupado com o destino de nossa instituição. Não



desejo a guerra, ainda que jamais fuja dela! Mas acredito que devemos excluir os prometeicos de nossas fileiras, e que eles arquem sozinhos com o peso de suas crenças.

– Mas, meu irmão, como saberemos ao certo quem são os prometeicos? Embora os impuséssemos uma alcunha e um rótulo, eles se veem como elementalistas e não acredito que desejem abandonar o Colégio. Seria o mesmo que impormos aos nossos membros o culto a um único deus, como Maira, por exemplo, e excluirmos àqueles que professam culto aos demais - disse a convincente Tétis.

– Sim, há razão nas palavras da Regente das Águas, mas também nas de Poazar. Não acho justo que os prometeicos se escondam atrás da fachada do Colégio para defender-se da sanção que lhes é devida - diz o sábio Iorgus. - É uma complexa questão.

– Existe uma coisa que pode nos aclarar a visão: a distância. Somos uma instituição autônoma de magos, e não devemos temer o juízo do clero, qualquer que seja o deus em questão. Claro, não devemos agir temerariamente, nem com arrogância, mas devemos deixar claro ao mundo que vamos lidar com o problema ao nosso próprio modo - disse Iasom.

Anóriam ponderou por alguns momentos e sentenciou:

– Sábias foram tuas palavras, Andarilho do Vento.

Os magos deixam a sala do Concílio, cada um com suas próprias conclusões sobre a deliberação de Anóriam: manter reservas publicamente contra a crença prometeica, mas não contra aqueles que creem. Poazar chama Istelara, sua discípula, e retira-se para sua ala na Torre dos Mestres.

– Uma decisão política que não nos livra dos riscos que esses hereges nos trazem - diz o mago entre dentes. - A pureza de nossas práticas fica comprometidas pela desmedida tolerância de Anóriam.

Tétis fecha a pesada porta de sua ala, quando dois jovens magos, um elfo e um humano, aproximam-se de sua mestra.

– Notícias boas... e más - anuncia a maga. - Anóriam, para evitar a fúria dos fanáticos entre os sacerdotes, desaprova a crença prometeica como uma vertente legítima do Colégio Elemental. Mas não moverá um dedo para punir aqueles que creem: ele jamais aceitará uma nova guerra punitiva.

– Acha que algum dia seremos aceitos, senhora? – Pergunta o aprendiz humano, sem mascarar sua preocupação.

– Não somos hereges nem vilões: que nossos atos mostrem a sinceridade de nossos mais elevados ideais - responde a Regente das Águas.

O Colégio

O Colégio Elemental é formado por magos poderosos, especializados em manipular os elementos primordiais do fogo, água, ar e terra. O mais antigo Colégio estruturado de magos, hoje corre um grande risco em virtude do retorno de uma antiga prática, contemporânea do silêncio divino em Tagmar: a adoração aos Titãs-Elementos Água, Ar, Fogo e Terra.

História

A história do Colégio Elemental é ancestral e rica, datando dos primórdios do Tempo dos Filhos. Antes da revelação dos deuses, grupos tribais viram nos elementos fatores que poderiam ter originado a vida em Tagmar; com o tempo, eles evoluíram para quatro escolas distintas de magia: os Andarilhos dos Ventos, os Regentes das Águas, os Senhores da Chama e os Artífices, magos do elemento Terra. Tais escolas louvavam personificações macrocósmicas de seus elementos patronos, o que fazia com que, inevitavelmente, sua adoração fosse dirigida aos Titãs-Elementos exilados do Plano Físico. Embora fossem antagônicos inicialmente, o contato constante fez com que vissem quão similar era sua crença, e dessa afinidade surgiu o Colégio Elemental. Contudo, a recente união sofreu uma nova cisão com a Revelação dos deuses: os adeptos da fé divina não podiam mais tolerar o culto aos Titãs-Elementos, e irmão voltou-se contra irmão, num banho de sangue que resultou na extinção dos seguidores dos Titãs. Este cisma jamais foi motivo de orgulho para os elementalistas, que choraram amargamente sua perda.

O Colégio viveu em harmonia até o final do último século, quando surgiu Prometeu, um mago que sustentava a ideia de que todos os feiticeiros que possuíssem aptidão para fazer parte do Colégio Elemental seriam na verdade avatares dos Titãs-Elementos, surgidos no Plano Material para a redenção de seus criadores. Tal ideia se tornou muito popular entre jovens elementalistas, e alguns não tão jovens, que aderiram a ela aberta ou silenciosamente. Contudo, os prometeicos - como foram chamados em



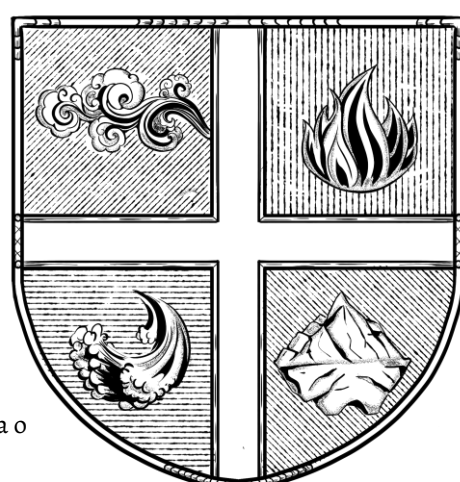
virtude do nome do criador da tese - logo atraíram a hostilidade de sacerdotes e cidadãos ilustrados e tementes aos deuses. E hoje o Concílio, a liderança do Colégio Elemental, se vê às voltas com um espinhoso dilema diplomático: como lidar com a liberdade de pensamento dentro da instituição quando ela pode representar heresia e atrair a desaprovação popular?

Localização

O principal local do colégio elemental é chamado de As Quatro Torres, um grande castelo construído para ser a sede do Concílio Elemental. Sua localização é em Telas perto do Domus de Arminus. Além deste, as mais importantes filiais do Colégio estão em Runa (Portis), Marna (Âmiem), Saravossa (Calco).

Símbolos

O maior símbolo elementalista é o escudo quadriforme, cortado internamente por uma cruz branca (o éter) e com um elemento representado em cada quadrante: na parte direita superior, a flama; na parte esquerda inferior, as ondas; na parte esquerda superior, os ventos; na parte direita inferior, a rocha.



Objetivo

Regularmente, elementalistas acreditam que dominar os elementos é uma ferramenta para o domínio do mundo material e, em última análise, de si mesmos. Como os alquimistas, os elementalistas acreditam que o trabalho mágico de depuração e controle dos elementos também limpa o espírito dos vícios, suas impurezas, e os converte no ouro da virtude.

Dessa maneira, um mago elementalista se entende como uma entidade da ordem, um agente que está a serviço dos deuses, em especial aqueles que estão mais ligados à manipulação dos elementos da natureza, a saber, Tanis, Parom, Maira, Ganis e de uma maneira mais completa e estrita à Palier. Entender-se de maneira diferente ou buscar algo que não esteja nos planos dos deuses é considerado uma heresia, por isso o julgamento negativo em relação aos necromantes, e a grande preocupação com o entendimento que a aptidão sobre a manipulação dos elementos poderia significar uma expressão dos titãs exilados.

Já os prometeicos, por sua vez, não se veem como hereges: a presença dos elementos no Plano Material mostra que os deuses não detestam absolutamente os Titãs-Elementais, em sua opinião, e a teoria de Prometeu abre as portas para um conceito nobre e elevado - a redenção. Através dos filhos dos deuses, os Titãs se regenerariam frente aos seus rebentos, que os baniram para que o universo conhecesse lei e ordem. Pela redenção através do trabalho em prol das espécies inteligentes, os prometeicos tentam atrair a simpatia dos que os cercam e mostrar que não são uma ameaça, mas sim uma ferramenta de purificação e progresso. Contudo, para a massa de sacerdotes e fiéis (e muitos elementalistas), o prometeísmo é uma heresia baseada na adoração dos Titãs exilados, e ponto.

Para ser aceito no Colégio

Elementalistas, como quaisquer outros magos, valorizam trabalho dedicado e inteligência - o elementalismo é uma ciência mágica complexa e perigosa, e qualquer um concorda que os magos deste Colégio são os mais mortíferos num campo de batalha. Em geral, estes magos sentem-se à vontade em grandes paisagens ermas, na companhia dos elementos, embora sejam mais dados a alterar o ambiente às suas necessidades e desejos que os Naturalistas, por exemplo.

Racialmente, há uma sutil predominância élfica no Colégio, com uma quantidade equivalente de elfos dourados e florestais. Apesar disso, humanos e meio-elfos também possuem uma representação consistente e numerosa, ainda que pouco menor.



Ética

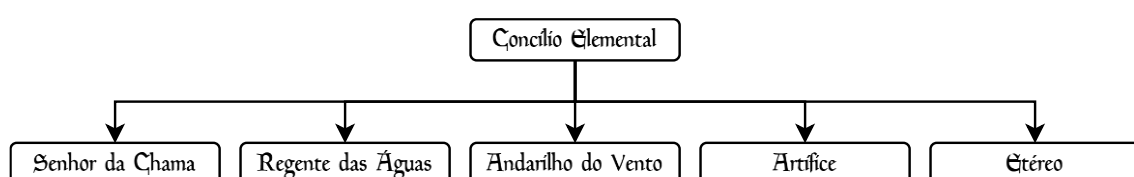
As pesquisas elementalistas, tanto ortodoxas quanto Prometeicas, visam subjugar os elementos à vontade dos filhos dos deuses. Uma sutil variação se percebe nos objetivos, de acordo com a vertente de pensamento: enquanto os ortodoxos acreditam que o burilamento dos elementos serve para aperfeiçoar suas próprias personalidades, os prometeicos creem que tal purificação sirva para aperfeiçoar e elevar os Titãs-Elementos, de quem são Avatares. Isso faria com que se redimissem aos olhos dos deuses e pudessem voltar ao panteão de Tagmar, trazendo consigo uma era de ouro brilhante e duradoura.

Organização

O Colégio se originou da união de quatro escolas de magos e, embora não mantenham divisões internas, sua liderança ainda mantém os títulos de seus precursores: dentre os mais poderosos e sábios, cinco magos são alçados ao Concílio Elemental, formado por um Senhor da Chama, um Regente das Águas, um Andarilho do Vento, um Artífice. Além destes quatro há o Etéreo, o membro notoriamente mais sábio, árbitro das questões levantadas pelo Concílio e detentor do voto de Minerva em casos de impasse. Note que tais títulos não representem uma especificação das habilidades dos magos que os detêm - eles possuem mais valor histórico que descritivo. Mesmo não sendo o plano etéreo um plano elemental, o título de "Etéreo" está ligado a história que durante a criação do mundo material, Etere ocupou o vazio entre os quatros planos elementais.

Todas as questões polêmicas entre os elementalistas são resolvidas através do certame: um debate aberto e democrático envolvendo mestres e alunos, onde cada parte interessada expõe seus motivos e argumentos a um grupo de árbitros, que não podem ter envolvimento pessoal com a questão levantada; em decisões do Concílio, o árbitro é sempre o Etéreo.

Questões de honra ou insolúveis através de certame são resolvidas pela magimancia: um duelo entre magos campeões que representam os interesses de seus grupos. Tais duelos são sempre individuais e interrompidos antes da morte do derrotado. O resultado de uma magimancia é inquestionável e irrecorrível sob qualquer hipótese, sendo uma grande desonra negar-se a aceitar a derrota.



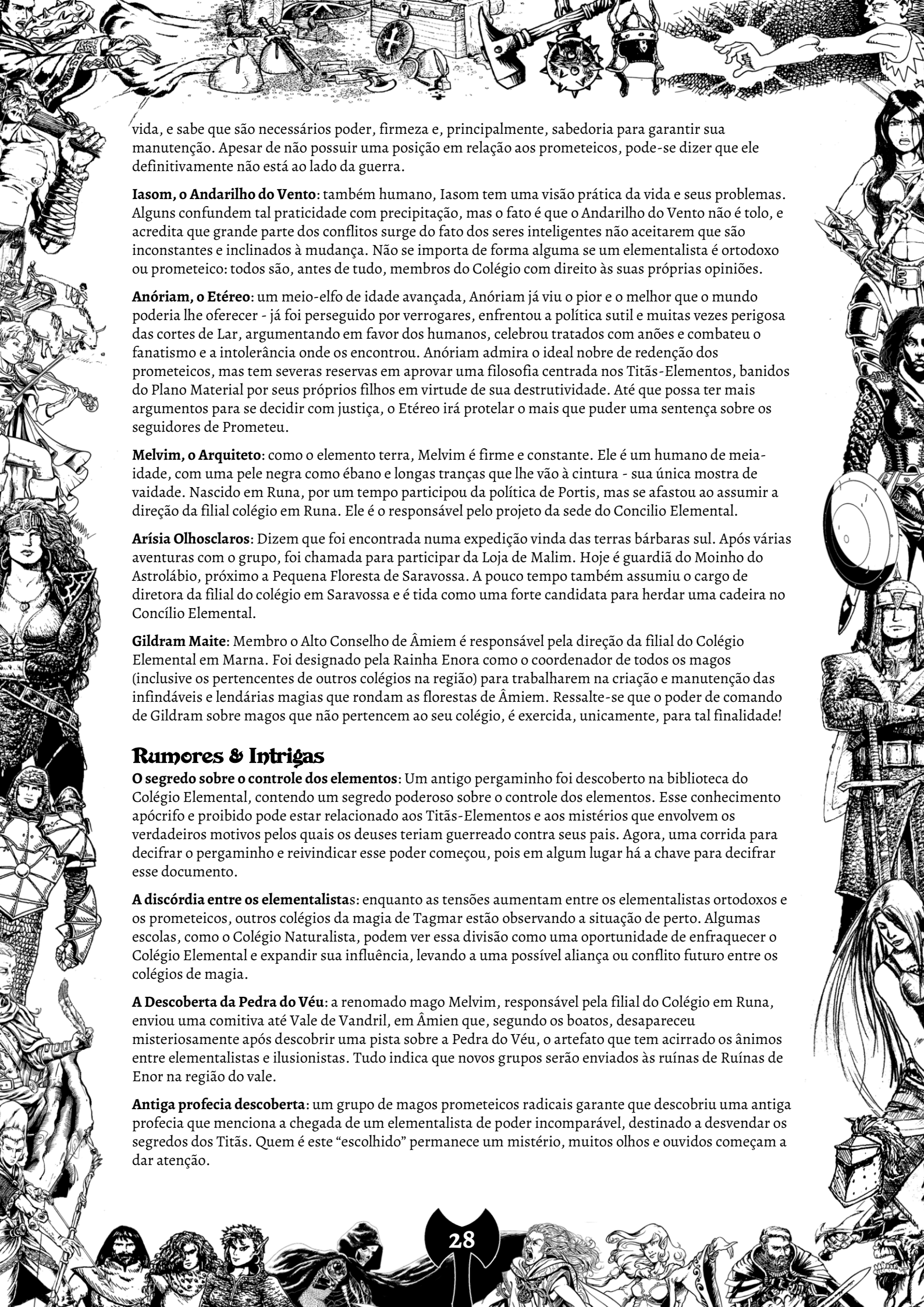
Lideranças

Atualmente, o Concílio Elemental é formado pelos seguintes magos:

Poazar, o Senhor da Chama: este mago tem a aparência de um belo meio-elfo de olhos verdes e vasta cabeleira ruiva, e é conhecido pelo seu vasto poder e conhecimento, assim como pelo seu humor tempestuoso. Todos que o conhecem dizem que ele tem algo em torno de cem anos, mas estão longe da verdade. Poazar na verdade é um dragão imperial do fogo poderosíssimo, que se enamorou dos ideais de autoaperfeiçoamento pregado pelos elementalistas. Como combateu os Titãs ao lado dos deuses, é fanaticamente contrário aos argumentos dos prometeicos; ironicamente, a verdade ao seu respeito daria crédito aos seus adversários - Poazar era, ele mesmo, um assassino voraz e impiedoso antes de se envolver com a filosofia elementalista. E se deu certo para ele...

Tétis, a Regente das Águas: nascida e criada em Conti, essa elfa florestal possui um temperamento que lembra o elemento em seu título - com suavidade e perseverança, derruba os obstáculos mais rígidos que se lhe oponham, ou arruma um meio de os contornar com segurança. Sábua e compassiva, sempre foi o contraponto à arrogância e tempestuosidade de Poazar; dizem que foram, ou ainda são, amantes, mas sempre estiveram ideologicamente opostos. Desde uma suposta revelação às margens do Lago Denégrio, em sua terra natal, Tétis vem sendo a voz suave que garante a sobrevivência dos prometeicos. Só o tempo dirá até quando seus métodos suaves e evasivos funcionarão...

Iorgus, o Artífice: como o elemento terra, Iorgus é firme e constante. Ele é um humano de meia-idade, com uma pele negra como ébano e longas tranças que lhe vão à cintura - sua única mostra de vaidade. Nascido em Telas, nas proximidades do Domo de Arminus, Iorgus está ciente da beleza e fragilidade da



vida, e sabe que são necessários poder, firmeza e, principalmente, sabedoria para garantir sua manutenção. Apesar de não possuir uma posição em relação aos prometeicos, pode-se dizer que ele definitivamente não está ao lado da guerra.

Iasom, o Andarilho do Vento: também humano, Iasom tem uma visão prática da vida e seus problemas. Alguns confundem tal praticidade com precipitação, mas o fato é que o Andarilho do Vento não é tolo, e acredita que grande parte dos conflitos surge do fato dos seres inteligentes não aceitarem que são inconstantes e inclinados à mudança. Não se importa de forma alguma se um elementalista é ortodoxo ou prometeico: todos são, antes de tudo, membros do Colégio com direito às suas próprias opiniões.

Anóriam, o Etéreo: um meio-elfo de idade avançada, Anóriam já viu o pior e o melhor que o mundo poderia lhe oferecer - já foi perseguido por verrogares, enfrentou a política sutil e muitas vezes perigosa das cortes de Lar, argumentando em favor dos humanos, celebrou tratados com anões e combateu o fanatismo e a intolerância onde os encontrou. Anóriam admira o ideal nobre de redenção dos prometeicos, mas tem severas reservas em aprovar uma filosofia centrada nos Titãs-Elementos, banidos do Plano Material por seus próprios filhos em virtude de sua destrutividade. Até que possa ter mais argumentos para se decidir com justiça, o Etéreo irá protelar o mais que puder uma sentença sobre os seguidores de Prometeu.

Melvim, o Arquiteto: como o elemento terra, Melvim é firme e constante. Ele é um humano de meia-idade, com uma pele negra como ébano e longas tranças que lhe vão à cintura - sua única mostra de vaidade. Nascido em Runa, por um tempo participou da política de Portis, mas se afastou ao assumir a direção da filial colégio em Runa. Ele é o responsável pelo projeto da sede do Concílio Elemental.

Arísia Olhosclaros: Dizem que foi encontrada numa expedição vinda das terras bárbaras sul. Após várias aventuras com o grupo, foi chamada para participar da Loja de Malim. Hoje é guardiã do Moinho do Astrolábio, próximo a Pequena Floresta de Saravossa. A pouco tempo também assumiu o cargo de diretora da filial do colégio em Saravossa e é tida como uma forte candidata para herdar uma cadeira no Concílio Elemental.

Gildram Maite: Membro o Alto Conselho de Âmiem é responsável pela direção da filial do Colégio Elemental em Marna. Foi designado pela Rainha Enora como o coordenador de todos os magos (inclusive os pertencentes de outros colégios na região) para trabalharem na criação e manutenção das infundáveis e lendárias magias que rondam as florestas de Âmiem. Ressalte-se que o poder de comando de Gildram sobre magos que não pertencem ao seu colégio, é exercida, unicamente, para tal finalidade!

Rumores & Intrigas

O segredo sobre o controle dos elementos: Um antigo pergaminho foi descoberto na biblioteca do Colégio Elemental, contendo um segredo poderoso sobre o controle dos elementos. Esse conhecimento apócrifo e proibido pode estar relacionado aos Titãs-Elementos e aos mistérios que envolvem os verdadeiros motivos pelos quais os deuses teriam guerreado contra seus pais. Agora, uma corrida para decifrar o pergaminho e reivindicar esse poder começou, pois em algum lugar há a chave para decifrar esse documento.

A discórdia entre os elementalistas: enquanto as tensões aumentam entre os elementalistas ortodoxos e os prometeicos, outros colégios da magia de Tagmar estão observando a situação de perto. Algumas escolas, como o Colégio Naturalista, podem ver essa divisão como uma oportunidade de enfraquecer o Colégio Elemental e expandir sua influência, levando a uma possível aliança ou conflito futuro entre os colégios de magia.

A Descoberta da Pedra do Véu: a renomado mago Melvim, responsável pela filial do Colégio em Runa, enviou uma comitiva até Vale de Vandril, em Âmien que, segundo os boatos, desapareceu misteriosamente após descobrir uma pista sobre a Pedra do Véu, o artefato que tem acirrado os ânimos entre elementalistas e ilusionistas. Tudo indica que novos grupos serão enviados às ruínas de Ruínas de Enor na região do vale.

Antiga profecia descoberta: um grupo de magos prometeicos radicais garante que descobriu uma antiga profecia que menciona a chegada de um elementalista de poder incomparável, destinado a desvendar os segredos dos Titãs. Quem é este "escolhido" permanece um mistério, muitos olhos e ouvidos começam a dar atenção.



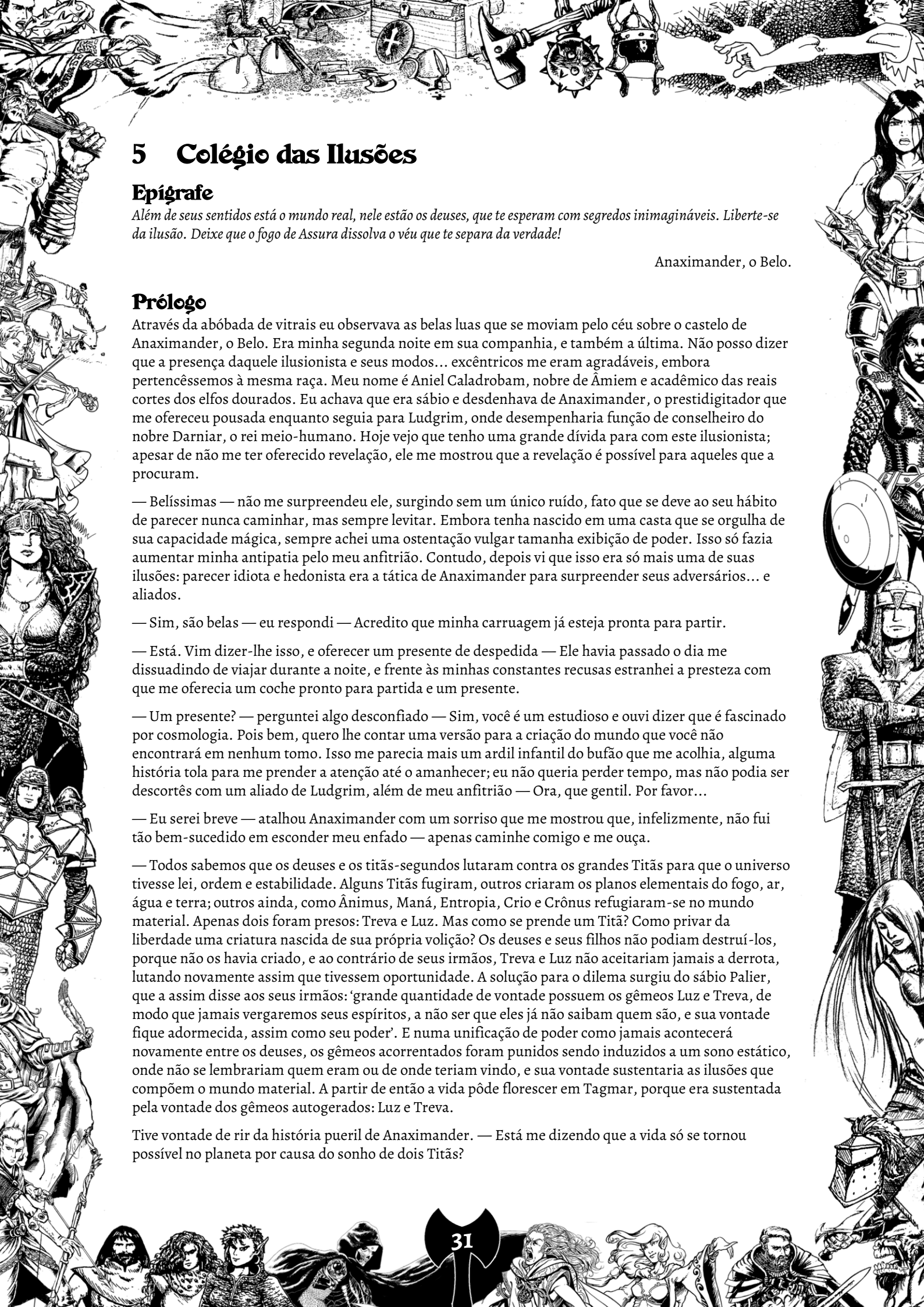
Antigo diário encontrado: um grupo de aventureiros teria encontrado um antigo diário dos arquivos secretos do Concílio Elemental, supostamente escrito pela lendária Regente das Águas, Tétis. O diário contém pistas sobre a localização de artefatos antigos e poderosos relacionados às magias perdidas dos Titãs, além de detalhes sobre a filosofia e artes dos Prometeicos.

A prisão do elemental poderoso: ouve-se falar de um elemental poderoso, selado há séculos em uma prisão arcano-etérea, magos dos Colégios Elemental e Ilusionistas têm especial interesse em qualquer informação sobre o local dessa prisão, ou ainda, qualquer tipo de comprovação da existência desse ser lendário. Se existir de fato, seria ele uma criatura maligna ou, na verdade, uma peça importante do quebra-cabeça para evitar uma ameaça maior?

As visões do oráculo: um oráculo enigmático que vive nas sombras do Colégio Elemental tem visões sobre uma profecia sombria que pode, segundo dizem, resultar na ressurreição dos quatro grandes Titãs Elementalistas. Aventureiros estão sendo convocados pelo Concílio Elemental para acompanhar e proteger o oráculo enquanto ele investiga o significado dessas visões.

Colégio das Ilusões





5 Colégio das Ilusões

Epígrafe

Além de seus sentidos está o mundo real, nele estão os deuses, que te esperam com segredos inimagináveis. Liberte-se da ilusão. Deixe que o fogo de Assura dissolva o véu que te separa da verdade!

Anaximander, o Belo.

Prólogo

Através da abóbada de vitrais eu observava as belas luas que se moviam pelo céu sobre o castelo de Anaximander, o Belo. Era minha segunda noite em sua companhia, e também a última. Não posso dizer que a presença daquele ilusionista e seus modos... excêntricos me eram agradáveis, embora pertencêssemos à mesma raça. Meu nome é Aniel Caladrobam, nobre de Âmiem e acadêmico das reais cortes dos elfos dourados. Eu achava que era sábio e desdenhava de Anaximander, o prestidigitador que me ofereceu pousada enquanto seguia para Ludgrim, onde desempenharia função de conselheiro do nobre Darniar, o rei meio-humano. Hoje vejo que tenho uma grande dívida para com este ilusionista; apesar de não me ter oferecido revelação, ele me mostrou que a revelação é possível para aqueles que a procuram.

— Belíssimas — não me surpreendeu ele, surgindo sem um único ruído, fato que se deve ao seu hábito de parecer nunca caminhar, mas sempre levar. Embora tenha nascido em uma casta que se orgulha de sua capacidade mágica, sempre achei uma ostentação vulgar tamanha exibição de poder. Isso só fazia aumentar minha antipatia pelo meu anfitrião. Contudo, depois vi que isso era só mais uma de suas ilusões: parecer idiota e hedonista era a tática de Anaximander para surpreender seus adversários... e aliados.

— Sim, são belas — eu respondi — Acredito que minha carruagem já esteja pronta para partir.

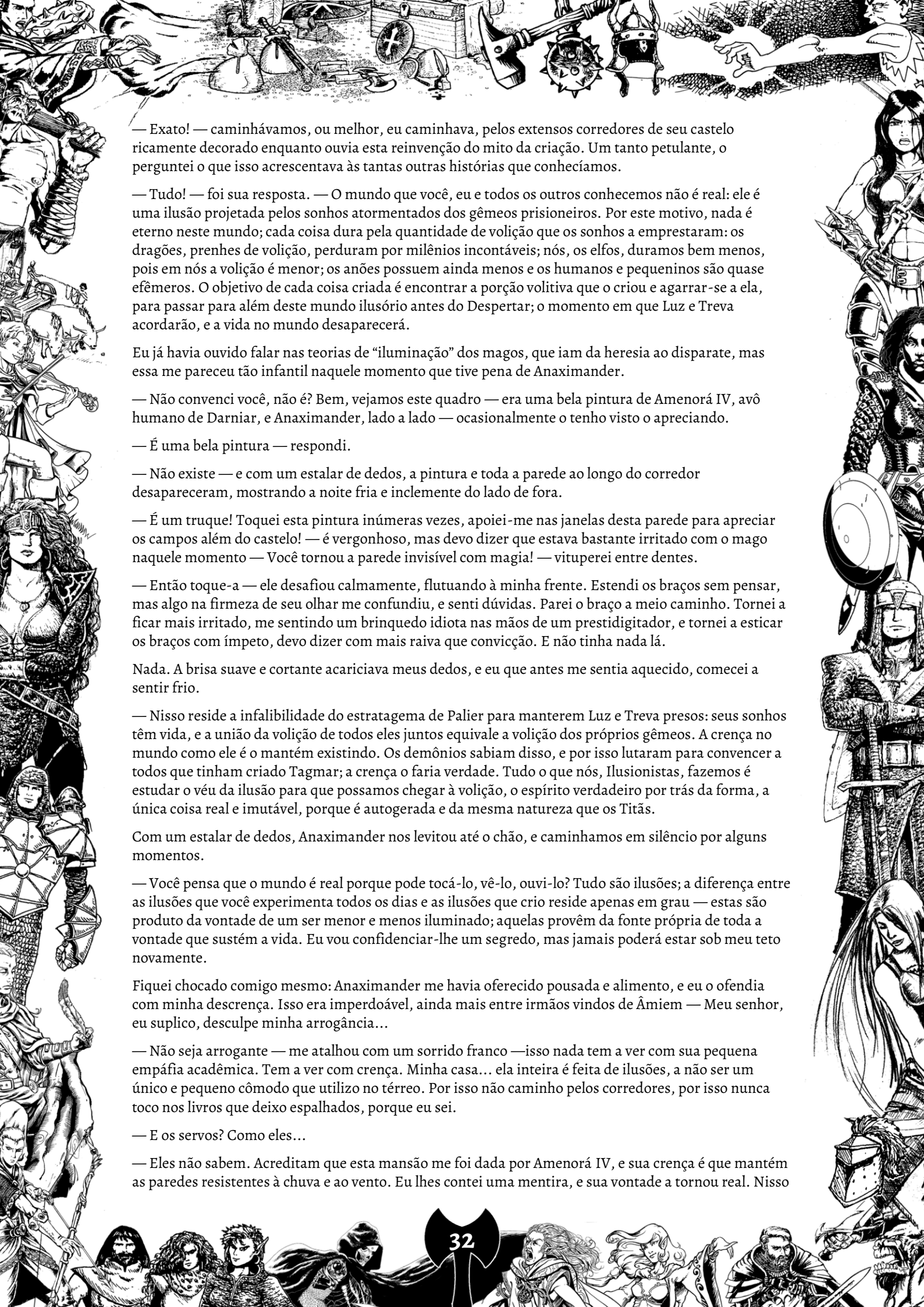
— Está. Vim dizer-lhe isso, e oferecer um presente de despedida — Ele havia passado o dia me dissuadindo de viajar durante a noite, e frente às minhas constantes recusas estranhei a presteza com que me oferecia um coche pronto para partida e um presente.

— Um presente? — perguntei algo desconfiado — Sim, você é um estudioso e ouvi dizer que é fascinado por cosmologia. Pois bem, quero lhe contar uma versão para a criação do mundo que você não encontrará em nenhum tomo. Isso me parecia mais um artil infantil do bufão que me acolhia, alguma história tola para me prender a atenção até o amanhecer; eu não queria perder tempo, mas não podia ser descortês com um aliado de Ludgrim, além de meu anfitrião — Ora, que gentil. Por favor...

— Eu serei breve — atalhou Anaximander com um sorriso que me mostrou que, infelizmente, não fui tão bem-sucedido em esconder meu enfado — apenas caminhe comigo e me ouça.

— Todos sabemos que os deuses e os titãs-segundos lutaram contra os grandes Titãs para que o universo tivesse lei, ordem e estabilidade. Alguns Titãs fugiram, outros criaram os planos elementais do fogo, ar, água e terra; outros ainda, como Ânimus, Maná, Entropia, Crio e Crônus refugiaram-se no mundo material. Apenas dois foram presos: Treva e Luz. Mas como se prende um Titã? Como privar da liberdade uma criatura nascida de sua própria volição? Os deuses e seus filhos não podiam destruí-los, porque não os havia criado, e ao contrário de seus irmãos, Treva e Luz não aceitariam jamais a derrota, lutando novamente assim que tivessem oportunidade. A solução para o dilema surgiu do sábio Palier, que a assim disse aos seus irmãos: 'grande quantidade de vontade possuem os gêmeos Luz e Treva, de modo que jamais vergaremos seus espíritos, a não ser que eles já não saibam quem são, e sua vontade fique adormecida, assim como seu poder'. E numa unificação de poder como jamais acontecerá novamente entre os deuses, os gêmeos acorrentados foram punidos sendo induzidos a um sono estático, onde não se lembrariam quem eram ou de onde teriam vindo, e sua vontade sustentaria as ilusões que compõem o mundo material. A partir de então a vida pôde florescer em Tagmar, porque era sustentada pela vontade dos gêmeos autogerados: Luz e Treva.

Tive vontade de rir da história pueril de Anaximander. — Está me dizendo que a vida só se tornou possível no planeta por causa do sonho de dois Titãs?



— Exato! — caminhávamos, ou melhor, eu caminhava, pelos extensos corredores de seu castelo ricamente decorado enquanto ouvia esta reinvenção do mito da criação. Um tanto petulante, o perguntei o que isso acrescentava às tantas outras histórias que conhecíamos.

— Tudo! — foi sua resposta. — O mundo que você, eu e todos os outros conhecemos não é real: ele é uma ilusão projetada pelos sonhos atormentados dos gêmeos prisioneiros. Por este motivo, nada é eterno neste mundo; cada coisa dura pela quantidade de volição que os sonhos a emprestaram: os dragões, prenhes de volição, perduram por milênios incontáveis; nós, os elfos, duramos bem menos, pois em nós a volição é menor; os anões possuem ainda menos e os humanos e pequeninos são quase efêmeros. O objetivo de cada coisa criada é encontrar a porção volitiva que o criou e agarrar-se a ela, para passar para além deste mundo ilusório antes do Despertar; o momento em que Luz e Treva acordarão, e a vida no mundo desaparecerá.

Eu já havia ouvido falar nas teorias de “iluminação” dos magos, que iam da heresia ao disparate, mas essa me pareceu tão infantil naquele momento que tive pena de Anaximander.

— Não convenci você, não é? Bem, vejamos este quadro — era uma bela pintura de Amenorá IV, avô humano de Darniar, e Anaximander, lado a lado — ocasionalmente o tenho visto o apreciando.

— É uma bela pintura — respondi.

— Não existe — e com um estalar de dedos, a pintura e toda a parede ao longo do corredor desapareceram, mostrando a noite fria e inclemente do lado de fora.

— É um truque! Toquei esta pintura inúmeras vezes, apoiei-me nas janelas desta parede para apreciar os campos além do castelo! — é vergonhoso, mas devo dizer que estava bastante irritado com o mago naquele momento — Você tornou a parede invisível com magia! — vituperei entre dentes.

— Então toque-a — ele desafiou calmamente, flutuando à minha frente. Estendi os braços sem pensar, mas algo na firmeza de seu olhar me confundiu, e senti dúvidas. Parei o braço a meio caminho. Tornei a ficar mais irritado, me sentindo um brinquedo idiota nas mãos de um prestidigitador, e tornei a esticar os braços com ímpeto, devo dizer com mais raiva que convicção. E não tinha nada lá.

Nada. A brisa suave e cortante acariciava meus dedos, e eu que antes me sentia aquecido, comecei a sentir frio.

— Nisso reside a infalibilidade do estratagema de Palier para manterem Luz e Treva presos: seus sonhos têm vida, e a união da volição de todos eles juntos equivale a volição dos próprios gêmeos. A crença no mundo como ele é o mantém existindo. Os demônios sabiam disso, e por isso lutaram para convencer a todos que tinham criado Tagmar; a crença o faria verdade. Tudo o que nós, Ilusionistas, fazemos é estudar o véu da ilusão para que possamos chegar à volição, o espírito verdadeiro por trás da forma, a única coisa real e imutável, porque é autogerada e da mesma natureza que os Titãs.

Com um estalar de dedos, Anaximander nos levitou até o chão, e caminhamos em silêncio por alguns momentos.

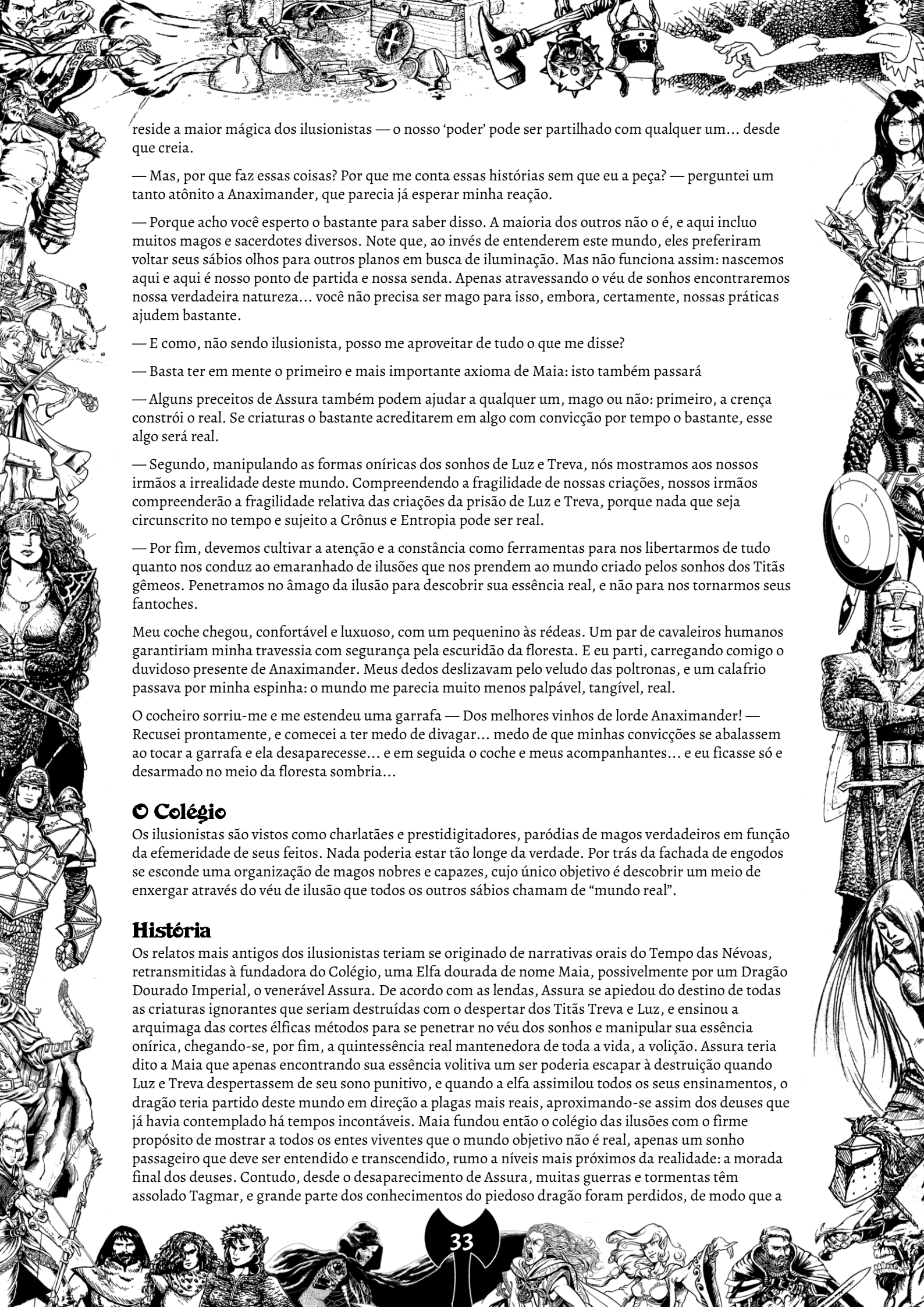
— Você pensa que o mundo é real porque pode tocá-lo, vê-lo, ouvi-lo? Tudo são ilusões; a diferença entre as ilusões que você experimenta todos os dias e as ilusões que crio reside apenas em grau — estas são produto da vontade de um ser menor e menos iluminado; aquelas provêm da fonte própria de toda a vontade que sustém a vida. Eu vou confidenciar-lhe um segredo, mas jamais poderá estar sob meu teto novamente.

Fiquei chocado comigo mesmo: Anaximander me havia oferecido pousada e alimento, e eu o ofendia com minha descrença. Isso era imperdoável, ainda mais entre irmãos vindos de Âmiem — Meu senhor, eu suplico, desculpe minha arrogância...

— Não seja arrogante — me atalhou com um sorriso franco —isso nada tem a ver com sua pequena empáfia acadêmica. Tem a ver com crença. Minha casa... ela inteira é feita de ilusões, a não ser um único e pequeno cômodo que utilizo no térreo. Por isso não caminho pelos corredores, por isso nunca toco nos livros que deixo espalhados, porque eu sei.

— E os servos? Como eles...

— Eles não sabem. Acreditam que esta mansão me foi dada por Amenorá IV, e sua crença é que mantém as paredes resistentes à chuva e ao vento. Eu lhes contei uma mentira, e sua vontade a tornou real. Nisso



reside a maior mágica dos ilusionistas — o nosso ‘poder’ pode ser partilhado com qualquer um... desde que creia.

— Mas, por que faz essas coisas? Por que me conta essas histórias sem que eu a peça? — perguntei um tanto atônito a Anaximander, que parecia já esperar minha reação.

— Porque acho você esperto o bastante para saber disso. A maioria dos outros não o é, e aqui incluo muitos magos e sacerdotes diversos. Note que, ao invés de entenderem este mundo, eles preferiram voltar seus sábios olhos para outros planos em busca de iluminação. Mas não funciona assim: nascemos aqui e aqui é nosso ponto de partida e nossa senda. Apenas atravessando o véu de sonhos encontraremos nossa verdadeira natureza... você não precisa ser mago para isso, embora, certamente, nossas práticas ajudem bastante.

— E como, não sendo ilusionista, posso me aproveitar de tudo o que me disse?

— Basta ter em mente o primeiro e mais importante axioma de Maia: isto também passará

— Alguns preceitos de Assura também podem ajudar a qualquer um, mago ou não: primeiro, a crença constrói o real. Se criaturas o bastante acreditarem em algo com convicção por tempo o bastante, esse algo será real.

— Segundo, manipulando as formas oníricas dos sonhos de Luz e Treva, nós mostramos aos nossos irmãos a irre realidade deste mundo. Compreendendo a fragilidade de nossas criações, nossos irmãos compreenderão a fragilidade relativa das criações da prisão de Luz e Treva, porque nada que seja circunscrito no tempo e sujeito a Crônus e Entropia pode ser real.

— Por fim, devemos cultivar a atenção e a constância como ferramentas para nos libertarmos de tudo quanto nos conduz ao emaranhado de ilusões que nos prendem ao mundo criado pelos sonhos dos Titãs gêmeos. Penetramos no âmago da ilusão para descobrir sua essência real, e não para nos tornarmos seus fantoches.

Meu coche chegou, confortável e luxuoso, com um pequenino às rédeas. Um par de cavaleiros humanos garantiriam minha travessia com segurança pela escuridão da floresta. E eu parti, carregando comigo o duvidoso presente de Anaximander. Meus dedos deslizavam pelo veludo das poltronas, e um calafrio passava por minha espinha: o mundo me parecia muito menos palpável, tangível, real.

O cocheiro sorriu-me e me estendeu uma garrafa — Dos melhores vinhos de lorde Anaximander! — Recusei prontamente, e comecei a ter medo de divagar... medo de que minhas convicções se abalassem ao tocar a garrafa e ela desaparecesse... e em seguida o coche e meus acompanhantes... e eu ficasse só e desarmado no meio da floresta sombria...

O Colégio

Os ilusionistas são vistos como charlatães e prestidigitadores, paródias de magos verdadeiros em função da efemeridade de seus feitos. Nada poderia estar tão longe da verdade. Por trás da fachada de engodos se esconde uma organização de magos nobres e capazes, cujo único objetivo é descobrir um meio de enxergar através do véu de ilusão que todos os outros sábios chamam de “mundo real”.

História

Os relatos mais antigos dos ilusionistas teriam se originado de narrativas orais do Tempo das Névoas, retransmitidas à fundadora do Colégio, uma Elfa dourada de nome Maia, possivelmente por um Dragão Dourado Imperial, o venerável Assura. De acordo com as lendas, Assura se apiedou do destino de todas as criaturas ignorantes que seriam destruídas com o despertar dos Titãs Treva e Luz, e ensinou a arquimaga das cortes élficas métodos para se penetrar no véu dos sonhos e manipular sua essência onírica, chegando-se, por fim, a quintessência real mantenedora de toda a vida, a volição. Assura teria dito a Maia que apenas encontrando sua essência volitiva um ser poderia escapar à destruição quando Luz e Treva despertassem de seu sono punitivo, e quando a elfa assimilou todos os seus ensinamentos, o dragão teria partido deste mundo em direção a plagas mais reais, aproximando-se assim dos deuses que já havia contemplado há tempos incontáveis. Maia fundou então o colégio das ilusões com o firme propósito de mostrar a todos os entes viventes que o mundo objetivo não é real, apenas um sonho passageiro que deve ser entendido e transcendido, rumo a níveis mais próximos da realidade: a morada final dos deuses. Contudo, desde o desaparecimento de Assura, muitas guerras e tormentas têm assolado Tagmar, e grande parte dos conhecimentos do piedoso dragão foram perdidos, de modo que a



sabedoria dos ilusionistas de hoje não passe de uma sombra, efêmera e transitória como suas criações, do que já foi um dia.

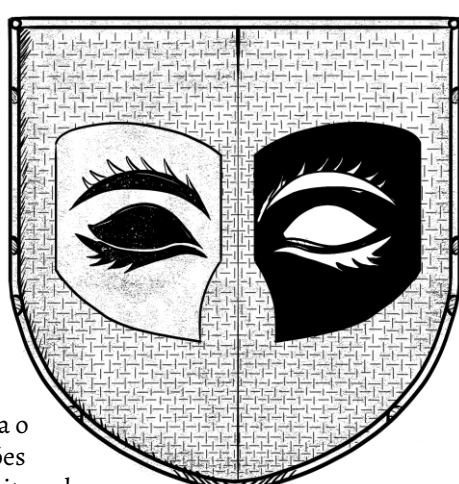
Localização

A matriz do grande colégio ilusionista fica em Calco, reino de mentalidade liberal e cosmopolita. Todos os magos recém-afiliados ao colégio devem comparecer ao colégio para treinamento básico e estudos profundos da filosofia estabelecida por Maia com base nos ensinamentos de Assura. Dizem que é um dos lugares mais fascinantes do mundo conhecido, mesmo para magos.

Além da matriz de Calco, há muitas filiais, mas se destacam a de Telas, onde há o Palácio dos Senhores das Ilusões, que é de uma simplicidade pouco vista em Tagmar. Feito em formato retangular, o interior é muito mais vasto do que se pode imaginar de fora. Outro local importante é o colégio das ilusões que fica em Marna, em Âmiem, que tem uma grande importância estratégica, pois é um dos responsáveis pela proteção do reino, ao tornar as florestas de Âmiem quase impenetráveis.

Símbolos

A heráldica ilusionista é formada por dois olhos fechados sobrepostos a um escudo cinzento: os olhos são diametralmente opostos, um negro e outro branco, simbolizando os gêmeos em sono punitivo. O escudo cinza é o mundo material: um sonho de Luz e Treva. Outro famoso símbolo ilusionista é o prisma: através dele, a luz branca (volição) é decomposta em sete espectros distintos (cada um deles representando um plano de existência: Divino, Limbo, Astral, Material, Etéreo, Elemental e Infernal).



Objetivo

As mágicas ilusionistas manipulam o tecido onírico que forma o plano material em novas possibilidades. Contudo, suas criações parecem tênues porque eles tentam reformular algo que foi feito pelos Titãs adormecidos, criaturas dotadas de uma vontade incomensurável. Na prática, tais métodos são tentativas de penetrar a essência que anima a forma — encontrar a volição por trás das ilusões é achar o caminho para o mundo real e escapar à possibilidade de destruição com o despertar de Luz e Treva. De acordo com os ilusionistas, aqueles que ainda não entenderam este mundo ficam presos nele, até que consigam compreender que não estão num mundo real, desligando-se dele pela iluminação. É um caminho árduo, levando-se em consideração que nenhum dos seres vivos faz ideia de como é o mundo real, mas a prática diligente dos preceitos de Assura pode levar à liberdade.

Para ser aceito pelo Colégio

Os ilusionistas aceitam qualquer um que esteja disposto a aceitá-los, ou seja, qualquer um que verdadeiramente resolva abraçar suas crenças. Em comum, potenciais alvos de recrutamento possuem uma aguçada sagacidade, além de raciocínio rápido e bom humor — as coisas são como são: um sonho vívido e realista, mas um sonho. Para que desesperar-se?

Ética

Ilusionistas são acusados com frequência de preguiça, falta de ambição e comodidade por parte de outros magos. Um triste engano: ilusionistas são, de fato, estoicos empedernidos. Se o mundo em que vivemos não é real, de que adianta uma corrida inútil em busca de títulos, riquezas e reconhecimentos que se irão evolver como fumaça mais cedo ou mais tarde? O que devemos fazer, em sua opinião, é estarmos atentos a tudo o que nos acontece e percebermos o quanto isso nos enreda nos sonhos de Luz e Treva. Mantendo-nos atentos aos nossos sentimentos passageiros de ódio, desejo, amor ou esperança podemos evitar que eles nos controlem, e assim nos agarrarmos ao que há de constante em nós: a volição.

A crença é a chave do ilusionismo. Um ilusionista que dispare uma bola de fogo ilusória contra a parede de um castelo não conseguirá nada, mas se fizer o mesmo contra um grupo de soldados ignorantes eles



provavelmente rolarão no chão tentando apagar as chamas irreais que os consomem. O nível de credibilidade de uma ilusão dita o quanto ela pode afetar os seres inteligentes aos seu redor. Ironicamente, os efeitos deste preceito são proporcionalmente contrários nos ilusionistas: embora um mago possa oferecer uma rota de fuga aos seus aliados criando uma ponte ilusória sobre um desfiladeiro, a mesma só teria qualquer serventia para seu conjurador por um custo mágico muito mais alto e exaustivo, pelo fato simples de que ele sabe que ela não é “real”.

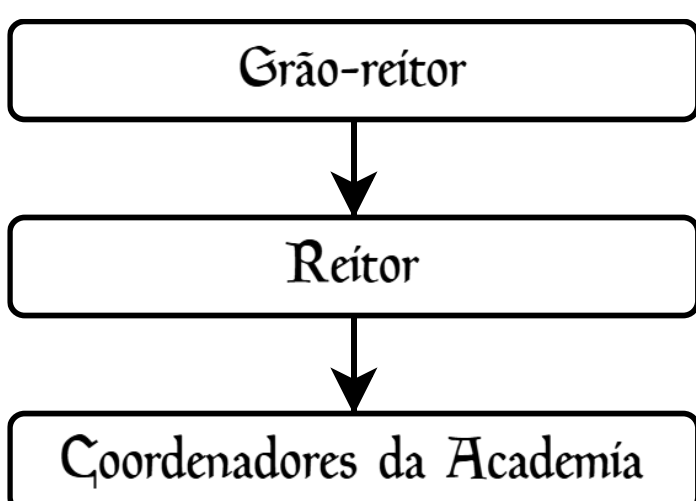
Para os ilusionistas, uma ilusão projetada por eles só é diferente das ilusões geradas pelos sonhos dos gêmeos por uma questão de gradação. Em sua concepção, nada que tenha começo e fim pode ser considerado real, porque real é sinônimo de imutável e perene. O objetivo final de cada embuste, brincadeira e prestidigitação é mostrar ao mundo sua transitoriedade; só cientes da fragilidade deste ambiente ilusório os entes inteligentes podem dar mais um passo em direção ao real: a morada divina.

Como se vê, a cruzada dos ilusionistas, apesar de incompreendida, é nobre.

Apesar da crença popular, ilusionismo não é diversão para as massas, e pobre do ilusionista que assim pensar atrair a atenção do povo com pequenos truques é útil, mas apenas para mostrar a efemeridade do mundo. Transformar sua arte numa forma de entretenimento é vulgarizar os ensinamentos de Maia e enredar-se ainda mais nos sonhos dos gêmeos.

Organização

Os ilusionistas possuem uma estrutura acadêmica baseada nos conhecimentos e poderes de seus membros. O grande líder do Colégio é o grão-reitor da Colégio Ilusionista, em Calco. Abaixo dele temos os reitores escolares que dirigem as demais filiais do colégio. Os reitores são ilusionistas renomados e sábios, das mais diversas raças. Todas as deliberações que dizem respeito ao colégio passam pela reitoria e coordenadoria, mas não devemos pensar numa estrutura rígida e magos agarrados tenazmente aos seus títulos. Os ilusionistas sabem que honrarias e posições não são nada, apenas ferramentas didáticas para ajudar o maior número de magos a escapar da prisão de Luz e Treva. Talvez por sua estrutura flexível, tolerante e democrática tantos magos procurem afiliação junto aos ilusionistas, apesar de sua fama de charlatães.



Lideranças

Dex Teer, o Inventor: é o atual grão-reitor do colégio. Algumas pessoas o descrevem como um mago jovem humano, de cabelos brancos e aparência despojada, enquanto outros o apontam como um homem austero, de meia idade e trajas sóbrios. Fica mais difícil saber a verdade quando temos testemunhos diferentes de pessoas que o viram na mesma ocasião. Sempre acessível a quem quer que o procure, muitas vezes é visto nas escadarias do colégio, discutindo filosofia e metafísica com alunos, colegas ou magos conhecidos de outras escolas.

Enquanto Dex sustenta seu título há aproximadamente uma década, os membros da coordenadoria não tendem a permanecer tanto tempo em seus postos, na maior parte das vezes por obrigações pessoais que



os afastam de suas funções acadêmicas. Atualmente, humanos e elfos (principalmente dourados) compõem o quadro da coordenação.

Divanom Isonar: Irmão de Divanor Isonar, Conselheiro da Justiça de Calco, atualmente Divanom além de ser um dos reitores do colégio, é também membro da sociedade de Malim (que reúne magos de vários colégios). Com uma personalidade eloquente, este proeminente mago é tido como dos principais candidatos a sucessão de Dex.

Anaximander, o belo: Poucos de verdade sabem a real motivação da existência do enclave habitado por esse elfo-dourado originário da elite de Âmiem, poucos mesmos! Tido como um excêntrico pelos magos e pelos de sua própria espécie e de seu lar, sua missão é ser o Guardião das Fronteiras de Ludgrim e de Âmiem com a Levânia. Lindo é um adjetivo comum saindo da boca daqueles que tentam descrever seu rosto aquilino entornado de lisos cabelos loiros reluzentes e cravejado com duas pedras de água marinha como olhos. Mas sua beleza é de verdade sustentada por sua capacidade de simpatia estonteante. Um ser leve, uma voz sempre afável, uma cortesia que parece inabalável mesmo tratando com quem o trata com desdém.

Rumores e Intrigas

Conflito entre Colégio: há um crescente conflito entre o Colégio das Ilusões e o Colégio dos Elementalistas. Dizem que os dois colégios estão competindo pelo controle de um artefato antigo, conhecido como a Pedra do Véu, que supostamente amplia o poder das ilusões e das invocações elementais. O rumor afirma que as tensões estão se acirrando e que espões de ambos os lados estão envolvidos em uma busca desesperada pela pedra. Os estudantes e membros dos colégios são colocados uns contra os outros, enquanto os líderes das duas escolas tentam chegar a um acordo ou impor sua vontade por meios mais drásticos. As tensões aumentam ao passo que boatos de que a Pedra está em posse de um grupo de aventureiros começa a se espalhar

Segredo do Livro de Palier: corre um boato sombrio de que o Colégio das Ilusões descobriu um texto segredo do Livro de Palier, guardado há séculos pelos sacerdotes do deus do Conhecimento e da Magia. Dizem que essa revelação perturbadora pode fazer ruir os alicerces da magia e da fé. Enquanto os ilusionistas guardam esse segredo com zelo, temendo suas implicações, os sacerdotes estão determinados a recuperar o conhecimento que consideram seu legado. Uma disputa silenciosa e perigosa se desenrola nas sombras, enquanto os magos ilusionistas e os sacerdotes de Palier são atraídos para um conflito que pode abalar as estruturas do Mundo Conhecido.

Sociedade secreta: há boatos de que o conhecimento do venerável Dragão Dourado Assura foi compartilhado não somente com Maia. Antes de conhecer a profeta, O Dragão teria revelado sua filosofia e ciência a um estudioso renegado que acabou martirizado, porém, os ensinamentos dessa sociedade secreta teriam sido semeados no meio dos Ilusionistas. Diz-se que eles acreditam que o despertar dos Titãs Treva e Luz deve ser abreviado e buscam meios de apressar o Despertar. Esse grupo, se existe, financia aventureiros para encontrar, recuperar ou obter qualquer indício de texto, ou objeto que possa dar pistas sobre o Fim do Sono dos Irmãos.

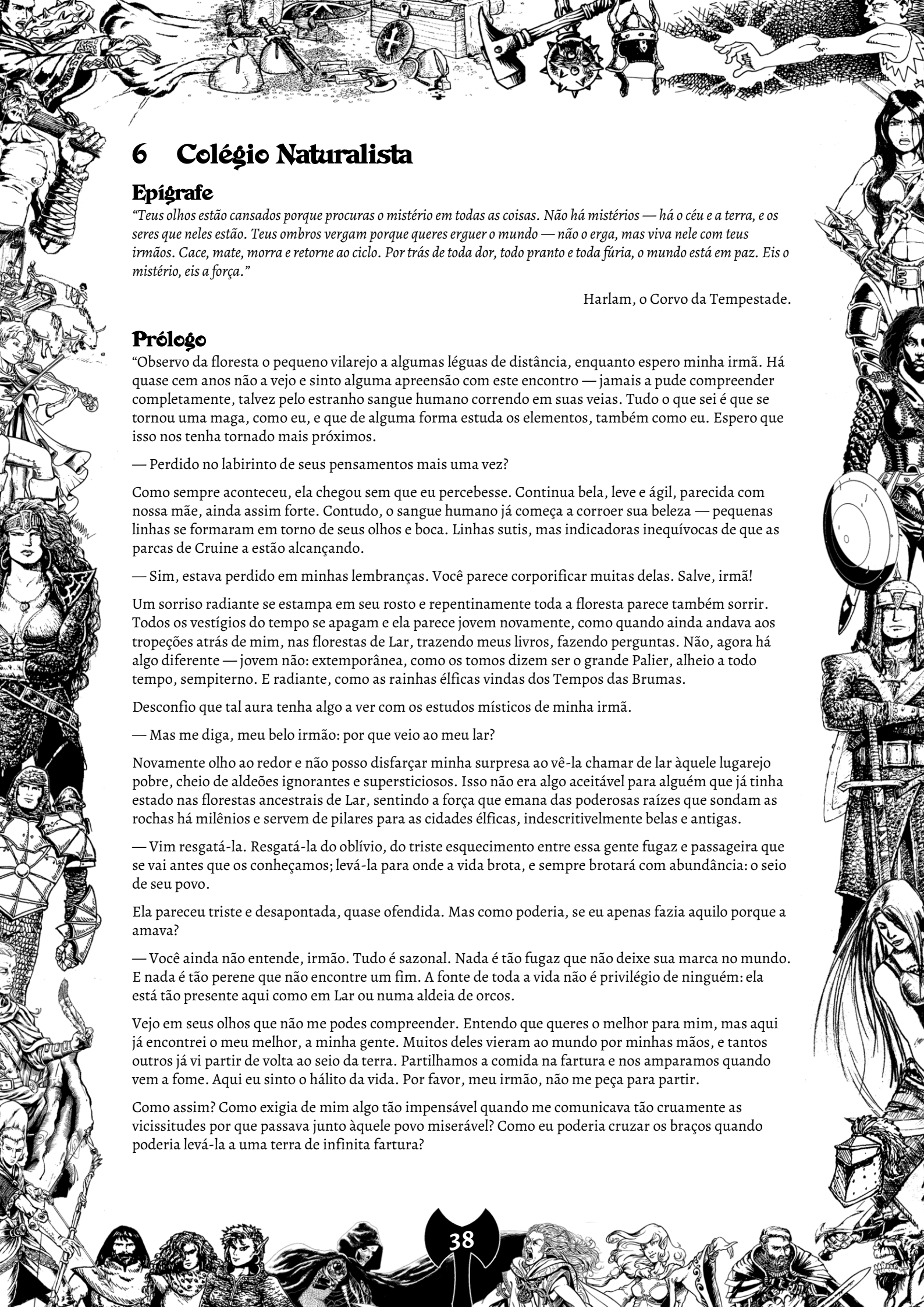
Conspirando para derrubar Dex Teer: fala-se que um dos coordenadores do Colégio das Ilusões está conspirando para minar a liderança do grão-reitor Dex Teer e tomar o controle do colégio. Dex precisa estar atento e também contratar cada vez mais soldados e guarda-costas todas às vezes que precisa se ausentar das dependências do Colégio.

Relíquia esquecida: Boatos circulam sobre uma relíquia esquecida pelos antigos fundadores do Colégio das Ilusões, um artefato poderoso capaz de desvendar segredos sobre a verdadeira natureza do mundo e abrir um portal capaz de levar para fora da Realidade Sonho que vivemos. Agora, um grupo de ilusionistas estão dispostos a tudo para encontrá-la primeiro.

Invocação proibida: corre o rumor de que um estudante do Colégio das Ilusões se entregou à tentação de praticar uma invocação proibida, abrindo uma fenda para um plano obscuro e liberando criaturas perigosas, chamadas Pesadelos. O que são esses monstros e seus interesses, permanece um mistério. Mas isso estaria conectado com uma série de eventos estranhos e inexplicáveis que têm assolado Calco e seus arredores, levando a suspeitas de que uma força maligna está infiltrada no Colégio das Ilusões.

Colégio Naturalista





6 Colégio Naturalista

Epígrafe

“Teus olhos estão cansados porque procuras o mistério em todas as coisas. Não há mistérios — há o céu e a terra, e os seres que neles estão. Teus ombros vergam porque queres erguer o mundo — não o erga, mas viva nele com teus irmãos. Cace, mate, morra e retorne ao ciclo. Por trás de toda dor, todo pranto e toda fúria, o mundo está em paz. Eis o mistério, eis a força.”

Harlam, o Corvo da Tempestade.

Prólogo

“Observo da floresta o pequeno vilarejo a algumas léguas de distância, enquanto espero minha irmã. Há quase cem anos não a vejo e sinto alguma apreensão com este encontro — jamais a pude compreender completamente, talvez pelo estranho sangue humano correndo em suas veias. Tudo o que sei é que se tornou uma maga, como eu, e que de alguma forma estuda os elementos, também como eu. Espero que isso nos tenha tornado mais próximos.

— Perdido no labirinto de seus pensamentos mais uma vez?

Como sempre aconteceu, ela chegou sem que eu percebesse. Continua bela, leve e ágil, parecida com nossa mãe, ainda assim forte. Contudo, o sangue humano já começa a corroer sua beleza — pequenas linhas se formaram em torno de seus olhos e boca. Linhas sutis, mas indicadoras inequívocas de que as parcas de Cruine a estão alcançando.

— Sim, estava perdido em minhas lembranças. Você parece corporificar muitas delas. Salve, irmã!

Um sorriso radiante se estampa em seu rosto e repentinamente toda a floresta parece também sorrir. Todos os vestígios do tempo se apagam e ela parece jovem novamente, como quando ainda andava aos tropeções atrás de mim, nas florestas de Lar, trazendo meus livros, fazendo perguntas. Não, agora há algo diferente — jovem não: extemporânea, como os tomos dizem ser o grande Palier, alheio a todo tempo, sempiterno. E radiante, como as rainhas élficas vindas dos Tempos das Brumas.

Desconfio que tal aura tenha algo a ver com os estudos místicos de minha irmã.

— Mas me diga, meu belo irmão: por que veio ao meu lar?

Novamente olho ao redor e não posso disfarçar minha surpresa ao vê-la chamar de lar àquele lugarejo pobre, cheio de aldeões ignorantes e supersticiosos. Isso não era algo aceitável para alguém que já tinha estado nas florestas ancestrais de Lar, sentindo a força que emana das poderosas raízes que sondam as rochas há milênios e servem de pilares para as cidades élficas, indescritivelmente belas e antigas.

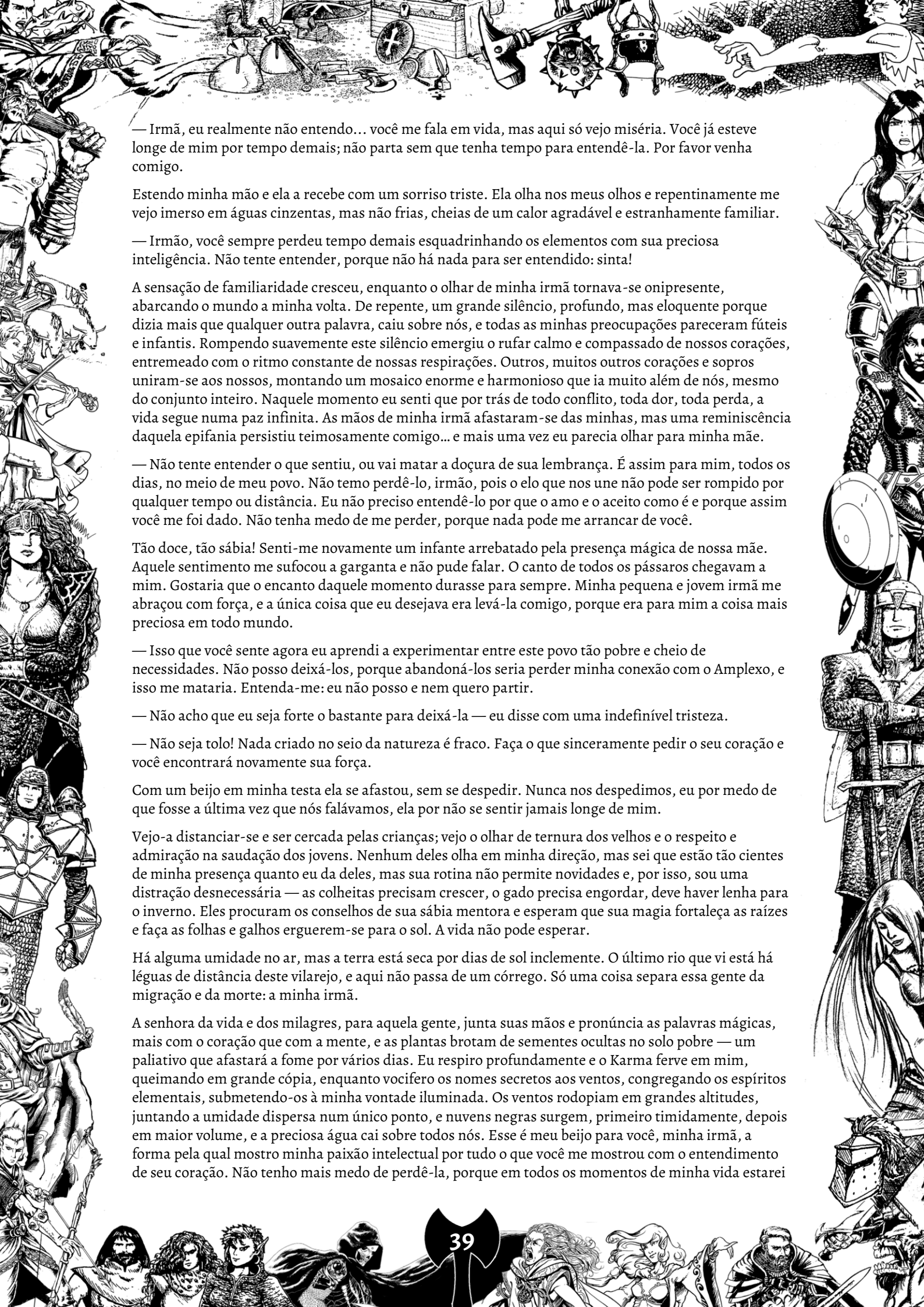
— Vim resgatá-la. Resgatá-la do esquecimento entre essa gente fugaz e passageira que se vai antes que os conheçamos; levá-la para onde a vida brota, e sempre brotará com abundância: o seio de seu povo.

Ela pareceu triste e desapontada, quase ofendida. Mas como poderia, se eu apenas fazia aquilo porque a amava?

— Você ainda não entende, irmão. Tudo é sazonal. Nada é tão fugaz que não deixe sua marca no mundo. E nada é tão peregrino que não encontre um fim. A fonte de toda a vida não é privilégio de ninguém: ela está tão presente aqui como em Lar ou numa aldeia de orcos.

Vejo em seus olhos que não me podes compreender. Entendo que queres o melhor para mim, mas aqui já encontrei o meu melhor, a minha gente. Muitos deles vieram ao mundo por minhas mãos, e tantos outros já vi partir de volta ao seio da terra. Partilhamos a comida na fartura e nos amparamos quando vem a fome. Aqui eu sinto o hálito da vida. Por favor, meu irmão, não me peça para partir.

Como assim? Como exigia de mim algo tão impensável quando me comunicava tão cruamente as vicissitudes por que passava junto àquele povo miserável? Como eu poderia cruzar os braços quando poderia levá-la a uma terra de infinita fartura?



— Irmã, eu realmente não entendo... você me fala em vida, mas aqui só vejo miséria. Você já esteve longe de mim por tempo demais; não parta sem que tenha tempo para entendê-la. Por favor venha comigo.

Estendo minha mão e ela a recebe com um sorriso triste. Ela olha nos meus olhos e repentinamente me vejo imerso em águas cinzentas, mas não frias, cheias de um calor agradável e estranhamente familiar.

— Irmão, você sempre perdeu tempo demais esquadrinhando os elementos com sua preciosa inteligência. Não tente entender, porque não há nada para ser entendido: sinta!

A sensação de familiaridade cresceu, enquanto o olhar de minha irmã tornava-se onipresente, abarcando o mundo a minha volta. De repente, um grande silêncio, profundo, mas eloquente porque dizia mais que qualquer outra palavra, caiu sobre nós, e todas as minhas preocupações pareceram fúteis e infantis. Rompendo suavemente este silêncio emergiu o rufar calmo e compassado de nossos corações, entremeado com o ritmo constante de nossas respirações. Outros, muitos outros corações e sopros uniram-se aos nossos, montando um mosaico enorme e harmonioso que ia muito além de nós, mesmo do conjunto inteiro. Naquele momento eu senti que por trás de todo conflito, toda dor, toda perda, a vida segue numa paz infinita. As mãos de minha irmã afastaram-se das minhas, mas uma reminiscência daquela epifania persistiu teimosamente comigo... e mais uma vez eu parecia olhar para minha mãe.

— Não tente entender o que senti, ou vai matar a doçura de sua lembrança. É assim para mim, todos os dias, no meio de meu povo. Não temo perdê-lo, irmão, pois o elo que nos une não pode ser rompido por qualquer tempo ou distância. Eu não preciso entendê-lo por que o amo e o aceito como é e porque assim você me foi dado. Não tenha medo de me perder, porque nada pode me arrancar de você.

Tão doce, tão sábia! Senti-me novamente um infante arrebatado pela presença mágica de nossa mãe. Aquele sentimento me sufocou a garganta e não pude falar. O canto de todos os pássaros chegavam a mim. Gostaria que o encanto daquele momento durasse para sempre. Minha pequena e jovem irmã me abraçou com força, e a única coisa que eu desejava era levá-la comigo, porque era para mim a coisa mais preciosa em todo mundo.

— Isso que você sente agora eu aprendi a experimentar entre este povo tão pobre e cheio de necessidades. Não posso deixá-los, porque abandoná-los seria perder minha conexão com o Amplexo, e isso me mataria. Entenda-me: eu não posso e nem quero partir.

— Não acho que eu seja forte o bastante para deixá-la — eu disse com uma indefinível tristeza.

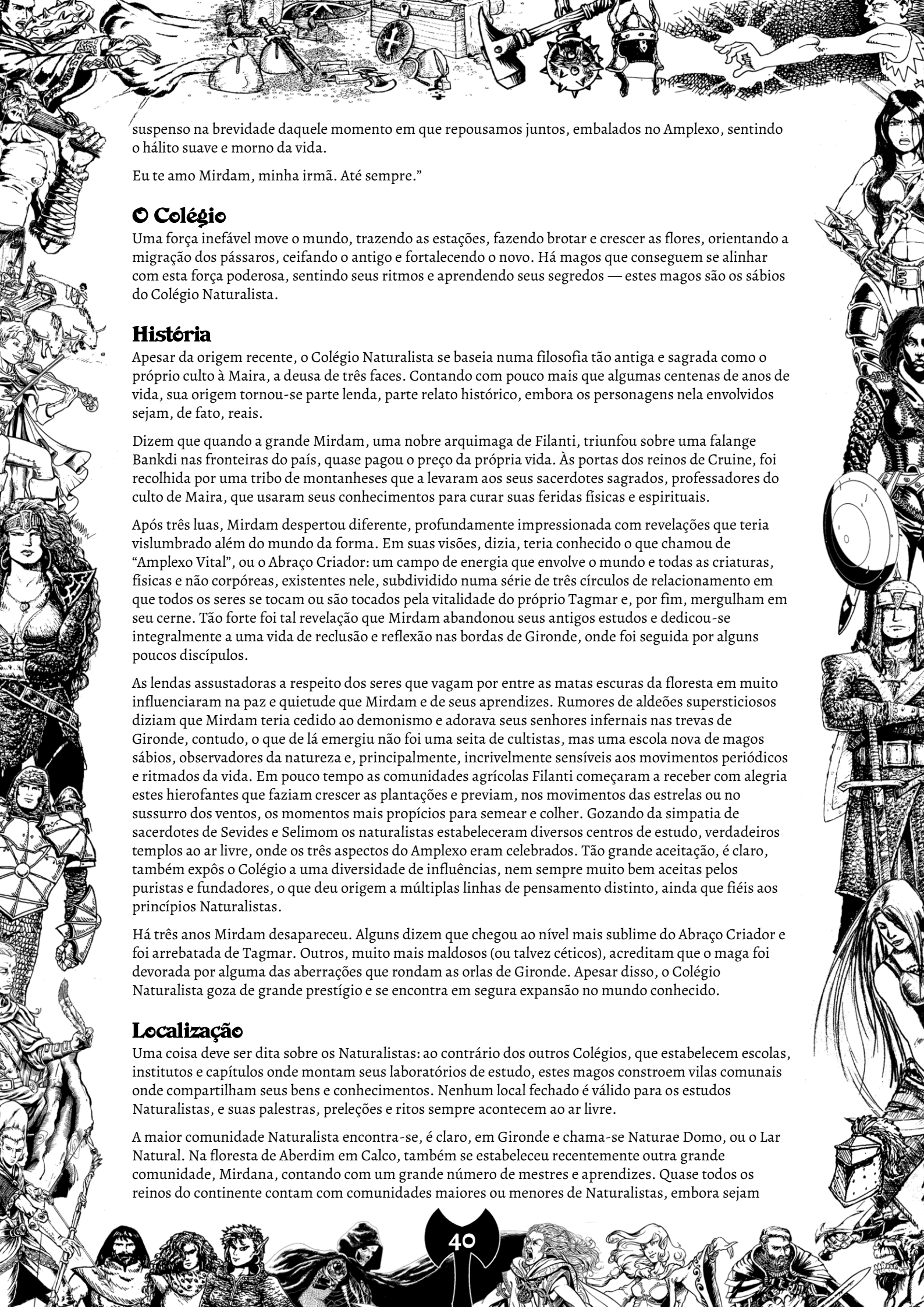
— Não seja tolo! Nada criado no seio da natureza é fraco. Faça o que sinceramente pedir o seu coração e você encontrará novamente sua força.

Com um beijo em minha testa ela se afastou, sem se despedir. Nunca nos despedimos, eu por medo de que fosse a última vez que nós falávamos, ela por não se sentir jamais longe de mim.

Vejo-a distanciar-se e ser cercada pelas crianças; vejo o olhar de ternura dos velhos e o respeito e admiração na saudação dos jovens. Nenhum deles olha em minha direção, mas sei que estão tão cientes de minha presença quanto eu da deles, mas sua rotina não permite novidades e, por isso, sou uma distração desnecessária — as colheitas precisam crescer, o gado precisa engordar, deve haver lenha para o inverno. Eles procuram os conselhos de sua sábia mentora e esperam que sua magia fortaleça as raízes e faça as folhas e galhos erguerem-se para o sol. A vida não pode esperar.

Há alguma umidade no ar, mas a terra está seca por dias de sol inclemente. O último rio que vi está há léguas de distância deste vilarejo, e aqui não passa de um córrego. Só uma coisa separa essa gente da migração e da morte: a minha irmã.

A senhora da vida e dos milagres, para aquela gente, junta suas mãos e pronuncia as palavras mágicas, mais com o coração que com a mente, e as plantas brotam de sementes ocultas no solo pobre — um paliativo que afastará a fome por vários dias. Eu respiro profundamente e o Karma ferve em mim, queimando em grande cópia, enquanto vocífero os nomes secretos aos ventos, congregando os espíritos elementais, submetendo-os à minha vontade iluminada. Os ventos rodopiam em grandes altitudes, juntando a umidade dispersa num único ponto, e nuvens negras surgem, primeiro timidamente, depois em maior volume, e a preciosa água cai sobre todos nós. Esse é meu beijo para você, minha irmã, a forma pela qual mostro minha paixão intelectual por tudo o que você me mostrou com o entendimento de seu coração. Não tenho mais medo de perdê-la, porque em todos os momentos de minha vida estarei



suspenso na brevidade daquele momento em que repousamos juntos, embalados no Amplexo, sentindo o hálito suave e morno da vida.

Eu te amo Mirdam, minha irmã. Até sempre.”

○ Colégio

Uma força inefável move o mundo, trazendo as estações, fazendo brotar e crescer as flores, orientando a migração dos pássaros, ceifando o antigo e fortalecendo o novo. Há magos que conseguem se alinhar com esta força poderosa, sentindo seus ritmos e aprendendo seus segredos — estes magos são os sábios do Colégio Naturalista.

História

Apesar da origem recente, o Colégio Naturalista se baseia numa filosofia tão antiga e sagrada como o próprio culto à Maira, a deusa de três faces. Contando com pouco mais que algumas centenas de anos de vida, sua origem tornou-se parte lenda, parte relato histórico, embora os personagens nela envolvidos sejam, de fato, reais.

Dizem que quando a grande Mirdam, uma nobre arquimaga de Filanti, triunfou sobre uma falange Bankdi nas fronteiras do país, quase pagou o preço da própria vida. Às portas dos reinos de Cruine, foi recolhida por uma tribo de montanheses que a levaram aos seus sacerdotes sagrados, professores do culto de Maira, que usaram seus conhecimentos para curar suas feridas físicas e espirituais.

Após três luas, Mirdam despertou diferente, profundamente impressionada com revelações que teria vislumbrado além do mundo da forma. Em suas visões, dizia, teria conhecido o que chamou de “Amplexo Vital”, ou o Abraço Criador: um campo de energia que envolve o mundo e todas as criaturas, físicas e não corpóreas, existentes nele, subdividido numa série de três círculos de relacionamento em que todos os seres se tocam ou são tocados pela vitalidade do próprio Tagmar e, por fim, mergulham em seu cerne. Tão forte foi tal revelação que Mirdam abandonou seus antigos estudos e dedicou-se integralmente a uma vida de reclusão e reflexão nas bordas de Gironde, onde foi seguida por alguns poucos discípulos.

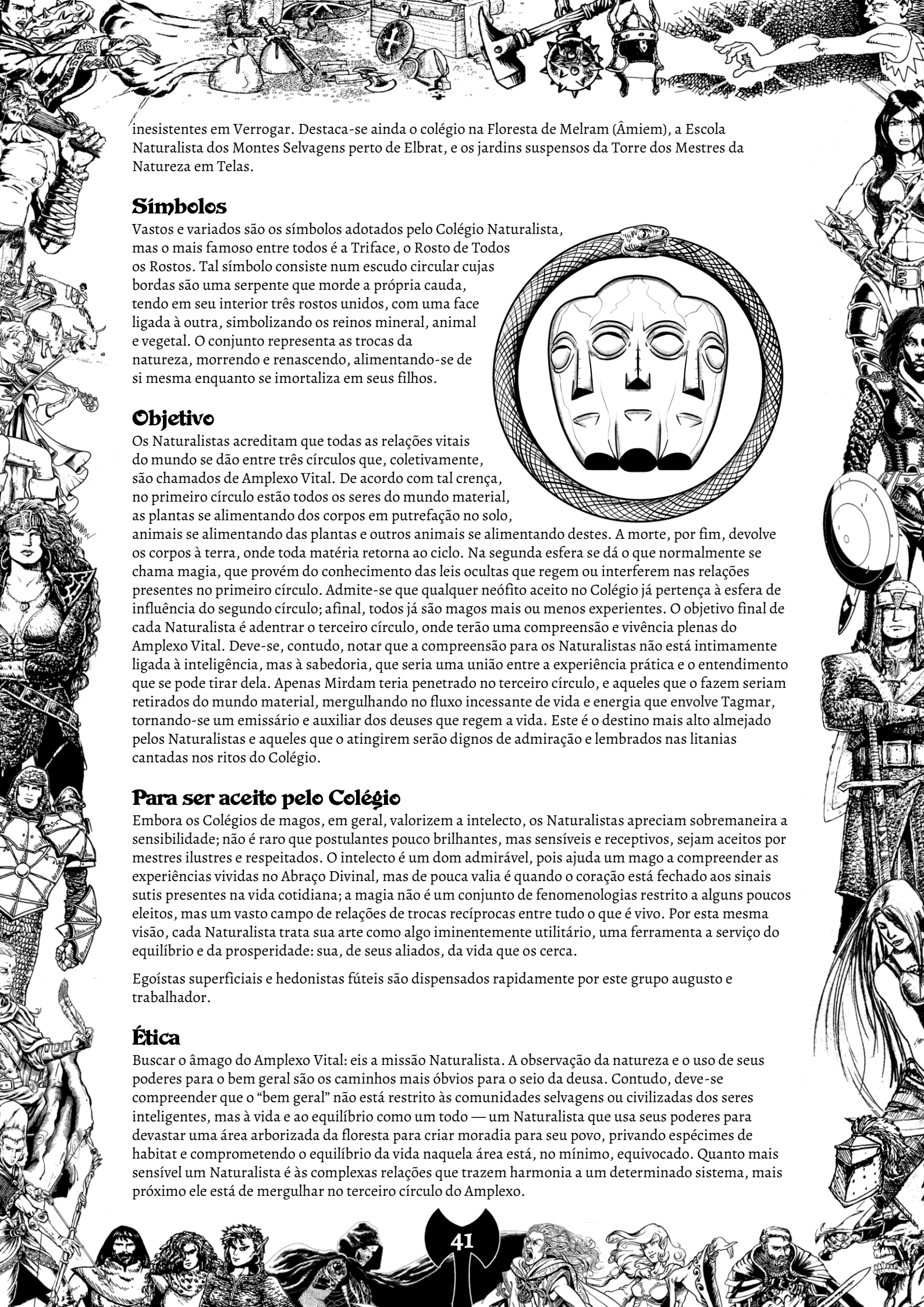
As lendas assustadoras a respeito dos seres que vagam por entre as matas escuras da floresta em muito influenciaram na paz e quietude que Mirdam e de seus aprendizes. Rumores de aldeões supersticiosos diziam que Mirdam teria cedido ao demonismo e adorava seus senhores infernais nas trevas de Gironde, contudo, o que de lá emergiu não foi uma seita de cultistas, mas uma escola nova de magos sábios, observadores da natureza e, principalmente, incrivelmente sensíveis aos movimentos periódicos e ritmados da vida. Em pouco tempo as comunidades agrícolas Filanti começaram a receber com alegria estes hierofantes que faziam crescer as plantações e previam, nos movimentos das estrelas ou no sussurro dos ventos, os momentos mais propícios para semear e colher. Gozando da simpatia de sacerdotes de Sevides e Selimom os naturalistas estabeleceram diversos centros de estudo, verdadeiros templos ao ar livre, onde os três aspectos do Amplexo eram celebrados. Tão grande aceitação, é claro, também expôs o Colégio a uma diversidade de influências, nem sempre muito bem aceitas pelos puristas e fundadores, o que deu origem a múltiplas linhas de pensamento distinto, ainda que fiéis aos princípios Naturalistas.

Há três anos Mirdam desapareceu. Alguns dizem que chegou ao nível mais sublime do Abraço Criador e foi arrebatada de Tagmar. Outros, muito mais maldosos (ou talvez céticos), acreditam que o maga foi devorada por alguma das aberrações que rondam as orlas de Gironde. Apesar disso, o Colégio Naturalista goza de grande prestígio e se encontra em segura expansão no mundo conhecido.

Localização

Uma coisa deve ser dita sobre os Naturalistas: ao contrário dos outros Colégios, que estabelecem escolas, institutos e capítulos onde montam seus laboratórios de estudo, estes magos constroem vilas comunais onde compartilham seus bens e conhecimentos. Nenhum local fechado é válido para os estudos Naturalistas, e suas palestras, preleções e ritos sempre acontecem ao ar livre.

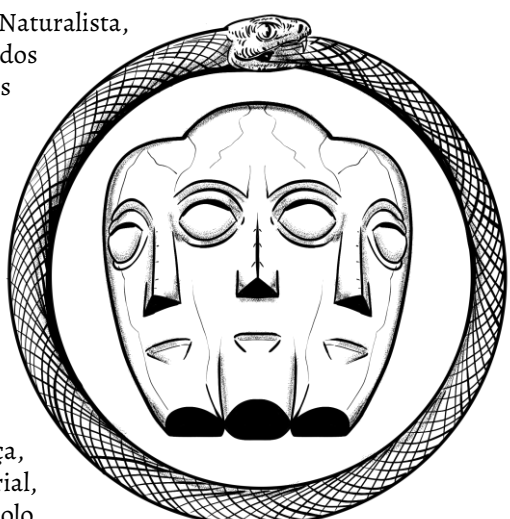
A maior comunidade Naturalista encontra-se, é claro, em Gironde e chama-se Naturae Domo, ou o Lar Natural. Na floresta de Aberdim em Calco, também se estabeleceu recentemente outra grande comunidade, Mirdana, contando com um grande número de mestres e aprendizes. Quase todos os reinos do continente contam com comunidades maiores ou menores de Naturalistas, embora sejam



inesistentes em Verrogar. Destaca-se ainda o colégio na Floresta de Melram (Âmiem), a Escola Naturalista dos Montes Selvagens perto de Elbrat, e os jardins suspensos da Torre dos Mestres da Natureza em Telas.

Símbolos

Vastos e variados são os símbolos adotados pelo Colégio Naturalista, mas o mais famoso entre todos é a Triface, o Rosto de Todos os Rostos. Tal símbolo consiste num escudo circular cujas bordas são uma serpente que morde a própria cauda, tendo em seu interior três rostos unidos, com uma face ligada à outra, simbolizando os reinos mineral, animal e vegetal. O conjunto representa as trocas da natureza, morrendo e renascendo, alimentando-se de si mesma enquanto se imortaliza em seus filhos.



Objetivo

Os Naturalistas acreditam que todas as relações vitais do mundo se dão entre três círculos que, coletivamente, são chamados de Amplexo Vital. De acordo com tal crença, no primeiro círculo estão todos os seres do mundo material, as plantas se alimentando dos corpos em putrefação no solo, animais se alimentando das plantas e outros animais se alimentando destes. A morte, por fim, devolve os corpos à terra, onde toda matéria retorna ao ciclo. Na segunda esfera se dá o que normalmente se chama magia, que provém do conhecimento das leis ocultas que regem ou interferem nas relações presentes no primeiro círculo. Admite-se que qualquer neófito aceito no Colégio já pertença à esfera de influência do segundo círculo; afinal, todos já são magos mais ou menos experientes. O objetivo final de cada Naturalista é adentrar o terceiro círculo, onde terão uma compreensão e vivência plenas do Amplexo Vital. Deve-se, contudo, notar que a compreensão para os Naturalistas não está intimamente ligada à inteligência, mas à sabedoria, que seria uma união entre a experiência prática e o entendimento que se pode tirar dela. Apenas Mirdam teria penetrado no terceiro círculo, e aqueles que o fazem seriam retirados do mundo material, mergulhando no fluxo incessante de vida e energia que envolve Tagmar, tornando-se um emissário e auxiliar dos deuses que regem a vida. Este é o destino mais alto almejado pelos Naturalistas e aqueles que o atingirem serão dignos de admiração e lembrados nas litâneas cantadas nos ritos do Colégio.

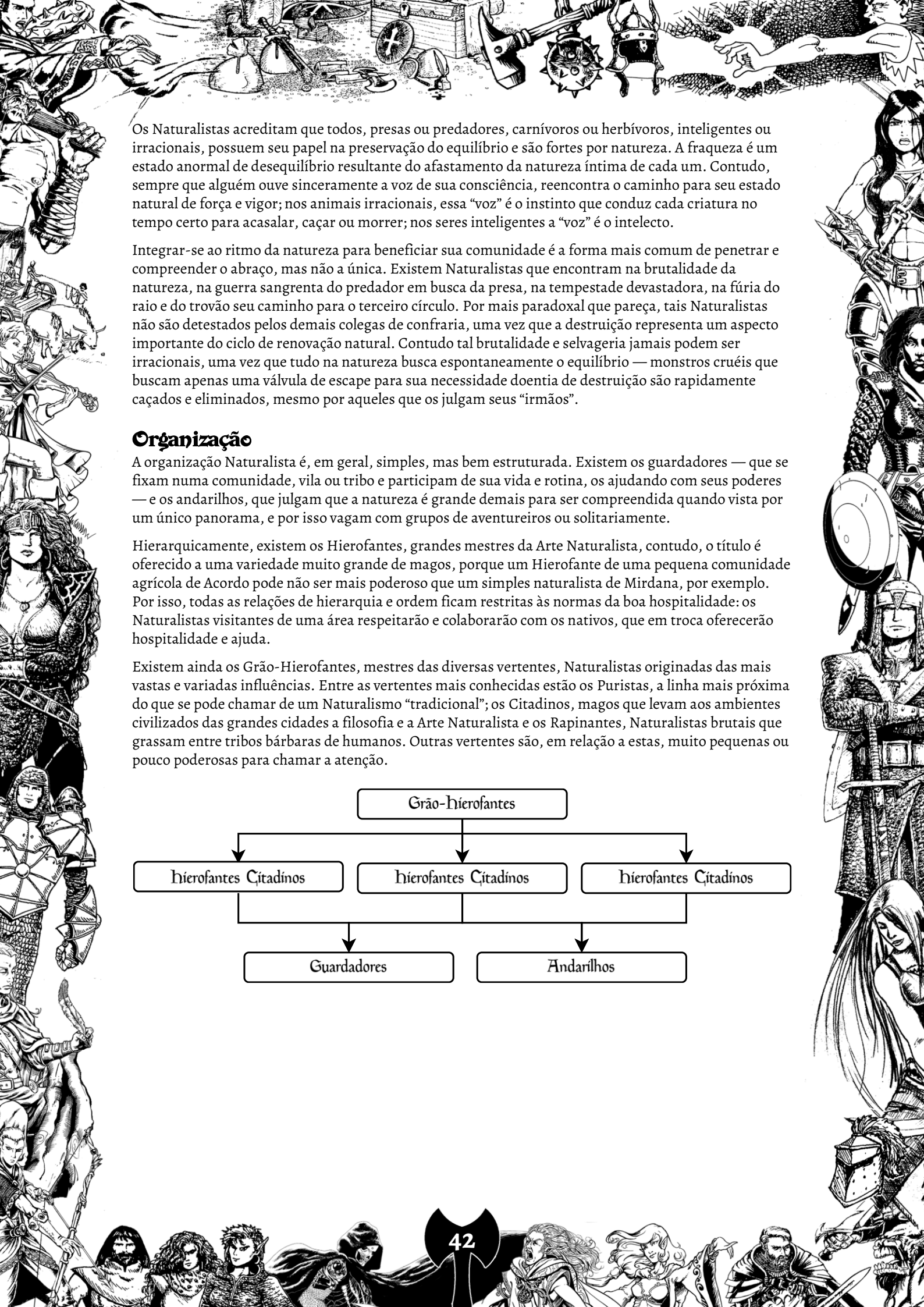
Para ser aceito pelo Colégio

Embora os Colégios de magos, em geral, valorizem a intelecto, os Naturalistas apreciam sobremaneira a sensibilidade; não é raro que postulantes pouco brilhantes, mas sensíveis e receptivos, sejam aceitos por mestres ilustres e respeitados. O intelecto é um dom admirável, pois ajuda um mago a compreender as experiências vividas no Abraço Divinal, mas de pouca valia é quando o coração está fechado aos sinais sutis presentes na vida cotidiana; a magia não é um conjunto de fenomenologias restrito a alguns poucos eleitos, mas um vasto campo de relações de trocas recíprocas entre tudo o que é vivo. Por esta mesma visão, cada Naturalista trata sua arte como algo iminentemente utilitário, uma ferramenta a serviço do equilíbrio e da prosperidade: sua, de seus aliados, da vida que os cerca.

Egoístas superficiais e hedonistas fúteis são dispensados rapidamente por este grupo augusto e trabalhador.

Ética

Buscar o âmago do Amplexo Vital: eis a missão Naturalista. A observação da natureza e o uso de seus poderes para o bem geral são os caminhos mais óbvios para o seio da deusa. Contudo, deve-se compreender que o “bem geral” não está restrito às comunidades selvagens ou civilizadas dos seres inteligentes, mas à vida e ao equilíbrio como um todo — um Naturalista que usa seus poderes para devastar uma área arborizada da floresta para criar moradia para seu povo, privando espécimes de habitat e comprometendo o equilíbrio da vida naquela área está, no mínimo, equivocado. Quanto mais sensível um Naturalista é às complexas relações que trazem harmonia a um determinado sistema, mais próximo ele está de mergulhar no terceiro círculo do Amplexo.



Os Naturalistas acreditam que todos, presas ou predadores, carnívoros ou herbívoros, inteligentes ou irracionais, possuem seu papel na preservação do equilíbrio e são fortes por natureza. A fraqueza é um estado anormal de desequilíbrio resultante do afastamento da natureza íntima de cada um. Contudo, sempre que alguém ouve sinceramente a voz de sua consciência, reencontra o caminho para seu estado natural de força e vigor; nos animais irracionais, essa “voz” é o instinto que conduz cada criatura no tempo certo para acasalar, caçar ou morrer; nos seres inteligentes a “voz” é o intelecto.

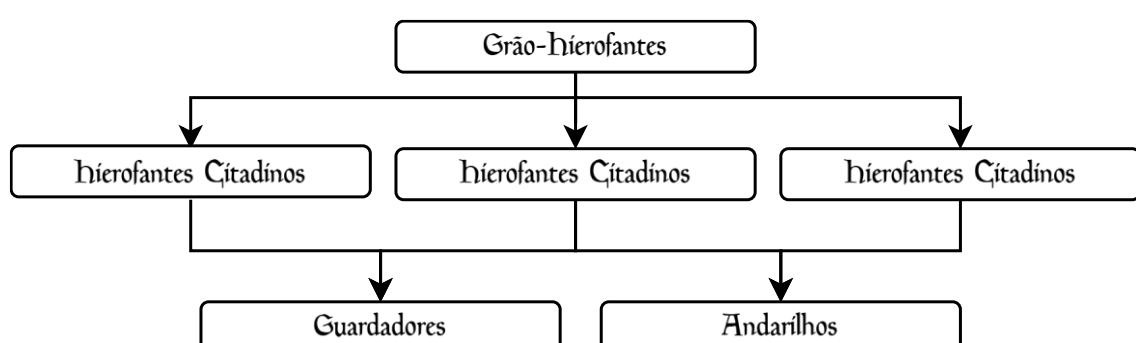
Integrar-se ao ritmo da natureza para beneficiar sua comunidade é a forma mais comum de penetrar e compreender o abraço, mas não a única. Existem Naturalistas que encontram na brutalidade da natureza, na guerra sangrenta do predador em busca da presa, na tempestade devastadora, na fúria do raio e do trovão seu caminho para o terceiro círculo. Por mais paradoxal que pareça, tais Naturalistas não são detestados pelos demais colegas de confraria, uma vez que a destruição representa um aspecto importante do ciclo de renovação natural. Contudo tal brutalidade e selvageria jamais podem ser irracionais, uma vez que tudo na natureza busca espontaneamente o equilíbrio — monstros cruéis que buscam apenas uma válvula de escape para sua necessidade doentia de destruição são rapidamente caçados e eliminados, mesmo por aqueles que os julgam seus “irmãos”.

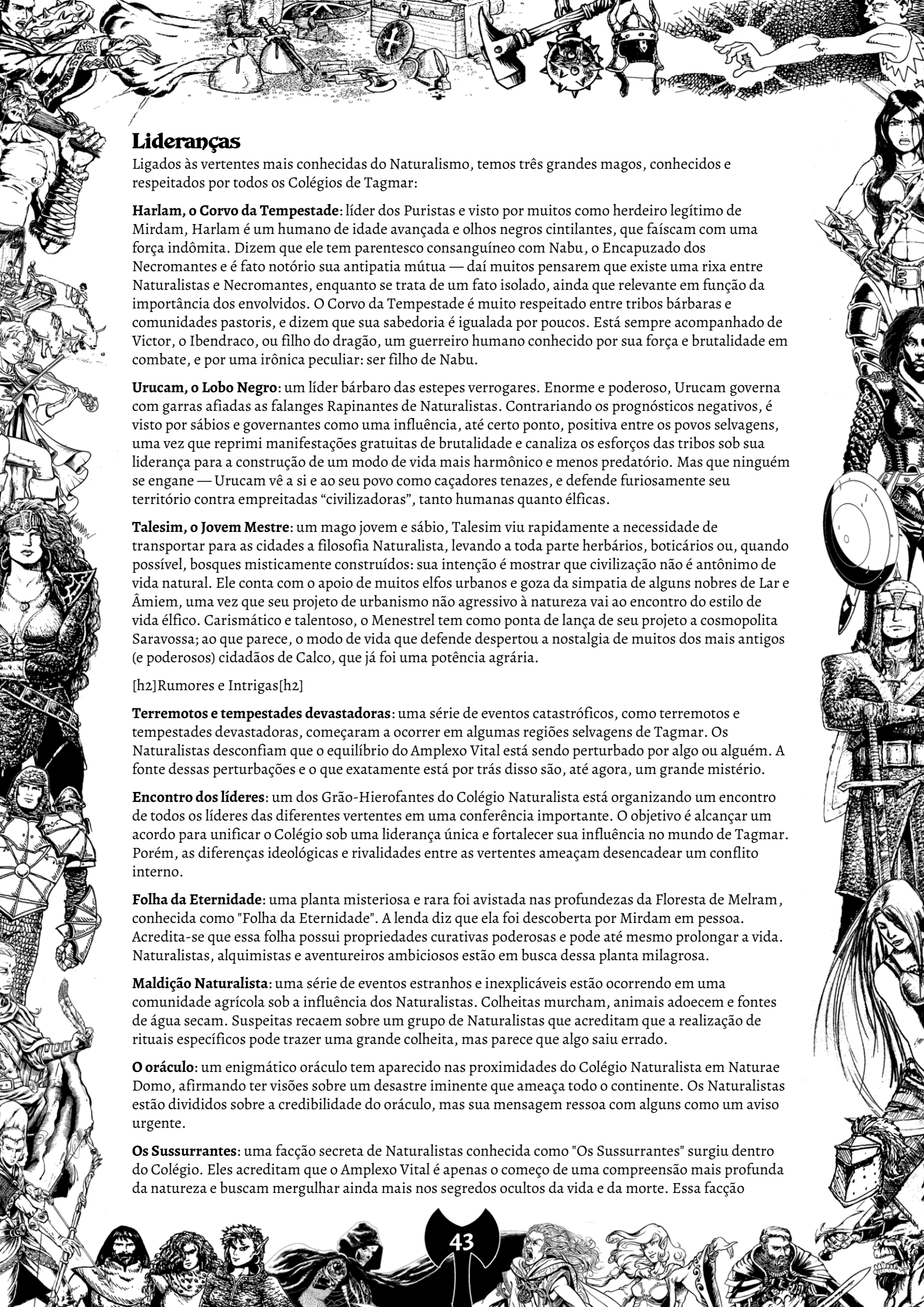
Organização

A organização Naturalista é, em geral, simples, mas bem estruturada. Existem os guardadores — que se fixam numa comunidade, vila ou tribo e participam de sua vida e rotina, os ajudando com seus poderes — e os andarilhos, que julgam que a natureza é grande demais para ser compreendida quando vista por um único panorama, e por isso vagam com grupos de aventureiros ou solitariamente.

Hierarquicamente, existem os Hierofantes, grandes mestres da Arte Naturalista, contudo, o título é oferecido a uma variedade muito grande de magos, porque um Hierofante de uma pequena comunidade agrícola de Acordo pode não ser mais poderoso que um simples naturalista de Mirdana, por exemplo. Por isso, todas as relações de hierarquia e ordem ficam restritas às normas da boa hospitalidade: os Naturalistas visitantes de uma área respeitarão e colaborarão com os nativos, que em troca oferecerão hospitalidade e ajuda.

Existem ainda os Grão-Hierofantes, mestres das diversas vertentes, Naturalistas originadas das mais vastas e variadas influências. Entre as vertentes mais conhecidas estão os Puristas, a linha mais próxima do que se pode chamar de um Naturalismo “tradicional”; os Citadinos, magos que levam aos ambientes civilizados das grandes cidades a filosofia e a Arte Naturalista e os Rapinantes, Naturalistas brutais que grassam entre tribos bárbaras de humanos. Outras vertentes são, em relação a estas, muito pequenas ou pouco poderosas para chamar a atenção.





Lideranças

Ligados às vertentes mais conhecidas do Naturalismo, temos três grandes magos, conhecidos e respeitados por todos os Colégios de Tagmar:

Harlam, o Corvo da Tempestade: líder dos Puristas e visto por muitos como herdeiro legítimo de Mirdam, Harlam é um humano de idade avançada e olhos negros cintilantes, que faíscam com uma força indômita. Dizem que ele tem parentesco consanguíneo com Nabu, o Encapuzado dos Necromantes e é fato notório sua antipatia mútua — daí muitos pensarem que existe uma rixa entre Naturalistas e Necromantes, enquanto se trata de um fato isolado, ainda que relevante em função da importância dos envolvidos. O Corvo da Tempestade é muito respeitado entre tribos bárbaras e comunidades pastoris, e dizem que sua sabedoria é igualada por poucos. Está sempre acompanhado de Victor, o Ibendracó, ou filho do dragão, um guerreiro humano conhecido por sua força e brutalidade em combate, e por uma irônica peculiar: ser filho de Nabu.

Urucam, o Lobo Negro: um líder bárbaro das estepes verrogares. Enorme e poderoso, Urucam governa com garras afiadas as falanges Rapiantes de Naturalistas. Contrariando os prognósticos negativos, é visto por sábios e governantes como uma influência, até certo ponto, positiva entre os povos selvagens, uma vez que reprime manifestações gratuitas de brutalidade e canaliza os esforços das tribos sob sua liderança para a construção de um modo de vida mais harmônico e menos predatório. Mas que ninguém se engane — Urucam vê a si e ao seu povo como caçadores tenazes, e defende furiosamente seu território contra empreitadas “civilizadoras”, tanto humanas quanto élficas.

Talesim, o Jovem Mestre: um mago jovem e sábio, Talesim viu rapidamente a necessidade de transportar para as cidades a filosofia Naturalista, levando a toda parte herbários, boticários ou, quando possível, bosques misticamente construídos: sua intenção é mostrar que civilização não é antônimo de vida natural. Ele conta com o apoio de muitos elfos urbanos e goza da simpatia de alguns nobres de Lar e Âmiem, uma vez que seu projeto de urbanismo não agressivo à natureza vai ao encontro do estilo de vida élfico. Carismático e talentoso, o Menestrel tem como ponta de lança de seu projeto a cosmopolita Saravossa; ao que parece, o modo de vida que defende despertou a nostalgia de muitos dos mais antigos (e poderosos) cidadãos de Calco, que já foi uma potência agrária.

[h2]Rumores e Intrigas[h2]

Terremotos e tempestades devastadoras: uma série de eventos catastróficos, como terremotos e tempestades devastadoras, começaram a ocorrer em algumas regiões selvagens de Tagmar. Os Naturalistas desconfiam que o equilíbrio do Amplexo Vital está sendo perturbado por algo ou alguém. A fonte dessas perturbações e o que exatamente está por trás disso são, até agora, um grande mistério.

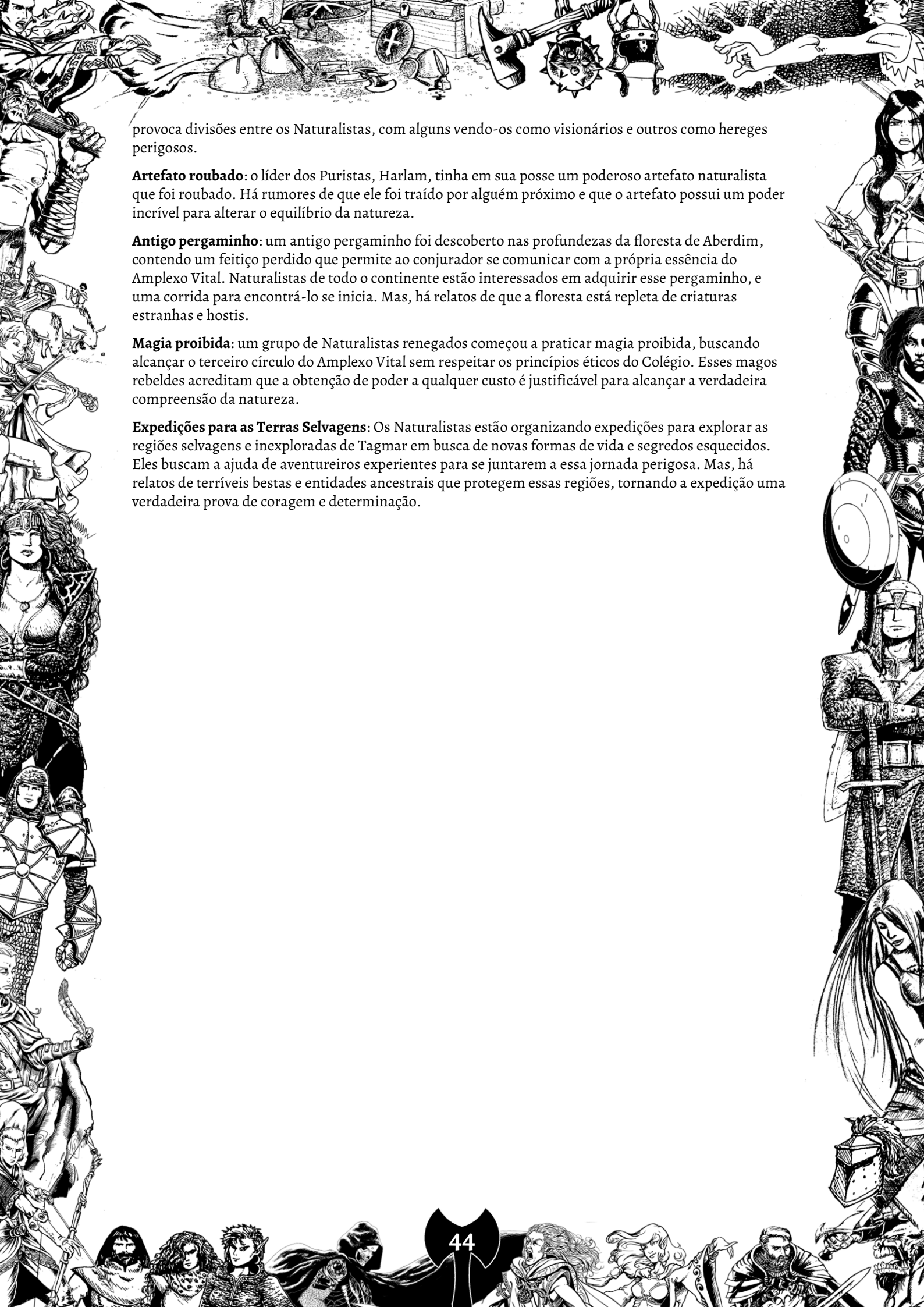
Encontro dos líderes: um dos Grão-Hierofantes do Colégio Naturalista está organizando um encontro de todos os líderes das diferentes vertentes em uma conferência importante. O objetivo é alcançar um acordo para unificar o Colégio sob uma liderança única e fortalecer sua influência no mundo de Tagmar. Porém, as diferenças ideológicas e rivalidades entre as vertentes ameaçam desencadear um conflito interno.

Folha da Eternidade: uma planta misteriosa e rara foi avistada nas profundezas da Floresta de Melram, conhecida como “Folha da Eternidade”. A lenda diz que ela foi descoberta por Mirdam em pessoa. Acredita-se que essa folha possui propriedades curativas poderosas e pode até mesmo prolongar a vida. Naturalistas, alquimistas e aventureiros ambiciosos estão em busca dessa planta milagrosa.

Maldição Naturalista: uma série de eventos estranhos e inexplicáveis estão ocorrendo em uma comunidade agrícola sob a influência dos Naturalistas. Colheitas murcham, animais adoececem e fontes de água secam. Suspeitas recaem sobre um grupo de Naturalistas que acreditam que a realização de rituais específicos pode trazer uma grande colheita, mas parece que algo saiu errado.

O oráculo: um enigmático oráculo tem aparecido nas proximidades do Colégio Naturalista em Naturae Domo, afirmando ter visões sobre um desastre iminente que ameaça todo o continente. Os Naturalistas estão divididos sobre a credibilidade do oráculo, mas sua mensagem ressoa com alguns como um aviso urgente.

Os Sussurrantes: uma facção secreta de Naturalistas conhecida como “Os Sussurrantes” surgiu dentro do Colégio. Eles acreditam que o Amplexo Vital é apenas o começo de uma compreensão mais profunda da natureza e buscam mergulhar ainda mais nos segredos ocultos da vida e da morte. Essa facção



provoca divisões entre os Naturalistas, com alguns vendo-os como visionários e outros como hereges perigosos.

Artefato roubado: o líder dos Puristas, Harlam, tinha em sua posse um poderoso artefato naturalista que foi roubado. Há rumores de que ele foi traído por alguém próximo e que o artefato possui um poder incrível para alterar o equilíbrio da natureza.

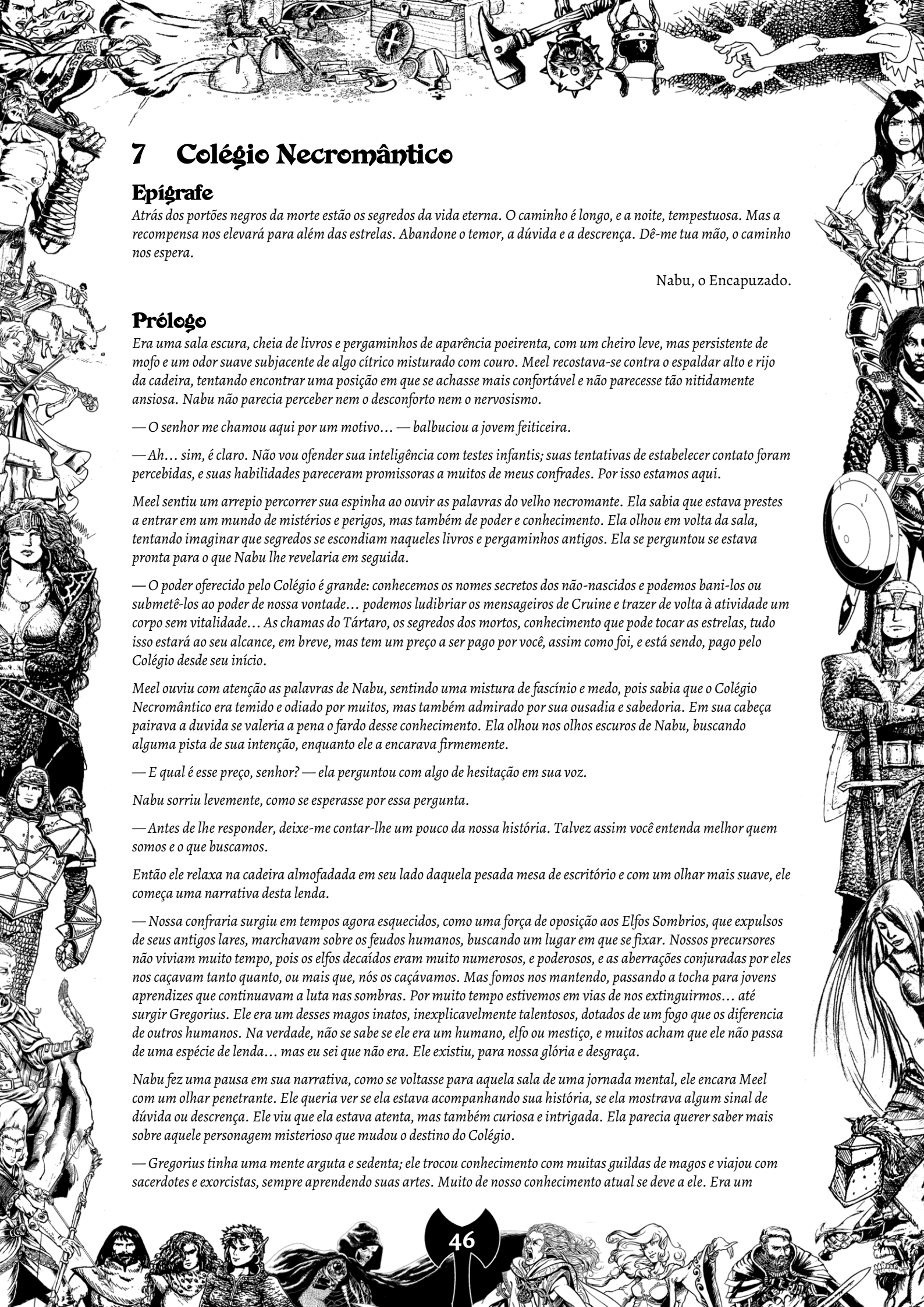
Antigo pergaminho: um antigo pergaminho foi descoberto nas profundezas da floresta de Aberdim, contendo um feitiço perdido que permite ao conjurador se comunicar com a própria essência do Amplexo Vital. Naturalistas de todo o continente estão interessados em adquirir esse pergaminho, e uma corrida para encontrá-lo se inicia. Mas, há relatos de que a floresta está repleta de criaturas estranhas e hostis.

Magia proibida: um grupo de Naturalistas renegados começou a praticar magia proibida, buscando alcançar o terceiro círculo do Amplexo Vital sem respeitar os princípios éticos do Colégio. Esses magos rebeldes acreditam que a obtenção de poder a qualquer custo é justificável para alcançar a verdadeira compreensão da natureza.

Expedições para as Terras Selvagens: Os Naturalistas estão organizando expedições para explorar as regiões selvagens e inexploradas de Tagmar em busca de novas formas de vida e segredos esquecidos. Eles buscam a ajuda de aventureiros experientes para se juntarem a essa jornada perigosa. Mas, há relatos de terríveis bestas e entidades ancestrais que protegem essas regiões, tornando a expedição uma verdadeira prova de coragem e determinação.

Colégio Necromântico





7 Colégio Necromântico

Epígrafe

Atrás dos portões negros da morte estão os segredos da vida eterna. O caminho é longo, e a noite, tempestuosa. Mas a recompensa nos elevará para além das estrelas. Abandone o temor, a dúvida e a descrença. Dê-me tua mão, o caminho nos espera.

Nabu, o Encapuzado.

Prólogo

Era uma sala escura, cheia de livros e pergaminhos de aparência poeirenta, com um cheiro leve, mas persistente de mofo e um odor suave subjacente de algo cítrico misturado com couro. Meel recostava-se contra o espaldar alto e rijo da cadeira, tentando encontrar uma posição em que se achasse mais confortável e não parecesse tão nitidamente ansiosa. Nabu não parecia perceber nem o desconforto nem o nervosismo.

— O senhor me chamou aqui por um motivo... — balbuciou a jovem feiticeira.

— Ah... sim, é claro. Não vou ofender sua inteligência com testes infantis; suas tentativas de estabelecer contato foram percebidas, e suas habilidades pareceram promissoras a muitos de meus confrades. Por isso estamos aqui.

Meel sentiu um arrepio percorrer sua espinha ao ouvir as palavras do velho necromante. Ela sabia que estava prestes a entrar em um mundo de mistérios e perigos, mas também de poder e conhecimento. Ela olhou em volta da sala, tentando imaginar que segredos se escondiam naqueles livros e pergaminhos antigos. Ela se perguntou se estava pronta para o que Nabu lhe revelaria em seguida.

— O poder oferecido pelo Colégio é grande: conhecemos os nomes secretos dos não-nascidos e podemos bani-los ou submetê-los ao poder de nossa vontade... podemos ludibriar os mensageiros de Cruine e trazer de volta à atividade um corpo sem vitalidade... As chamas do Tártaro, os segredos dos mortos, conhecimento que pode tocar as estrelas, tudo isso estará ao seu alcance, em breve, mas tem um preço a ser pago por você, assim como foi, e está sendo, pago pelo Colégio desde seu início.

Meel ouviu com atenção as palavras de Nabu, sentindo uma mistura de fascínio e medo, pois sabia que o Colégio Necromântico era temido e odiado por muitos, mas também admirado por sua ousadia e sabedoria. Em sua cabeça pairava a dúvida se valeria a pena o fardo desse conhecimento. Ela olhou nos olhos escuros de Nabu, buscando alguma pista de sua intenção, enquanto ele a encarava firmemente.

— E qual é esse preço, senhor? — ela perguntou com algo de hesitação em sua voz.

Nabu sorriu levemente, como se esperasse por essa pergunta.

— Antes de lhe responder, deixe-me contar-lhe um pouco da nossa história. Talvez assim você entenda melhor quem somos e o que buscamos.

Então ele relaxa na cadeira almofadada em seu lado daquela pesada mesa de escritório e com um olhar mais suave, ele começa uma narrativa desta lenda.

— Nossa confraria surgiu em tempos agora esquecidos, como uma força de oposição aos Elfos Sombrios, que expulsos de seus antigos lares, marchavam sobre os feudos humanos, buscando um lugar em que se fixar. Nossos precursores não viviam muito tempo, pois os elfos decaídos eram muito numerosos, e poderosos, e as aberrações conjuradas por eles nos caçavam tanto quanto, ou mais que, nós os caçávamos. Mas fomos nos mantendo, passando a tocha para jovens aprendizes que continuavam a luta nas sombras. Por muito tempo estivemos em vias de nos extinguirmos... até surgir Gregorius. Ele era um desses magos inatos, inexplicavelmente talentosos, dotados de um fogo que os diferencia de outros humanos. Na verdade, não se sabe se ele era um humano, elfo ou mestiço, e muitos acham que ele não passa de uma espécie de lenda... mas eu sei que não era. Ele existiu, para nossa glória e desgraça.

Nabu fez uma pausa em sua narrativa, como se voltasse para aquela sala de uma jornada mental, ele encara Meel com um olhar penetrante. Ele queria ver se ela estava acompanhando sua história, se ela mostrava algum sinal de dúvida ou descrença. Ele viu que ela estava atenta, mas também curiosa e intrigada. Ela parecia querer saber mais sobre aquele personagem misterioso que mudou o destino do Colégio.

— Gregorius tinha uma mente arguta e sedenta; ele trocou conhecimento com muitas guildas de magos e viajou com sacerdotes e exorcistas, sempre aprendendo suas artes. Muito de nosso conhecimento atual se deve a ele. Era um



estudioso aplicado de metafísica e cosmogonia, e através dele chegamos à chave de nosso atual poder. Observando elementaristas e prestidigitadores, Gregorius chegou à conclusão de que não demoraria muito para que nossos poderes decaíssem ao nível da ilusão se continuássemos usando o “mana” livre em Tagmar, que era farto, mas não inesgotável. Assim, ele descobriu conexões arcanas que nos permitiriam estabelecer contato com o fogo tartáreo e dele extrair Karma para abastecer nossos poderes. Muitos membros do colégio, é claro, discordaram, argumentando que este era um procedimento muito parecido com o de Seret e seus asseclas, mas Gregorius, dotado de grande eloquência, mostrou ao colégio que o Tártaro era o berço do caos primordial, e não um plano infernal, e a maioria dos confrades acedeu aos argumentos de seu mais ilustre representante; quanto aos dissidentes, abandonaram o colégio, tornando-se independentes, ou juntaram-se aos Ilusionistas primitivos, por afinidade de procedimentos. Rumores e lendas há de que algumas poucas vozes precisaram ser silenciadas, porque não queriam se distanciar e não aceitavam os procedimentos hereses de Gregorius... após tantos milênios, quem pode afirmar ou negar?

Como se esperasse uma resposta à sua pergunta, Nabu relaxa o olhar e toma um pouco do chá que estava servido em sua xícara na mesa antes de voltar à sua narração, Meel absorvida pela história flutuou em sua imaginação sonhando acordada com o que ouvia.

— O fato é que passávamos de um grupo disperso, semirreligioso e assustado a uma força coesa, com uma personalidade própria e uma fonte de poder imorredoura. Acho que a partir daqui é que podemos falar verdadeiramente num Colégio Necromântico. Por dois motivos simples: primeiro, porque Gregorius foi quem aproximou as guildas dispersas que lutavam contra os Elfos Sombrios, que acabaram o elegendo Primus inter parens, o primeiro entre iguais, e segundo, porque quase todas as utilizações que pudemos encontrar para o fogo tartáreo eram nocivas ou destrutivas, de modo que tivemos de nos restringir à necromancia, tanatologia, e é claro, demonímia. Mas ninguém pode negar: nos tornamos muito bons nisso.

— Mas então, o que houve, onde está o colégio? - Perguntou intrigada Meel.

— O tempo passou, e o grande brilho de Gregorius ofuscou a razão daqueles que o cercavam, de modo que ninguém percebeu que o grande primus passava por mudanças visíveis e desagradáveis... o poder é uma droga inebriante e Gregorius estava cheio dele. Ele tornou-se arrogante e orgulhoso, mas todos viam apenas coragem e autoconfiança. Após a aclamação como primeiro do colégio, Gregorius tomou para si como aprendizes os necromantes mais ousados, brilhantes e ambiciosos, e criou um capítulo dentro do colégio: os Gregorii. Tenho certeza de que isso pareceu uma decisão natural na época, e que muitos magos de talento entraram numa competição de egos e vaidades para serem aceitos pelos gregorii... a elite da necromancia. Mas, sob o véu de brilhantismo e intrigas acadêmicas, a triste verdade era que o Primus estava decaindo, e levando o Colégio junto com ele. Gregorius não se concentrava mais na luta contra os Elfos Sombrios, tudo o que ele buscava era poder. Ele contemplou o abismo de perto, muito perto, e quando conseguiu vislumbrar nas profundezas das águas escuras seu próprio reflexo, como o vaidoso tolo das lendas, ele mergulhou.

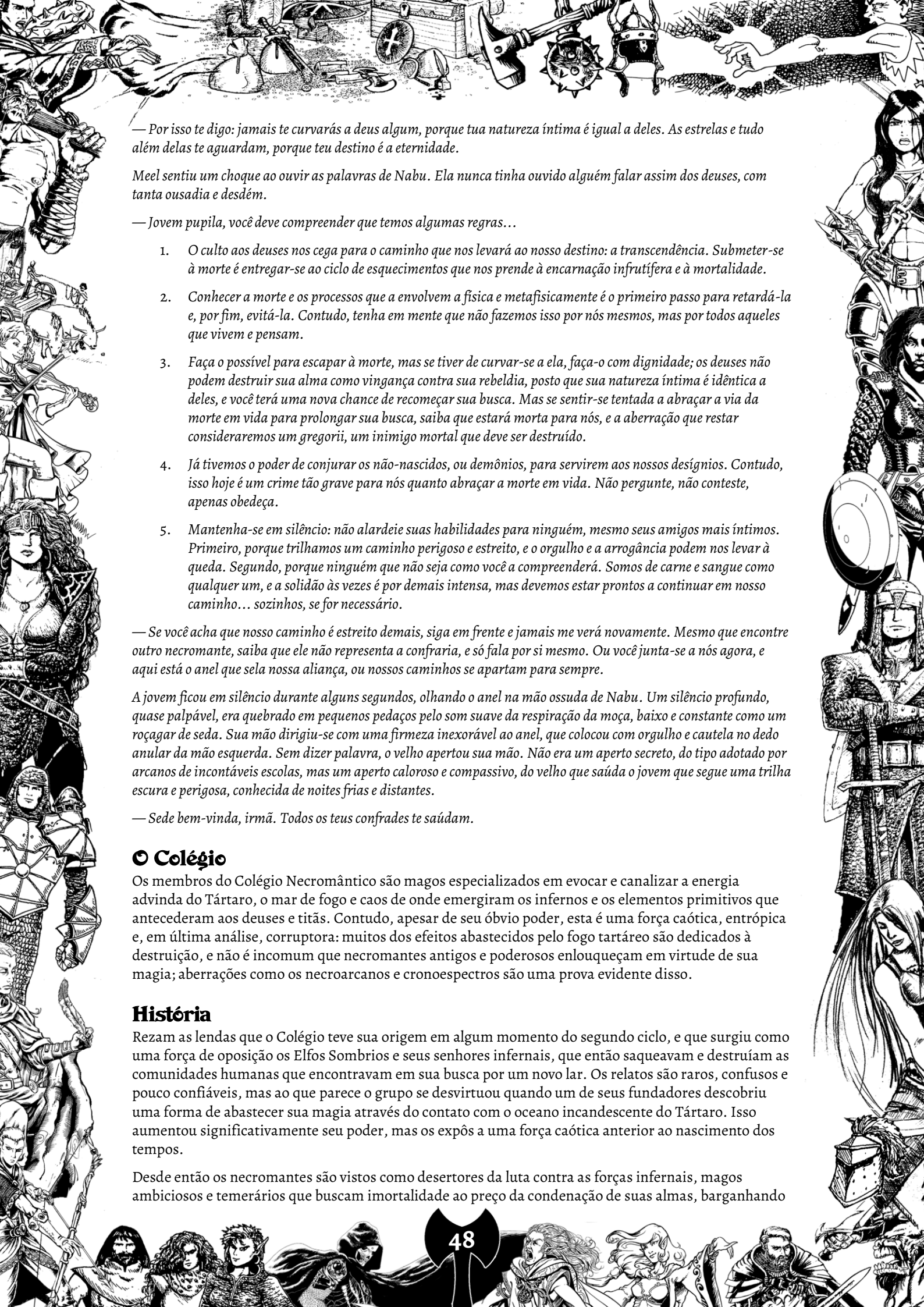
Então Nabu sorveu todo o chá e ficou encarando aquelas folhas no fundo da xícara por um instante antes de seguir.

— Gregorius e seus asseclas estavam se tornando monstros, retendo uma parte significativa do poder flamejante que invocavam para abastecer sua magia. Seret e seus seguidores foram deformados física e mentalmente pelo poder infernal, mas o Tártaro estava absorvendo os gregorii espiritualmente, os tornando anjos caídos que representavam um enorme risco de corrupção para o Colégio. Contudo, muitos membros do Círculo Interno desconfiavam, há algum tempo, das práticas introduzidas por Gregorius nos libri da ordem: práticas que traziam grande poder, mas que também ofereciam terríveis riscos. O capítulo Gregorii se tornava cada dia mais poderoso dentro do Colégio, que cada vez menos apresentava diversidade e autonomia entre seus membros e mais e mais aparentava ser apenas uma divisão menor gregorii. Quando a verdade veio à tona, uma grande guerra entre os necromantes foi declarada, tão sangrenta e mortífera que até hoje nos referimos a ela como o ‘Cisma Flamejante’.

Meel ficou horrorizada ao ouvir a história de Nabu. Ela não podia acreditar que o fundador do Colégio tivesse se corrompido tanto, e que tivesse levado tantos outros com ele.

— No fim, Gregorius foi destruído e seus gregorii, dispersados. Contudo, nós mesmos já não tínhamos um lar. Os magos nossos irmãos nos evitavam, e nossos caminhos e os dos gregorii já estavam tão entrelaçados que era difícil dizer com certeza qual era nosso legado. Só de uma coisa tínhamos certeza... os segredos que vislumbramos além da mortalha eram reais, e jamais nos esqueceríamos do que vimos: rebanhos de almas conduzidas pelos deuses, servindo de alimento e escabelo aos imortais... E sabíamos que não desejávamos este destino.

Nabu ergueu a voz, com um tom de desafio e revolta. Ele bateu o punho na mesa, fazendo os livros e pergaminhos tremerem. Ele olhou para Meel com um brilho intenso nos olhos, como se quisesse transmitir-lhe sua convicção.



— Por isso te digo: jamais te curvarás a deus algum, porque tua natureza íntima é igual a deles. As estrelas e tudo além delas te aguardam, porque teu destino é a eternidade.

Meel sentiu um choque ao ouvir as palavras de Nabu. Ela nunca tinha ouvido alguém falar assim dos deuses, com tanta ousadia e desdém.

— Jovem pupila, você deve compreender que temos algumas regras...

1. O culto aos deuses nos cega para o caminho que nos levará ao nosso destino: a transcendência. Submeter-se à morte é entregar-se ao ciclo de esquecimentos que nos prende à encarnação infrutífera e à mortalidade.
2. Conhecer a morte e os processos que a envolvem a física e metafisicamente é o primeiro passo para retardá-la e, por fim, evitá-la. Contudo, tenha em mente que não fazemos isso por nós mesmos, mas por todos aqueles que vivem e pensam.
3. Faça o possível para escapar à morte, mas se tiver de curvar-se a ela, faça-o com dignidade; os deuses não podem destruir sua alma como vingança contra sua rebeldia, posto que sua natureza íntima é idêntica a deles, e você terá uma nova chance de recomeçar sua busca. Mas se sentir-se tentada a abraçar a via da morte em vida para prolongar sua busca, saiba que estará morta para nós, e a aberração que restar consideraremos um gregorii, um inimigo mortal que deve ser destruído.
4. Já tivemos o poder de conjurar os não-nascidos, ou demônios, para servirem aos nossos desígnios. Contudo, isso hoje é um crime tão grave para nós quanto abraçar a morte em vida. Não pergunte, não conteste, apenas obedeça.
5. Mantenha-se em silêncio: não alardeie suas habilidades para ninguém, mesmo seus amigos mais íntimos. Primeiro, porque trilhamos um caminho perigoso e estreito, e o orgulho e a arrogância podem nos levar à queda. Segundo, porque ninguém que não seja como você a compreenderá. Somos de carne e sangue como qualquer um, e a solidão às vezes é por demais intensa, mas devemos estar prontos a continuar em nosso caminho... sozinhos, se for necessário.

— Se você acha que nosso caminho é estreito demais, siga em frente e jamais me verá novamente. Mesmo que encontre outro necromante, saiba que ele não representa a confraria, e só fala por si mesmo. Ou você junta-se a nós agora, e aqui está o anel que sela nossa aliança, ou nossos caminhos se apartam para sempre.

A jovem ficou em silêncio durante alguns segundos, olhando o anel na mão ossuda de Nabu. Um silêncio profundo, quase palpável, era quebrado em pequenos pedaços pelo som suave da respiração da moça, baixo e constante como um roçar de seda. Sua mão dirigiu-se com uma firmeza inexorável ao anel, que colocou com orgulho e cautela no dedo anular da mão esquerda. Sem dizer palavra, o velho apertou sua mão. Não era um aperto secreto, do tipo adotado por arcanos de incontáveis escolas, mas um aperto caloroso e compassivo, do velho que saúda o jovem que segue uma trilha escura e perigosa, conhecida de noites frias e distantes.

— Sede bem-vinda, irmã. Todos os teus confrades te saúdam.

O Colégio

Os membros do Colégio Necromântico são magos especializados em evocar e canalizar a energia advinda do Tártaro, o mar de fogo e caos de onde emergiram os infernos e os elementos primitivos que antecederam aos deuses e titãs. Contudo, apesar de seu óbvio poder, esta é uma força caótica, entrópica e, em última análise, corruptora: muitos dos efeitos abastecidos pelo fogo tartáreo são dedicados à destruição, e não é incomum que necromantes antigos e poderosos enlouqueçam em virtude de sua magia; aberrações como os necroarcãos e cronoespectros são uma prova evidente disso.

História

Rezam as lendas que o Colégio teve sua origem em algum momento do segundo ciclo, e que surgiu como uma força de oposição os Elfos Sombrios e seus senhores infernais, que então saqueavam e destruíam as comunidades humanas que encontravam em sua busca por um novo lar. Os relatos são raros, confusos e pouco confiáveis, mas ao que parece o grupo se desvirtuou quando um de seus fundadores descobriu uma forma de abastecer sua magia através do contato com o oceano incandescente do Tártaro. Isso aumentou significativamente seu poder, mas os expôs a uma força caótica anterior ao nascimento dos tempos.

Desde então os necromantes são vistos como desertores da luta contra as forças infernais, magos ambiciosos e temerários que buscam imortalidade ao preço da condenação de suas almas, barganhando



segredos nas sombras de tumbas profanadas. Ordens religiosas em geral os hostilizam, enquanto os clérigos de Cruine os odeiam abertamente como hereges e simoníacos da pior espécie. A atitude ateísta dos necromantes em relação às religiões só piora sua imagem. Entretanto, ninguém enxerga a escuridão com tanta habilidade quanto aqueles que caminham nas sombras. Os necromantes são extremamente escrupulosos na busca de decaídos em suas fileiras, tais membros recebem a alcunha de gregorii, e são caçados à exaustão.

Localização

O aspecto reservado dos necromantes, claramente uma necessidade frente à desconfiança da maioria das culturas de Tagmar em relação a eles, faz com que não exista registros claros da localização dos capítulos do colégio. Na verdade, pela organização muito descentralizada, cada mago possui seu próprio laboratório e nele recebe seus aprendizes e confrades, fazendo de suas casas (melhor dizer esconderijos) sejam como capítulos.

De maneira um tanto quanto invertida em relação aos outros colégios de magia no resto do continente, há uma concentração relevante de necromantes nas Terras Selvagens, podendo encontrá-los entre os nômades que vivem ao sul da Muralha de Goguista, estabelecidos como curandeiros entre as tribos, e com um pouco menos de densidade, mas cada dia com mais presença nas Geleiras, patrulhando e estudando sobre as emanções de poderes malignos na região.

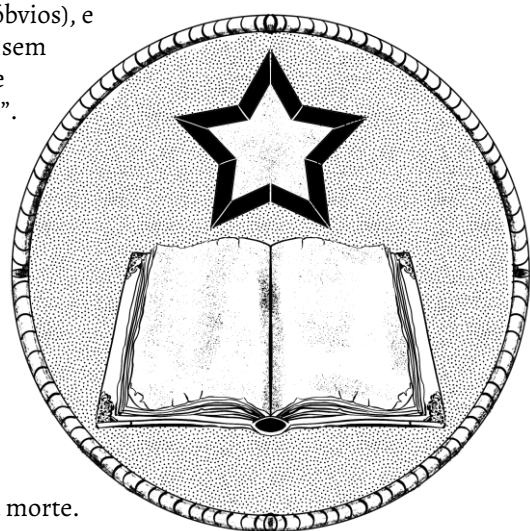
Ainda ao sul do continente dois lugares possuem presença destacada dos necromantes, os mangues e Telas. Nos mangues, chegam alguns disfarçados e se estabelecem em Uno, onde recebem a acolhida do líder local, Edil. Mas em Telas é onde realmente há atividade. Na cidade está estabelecida o único local realmente público dos necromantes, a torre dos necromânticos (bem descrita no livro Terras Selvagens), onde esses magos possuem seu quartel general e principal trincheira na guerra das sombras que travam contra elfos sombrios e todo tipo de criaturas decaídas nas imediações do Domo de Arminus.

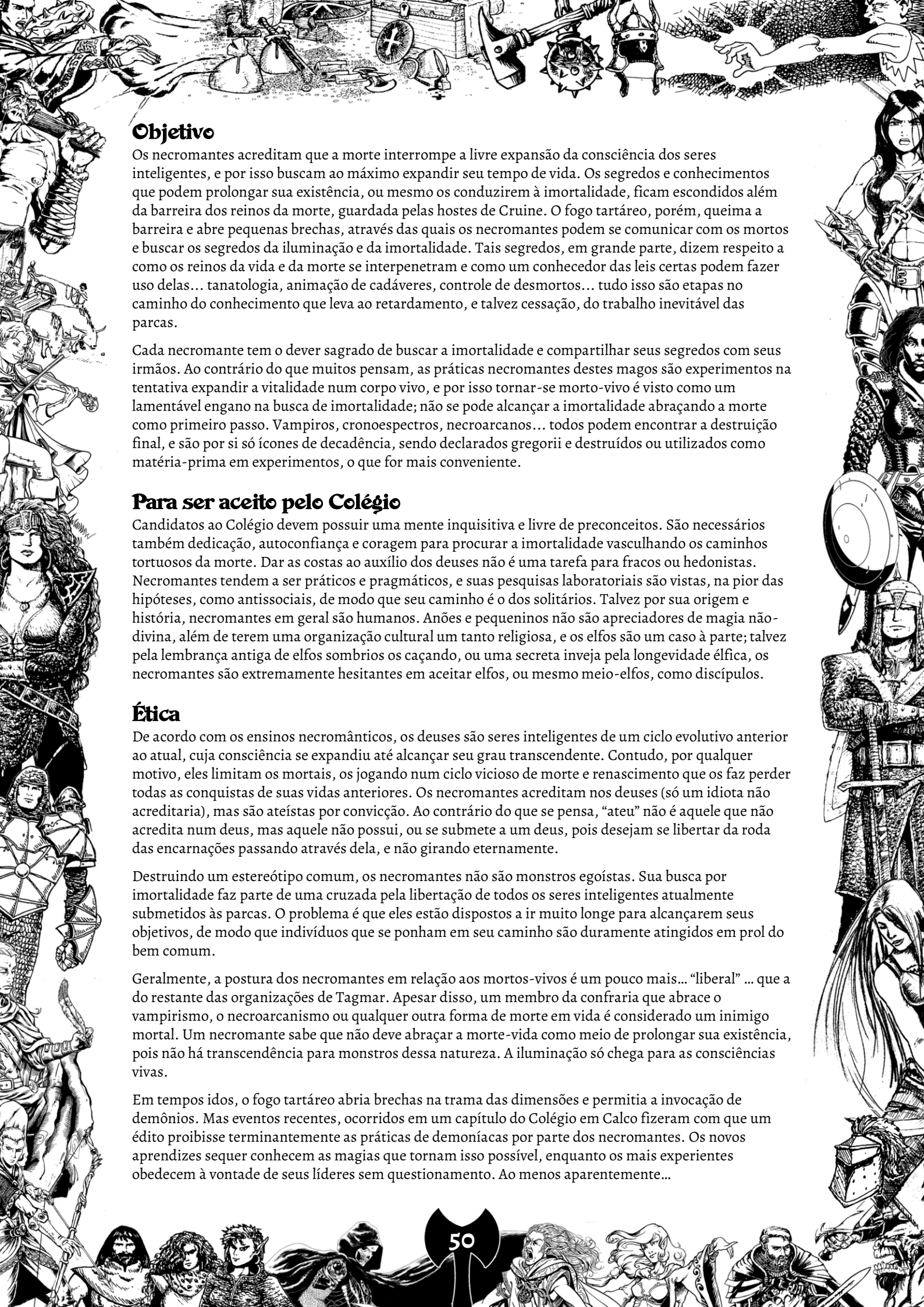
Por fim, nas Estepes Vítreas, está a Torre de Ébano, uma das edificações mais envoltas de mistério e incertezas de Tagmar, nem os próprios necromantes sabem onde fica tal torre ou mesmo como fazer caminho entre as mortais estepes para procurá-la. Ela foi construída para guardar o que sobrou de conhecimento após a “Cisma Flamejante”, e por isso os arqui-magos do colégio se esforçam para manter em segredo o local, o único que se sabe ou que se tem notícia é que o local em que está erguida a torre a magia das estepes foi anulada e no entorno da construção há água, terra e plantas.

Na porção do continente ao norte da grande muralha, há três lugares públicos relevantes que há notícias mais ou menos certas da existência de estrutura necromante. A primeira, e mais incerta, é a Floresta de Edelnur, no grande complexo de Âmiem. Apesar das desconfianças recíprocas entre necromantes e elfos em geral, há uma simbiose de interesse mútuo de proteção nessa divisa com a Levânia. Nessa floresta estão muitas criaturas míticas raras, de interesse de magos de todos os tipos, e também de outros seres, e aí se estabeleceram os necromantes para auxiliar na defesa contra visitantes noturnos inesperados. O segundo lugar, talvez o mais óbvio, mas tão pouco bem registrado, são as instalações na magocracia da Portís, entre os mercadores de Runa e as ruas sombrias de Maginor. Por último, o colégio tem uma instalação entre os capítulos/sedes dos colégios de magia em Saravosa, no importante reino de Calco, mas não se encontra na área dos templos (por motivos óbvios), e sim no subúrbio, onde há uma casa em um escuro beco sem saída que serve de apoio para todos os necromantes que necessitam de morada na “capital do grande continente”.

Símbolos

Ao contrário do que se pensa, os necromantes não adotam caveiras ou símbolos da mortalidade como emblemas, uma vez que são um tanto óbvios e contrários às suas crenças. A heráldica do Colégio é formada por um tomo aberto, simbolizando o conhecimento, encimado por uma estrela, que simboliza a consciência livre e em expansão. Cada membro do Colégio recebe um anel, com uma opala polida e uma estrela de prata engastada sobre ela. Um emblema simples da mente que triunfa sobre a noite da morte.





Objetivo

Os necromantes acreditam que a morte interrompe a livre expansão da consciência dos seres inteligentes, e por isso buscam ao máximo expandir seu tempo de vida. Os segredos e conhecimentos que podem prolongar sua existência, ou mesmo os conduzirem à imortalidade, ficam escondidos além da barreira dos reinos da morte, guardada pelas hostes de Cruine. O fogo tartáreo, porém, queima a barreira e abre pequenas brechas, através das quais os necromantes podem se comunicar com os mortos e buscar os segredos da iluminação e da imortalidade. Tais segredos, em grande parte, dizem respeito a como os reinos da vida e da morte se interpenetram e como um conhecedor das leis certas podem fazer uso delas... tanatologia, animação de cadáveres, controle de desmortos... tudo isso são etapas no caminho do conhecimento que leva ao retardamento, e talvez cessação, do trabalho inevitável das parcas.

Cada necromante tem o dever sagrado de buscar a imortalidade e compartilhar seus segredos com seus irmãos. Ao contrário do que muitos pensam, as práticas necromantes destes magos são experimentos na tentativa expandir a vitalidade num corpo vivo, e por isso tornar-se morto-vivo é visto como um lamentável engano na busca de imortalidade; não se pode alcançar a imortalidade abraçando a morte como primeiro passo. Vampiros, cronoespectros, necroarcãos... todos podem encontrar a destruição final, e são por si só ícones de decadência, sendo declarados gregorii e destruídos ou utilizados como matéria-prima em experimentos, o que for mais conveniente.

Para ser aceito pelo Colégio

Candidatos ao Colégio devem possuir uma mente inquisitiva e livre de preconceitos. São necessários também dedicação, autoconfiança e coragem para procurar a imortalidade vasculhando os caminhos tortuosos da morte. Dar as costas ao auxílio dos deuses não é uma tarefa para fracos ou hedonistas. Necromantes tendem a ser práticos e pragmáticos, e suas pesquisas laboratoriais são vistas, na pior das hipóteses, como antissociais, de modo que seu caminho é o dos solitários. Talvez por sua origem e história, necromantes em geral são humanos. Anões e pequeninos não são apreciadores de magia não-divina, além de terem uma organização cultural um tanto religiosa, e os elfos são um caso à parte; talvez pela lembrança antiga de elfos sombrios os caçando, ou uma secreta inveja pela longevidade élfica, os necromantes são extremamente hesitantes em aceitar elfos, ou mesmo meio-elfos, como discípulos.

Ética

De acordo com os ensinamentos necromânticos, os deuses são seres inteligentes de um ciclo evolutivo anterior ao atual, cuja consciência se expandiu até alcançar seu grau transcendente. Contudo, por qualquer motivo, eles limitam os mortais, os jogando num ciclo vicioso de morte e renascimento que os faz perder todas as conquistas de suas vidas anteriores. Os necromantes acreditam nos deuses (só um idiota não acreditaria), mas são ateístas por convicção. Ao contrário do que se pensa, “ateu” não é aquele que não acredita num deus, mas aquele não possui, ou se submete a um deus, pois desejam se libertar da roda das encarnações passando através dela, e não girando eternamente.

Destruindo um estereótipo comum, os necromantes não são monstros egoístas. Sua busca por imortalidade faz parte de uma cruzada pela libertação de todos os seres inteligentes atualmente submetidos às parcas. O problema é que eles estão dispostos a ir muito longe para alcançarem seus objetivos, de modo que indivíduos que se ponham em seu caminho são duramente atingidos em prol do bem comum.

Geralmente, a postura dos necromantes em relação aos mortos-vivos é um pouco mais... “liberal” ... que a do restante das organizações de Tagmar. Apesar disso, um membro da confraria que abraça o vampirismo, o necroarcanismo ou qualquer outra forma de morte em vida é considerado um inimigo mortal. Um necromante sabe que não deve abraçar a morte-vida como meio de prolongar sua existência, pois não há transcendência para monstros dessa natureza. A iluminação só chega para as consciências vivas.

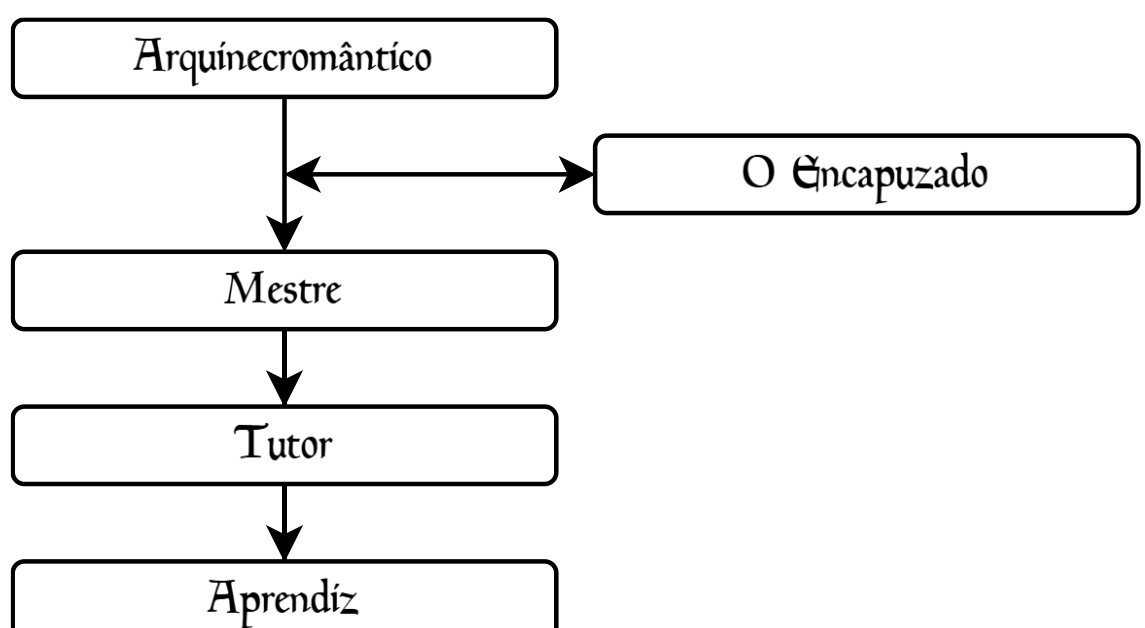
Em tempos idos, o fogo tartáreo abria brechas na trama das dimensões e permitia a invocação de demônios. Mas eventos recentes, ocorridos em um capítulo do Colégio em Calco fizeram com que um édito proibisse terminantemente as práticas de demoníacas por parte dos necromantes. Os novos aprendizes sequer conhecem as magias que tornam isso possível, enquanto os mais experientes obedecem à vontade de seus líderes sem questionamento. Ao menos aparentemente...



Uma regra que dispensa comentários: quase todas as organizações se protegem atrás do véu do segredo, e os necromantes precisam dele com o dobro de urgência. Mas que ninguém se engane, a melancolia e a tristeza os alcança com a mesma rapidez que a todas as outras criaturas, e a maioria dos necromantes são figuras trágicas e solitárias, acalentando lembranças distantes de contato e amizade.

Organização

Os necromantes possuem uma organização ampla, mas muito simples: a célula básica é formada por um aprendiz e seu tutor, um necromante pleno e experiente, mas ainda sem o título de mestre. Os mestres, por sua vez, trilharam o caminho das sombras por longos anos, e conhecem a fundo os mistérios escondidos além da barreira de Cruine. O mais alto título conferido aos membros do Colégio é o de Arquinecromante, e de todos apenas um perambula pelo mundo, comunicando a todos a vontade do conselho: este é o encapuzado, a voz que guia os membros do Colégio submetidos à vontade dos Arquinecromantes.



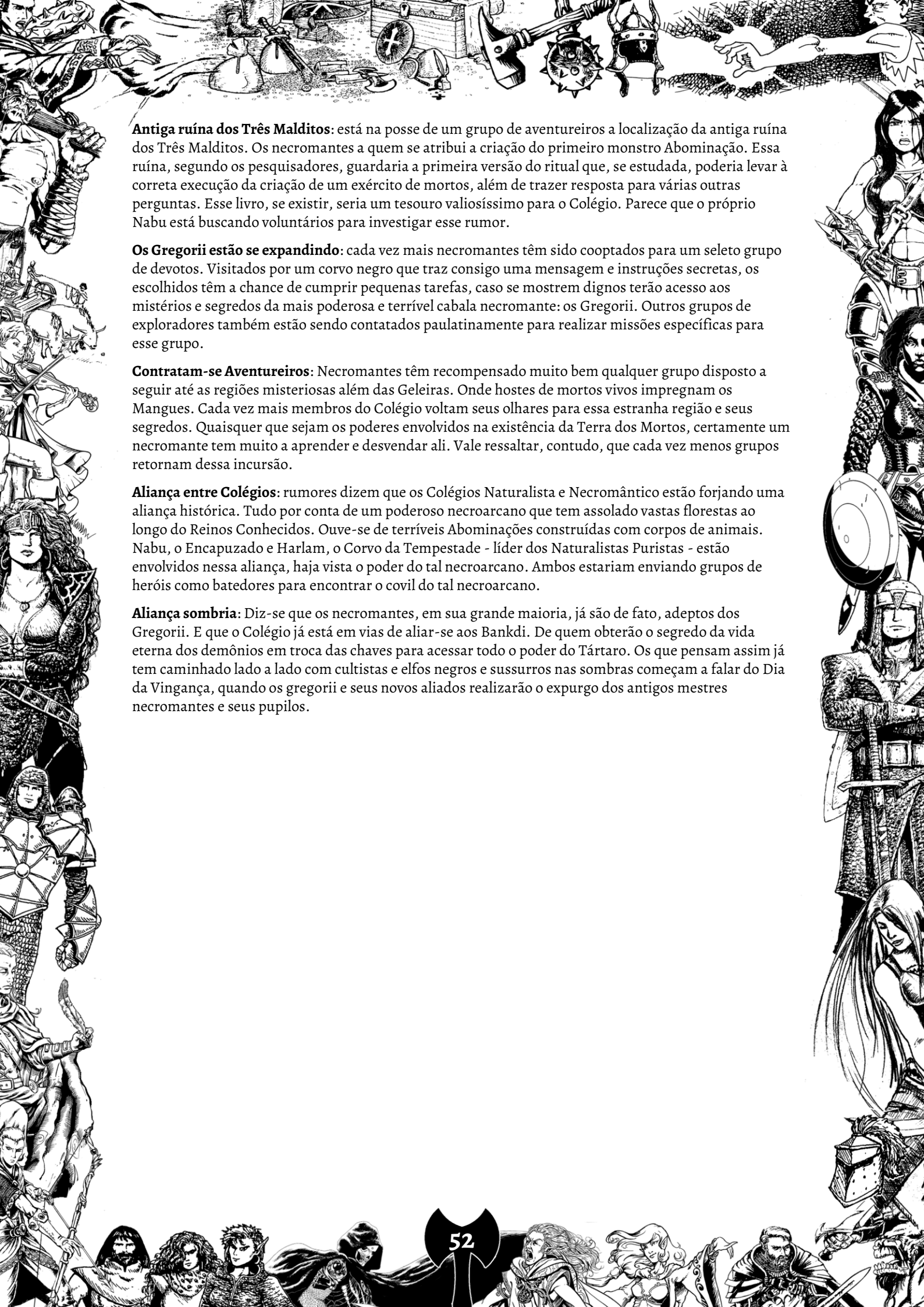
Lideranças

Nabu, O Encapuzado: não se sabe se há uma liderança única ou se um colegiado controla os necromantes; tudo o que os membros sabem é que a voz da liderança chega através de Nabu, o Encapuzado. A designação de tutelas, os títulos de mestria, o reconhecimento de feitos, tudo chega através de Nabu, pessoalmente ou através de mensageiros designados por ele, com cartas marcadas por sua assinatura mística, infalsificável. Muitos já se perguntaram se na verdade Nabu não é uma identidade criada pelo Arquinecromantes e adotada através das magias certas pelos mensageiros destes, mudando sua aparência com ou Ilusão, dada a quase ubiquidade deste mago.

O único fato certo é que jamais soube-se de um pretendente que tivesse sido enganado por alguém se passando por Nabu, seja lá quais forem os métodos utilizados por ele para desencorajar as tentativas...

Rumores & Intriças

Guerra santa contra os necromânticos: um grupo crescente de fiéis entre os Sacerdotes de Cruine estão fartos da filosofia dos necromantes. Muitos a consideram, na verdade, demoníaca e perigosa. Membros influentes nesse grupo têm feito pressão na liderança dos templos de Cruine, Maira e Crizagom, principalmente, para decretar os necromantes como hereges. Fala-se até mesmo da possibilidade de uma guerra santa para expurgar os necromantes de Tagmar. Rumores dão conta que a Ordem da Noite Eterna tem contratado espões e grupos de aventureiros para colher informações sobre os membros do Colégio e formas de identificá-los. Dizem que alguns membros do Colégio têm até mesmo sido caçados e mortos.



Antiga ruína dos Três Malditos: está na posse de um grupo de aventureiros a localização da antiga ruína dos Três Malditos. Os necromantes a quem se atribui a criação do primeiro monstro Abominação. Essa ruína, segundo os pesquisadores, guardaria a primeira versão do ritual que, se estudada, poderia levar à correta execução da criação de um exército de mortos, além de trazer resposta para várias outras perguntas. Esse livro, se existir, seria um tesouro valiosíssimo para o Colégio. Parece que o próprio Nabu está buscando voluntários para investigar esse rumor.

Os Gregorii estão se expandindo: cada vez mais necromantes têm sido cooptados para um seletivo grupo de devotos. Visitados por um corvo negro que traz consigo uma mensagem e instruções secretas, os escolhidos têm a chance de cumprir pequenas tarefas, caso se mostrem dignos terão acesso aos mistérios e segredos da mais poderosa e terrível cabala necromante: os Gregorii. Outros grupos de exploradores também estão sendo contatados paulatinamente para realizar missões específicas para esse grupo.

Contratam-se Aventureiros: Necromantes têm recompensado muito bem qualquer grupo disposto a seguir até as regiões misteriosas além das Geleiras. Onde hostes de mortos vivos impregnam os Mangues. Cada vez mais membros do Colégio voltam seus olhares para essa estranha região e seus segredos. Quaisquer que sejam os poderes envolvidos na existência da Terra dos Mortos, certamente um necromante tem muito a aprender e desvendar ali. Vale ressaltar, contudo, que cada vez menos grupos retornam dessa incursão.

Aliança entre Colégios: rumores dizem que os Colégios Naturalista e Necromântico estão forjando uma aliança histórica. Tudo por conta de um poderoso necroarcano que tem assolado vastas florestas ao longo do Reinos Conhecidos. Ouve-se de terríveis Abominações construídas com corpos de animais. Nabu, o Encapuzado e Harlam, o Corvo da Tempestade - líder dos Naturalistas Puristas - estão envolvidos nessa aliança, haja vista o poder do tal necroarcano. Ambos estariam enviando grupos de heróis como batedores para encontrar o covil do tal necroarcano.

Aliança sombria: Diz-se que os necromantes, em sua grande maioria, já são de fato, adeptos dos Gregorii. E que o Colégio já está em vias de aliar-se aos Bankdi. De quem obterão o segredo da vida eterna dos demônios em troca das chaves para acessar todo o poder do Tártaro. Os que pensam assim já tem caminhado lado a lado com cultistas e elfos negros e sussurros nas sombras começam a falar do Dia da Vingança, quando os gregorii e seus novos aliados realizarão o expurgo dos antigos mestres necromantes e seus pupilos.