
RPG
Tagmar
Livro dos Reinos
ARTIGAS 2023
ARTIGAS 2023

Livro dos Reinos

Cenário de Campanha

Créditos

Autores
Marcelo Rodrigues, Eduardo "Baldur" Wagner, Eduardo Turini Ribeiro, Thiago Perez Moreira, Pablo Angely Marques Coimbra, Stefano Guimarães Giusini, Luigi de Menezes Piccolo, Claudiney Martins, Nelson Rodrigues, "Peter" Luiz a.k.a. Primordial The Only, Márcio Conrado A. dos Santos, Marcos Vinicius Lopes.

Ilustrações
Carlos Castilho de Souza Filho, Ian Sá, Marlon Souza, Roberto de Macedo Soares Leite, Sergio Artigas e Ygor Moraes

Mapa de Tagmar
Alan Emmanuel Oliveira dos Santos e Marcelo Rodrigues

Capa
Sergio Artigas (ilustração) e Tiago C Nepomuceno (edição)

Coordenação
Marcelo Rodrigues, Renato Curty, Stefano Guimarães Giusini, Nelson 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

Revisão
Cristiano Rodrigues Ribeiro, Fernando Graf, Ivan Fortes, Marcelo Teixeira, Rodolfo da Silva Costa e Thiago Colás.

Última Revisão
Julho/2025 – R10



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 as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento 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 não poderá revendê-los;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

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

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



Sumário

1 Introdução 6
- 1.1 *Como utilizar O Livro dos Reinos* ... 6
- 1.2 *Como Funciona o Projeto Tagmar?* ... 7
- 1.3 *Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?* ... 7

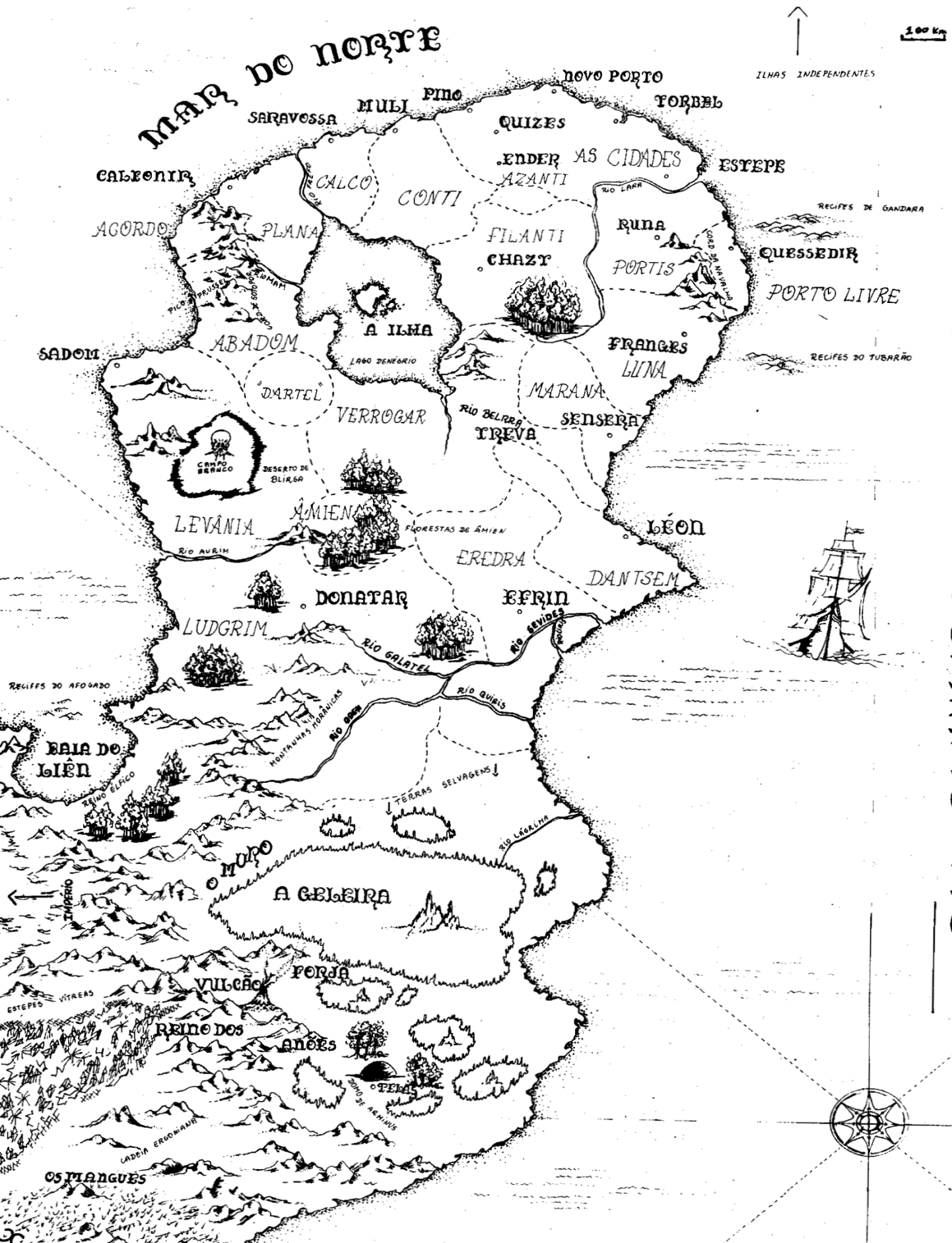
2 Prólogo 9

3 Os Reinos 19
- 3.1 *Levânia* ... 19
- 3.2 *Ludgrim* ... 27
- 3.3 *Eredra* ... 35
- 3.4 *Verrogar* ... 43
- 3.5 *Dantsem* ... 55
- 3.6 *Marana* ... 67
- 3.7 *Luna* ... 79
- 3.8 *Portis* ... 85
- 3.9 *Âmiem* ... 95
- 3.10 *Abadom* ... 107
- 3.11 *Acordo* ... 115
- 3.12 *Plana* ... 123
- 3.13 *Filanti* ... 131
- 3.14 *Conti* ... 143
- 3.15 *Azanti* ... 153
- 3.16 *Calco* ... 161
- 3.17 *Cidades-Estado* ... 171
- 3.18 *Porto Livre* ... 185

4 Cronologia 195

5 Epílogo 199

Introdução



O MUNDO CONHECIDO

1 Introdução

Seja bem-vindo nobre leitor, ao fantástico mundo de Tagmar. Você possui em mãos o primeiro volume de nossa ambientação expandida: O Livro dos Reinos. Nas páginas que se seguem apresentaremos toda a vastidão do Mundo Conhecido, com seus reinos, cidades, florestas, montanhas e diversos outros locais fantásticos que sempre povoaram a imaginação dos bravos aventureiros.

1.1 Como utilizar O Livro dos Reinos

Este livro foi desenvolvido através de um trabalho coletivo, segundo as diretrizes básicas do Projeto Tagmar, e está dividido em três partes.

Primeira Parte

A primeira parte deste livro trás um pequeno conto introdutório: a história de Kerdal, um bravo sacerdote de Crizagom que, jutamente com seu amigo escriba, resolve escrever a história do mundo no qual vive, utilizando como fonte suas próprias lembranças. Ele serve como porta de entrada para esse fascinante mundo; uma singela demonstração dos perigos que você, leitor, poderá enfrentar.

Segunda Parte

A segunda parte é formada pelo cerne deste trabalho: as descrições dos reinos. Um verdadeiro tratado sobre todas as nações de Tagmar, composto de riquíssimos detalhes. As descrições dos reinos estão divididas em:

Introdução

Um panorama geral de aspectos como localização geográfica, clima, terreno e toda a história do reino, incluindo sua fundação, principais acontecimentos e sua atuação durante a passagem da Seita.

Governo

Aqui temos a descrição da forma de governo do reino, seu cenário econômico e suas relações com outros reinos.

História Recente

Um relato da situação atual do reino. Principais problemas, empreendimentos e acontecimentos.

Os Povos dos Reinos

O *modus-vivendi* da sociedade. Quais raças habitam suas terras, qual sua relação e importância para o reino e seus principais costumes e tradições.

Principais Cidades e Locais de Interesse.

Aqui estão descritas todas as principais cidades, fortes, montes, florestas e outros locais de destaque do reino.

Principais Personagens

Mini-biografias das personalidades mais importantes dos reinos. Sua influência, principais características e feitos marcantes.

Rumores e Intrigas

As famosas informações conseguidas em tabernas. Alguns rumores, boatos e intrigas que circulam pela boca dos plebeus e nobres do reino.

Obs.: esta seção é destinada ao Mestre de Jogo, e foi desenvolvida com o intuito de gerar idéias para aventuras. Portanto, desaconselhamos a leitura desta seção pelos jogadores.

Terceira Parte

Encerramos este livro com o epílogo do conto introdutório. O desfecho da vida e da obra de nossos dois heróis.

Bem, agora é com você. Basta virar a página e penetrar nesse fantástico e intrigante mundo chamado Tagmar. E prepare-se! Pois a emoção e a aventura o aguardam!

1.2 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).

1.3 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

Prólogo



2 Prólogo

Era o ano de 1450 após o grande cataclismo que abalou todo o Mundo Conhecido, e não importava o que fizéssemos, o frio parecia aumentar a cada minuto. Já era a terceira vez que Eurid tentava em vão avivar o fogo da lareira, remexendo a lenha com um atiçador de ferro. Entretanto, as chamas fracas teimavam em desaparecer por entre a madeira, fugindo da ponta de ferro como crianças brincado de esconder. Eurid deu um longo suspiro e arremessou o atiçador com força contra o chão de pedra, fazendo o barulho ecoar por toda a sala.

– Os escribas são conhecidos por possuírem uma paciência inabalável, Eurid.

Falei em tom sarcástico, enquanto cobria meus ombros com algumas peles de urso, as enrolando como se fossem um casulo.

– Perdoe-me senhor, mas creio que não teremos o calor do fogo como companheiro esta noite, o inverno nessa parte de Ludgrim é extremamente feroz.

Respondeu Eurid, deixando escapar um leve rubor ao caminhar em direção a sua mesa de trabalho.

Já fazia meses que estávamos trabalhando juntos. Eu ditava enquanto Eurid escrevia, e como ele escrevia. Diversos rolos de pergaminhos já haviam sido levados para serem copiados, e uma quantidade ainda maior empilhava-se ao pé da mesa, com muitos ainda por vir.

Eurid remexeu a tinta do frasco com a ponta da pena para desfazer uma fina crosta de gelo que havia se formado. Retirou um pergaminho novo de um cesto de palha e o esticou sobre a mesa, preparando-se para escrever. No entanto, algo lhe veio à mente e ele me olhou intrigado, recolocando a pena no frasco de tinta.

Começou Eurid, me olhando com o cenho franzido.

– Perdoe-me senhor, mas os últimos escritos que levei deixaram as pessoas um pouco confusas. Muitos pensavam que a Seita Bankdi havia surgido em Verrogar, e não na Levânia. Isto é certo?

Eurid não era como os outros escribas, que apenas escreviam o que lhes vinha aos ouvidos, sem a menor preocupação ou interesse sobre o que estavam registrando. Ele lia e refletia sobre todas as minhas palavras, e argumentava como um magistrado em busca da veracidade no testemunho de um criminoso. E eu gostava daquilo.

Procurei falar com solenidade, enquanto apertava ainda mais a pele de urso contra meu próprio corpo.

– Este é um erro comum, muitos realmente pensam assim, mas a verdade é que os primeiros aparecimentos da Seita se deram no reino da Levânia, e em pouco tempo, todo o mundo sucumbiu ao seu poder.

Eurid me olhava com ar interrogativo, com suas feições transbordando dúvidas. Ele já ouvira, como todos em Ludgrim e em outros reinos, as histórias sobre a Seita e sua passagem por Tagmar. Entretanto, nunca da boca de alguém que de fato participou daquelas batalhas, alguém que houvesse enfrentado as flechas envenenadas, cortado carne bankdi e estado ao lado do Mais Sábio. Eu fiz todas estas coisas, e sabia que minhas palavras pesavam mais que as dos outros.

Levantei e caminhei até a janela destravando a tranca para abri-la. Uma rajada de vento entrou sem o menor pudor, como se houvesse sido convidado, preenchendo toda a sala da torre com seu ar gélido que fazia o frio penetrar fundo nos ossos. As partes expostas do meu corpo ardiam como brasa, quando tocadas pelo vento gélido. Mas valia o sacrifício. Do alto daquela torre era possível ver toda a cidade de Donatar, e toda a extensão de terra mais além, com seus montes de florestas verdes e cumes brancos, que formavam vales, por onde rios serpenteavam até não poderem mais ser vistos.

Senti os movimentos de Eurid e me virei para encará-lo. Ele estava ajoelhado em frente à lareira remexendo a madeira com o atiçador, em mais uma tentativa de aquecer nossos corpos. Olhei novamente em direção aos vales de Ludgrim e estremeci com mais uma rajada de vento.

– Eurid, largue isso e venha para continuarmos o trabalho. O movimento da escrita irá aquecê-lo.

– Mas Kerdal, e o senhor? Não está com frio?

Perguntou o escriba, com uma preocupação que me pareceu genuína.

– Sim, estou! Mas essa pele de urso irá aquecer meu corpo, e minhas lembranças aquecerão minha alma.

Respondi, enquanto ajeitava as peles sobre meus ombros.

Eurid sentou-se à mesa remexendo novamente a pena no frasco de tinta e rompendo uma nova crosta de gelo que havia se formado.

– Sobre o que escreveremos hoje, senhor? Perguntou Eurid, displicente, enquanto enumerava os pergaminhos.

– Sobre o começo do fim da Seita, Eurid.

– Como assim, senhor?

Olhei novamente os extensos vales, com suas árvores e rios, e beijei com ternura e reverência o símbolo de Crizagom que sempre carregava comigo.

– Falaremos hoje, Eurid, de quando as coisas realmente começaram a mudar. De quando a esperança retornou aos corações dos homens, iniciando o fim das forças infernais. Falaremos hoje, da Batalha dos Mil Mártires, e de como foi recuperada a Pedra Negra, nossa grande arma contra a dominação dos Príncipes Demônios.

Eurid me olhou espantado, mas logo se ocupou a escrever, e eu, como que em um transe, mergulhei em minhas lembranças, enquanto o som rabiscado da pena arranhando o pergaminho era substituído por sons de conversas e discussões. De repente, o ar ficou tremendamente quente e abafado.

***

Andreus desenrolou o mapa da cidade de Zanta em cima de uma pesada mesa e apoiou seu elmo em uma das pontas do mapa, duas manoplas em outras duas e uma lamparina na ponta restante. A sala era terrivelmente pequena, na verdade, era a cozinha de uma casa abandonada, cujo dono havia fugido ou morrido em meio ao caos. Ela estava apinhada de gente, todos paladinos de Crizagom, com suas armaduras, armas e escudos. Como Andreus, estávamos cansados e sujos, e poucos de nós haviam dormido mais que uma hora ou duas, de cada vez, nos últimos três dias de batalhas. E como os soldados que aguardavam do lado de fora da casa, estávamos à beira da exaustão completa.

Estiquei o pescoço na esperança de obter algum vislumbre do mapa, mas tive de me contentar em apenas ouvir o que nosso líder dizia.

– Os malditos bankdis estão por toda parte, e nossos batedores avistaram reforços chegando por aqui, aqui e aqui.

Ele apontava no mapa os locais em que o inimigo estava, e embora eu não conseguisse ver, percebi que estávamos perigosamente cercados.

Lembro-me que logo no início, possuíamos uma grande quantidade de soldados, entre homens do rei, sacerdotes e paladinos de Crizagom, mas tivemos muitas baixas nos primeiros ataques, com muitos de nossos irmãos caindo vítimas de flechas envenenadas. Agora, entre sacerdotes e paladinos, contávamos com pouco mais de mil devotos de Crizagom e nenhum soldado do reino, inclusive, o próprio rei Juliam havia morrido no primeiro confronto, ao tentar salvar seu filho de um cerco bankdi.

– Nosso único objetivo é recuperar a Pedra Negra.

A voz de Andreus soou alto acima dos murmúrios de aprovação.

– Mas não será fácil, pois ela deve estar muito bem protegida.

– E como iremos achá-la, senhor? – Perguntou Cavam, transferindo seu olhar do mapa para os olhos de nosso mestre.

– Há milhares de malditos demonistas lá fora!

Eu e Cavam, havíamos nos conhecido ainda noviços, quando construíamos juntos um pequeno templo do outro lado do vale norte, e nossa amizade apenas se fortaleceu com o passar do tempo, ele – além de ser o segundo em comando – era um guerreiro experiente e leal aos preceitos de Crizagom, sendo suas palavras sempre muito bem aceitas, por isso, muitos soldados murmuraram concordando enquanto olhavam para Andreus ávidos por uma resposta segura e convincente.

– Como eu disse, essa tal de Pedra Negra deve estar muito bem protegida.

Respondeu Andreus com um sorriso forçado.

– De forma que devemos procurá-la onde houver a maior concentração de poder do inimigo, ou seja, onde o Lorde Infernal estiver, lá estará a pedra.

Os guerreiros apinhados na sala se entreolharam, buscando uns nos outros uma boa objeção para aquela loucura. Contudo, o argumento de Andreus fazia sentido, e todos fizeram um sinal pedindo a proteção do deus da justiça para a batalha que estava por vir, inclusive eu.

Olhei para Targo, que estava ao meu lado, e ele me retribuiu o olhar com um sorriso. Ele era o melhor guerreiro que eu conhecera, com quase dois metros de altura, impressionava por sua inteligência e raciocínio rápido. Fora ele quem me treinara, e a ele era grato por ter salvado minha vida uma dúzia de vezes.

– Senhor, com todo o respeito.

Uma voz vinda do outro lado da sala atraiu nossa atenção. Era um jovem rapaz, ordenado paladino havia pouco tempo, cujo nome não me lembro.

– Os homens estão falando em se render! O exército inimigo é quase cinco vezes maior que o nosso e já dominou a maior parte da cidade. Não podemos vencer e...

Andreus reagiu irado.

– Vencer? Quem falou em vencer, garoto? Quando vi os malditos rompendo nossas defesas e passando aos milhares pelos portões da cidade soube que não poderíamos vencer. Isso não tem nada a ver com vitória, tem a ver com lutar por um ideal, honrando nossos votos e promessas. Se falharmos, não haverá mais Tagmar.

– Mas então...

O jovem ficou pálido enquanto fitava o mestre da Ordem de Crizagom com um olhar incrédulo.

– O que o senhor pretende fazer?

Andreus olhou cada rosto naquela sala, e eu senti uma incrível força quando seus olhos encontraram os meus. Ele deu um longo e profundo suspiro e retirou as duas manoplas que apoiavam o mapa.

Enquanto calçava as manoplas de ferro, recomeçou Andreus.

– Fui um devoto de Crizagom a minha vida inteira! Justiça, honra, bravura, disciplina e estratégia, são preceitos que sempre estiveram comigo.

– Já carregava suas palavras na boca e sua espada nas mãos antes mesmo de me tornar um homem. E mais uma vez tenho a oportunidade de fazer a justiça valer nessas terras, e não pretendo desperdiçá-la. Um homem pode esperar a vida toda por um momento como este e nunca chegar a ele. Alguns simplesmente ficam velhos e doentes, morrendo em alguma cama fedorenta, mas nós vamos morrer morreremos jovens e fortes, e eu não gostaria que fosse de outra forma.

O jovem continuou...

– Mas nós podemos sair da cidade, ir para as montanhas da cordilheira de Keiss...

Andreus o interrompeu

– Venham para fora, andem! Não vou gastar saliva com vocês!

Andreus prendeu a bainha de sua espada na cintura e pegou o elmo na mesa, caminhando com passos largos em direção a porta, na qual aguardavam do lado de cerca de mil guerreiros seguidores de seu deus, todos eles sujos e cansados, com bandagens sobre seus ferimentos. Mas mesmo estando num estado tão deplorável, eles não pareciam derrotados, e esse pensamento trouxe lágrimas aos olhos de Andreus, fazendo com que suas palavras saíssem em jorros de fúria.

– Sou Andreus Tonar e todos me conhecem. Sou o mestre da Ordem de Crizagom e, assim como vocês, estou morrendo de medo. Gostaria de estar em uma confortável casa à beira de um lago, com uma boa mulher e filhos. Sei que poucas coisas são mais importantes do que sonhos, família e os prazeres da carne. Contudo, algumas coisas são, e esse conhecimento é o que nos torna homens.

Eu estava a poucos metros atrás de Andreus, e daquela posição, pude ver lágrimas brotando nos olhos de uma dúzia de soldados e, para minha surpresa, nos meus também. Andreus desceu a pequena escada da casa e infiltrou-se no meio da multidão, de onde tomou fôlego para que sua voz chegasse nítida a todos os ouvidos.

– Irmãos, não há necessidade de adiar o inevitável. Juntem os homens, todos em posição para atacarmos a maior coluna do exército inimigo. Quem quiser ir embora, que vá com a minha benção. Encontrem outra vida em algum lugar e não ousem dizer que um dia lutaram por Crizagom, já aos que ficarem, quero todos perfilados aqui, fazendo uma barreira com os escudos com, no mínimo, vinte homens de profundidade. Lutaremos aqui, na rua principal da cidade de Zanta, pois isso nos dará bastante espaço e as casas ao redor impedirão que os malditos nos flanqueiem. Agora vão! E que Crizagom esteja com vocês!

Ele bateu com o punho cerrado contra o peitoral de ferro e, logo em seguida, projetou o braço para frente, como se desse um soco no ar, enquanto pronunciava o grito da Ordem de Crizagom.

– Honra e Força!

Seu grito, foi acompanhado por centenas de vozes e depois de uma hora de preparativos estávamos todos ali, prontos para esmagar nossos inimigos.

Eu estava na primeira fila quando o exército demonista surgiu no início da rua principal que dava para o castelo de Zanta, ele havia sido construído no alto de uma colina e nós nos posicionamos a menos de um quilômetro de seus muros, para termos a vantagem de lutar na parte alta da cidade, de onde estava, eu podia ver o tamanho do exército inimigo, uma verdadeira horda de demonistas que preenchia toda a extensão da rua. E a cada minuto brotavam mais e mais, como se saídos do chão, vindos diretamente das profundezas dos planos infernais.

Ao meu lado estavam meu melhor amigo e o meu tutor, Cavam estava a minha direita, enquanto Targo cobria o meu flanco esquerdo, eu não conseguia pensar em melhores companhias com quem dividir carcaças bankdis.

O exército inimigo hesitou quando avistou nossa guarnição devidamente posicionada, após um breve soar de uma corneta, esta parou completamente a cerca de quinhentos passos de distância. Um homem careca, com o corpo pintado de vermelho e nu até a cintura, se adiantou.

– Seus vermes!!!

Gritou o homem, com o dedo percorrendo nossas fileiras.

– Vocês não passam de porcos imundos e suas mães de cadelas miseráveis. Todos vocês morrerão hoje e eu oferecerei seus corpos ensanguentados ao meu senhor.

Aquilo era claramente uma provocação, mas, obedientes, nenhum de nossos homens se adiantou, respondeu ou atacou. Vendo que suas palavras foram jogadas ao vento, o demonista começou a pular e a uivar como um animal, rodopiando e proferindo palavrões.

– Suas línguas apodrecerão, suas tripas criarão vermes e seus olhos ficarão pretos. Vocês assistirão ao estupro de suas mulheres e ao assassinato de seus filhos e tudo o que apreciam nesse mundo será destruído.

Ele cuspiu em nossa direção e seu rosto se contorceu em um sorriso macabro. Voltou caminhando lentamente para as suas fileiras, onde foi ovacionado como um herói.

Olhei assustado para Cavam e ele me deu alguns tapinhas nas costas para espantar meu temor óbvio, que retribui com um aceno de cabeça e, após um longo suspiro, comecei a entoar um de nossos cânticos preferidos nos cultos a Crizagom: “A Canção da Justiça“, sendo seguido pelas vozes de todos os bravos guerreiros de Crizagom que lá estavam.

Desde aquele dia até hoje nunca mais ouvi essa canção tão bem cantada como naquele trecho da rua principal de Zanta. Éramos poucos, mas éramos os melhores guerreiros de Crizagom. Não havia em nossas fileiras um homem fraco sequer, e apenas poucos eram jovens. A maior parte era de guerreiros experientes, endurecidos pela guerra e fortalecidos pela fé. Não havia um homem ali em quem não pudéssemos confiar, e cuja coragem fosse fraquejar por algum momento. Embora eu fosse o único meio-elfo nas linhas de batalhas, nunca fui discriminado, éramos todos irmãos e eu me sentia em casa.

Cantávamos para aplacar nossos temores e dúvidas, e para abafar a zombaria do inimigo. E como cantamos naquele dia.

A canção terminou com um urro feroz. Senti-me terrivelmente bem-disposto, como se as bênçãos de Crizagom estivessem comigo, e não era o único, pois mesmo antes desse urro terminar, Targo tinha caminhado para fora de nossa formação desafiando os inimigos. Os chamou de cães do inferno, cuspiu em suas honras e os convidou a sentir o peso de sua espada.

Em seguida, uma corneta soou tão alto por de trás das linhas inimigas que me fez estremecer. Cavam tocou o meu braço e eu dei um salto para o lado com o susto. Ele riu de mim e pôs a mão em meu ombro, chegando seu rosto mais próximo de meu ouvido para que sua voz não fosse abafada pela corneta estridente.

– Kerdal, saiba que foi um prazer e, acima de tudo, uma honra lutar ao seu lado.

Ele se afastou e desembainhou a espada, e antes que eu pudesse protestar contra suas palavras agourentas, todos os guerreiros ao meu redor desembainharam suas espadas, e o grito de Andreus me fez olhar para frente, enfim o inimigo estava avançando.

Não demorou muito para as duas forças se chocarem, e durante o primeiro embate, dezenas de corpos bankdis ganharam o chão. O exército inimigo podia ser grande – e era – mas não chegava perto de nossos guerreiros em habilidade militar. Matávamos com facilidade e logo nosso avanço foi interrompido por uma coluna de corpos que se amontoavam sob nossos pés. A mistura de sangue e terra tornara o terreno lamacento e escorregadio, de forma que eu tive de me apoiar por duas vezes em Cavam para não cair e ser pisoteado por meus próprios companheiros.

Eu estava golpeando com minha espada para cima e para baixo num frenesi involuntário, e meu braço começou a ficar dormente devido ao cansaço. Não aguentaria aquele ritmo por muito tempo. Naquele momento, percebi que era exatamente esse o plano do inimigo: eles tinham um exército fraco, de modo que matávamos sem dificuldade, mas a proporção era absurdamente desigual, com cerca de cinco inimigos para cada um de nós. E assim que cansássemos, seriamos engolidos por um mar de demonistas.

Tentei forçar passagem para frente, em direção a Andreus, mas não consegui dar mais de três passos. Gritei para que recuassem, mas ninguém me deu ouvidos. E porque dariam? Estávamos matando e vencendo, mas indo para uma armadilha.

Foi então que o Lorde Infernal em pessoa surgiu de trás de seu exército, brandindo uma maça-de-armas gigantesca e vestido com sua armadura negra que cobria todo o corpo. O próprio Demônio era quase quatro vezes maior que Targo, e cada passo seu cobria três metros com facilidade, fazendo-o avançar com grande velocidade em nossa direção.

O primeiro golpe foi arrasador, rompendo nossas defesas com facilidade, derrubando três de nossos guerreiros, e cada golpe de sua arma derrubava três ou quatro homens de uma só vez, e ele avançava como um cozinheiro enxotando os ratos de sua cozinha.

Vi quando Andreus direcionou uma coluna de soldados para bloquear o caminho do dele, seria uma manobra difícil, mas os guerreiros a realizaram com eficiência e disciplina exemplar, movendo-se como se fosse um só corpo.

Um homem com o rosto pintado tentou me espetar com sua lança, mas a desviei com meu escudo e o cortei por baixo, fazendo-o cair, enquanto Cavam completava o trabalho furando seu pescoço antes que levantasse.

Outro demonista veio ao meu encontro brandindo um martelo e, mais uma vez, seu golpe se perdeu em meu escudo, no entanto, esse homem era bem mais rápido que o primeiro e eu não consegui desviar do seu segundo golpe que pegou em cheio o flanco direito do meu elmo.

Um barulho ensurdecedor ressoou em meu ouvido, um zunido agudo preenchia meus ouvidos me deixando parcialmente surdo, o sangue escorreu pelo meu pescoço e avancei como um animal em direção ao infeliz que me feriu, meu ódio era tanto que o cortei três vezes mesmo depois de morto.

Vi o Lorde Demônio proferir palavras estranhas, com sua voz grossa e tripla, como se mais de uma alma caída habitasse aquele corpo infernal, Targo gritou algo que não pude entender, ele me empurrou para o

lado esquerdo com suas mãos enormes e num instante depois houve uma grande explosão nas fileiras à frente, e uma chuva de fogo e pedras caiu sobre nossas cabeças.

Uma mistura de fumaça e poeira encobriu minha visão, uma nuvem cinza-avermelhada pairava baixo e um forte odor de enxofre me fazia tossir, e eu logo comecei a pensar que o inferno deveria ser daquele jeito.

Em volta, escutei homens moribundos gemendo, enquanto os feridos imploravam por uma ajuda que não viria e paladinos gritando ordens para seus homens buscando reunir seus companheiros e sem dúvida, observar aquilo foi um verdadeiro inferno.

Ainda cambaleante, caminhei por entre os corpos procurando um rosto conhecido, mas não encontrei nenhum, a fumaça começava a se dispersar quando me vi cercado por um número crescente de sacerdotes.

Em meio ao caos que se seguiu à explosão, todos haviam se separado de seus respectivos líderes e minha armadura entalhada com o símbolo da Ordem de Crizagom – que denunciava minha posição de comando – atraia os homens de menor patente, acostumados a seguir ordens, fazendo com que me rodeassem como moscas no mel.

– Juntos!

Gritei para organizar o grupo.

– Em linha, em linha!

Esse grito foi para direcionar os sacerdotes para um grande grupo de demonistas que surgiu morro abaixo, correndo e gritando; era cerca de três vezes maior que o nosso, mas ao nos ver parou, afinal, portávamos armaduras completas e nosso olhar transbordava ódio e violência. Gritei, percebendo a indecisão do inimigo.

– Ataquem!

Soltei um grito de guerra e lancei-me morro abaixo. Não pensei que seria uma luta fácil, mas o terror do inimigo era tão evidente, que estava na hora de aumentar esse terror.

Gritávamos correndo em direção a chacina. Era um grito de vitória, feito propositalmente para causar o medo num inimigo já abalado. Os demonistas ainda eram em maior número, mas estavam sem fôlego e sem moral.

Perfurei o peito de um homem e cortei o braço de outro, brandia minha espada de um lado para outro, como se estivesse abrindo caminho em uma mata fechada. Nesse tipo de investida não há tática, apenas um deleite insano em massacrar os inimigos. Matávamos e nos deliciávamos com o medo nos olhos deles, enquanto sua retaguarda fugia em completo desespero.

Eles ainda poderiam ter nos derrotado, pois seu número era muito maior, mas é difícil lutar subindo um morro, e nosso ataque súbito havia derrubado seu ânimo, além disso, muitos demonistas estavam alucinados, numa espécie de transe.

Um homem alucinado luta bem na vitória, mas na derrota entra em pânico rapidamente. Paramos e deixamos os que sobraram fugir. Não havia necessidade de nos cansarmos correndo atrás do inimigo, pois tínhamos vencido e para provar isso, ficamos em pé sobre seus corpos e muitos metros do chão a nossa frente estavam cobertos com seu sangue.

Retirei o elmo amassado pelo golpe do martelo e senti minha cabeça latejar e minha visão escurecer, cambaleei e fui amparado por um dos sacerdotes que agora me seguiam.

– O senhor está bem?

Perguntou-me um deles.

– Estou bem. Foi só uma tontura.

– O senhor perdeu muito sangue, precisa descansar.

– Descansarei quando tivermos vencido, rapaz.

Respondi, esforçando-me para levantar, naquele momento meus amigos precisavam de ajuda e eu não podia demonstrar fraqueza.

Minha visão estava turva e eu mal conseguia distinguir os vultos ao meu redor. Tentei seguir em frente guiando-me pelos sons da batalha, mas minhas pernas me traíram e cai de joelhos no chão ensanguentado. Percebi uma silhueta enorme, cercada por variais outras menores, vindo em minha direção. Tive certeza de que eram os outros paladinos de Crizagom confrontando o Lorde Infernal, e usei a espada como apoio para ficar de pé e ir ajudá-los.

De repente, um forte clarão surgiu em minha frente e uma nova explosão me arremessou metros para trás. Bati com o rosto no chão e um gosto de ferro me veio à boca. Com um esforço sobre-humano coloquei-me de pé e mais vultos apareceram ao meu lado. Fui tomado por uma alegria indescritível e uma nova onda de otimismo invadiu minha alma fazendo meu corpo estremecer.

Apesar da visão turva, era possível perceber que essas novas silhuetas possuíam asas, e luzes envolviam seus corpos, além de portarem armas brilhantes. Eram os enviados sagrados de meu deus, portadores de sua honra e sua bravura, e sua aparição em meio ao caos fez meu corpo empertigar de orgulho. Voaram com velocidade em direção à figura gigantesca e começaram imediatamente a atacá-la.

Minha visão aos poucos foi se normalizando e eu pude, enfim, avaliar nossa real situação. O que vi fez meu coração saltar de alegria, quase saindo pela boca, o Lorde Infernal estava caído no chão com dezenas de enviados golpeando-o freneticamente. Terríveis estrondos ressoavam do céu pressagiando uma tempestade, e dezenas de relâmpagos desciam com ferocidade à terra, chocando-se diretamente com o Lorde Demônio, atraídos para ele pelo poder divino. Há alguns metros atrás, cerca de cem sacerdotes formavam uma barreira de escudos para bloquear o caminho entre a parte baixa da cidade e o local onde estava caído o Lorde Demônio, de onde uma nova turba de demonistas vinha em auxilio ao seu senhor.

Estes sacerdotes estavam protegendo também a única passagem para o lado leste da cidade, alguns feridos e a Pedra Negra que Cavam segurava! Com a queda do Demônio ele havia conseguido recuperar a pedra e quando vi o temido artefato nas mãos do meu melhor amigo, corri em sua direção e ele me recebeu com um abraço apertado. Seu ombro estava sangrando e o corpo de Andreus jazia sem vida ao seu lado. Notei uma dúzia de outros paladinos mortos e o dobro de feridos ao redor, e Targo estava agonizando entre eles. Ajoelhei-me ao seu lado e segurei sua cabeça. Sua boca tremia, seus olhos reviravam-se e ele apertava a barriga com força para que suas tripas não saíssem através de um corte que ia de uma ponta a outra de seu abdômen.

– Kerdal...

Ele tentou dizer-me algo, mas sua voz saiu baixa, quase como um miado.

– Calma amigo, não se esforce. Descanse e você ficará bem.

Apressei-me em dizer, enquanto segurava sua mão com força.

Ele tentou falar novamente, mas dessa vez não emitiu som algum. Meus olhos se encheram de lágrimas e eu não pude conter o choro. Targo havia sido meu tutor e devia minha vida a ele, no entanto, agora quando ele mais precisava, eu nada podia fazer. Mais uma vez ele tentou falar, mas seu corpo se contorceu com um espasmo e, logo em seguida, ficou completamente imóvel.

– Adeus, velho amigo. Que Crizagom o receba com todas as bênçãos e honras dignas de um verdadeiro herói.

Sussurrei em seu ouvido, abraçando seu corpo e chorando como uma criança.

Cavam tocou meu ombro com ternura e pude ver o pesar em seus olhos. Ele esticou uma das mãos tremulas e estendeu-me a Pedra Negra. Era uma esfera perfeita, do tamanho do punho de um homem, e não parecia ser tão poderosa quanto diziam.

– Guarde-a, Kerdal! Você deve levá-la para um local seguro. Leve-a para o Grande Sábio, ele saberá o que fazer. Eu vi um grupo de sacerdotes com você, eles poderão escoltá-lo para fora de Azanti.

– Mas e você, vem comigo?

Ele fez um gesto para os sacerdotes que ainda formavam uma frágil coluna na rua principal de Zanta para proteger nossa posição.

– Você pode ir, e pode levar a pedra – disse Cavam, peremptório.

Então, gritou um dos sacerdotes que havia ouvido nossa conversa.

– Perdoe-me senhor, mas se vamos embora, teremos de sair agora, o exército deles está se preparando para atacar novamente.

– Eu não posso ir, Kerdal! Alguém tem de ficar e guiar suas almas através dos portões de Cruine.

Falou, apontando novamente para os homens perfilados, seu ombro estava cortado e sua armadura inútil, mas não havia escolha. Andreus e Targo estavam mortos e a maioria dos nossos irmãos haviam perdido suas vidas lutando contra o exército demonista e seu senhor, portanto, ele era o novo mestre da Ordem de Crizagom.

– Eu posso ficar!

Falei com os olhos transbordando lágrimas.

– Não seja imbecil, rapaz! Você não pode lutar com esse ferimento na cabeça, além disso, preciso de alguém de confiança para manter a pedra em segurança. Vá Kerdal, por mim.

Cavam me deu um abraço tão forte que quase partiu minhas costelas, ainda relutante, já um pouco recuperado, consegui fazer a reverência de nossa ordem e girei nos calcanhares, mas antes que partisse, Cavam segurou meu braço.

– Tome! Leve isso também!

Ele entregou-me um amuleto de ferro, com um símbolo estranho entalhado na parte frontal.

– O que é isso?

– A chave para fora da cidade, lembra daquele pequeno templo do outro lado do vale?

Respondeu Cavam com uma piscadela.

– Sim.

– Quem bom, agora vá! E que Crizagom o guie e o proteja.

– Mas o que tem o templo?

Perguntei curioso.

– Vá! – rosnou Cavam – Ande!

Olhei no fundo de seus olhos e corri em direção ao portão leste, seguido pelos sacerdotes que agora formavam minha escolta.

Parei a cem passos e virei-me para olhar pela última vez meu amigo. O vi ocupar seu lugar nas fileiras e um homem ofereceu-lhe um escudo amassado na ponta. Ele pegou o escudo agradecendo com um gesto de cabeça. Prendeu a correia do escudo no braço esquerdo e desembainhou sua espada. O que havia sobrado do exército inimigo estava se organizando ao pé da colina para um novo ataque.

Um dos sacerdotes que me escoltava gritou. Olhei rápido e vi que estávamos sendo atacados. O grupo avançou em cima dos novos inimigos e desembainhei minha espada, pronto para abrir fendas nos corpos de mais demonistas. Toquei o amuleto que Cavam me dera em busca de mais coragem e minha visão escureceu, voltando ao normal poucos segundos depois. No entanto, eu não estava mais em Zanta. Estava a muitos quilômetros ao norte, em frente ao templo que Cavam e eu havíamos construído. Então, entendi o que Cavam pretendia ao me presentear com o amuleto. Era um item mágico, que me transportou para onde não havia perigo. Ele realmente era a chave para fora da cidade. Da porta do templo, pude ver ao longe a cidade de Zanta, com suas muralhas apinhadas de demonistas e milhares ainda entravam sem parar. Certamente, todos sob seus muros iriam morrer.

Entrei caminhando devagar no pequeno templo. Muitas recordações vieram a minha mente e meu rosto ficou encharcado de lágrimas, salgadas com minha dor. Fiz uma reverência e ajoelhei-me em frente ao altar em ruínas, já fazia anos que não entrava naquele templo. Rezei pelas almas perdidas naquela tarde. Pelas vidas de Andreus, de Cavam, de Targo, do rei Juliam, de seu filho, dos sacerdotes que compuseram minha escolta e deram-me a chance de usar o amuleto, e dos milhares de irmãos que morreram por

Crizagom e por Tagmar. Todas essas mortes não seriam em vão, pois eu tinha uma nova missão: encontrar o Grande Sábio.

***

Pela expressão de perplexidade de Eurid soube que mais uma vez havia deixado que meus devaneios passassem dos limites. Notei também que ele pouco havia escrito de tudo o que eu tinha narrado, havia parado de escrever, provavelmente para prestar atenção a todos os detalhes de minha história. Pensei em chamar sua atenção, mas não o fiz. Se eu conhecia bem meu companheiro escriba, ele se lembraria de cada palavra e poderia escrevê-las depois.

– Mas e aí, senhor? – perguntou-me, como os olhos arregalados transbordando curiosidade. – Quem, ou o que, eram de fato as criaturas aladas? Como derrotaram o Lorde Infernal? Como vocês venceram esse último exército?

– Calma! Não vencemos e não foi o último – respondi secamente. – Mas isso já é assunto para um outro dia, rapaz. Há ainda muita coisa a ser relatada e, consequentemente, escrita por você. Às vezes tenho a impressão de que precisaríamos de muitos anos para que você escrevesse tudo o que eu tenho a contar. Portanto, fique calmo, teremos ainda bastante tempo para mais detalhes. Podemos continuar essa história uma outra hora. Agora, você precisa de uma boa noite de sono, e eu, de uma oração.



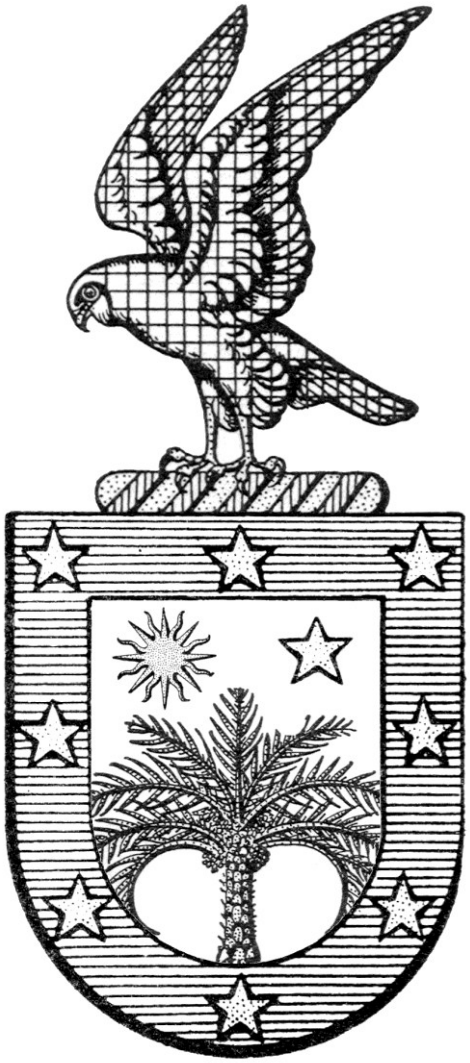

Abadom
CORDILHEIRAS DE SO
Rio Baloc
Rokor
Fleut
Sadom
MONTES
MONCURIANOS
Dartel
ou
TERRA DAS
BRUMAS
Dameste
Rio Brual
Ingru
CAMPO
BRANCO
DESERTO
DE
BLIRGA
Torre de Ed
Altarape
Levânia
Sika
Beruni
Rio Aurim
MONTANHAS
XARAR
FLORESTA DE
KENDER
Grima

3 Os Reinos

3.1 Levânia

"Viver na Levânia é como viver sob as areias de um grande mistério ancestral e perigoso. Isso faz com que a vida lá nunca seja uma experiência entediante. "

Alvim Maltarabi, Guia do Deserto de Blirga.



A Levânia é limitada ao norte por Abadom, a oeste pelo mar, a leste por Verrogar e Âmiem e ao sul por Ludgrim sendo sua fronteira natural o rio Aurim. Um reino que possui em sua maioria clima árido, semiárido e desértico. O sul e o leste, próximo a Âmiem, porém, possuem um clima mais ameno, com pradarias e savanas. O sul ainda é banhado pelo rio Aurim, o que favorece muito a agricultura, sendo sua margem norte muito fértil.

Este foi um reino que estruturou suas fronteiras devido ao deserto. Muito na antiguidade outros povos não desejavam viver lá, devido ao clima árido e à dificuldade de sobrevivência. Por conseguinte, não viam vantagens naquele terreno. Isso, aliado ao fato do povo levaniense ter uma cultura muito diferente do resto do mundo, levou a manter as fronteiras como elas são conhecidas hoje, sem ter problemas com invasões. O "reino" que lá se estruturou se dividiu ao longo do tempo em três grandes tribos, ou Kaliafís, como o povo da Levânia se vê e chama suas descendências. De todas as cidades da Levânia, só Sadom possui uma ascendência anterior ao Grande Sábio.

A cultura levaniense difere um pouco da cultura geral do Mundo Conhecido. Ao que parece, sua origem se deu no fim do Segundo Ciclo e início do Terceiro Ciclo, sendo que Sadom, sua capital, foi fundada em 180D.C., e a partir de 420D.C. ocorreu os primeiros contatos com outros reinos e povos da região, como Abadom e Verrogar e o grande reino da Moldânia. A Levânia respondeu de forma agressiva a investida dos Moldas rejeitando qualquer laço de amizade e anunciando a superioridade dos levas, em reação a ideia de união com o império da Moldânia. Ela se preparou centenas de anos para uma guerra que nunca veio, por parte da Moldânia.

Porém, em 1110 D.C., o clã sulista conhecido como Bankdi já dominava, através de casamentos entre as cortes de diferentes cidades, a maior parte do território da Levânia – menos Sadom, governada pelo mesmo clã que fundou a cidade. O líder dos Bankdis, Alevos, retirou-se para o deserto de Blirga e lá orou para o deus da guerra e da fúria quando, dizem as lendas, uma tempestade de areia o levou a região do Campo Branco, o deserto de ossos no centro de Blirga. Lá, perseguido por uma voz em sua mente, passou duas semanas desaparecido quando então, nas margens do Aurim, surgiu garantindo a vitória dos Bankdis. A conquista da Levânia não poderia ser certa sem a conquista de Sadom, a maior das cidades. Em 1135 D.C. eles conquistam Sadom e a ditadura Bankdi foi instalada na região.

Em 1140 D.C. Ras'Zoul, filho de Alevos, se tornou o Imperador e os Bankdis formam a grande tropa de elite, o clã central. Ele convoca os cerca de vinte mil levas ligados ao clã sulista dos Bankdis para assinarem em conjunto o Pacto dos Bankdis, no qual vendiam suas almas ao poder que os levou à vitória contra Sadom. Iniciou-se então o expurgo de divindades dos sacerdotes, sendo eles queimados vivos nas praças das maiores cidades. Assim, nesse conturbado cenário político e situação de caos, surgiu o que viria a ser o maior flagelo de todo o Mundo Conhecido, a Seita.

Os Bankdis passaram a espalhar sua "nova" crença e começaram por desestabilizar as outras nações, causando discórdias, levando a palavra da Seita e preparando a chegada das forças que se mantinham nas sombras. Ao sul, o avanço dos Bankdis controlando exércitos de monstros e bárbaros do Sul Selvagem, iniciou o período conhecido como A Fúria do Sul, quando as populações do que são hoje Ludgrim e Eredra, foram surpreendidas pelo ataque e caíram vítimas da escravidão e da fome. Os Bankdis se aproximaram dos humanos escravizados neste momento, convocando-os a lutarem contra os deuses que lhes haviam causado tamanho sofrimento.

Em 1200 D.C., os Bankdis já dominavam grande parte dos humanos sulistas, incitando-os ao ódio contra elfos e "mestiços" (meio-elfos). Neste ano os Bankdis conseguiram pedaços da Pedra Negra, elemento necessário para a invocação dos 13 Portões Antigos. E deles surgiram milhares e milhares de seres demoníacos, liderados por criaturas que se autodenominavam Os Senhores Infernais, os treze príncipes do Inferno. Os Bankdis passaram a formar a corte dessas criaturas.

Pouco a pouco os demonistas foram expandindo o reino da Levânia para o norte, tomando Abadom, e posteriormente penetrando nos domínios da Moldânia Superior. Assim se passaram 170 anos, de guerras localizadas nas fronteiras e muita destruição no resto do mundo. Porém tudo mudou em 1390 D.C... Os Senhores Infernais se preparavam para invadir pessoalmente a última cidade resistente, quando surgiu no horizonte uma figura solitária emanando uma aura de esperança e paz sobre o mundo. Saravossa reanimada consegue impedir a vitória dos demônios. Finalmente em 1405 o Grande Sábio concebeu feitiços poderosos que enviou os Senhores de volta para o Inferno, juntamente com muitos seguidores da Seita. Sem as forças infernais os Bankdis caem no norte e a Levânia vai recuando rapidamente à suas fronteiras originais.

Em 1407 os Bankdis são derrotados dentro de seu próprio território, terminando assim com o domínio da Seita. Um ano após a derrota a Levânia se integra a grande coalizão dos reinos, mas em 1450 D.C., com a morte da figura principal da Unificação, o projeto perdeu a sua continuidade quando, um a um, os reinos foram se desligando de Saravossa e retomando as suas autonomias, assim a Levânia sai das trevas da Seita para se reerguerem como um grande reino novamente, que mesmo com sua diferença cultural, logo se adaptou ao Mundo atual, ainda que mantendo seu forte senso de individualismo e descendência.

Retornando a sua organização antiga, agora as três capitais das Kaliafís possuem mais poder devido à importância social de cada uma. Sadom é um centro de comércio marítimo muito importante, todas as rotas marítimas da costa oeste do Mundo Conhecido passam por ela, além de ser a cidade mais antiga da Levânia e onde reside o Grande Kaliaf senhor de toda Levânia.

Muitas cidades são denominadas cidades irmãs, pelo fato dos Kaliafís das capitais serem casados com a filha ou irmã dos senhores líderes dessas cidades, assim, Rokor é a cidade irmã de Sadom.

Governo

O governo é a monarquia. Mas na verdade, existem três grandes tribos, as Kaliafís, e várias pequenas tribos, unidas por graus de parentesco diversos, além das tribos nômades, onde o governo é baseado no patriarcado. Essas tribos costumam ser bem descentralizadas, tanto que em algumas delas o poder efetivo do rei – chamado na Levânia de Grande Kaliaf, O Líder de todas as Tribos – se resume à capital, mesmo que seus "vassalos" ainda devam "obediência" a ele. As tribos nômades, às vezes, delimitam um território e criam um novo reino". Esses "reinos" nômades duram, em sua maior parte, até o falecimento do pretenso monarca-patriarca. Em outros casos, o patriarca é denominado como líder, mais pela sua idade e experiência do que pelo seu poder político. É invejável o fato de algumas dessas tribos conseguirem lembrar de suas gerações de alguns séculos atrás.

Assim existem três Grandes Kaliafís na Levânia: A Kaliafís da Moncuria, ao norte, cuja capital é Sadom e faz fronteira com Abadom ao norte e com o rio Brual ao sul; A Kaliafís de Brual, ao centro, cuja capital é Ingru, e faz fronteira ao norte pelo rio Brual e a leste com Verrogar e Dartel; e A Kaliafís de Blirga, ao sul, cuja capital Sika, é banhada pela margem do rio Aurim e faz divisa com Verrogar, Ludgrim e Âmiem, tendo o Campo Branco ao norte como fronteira com a Tribo de Brual.

A justiça nos "reinos" funciona de forma semelhante, sendo sua severidade o grande diferencial dos demais reinos do mundo. Os Kaliaf possuem um exército que funciona como guarda dentro e fora dos limites de suas cidades. Quase todos os casos são resolvidos pelos capitães da guarda e depois encaminhados para o Conselheiro da Justiça. Os transgressores são julgados em praça pública, por

aclamação popular e na frente do comandante da guarda real (no caso de cidades-menores), conselheiro da justiça (no caso das capitais) ou, no caso de festividades, pelo próprio Kaliaf.

Em Sadom, as penalidades seguem um meio mais justo, já que o Grande Kaliaf Moham viveu sua juventude em Calco. Lá foi inventada a "prisão sem muros", isto é, um tipo de pena em que o condenado pode trabalhar normalmente, mas não pode se ausentar nem se afastar do reino, devendo apresentar-se continuamente à guarda da cidade. Em Ingru, os transgressores da lei são na maioria das vezes penalizados com multas e, no máximo, vendidos como escravos. Já em Sika a violência das penalidades é notória: decepação de mãos, marcação a ferro quente, tortura, chicotadas em praça pública, flagelações, enforcamentos e, mais recentemente são comuns os empalamentos e a exposição dos corpos após a morte.

Outro fator a se notar no geral, é a anistia a certos presos em momentos de festividade no reino ou determinação real direta. Isso não ocorre regularmente e fica por conta de o Kaliaf fazê-lo.

Os magos e a magia são muito difíceis de encontrar na Levânia. A prática de magia não é bem-vista pela população da Levânia, sendo encarada como coisa profana e conhecimento proibido. Isso se deve ao fato de, na história levaniense e nas lendas daquele povo, a magia e os magos sempre andarem de braços dados com os demônios e seu fim sempre ser a destruição de suas cidades, cobertas subitamente pelas areias do deserto, como uma punição divina. Milagres e poderes vindos dos deuses são considerados coisas divinas e como em toda Tagmar, são aceitos, mas de forma geral sempre há uma grande apreensão pelo seu uso.

História Recente

A Levânia, em sua totalidade, mantém uma boa relação com os reinos, mesmo que as rotas terrestres sejam muito difíceis. Plana tem acelerado o comércio com a Levânia, atrás de seu artesanato ímpar em Tagmar, que traz um lucro fenomenal para os comerciantes planenses (as rotas marítimas vindas do Leste e do Norte são consideradas perigosas pelos navegantes de Tagmar, pois passam perto de Abadom ou muito longe da Costa, caso eles queiram se afastar desse país).

Calco já mantém relações diplomáticas estreitas com Sadom, mas Ingru e Sika ainda têm ligações diplomáticas muito restritas (pela distância, no caso de Ingru ou pela diferença de ideais políticos, no caso de Sika). Verrogar mantêm comércio irrestrito com Sika, dessa forma, mantendo ligações comerciais indiretas com os outros reinos da Levânia. Beruni mantém ótimas relações com Âmiem e Ludgrim, o que tem causado certa repulsa política por parte de Sika. Portis mantêm uma embaixada em Rokor, com a finalidade de, num futuro não muito distante, montar expedições para Abadom e para o Sul do Mundo.

Apesar disso, a cultura levaniense tem seus méritos, pois é lá que existe o maior número de dialetos do Malês, alguns deles bem diferentes da língua raiz.

Existe uma tendência muito grande à unificação dessas Kaliafís maiores, já que existem laços de parentesco bem definidos entre os três líderes de cada uma. Cada vez mais acordos são feitos e não existem mais taxas alfandegárias no transporte de mercadorias entre essas grandes tribos. Provavelmente, após a passagem do Grande Kaliaf de Sadom e senhor da Levânia, Moham, O Alto Iluminado e Grandioso, o mais velho dos três, o poder passe às mãos de Baruk, Kaliaf de Sika, já que não existem herdeiros vivos de Moham. O menos provável é a ascensão do Kaliaf de Ingru, Olamar, ao trono das tribos unidas. Apesar do reino de Olamar estar bem estruturado (por apresentar menos problemas sociais em relação aos outros dois), ele tem a fama de ser um líder ausente, deixando todas as decisões importantes nas mãos de seu Conselheiro da Justiça, Jalil, que, por acaso, é casado com a irmã de Baruk.

Realmente, os maiores esforços para a unificação vêm do reino de Sika. Esses esforços são muito suspeitos, já que existe uma grande ligação entre Sika e Verrogar. Inclusive a ideologia de exclusão racial, que assola Verrogar, tem se expandido pelo povo do reino, juntamente com as ideias belicosas de Blator e seus filhos. O grande medo dos povos do Mundo está na possibilidade de o poder cair nas mãos de Baruk, e ele declare guerra à Ludgrim, o que poria em risco a paz na região meridional de Tagmar, pois seria o estopim para uma grande guerra.

O Povo da Levânia

Seu povo é formado, quase na sua totalidade, por humanos descendentes das três grandes tribos que se juntaram na formação da Levânia, sendo seu passado e história muito importantes para esse povo, ainda que muito de sua história tenha se perdido durante a dominação da Seita e consequentes guerras, sobrando apenas a história oral do povo levaniense.

Os deuses mais cultuados em Sadom são Ganis, Maira e Parom (o culto a esses dois últimos cresceu muito após as calamidades em Abadom). Em Sika, existem templos grandes de Blator e de seus filhos (Crezir está em franca ascensão junto à população de Sika). Já em Ingru, os deuses que possuem mais templos são Sevides, Maira e Selimom, particularmente o Kaliaf Olamar mantêm um templo dedicado a Lena em seu castelo.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Sadom

Capital da tribo da Moncuria e da Levânia, Sadom é uma das mais antigas cidades do Mundo Conhecido, é onde está o maior porto do reino, seu centro comercial e ponto de passagem das muitas caravanas marítimas que partem para o sul e sudoeste do mundo. Atualmente, é a capital soberana da Levânia, posto, porém, ameaçado pelo crescimento incrível de Sika, pois se seu atual Kaliaf, Baruk, se tornar o próximo Grande Kaliaf da Levânia, sua cidade natal, Sika, será considerada a nova capital. Por enquanto, Sadom, encerra sob sua guarda não só o Grande Kaliaf Moham, como o Grão-vizir Mardeil, e o maior templo de Maira Mon do reino, sendo considerada uma cidade de arte e beleza comparadas à lendária Altarape, tendo como interesse sua privilegiada relação com Calco e Acordo e sua grande biblioteca central, contendo resquícios do verdadeiro acervo histórico que Levânia possuía, infelizmente, perdido na guerra contra a Seita e consequente expansão nômade de seu povo.

Rokor

Cidade irmã de Sadom, Rokor é o ponto de partida de muitos aventureiros com coragem suficiente para enfrentar os perigos do deserto da Levânia, do Campo Branco, de Dartel, ou de embrenhar-se nos territórios de Abadom, muito conhecida por seus rastreadores e guias capazes de reconhecer cada trilha segura no deserto, garantindo o êxito de muitas expedições. Os magos de Portis mantêm uma embaixada em Rokor, visando se prepararem para novas e audaciosas expedições. Muitas criaturas raras e diversas podem ser encontradas nas grandes feiras abertas em Rokor.

Ingru

Capital da tribo de Brual é o centro de excelência em manufatura e artesanato. Esta cidade é uma das pérolas da costa da Levânia, sendo o comércio um de seus pontos fortes, bem como sua capacidade portuária (é o segundo maior porto do reino). Atuando como uma conexão entre as tribos do norte e sul de Levânia, é uma cidade cosmopolita por excelência, seu comércio atua em todas as frentes, e seus comerciantes estão em contato direto com Plana e Portis. Seu artesanato é fonte de renda garantida, e os comerciantes de Plana os preferem a qualquer outro em todo o mundo, pois são consideradas obras-primas de raro bom gosto.

Dameste

Cidade irmã de Ingru, é considerada por muitos como uma cidade santa. Dameste é um verdadeiro paraíso para quem busca paz espiritual e o conhecimento dos deuses, vista como uma cidade neutra, ela abriga a única porção da população não humana em toda Levânia, e seus templos aos mais diversos deuses adorados na Levânia, são considerados maravilhas arquitetônicas, com quase mil anos de idade.

Sika

Capital da tribo de Blirga, atualmente sob o domínio do punho de ferro do Kaliaf Baruk, Sika vem se tornando uma grande potência militar, com planos de aliança com Verrogar, inclusive assimilando sua tendência ao nacionalismo militar e exclusão racial, que aliada à tendência da Kaliaf de Blirga de ser a mais ortodoxa e fanática das três grandes tribos, tem contribuído muito para a aceitação nacional dessas ideias. Hoje em dia, Sika é, sem sombra de dúvida, uma potência militar de causar inveja. Seus jovens se alistam ainda com quinze ou quatorze anos, e passam de seis a sete anos em treinamento, e o Kaliaf Baruk está recrutando muitos jovens de diversas tribos nômades, aumentando ainda mais seu contingente militar.

Beruni

Cidade irmã de Sika, é o maior centro agropecuário da Levânia, e tem servido, por séculos, a todo o reino, sendo o maior produtor de vegetais e grãos, bem como de ovelhas e cabras, que se adaptam bem ao clima desértico do resto do reino. É uma cidade bem influente nas decisões do reino, e no passado, muitos de seus líderes chegaram a atingir o grau de Kaliaf de Sika. Situada à margem norte do rio Aurim, numa terra extremamente fértil (comparada ao resto do reino), e próxima ainda a uma floresta de proporções gigantescas para uma região tão árida e seca, mas, com certeza, esta é uma região que se mantém como deveria ser a Levânia há milhares de anos, quando antes de sua fundação.

Altarape

Altarape é uma cidade recém-descoberta e que estava em ruínas. Situa-se entre Sika e Beruni, bem ao norte, próximo ao Campo Branco, Altarape já foi conhecida como a joia do deserto e tida por toda nação levaniense como sua mais bela cidade, onde havia cultura e entendimento. Atualmente, está na mão do vizir Sarrimede Daruim, um dos vizires mais influentes do reino. Dizem haver muitos conhecimentos escondidos em Altarape, como pergaminhos com magias antigas e conhecimentos sobre ervas capazes de verdadeiros milagres, existentes antes da Levânia se tornar um deserto.

Montes Moncurianos

Uma cadeia montanhosa tão famosa e com picos tão altos quanto a Cordilheira de Sotopor, se estendendo desde o mar a oeste até encontrar a Cordilheira de Sotopor a leste, sendo cortada ao norte e sul pelo grande vale do rio Brual. Os montes estão sendo explorados aos poucos, mas já se revela uma boa fonte de minérios, que Ingru vem explorando, e que começa a gerar maior demanda por Sika.

Deserto de Blirga

Dizem que o deserto de Blirga nasceu há uns 1000 anos (500 D.C.) e que teve origem em uma maldição de Maira, pela devastação que os antigos povos fizeram sobre o reino. Dizem, mais ao sul na tribo de Blirga, que uma grande batalha (também de 1000 anos atrás) contra as forças de um antigo rei feiticeiro, terminou em uma grande explosão que dizimou tudo, formando o deserto de Blirga e o Campo Branco.

Alguns acham que era na Levânia onde estava a capital dos adoradores dos demônios que apareceram no fim do Segundo Ciclo e que no cataclismo, o reino foi destruído pelas forças divinas. Outros ainda acham que o clima em Levânia sempre foi assim, e que o Campo Branco é apenas o resultado de uma grande batalha que ocorreu no Segundo Ciclo.

Campo Branco

Este não é um lugar calmo, ou uma planície nevada, como parece indicar o nome. Campo Branco é uma área situada no interior do deserto de Blirga, na Levânia, que se estende por cerca de 50km no sentido norte-sul e 30km de leste a oeste.

Em toda sua extensão, não há nada além de ossos e mais ossos, sejam de anões, elfos, humanos ou outras raças das quais não se tem notícia. Não há nenhuma construção visível por toda parte, embora haja relatos de escadarias conduzindo a infindáveis labirintos subterrâneos.

Acredita-se que o lugar seja de natureza mágica, pois, apesar de existirem registros de sua existência que remontam à época Unificação do Grande Sábio, os ossos e esqueletos que formam o Campo Branco permanecem intactos, indiferentes ao tempo e ao vento e areia dos desertos.

Apesar de ser uma região considerada segura, não são poucos os que nutrem por ela terror profundo, associado a estranhas histórias de legiões de esqueletos que se levantam e travam intermináveis combates. Mais uma vez, a cautela é sempre boa companheira da dúvida.

Rumores e Intrigas

O povo da Levânia é conhecido também pelas suas lendas e superstições. Uma delas, diz que onde hoje é o Campo Branco, era, na verdade, uma grande cidade na época do Segundo Ciclo. Esta cidade teria sido destruída e estaria agora sob o deserto branco que lá existe. Dizem que tesouros inimagináveis estariam guardados lá e magias poderosíssimas também. Há boatos até sobre o próprio povo: dizem que eles chegaram ao mundo pelo mar. Os primeiros deles viajavam pelo mar, mas Ganis quis matá-los. Blator, sabendo que aquele era um povo guerreiro, salvou-os, mandando-os para Sadom (eles chamam a si mesmos de “povo de Sadom”, que quer dizer “porto seguro”).

Os boatos sobre um possível golpe de Baruk, tomando de assalto toda a Levânia começam a levantar suspeitas. Ele já mantém acordos e aliados em vários reinos. A cidade de Altarape está sendo

reconstruída com o dinheiro de Sika. Uma das obras mais importantes é o porto de Ingru, em pleno andamento. Dizem que dessa forma ele pretende ter uma saída para o mar, justamente como Verrogar desejava.

Existem também boatos sobre o filho de Moham, Angrim, que desapareceu quando criança em um navio de passageiros para Calco, onde começaria seus estudos. Dizem que ele está vivo e logo voltará para liderar todo o Reino Unificado da Levânia.

Fala-se que o poder da magia em Levânia gerou uma linhagem de nobres, os vizires. Esses magos centralizaram o conhecimento mágico de tal forma que, somente sendo de uma linhagem de aprendizes, pode-se usar magia dentro da Levânia. Em alguns casos, esse conhecimento transforma-se em poder, o que faz com que alguns vizires possam controlar uma cidade através de sua influência política (como no caso de Altarape, a cidade magnífica). Em todo o reino existe um único Grão-vizir, que é o braço direito do Grande Kaliaf, e responsável pela fiscalização da magia no reino todo, bem como sua utilização. Somente aqueles que tiverem a autorização de um vizir do reino poderão usar magia. Qualquer uso dela sem permissão é considerado crime. Vejam que o Grão-vizir, bem como os demais vizires, só tem poder sobre magos e suas magias e é claro que eles não se atrevem a interferir nas coisas divinas. Dizem que somente o Grão-vizir demais vizires e alguns aprendizes mais ligados a eles, usam magias de forma aberta na Levânia, também, como explicado antes, pelo seu poder político.



Personagens mais conhecidos

O Grande Kaliaf de Sadom, Moham O Alto Iluminado e Grandioso

Atualmente o Grande Kaliaf da Levânia, foi escolhido como tal antes que Baruk se elevasse a Kaliaf. Quando da morte de seu pai, Moham estudou em Calco, e aprendeu muito sobre história e conhecimento dos demais reinos do mundo, é um homem justo e consciente dos riscos do fanatismo religioso e racial, que começa a assolar a Levânia. Casado com a filha do líder de Rokor, Amenasim, a Linda, a perda de seu filho, Angrim, foi um golpe muito forte para este Grande Kaliaf, mas rumores correm de que isto seria apenas uma farsa para garantir-lhe segurança, mas quem realmente saberá a verdade?

Grão-vizir, Mardeil Narmamuk

O mais alto de todos os vizires do reino, também o braço direito do Grande Kaliaf Moham, este homem de estatura singela, porte nobre, e barba sempre bem aparada e já grisalha, foi um dos grandes articuladores para a ascensão de Moham como o Grande Kaliaf. De muita confiança do pai de Moham, Mardeil cuidou de seus estudos em Calco, e mais recentemente da ida de seu filho para estudar lá, porém a perda dele abalou um pouco a confiança do Grande Kaliaf neste nobre Grão-vizir.

Kaliaf de Ingru, Olamar

"O velho" como é conhecido, Olamar é casado com a irmã de um dos líderes de Dameste, a bela senhora Lilandi Almiscaris, cujo pai já morto hoje em dia, é da descendência de um dos Grandes Kaliafís do passado. É o único ainda vivo da época de escolha do Grande Kaliaf, tendo servido ao pai do Grande Kaliaf Moham, Olamar é tido como um líder relapso, que muito tem delegado suas ordens e funções aos seus conselheiros e vizir, dizem que esta total apatia quanto a sua Kaliafís, talvez seja obra de armações políticas do Kaliaf Baruk, e não bastasse isso, seu Conselheiro da Justiça, o segundo cargo mais importante depois do vizir, é casado com a irmã de Baruk. Ainda assim, Olamar é um homem muito sábio e tem ido consultar muitas vezes o Grande Kaliaf Moham em Sadom.

Conselheiro da Justiça de Ingru, Jalil Abemerim

Conselheiro da Justiça do Kaliaf Olamar e casado com a irmã do Kaliaf Baruk, dizem que sua rápida ascensão ao ministério seria uma armação ou jogo de influências de Baruk com Olamar, visto que Baruk é casado com a filha de Olamar. Jalil é um homem duro e sem honra alguma, capaz de cometer grandes atrocidades, se não fosse pela intervenção do próprio Kaliaf Olamar, muitas penas de morte já teriam sido expedidas pelas ordens de Jalil. Parecendo estar próxima a morte de Olamar, já surgiram boatos de ser muito provável a Jalil tornar-se o novo Kaliaf de Ingru seja Jalil, podendo isto ser o início de um futuro sombrio para a Levânia.

Kaliaf de Sika, Baruk

Filho do guerreiro e antigo Grande Kaliaf Barukar, sua ascensão se deve ao fato da morte de seu pai, ainda de forma meio nebulosa para a população, pouco após a eleição de Moham para ser o novo Grande Kaliaf. É casado com a filha do líder de Beruni, Meline Flor do Deserto. Baruk é um guerreiro enérgico, poderoso, teve formação guerreira numa das academias de Verrogar, e por isso, é bem aberto às ideias deste reino, que juntamente com sua visão belicosa, o torna um perigo potencial para todo o Mundo Conhecido, pois está aos poucos formando um grande exército, que, sozinho, poderia varrer grande parte do mundo para dentro de uma guerra. Não bastasse isso, sua influência em Ingru já é bastante poderosa, e ele ainda domina Beruni, o maior centro agropecuário da Levânia, e Altarape, uma cidade cheia de mistérios e muito poder.

Vizir de Altarape, Sarrimede Daruim

Instituído vizir da linhagem do Kaliafís de Blirga, e senhor de Altarape, por decreto de Baruk (numa ação inédita em toda a história levaniense), ele é o primeiro vizir a se tornar senhor de uma cidade, o que prova o poder que Baruk vem acumulando, ademais, Sarrimede é primo em segundo grau de Baruk e o único de sua família a ser portador de poderes arcanos. É um homem de poucas palavras, mas muito influente politicamente, além de ser temido por todos como um dos mais poderosos vizires de todo o reino.

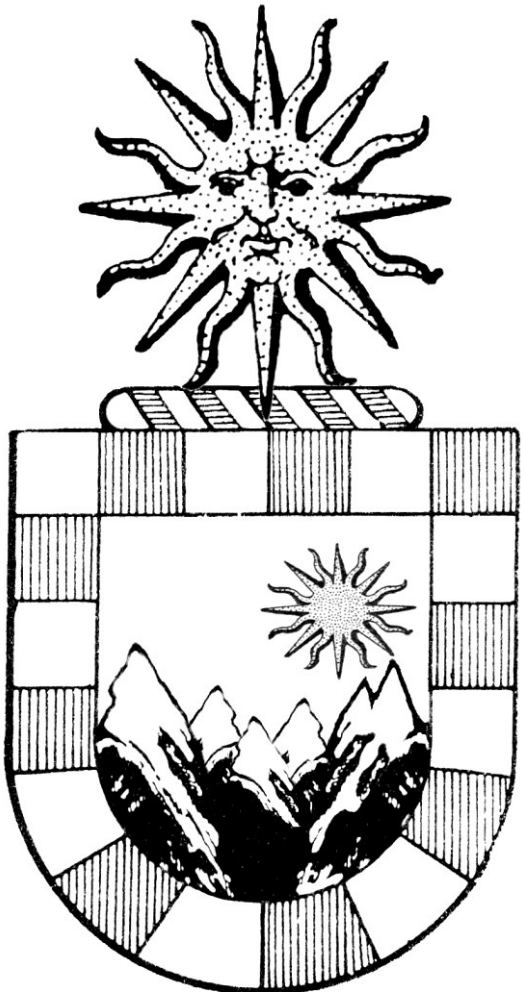

CAMPO BRANCO
DESERTO DE BLIRGA
Levânia
Altarape
Sika
Âmiem
FLORESTA FINLARIL
MONTES TREVAS
Treva
Torre de Edelnur
FLORESTA EDELNUR
Torre de Melram
FLORESTA MELRAM
Torre da Marna
Vale de Vandril
FLORESTA BRINDEL
Marna
Rio Aurim
Beruni
MONTANHAS XARAR
FLORESTA LAUDIS
Torre de Aldram
Serfa
Tanue
FLORESTA DE KENDER
Ludgrim
Grima
Donatar
Floresta de Tambar
Forte Galatel
Balinor
Rio Darniar
Rio Galatel
FLORESTA DE SILTAM
Eldair
Vale de Sumuta
Brual
Rio Odem
Timor
Mesolom
Rio do Degelo
Rio Brimir
Rio Odem
Citira
Rio Farnes
Anfis
Agrimir
MURALHA DE GOGUISTA
Arena dos Montes
Aarom
Arena de Cruine
Terras Selvagens
Katalor
Caterim
MONTANHAS MORÂNICAS

3.2 Ludgrim

"Por que tu me chamas de mestiço com esse tom depreciativo? Você diz que não somos nem humanos, nem elfos; nem uma coisa, nem outra. Pois eu lhe digo o contrário. Somos ambas as coisas, pois possuímos a ambição e criatividade dos humanos e a inteligência e longevidade dos elfos.

Bendito seja todo meio-elfo, pois reúne em um só, o melhor das duas mais poderosas raças de Tagmar".

Darniar, rei de Ludgrim.



Ludgrim é um dos maiores reinos do Mundo Conhecido. Situado na parte mais meridional de Tagmar, tem ao norte como fronteira o reino da Levânia e o reino élfico de Âmiem; a oeste o Mar do Afogado; a leste o reino de Eredra; e ao sul as Terras Selvagens e a cadeia de montanhas conhecidas como Montanhas Morânicas. Seu clima é temperado, sendo o verão fresco e com temperaturas amenas, abaixo do comum em outros reinos, e os invernos rigorosos com temperaturas muito baixas, congelando rios e lagos.

Com muitas florestas e poucas comunidades espalhadas nas suas beiradas e entre os vales que preenchem o relevo, Ludgrim é um país em desenvolvimento. Várias estradas são abertas para facilitar o fluxo de mercadorias e informações. Uma grande estrada foi recentemente inaugurada, ligando a capital Donatar, à cidade de Tanue em Eredra, recebendo o nome de Estrada do Rei, o que significa, ao menos em princípio, o aumento de contato entre estes dois reinos.

A neblina é comum nas regiões baixas, erguendo-se do solo à tarde, quando o sol começa a se pôr. A vegetação é densa e o caminho entre as árvores é sinuoso. Quando estão fora de uma estrada, os viajantes conseguem avançar pouca coisa mais rápido que um homem a pé.

A economia de Ludgrim se baseia no comércio de excedentes agrícolas, já que o reino possui uma razoável área agrícola cultivada. Os ludgrianos preparam a terra em torno das cidades para usá-la na agricultura. Os legumes com raízes bulbosas, aparecem no solo da região, as beterrabas crescem até alcançar cinco quilos. Esses bulbos vermelho-escuro, e suas folhas verdes são elementos importantes na cozinha local.

A venda de especiarias exóticas, que são componentes de várias poções e rituais mágicos, também é importante. Exemplo disso é a existência dos peixes Pigi no rio Galatel, principal ingrediente de poções de invisibilidade. Também, aqui, são produzidos os melhores instrumentos musicais, por habilidosos artesãos, podendo alcançar preços exorbitantes em terras mais distantes como Conti e Calco.

Ludgrim, apesar de não ser propriamente um reino élfico, teve sua formação extremamente relacionada às populações élficas das florestas do atual reino. Há muito tempo, os elfos eram abundantes no sul de Tagmar – isso pode ser explicado pela proximidade com "Lar", e os homens estavam se expandindo para o sul, criando vilas cada vez mais próximas às comunidades élficas. No início, a interação entre os povos foi conflitante e muitas vilas humanas foram simplesmente extintas do mapa pelos elfos desconfiados e xenófobos, que consideravam os humanos, como meros arautos da discórdia, pois eles traziam barulho e sujeira, cortavam as árvores indiscriminadamente e não tinham o menor respeito pelos povos "anciões" que já ocupavam aquela região.

No entanto, nem todos os elfos pensavam assim e nem todas as vilas foram destruídas. Algumas poucas resistiram e, unidas a estes elfos "renegados", prosperaram. A união entre as duas raças foi inevitável e seus descendentes foram chamados meio-elfos, na verdade, os primeiros de Tagmar. Mesmo estes, não conseguiram o respeito dos elfos e muita intolerância ainda sofreram. Nessa época, alguns dizem que por volta do ano de 1100 D.C., Ludgrim ainda não era um reino, nem mesmo tinha esse nome, era apenas um amontoado de vilas humanas que lutavam contra o clima e a vegetação para sobreviver. Foi quando diversas tribos de orcos se reuniram e avançaram sobre o que hoje chamamos de Ludgrim. Os elfos foram pegos despreparados e como nunca esperariam um ataque de tamanha força, tiveram poucas chances contra o enorme exército orco. As vilas élficas do sul foram devastadas, e os sobreviventes, obrigados a buscar refúgio ao norte, mais próximo aos humanos.

Em 1112 D.C., havia pouca esperança para o Povo Belo, que assustado, não conseguia se organizar. Os orcos já estavam a oeste do Rio Darniar e planejavam atacar a Floresta de Siltam, o Último Grande Refúgio, quando a maré mudou de lado. Um mensageiro dos homens e dos mestiços (termo depreciativo utilizado pelos elfos ao se referirem aos meio-elfos) chegou até as tropas avançadas dos defensores de Siltam, ele trazia ordens de entregar uma carta aos líderes élficos; esta carta continha a oferta de auxílio, para evitar que os orcos chegassem até a Floresta. Um breve conselho entre os líderes élficos foi invocado e Donatar, o príncipe élfico de Siltam, foi o responsável por convencer os elfos a aceitar a oferta dos homens.

Um ano mais tarde, pela primeira vez na história, os elfos lutaram ao lado de outra raça. Com um exército bem próximo em número ao dos orcos e liderados por Donatar e Eredil (um guerreiro e líder nato), avançaram sobre os selvagens e os alcançaram no Vale de Sumuta, onde os inimigos haviam destruído a ancestral cidade élfica de Eldair.

Os orcos sofreram um grande cerco na própria cidade, que perdurou durante todo o inverno. No início da primavera de 1114 D.C., cansados e famintos, os orcos atacaram o acampamento das Três Bandeiras e muitos morreram naquele dia, inclusive Donatar, alvo de uma flecha envenenada, após derrotar o líder dos orcos em um combate singular. O exército selvagem – ao contrário dos humanos e elfos – perdeu todo o moral com a morte de seu líder, o que selou a derrota total das bestas poucas horas depois.

A cidade ancestral jamais foi reconstruída, e o caminho que chega até lá, foi abandonado e esquecido, servindo sua lembrança apenas para as canções dos bardos e para que os elfos jamais fossem pegos novamente de surpresa.

A maior parte dos elfos sobreviventes ao terror dos orcos se uniu sob um único líder, Galadriom, e formaram uma grande comunidade na floresta de Siltam, onde todos os elfos seriam bem-vindos, independentes da origem (isso, logicamente, não se refere aos elfos sombrios); outros tantos seguiram para as cidades dos homens e meio-elfos, para ajudá-los na construção de uma nação (como por exemplo, o conselheiro Nindal).

As tribos humanas e mestiças elegeram Eredil como seu novo líder, e sob a liderança desse grande guerreiro, o povo se uniu, formando em 1116 D.C. uma única e grande nação: Ludgrim, que na língua nativa quer dizer União, palavra que representa bem a origem do país. As fronteiras vieram a se formar naturalmente, devido a acidentes geográficos, e somente com Eredra foi necessário algum tipo de diplomacia, mas Eredil já era um grande líder e tornou-se um magnífico diplomata sob a tutela de Nidal.

No mesmo ano, um acordo com os elfos de Siltam foi firmado, demonstrando que as raças (humanos, meio-elfos e elfos) se tornariam aliadas; nenhum homem ou meio-elfo adentraria a floresta sem a permissão dos elfos lá residentes, e se comprometiam a enviar ajuda mútua, em caso de necessidade ou invasão. A rainha Enora de Âmiem, famosa em todo o Mundo Conhecido, foi a mediadora e testemunha do acordo e ficou bastante impressionada com aquela personalidade de honradas intenções, inteligência aguçada e visão distante.

Menos de três anos depois Eredil foi coroado rei, em uma cerimônia majestosa na nova capital Donatar (em homenagem ao príncipe élfico morto no combate com os orcos). Compareceram à coroação vários nobres, elfos e humanos, a própria regente de Âmiem, acompanhada de seu filho, Gáltilo II. Assim formou-se o reino de Ludgrim, que viveu em paz durante cerca de 30 anos.

Por volta no ano de 1145 D.C., o povo de Ludgrim assistiu à chegada de alguns homens vindos do norte. Diziam-se representantes de um grupo chamado Bankdi, e que trariam a boa fé e instigaram a

população contra os que – segundo eles – cultuavam deuses falsos e pertenciam a raças de traidores. O poder de oratória dos recém-chegados era fascinante, o que os tornava bastante persuasivos e a multidão aglomerava-se nas praças para ouvi-los falar.

Entretanto, nem todos eram envolvidos por suas palavras bonitas. A corte de Ludgrim, em um primeiro momento, mostrou-se contra a política empregada pelos forasteiros, o que acabou atraindo o desagrado da população. O rei Eredil, então, mudou de tática, pois não desejava uma revolta de seu povo que estava muito ligado às mentiras contadas pelos homens do norte. Organizou um grupo "independente" que seria contrário aos representantes Bankdis e os expulsariam de Ludgrim usando a força caso fosse necessário.

Infelizmente, o plano Bankdi era muito maior do que apenas instigar a população e eles já estavam mais enraizados em Ludgrim do que Eredil imaginava, fazendo parte, inclusive, de adeptos em sua corte.

Sabendo das intenções do rei, os representantes Bankdis resolveram dominar de uma vez todo o reino, acabando inclusive com os elfos e anões que viviam mais ao sul. Era a hora de pôr em prática a parte alternativa de seu plano.

Em 1150 D.C., viajaram para o sul selvagem onde recrutaram diversas bestas, entre orcos, trols, e ogros e retornaram ao reino de Eredil a fim de liquidá-lo. Contudo, não esperavam que a situação estivesse tão favorável quando chegassem a Donatar. A população estava dividida entre os que apoiavam os Bankdis e os que permaneceram fies ao rei, numa verdadeira guerra civil.

Mesmo assim, apenas com seus apoiadores não seria possível conquistar Donatar, mas o exército de bestas que fora trazido por eles mudou a sorte do jogo. O povo de Ludgrim ao ver a enorme quantidade de bestas e feras que ocupavam suas terras, lembrou-se imediatamente da guerra travada contra os orcos há tantos anos, e o pânico instalou-se não somente nos que defendiam a cidade, como também nos apoiadores dos Bankdis.

Infelizmente, era tarde demais. As forças Bankdis, através de seus exércitos de criaturas, romperam as defesas e em 1157 D.C. invadiram Donatar. E em pouco tempo, todo o reino estava sob seu domínio. Esse foi o pior período da história da região, quando todo o povo caiu vítima da fome e escravidão. A partir de então, os exércitos de escravos e bestas controlados pelos líderes Bankdis, expandiram-se para o norte e para Eredra, reforçando, assim, o terror já instalado nessas terras.

O rei e a maioria do elfos e meio-elfos que conseguiram escapar das mãos Bankdis foram para as Florestas de Siltam onde se refugiaram formando um grupo de resistência. Inicia-se então, um período negro que fez com que Ludgrim permanecesse envolta em trevas por 250 anos, até que em 1402 D.C. a resistência foi contatada pelo Mais Sábio e um plano foi traçado. Em 1407 D.C., com a sua ajuda, todas as bestas foram expulsas e os Bankdis sem seu exército foram massacrados.

Governo

A forma de governo no país é monárquica, cabendo ao rei tomar todas as decisões e sendo sua palavra, a lei. Felizmente, o atual rei é um homem sábio e mantém um conselho, que o ajuda nas decisões mais importantes. Cada membro do conselho é responsável por um aspecto do reino e são liderados pelo Conselheiro-Mor, cargo atualmente ocupado por Nidal, um elfo dourado que acompanha o rei desde o nascimento do reino. Antes de qualquer decisão, o rei o escuta atenciosamente e junto a ele, discute uma melhor decisão – não se deve esquecer de que a sua palavra é a última, mas poucas vezes a decisão de Darniar foi diferente da maioria do conselho.

Nidal é responsável também por manter boas relações entre Ludgrim e os reinos vizinhos, negociar rotas de comércio e garantir os interesses do reino em terras estrangeiras, entre outras atribuições.

Devido a sua administração pacífica, é possível pensar que o reino não possui um exército organizado. Ledo engano! Ludgrim tem um grande exército, que patrulha suas fronteiras e conta com os melhores arqueiros não-élficos de Tagmar.

História Recente

O reino de Ludgrim demorou muito para se recuperar dos estragos causados pela passagem da Seita. A população ficou tremendamente reduzida, todo o gado foi morto, os campos estavam estéreis, diversas doenças alastravam-se como fogo no mato seco e as cidades não passavam de um amontoado de escombros.

Mas, com o passar do tempo, o reino foi se recuperando graças à perseverança de seu povo. Hoje, Ludgrim vive um momento de grande prosperidade: seu rei, Darniar, é muito admirado em outros reinos, o que facilita muito o comércio. Muitas estradas têm sido construídas e novas minas descobertas e exploradas nas montanhas.

No entanto, não só de bons momentos vive Ludgrim. Atualmente, algo maior que bárbaros e orcos do sul preocupa o rei Darniar: Verrogar, pois a intenções da corte verrogari está cada vez mais explícitas. Assim sendo, grande parte do contingente das tropas de Ludgrim, está pronta para partir rumo ao norte caso Âmiem precise de auxílio, pois, além de ser um povo amigo, se a floresta dos nobres dourados cair, não haverá dúvidas de que Ludgrim será o próximo alvo.

O Povo de Ludgrim

Atualmente, sua população é composta majoritariamente por meio-elfos, descendentes dos primeiros encontros entre as duas raças há muito tempo (Ludgrim abriga a maior população de meio-elfos do Mundo Conhecido); muitos membros dessa raça chegam de outros lugares para conhecer a terra de seu povo. Os humanos também aparecem em grande quantidade e estão espalhados por todo reino. Elfos podem ser encontrados vez ou outra fora de suas comunidades, vivendo como sábios ou artesãos nas vilas mais afastadas.

Os pequeninos são uma parte pequena da população, não tendo uma comunidade ou vila que possam chamar de sua, no entanto, podem ser encontrados nas grandes cidades e principalmente nas fazendas que circundam a capital, onde vendem fumo de excelente qualidade. Os anões têm uma comunidade própria, que fica em algum ponto na parte leste das Montanhas Morânicas, e podem também ser encontrados em vilas, trabalhando como hábeis ferreiros ou mercenários à procura de encrenca.

Outras raças podem ser encontradas se você for um bom observador, mas isso seria sorte. Fala-se de uma comunidade de homens-fera que habitaria a Floresta de Tambar e que seria responsável pelo desaparecimento de viajantes e caravanas que tentem cortar caminho por lá.

Os Ludgrianos gozam de uma liberdade incomum nos reinos do sul. Aqui se pode praticar qualquer profissão e conseguir respeito e admiração em qualquer área se for habilidoso. Todas as práticas religiosas são respeitadas e os estrangeiros bem-vindos, podendo-se esperar um bom tratamento das autoridades. A escravidão ainda existe, mas somente como punição governamental por um crime cometido contra o estado ou terceiro (inclusive por dívida), assim, só o estado pode ter escravos. Os servos são mais comuns podendo trabalhar para os nobres e famílias ricas, mas há uma grande intervenção do governo para que não se permita excessos contra estas pessoas.

A magia em Ludgrim pode ser descrita como algo próximo, a grande influência élfica tornou o povo bem instruído nas artes místicas (isso de forma alguma quer dizer que qualquer um pode saber lançar feitiços, apenas entendem o que está acontecendo). As pessoas sabem que a magia em si não é boa, nem má, tudo depende do uso que se estiver fazendo do dom. Mesmo assim, magos são vistos como pessoas diferentes, que podem desaparecer da sua frente sem deixar vestígios.

O governo tem uma opinião a respeito da magia e dos magos: qualquer um pode utilizar seus talentos, desde que isso não desrespeite as leis e não cause prejuízo aos outros (sejam eles magos ou não). A língua falada no reino é o Malês, mas vários dialetos também fazem parte da cultura desse povo; elfos, anões e pequeninos têm sua própria língua, mas nas comunidades humanas, o Malês meridional é predominante.

Selimom, cultuado por toda população, em maior ou menor escala, é o deus mais popular em Ludgrim, tendo em suas terras a maior Ordem Sacerdotal dedicada a ele: a Ordem do Alvorecer, que dizem, situa-se a sudoeste da capital, em algum ponto da floresta de Siltam. A capital também guarda uma grande catedral dedicada ao Deus da Paz, com belas torres de mármore e decoração impecável, adornada por belos traços élficos (muitos engenheiros desse povo ajudaram na construção da Catedral).

Os outros deuses são Palier, que também tem seu culto bastante popular, principalmente na capital e nas vilas próximas a comunidades élficas; Sevides, sempre presente pela ajuda nas plantações, magníficas nos últimos anos; Maira Vet, que é bastante cultuada pelos habitantes do reino devido a sua presença palpável, visto o grande número de florestas; e por fim, mas não menos importante, Crizagom, o Deus da Honra, cultuado pela nobreza e pelo exército, que pode ser descrito como um dos mais honrados de Tagmar, perdendo este título, talvez, apenas para os homens de Azanti.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Donatar

Donatar, a capital, também conhecida como a Pérola do Sul, é famosa por suas ovelhas, que possuem uma lã de ótima qualidade e por sua arquitetura única, conjugando o melhor entre elfos e humanos. As casas são quase todas térreas e mesclam-se com a abundante vegetação da cidade; as janelas são grandes, em forma de arcos e possuem detalhes tão específicos, que qualquer um poderia se perder por longos momentos para observá-los. As ruas são cobertas de britas, para evitar o lamaçal que se formaria depois das abundantes chuvas na região.

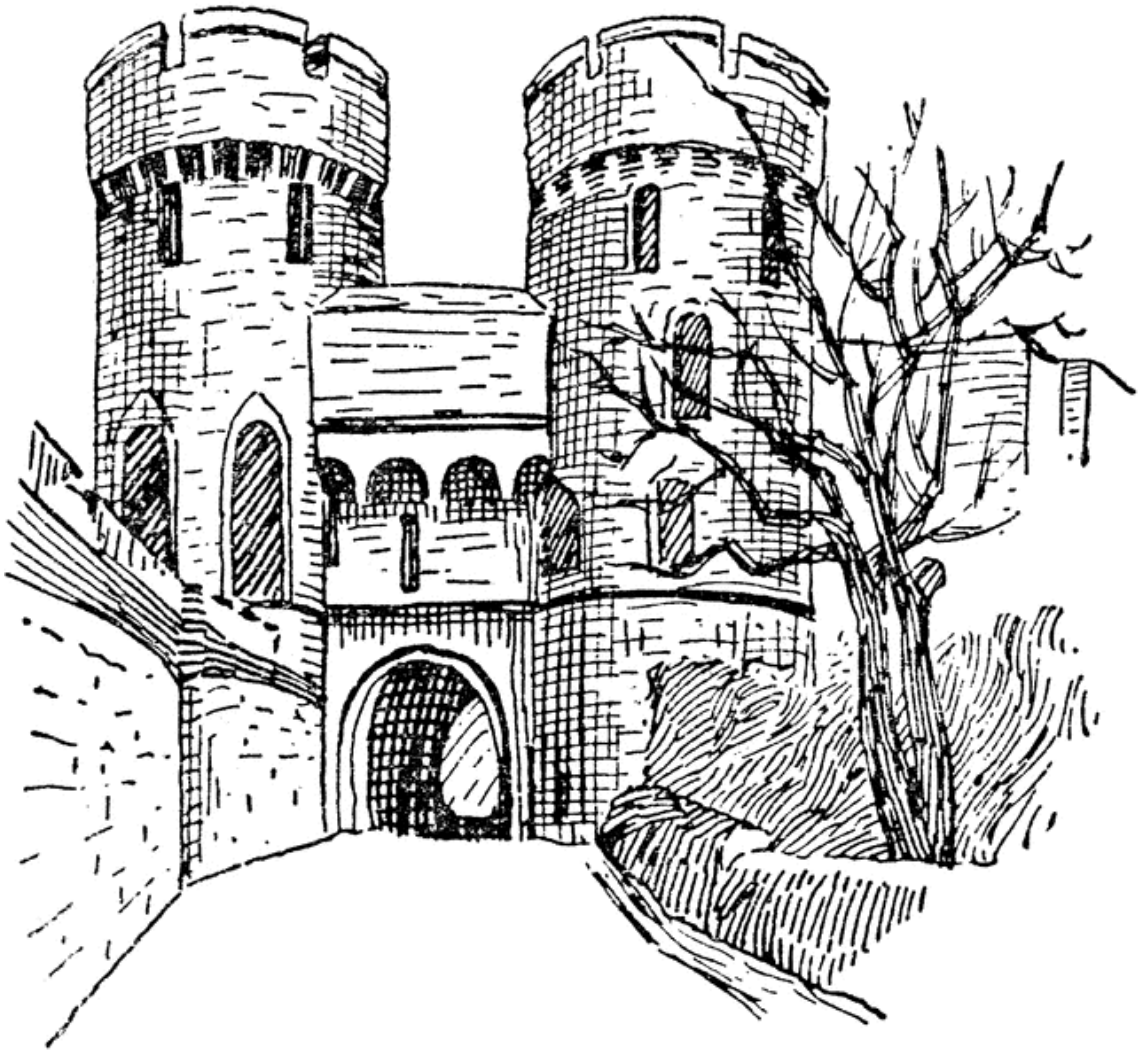
A cidade é dividida em 4 seções, com características bem diferenciadas.

Ao norte, encontra-se a Seção Nobre, onde fica o Castelo Real, (casa do rei e da corte) e também as mansões dos nobres que visitam a capital. Os melhores serviços estão nessa área, de tabernas a ferreiros e ourives, mas são poucos aqueles que podem pagar o preço cobrado. Nem é preciso dizer que é o local com a maior presença de guardas.

É na seção central, também conhecida como o Bairro dos Comerciantes, onde qualquer pessoa traz para consertar sua armadura, comprar equipamentos e mantimentos para viagem ou para passar uma boa noite na taberna. O local é bem vigiado durante o dia, mas um bom lugar para gatunos durante a noite.

A seção sul é conhecida como O Celeiro: lugar onde ficam as fazendas da capital, tudo o que se produz na capital, em termos agrícolas, provém dessa parte da cidade.

Já a seção leste, abriga os prédios governamentais, a catedral de Selimom, a biblioteca central e a sede da milícia.



Grima

A cidade de Grima – localizada no lado oeste do reino – é um importante centro portuário. Suas docas foram recentemente expandidas, para permitir a atracagem de uma maior quantidade de navios. Daqui, partem embarcações para várias outras cidades costeiras, principalmente as de Levânia.

Como todo porto, Grima sofre com os muitos ladrões e assassinos, mantendo um bom contingente de soldados nas ruas, o que, nem sempre, impede a ação desses fora-da-lei.

Outra coisa comum na paisagem da cidade são as tabernas. Existem dezenas, sendo as mais conhecidas, "O Refúgio do Náufrago" e "O Punhal Esquecido".

Serfa

A cidade de Serfa é um reflexo do crescimento. À beira da Estrada Real, essa comunidade se formou com o assentamento de trabalhadores que foram ficando pelo caminho. A cidade possui um comércio intenso, o que tem feito com que seus habitantes obtenham um bom lucro.

Serfa passa por momentos difíceis. A filha do Barão Randal – governante da cidade – está sofrendo de uma terrível doença. Seu corpo está definhando e a vida parece querer abandoná-la. Diversos médicos, curandeiros e sacerdotes já a examinaram, mas ninguém consegue descobrir qual a origem desse mal.

Forte Galatel

O Forte Galatel está situado próximo à nascente do rio de mesmo nome, e tem o objetivo de patrulhá-lo para proteger seu precioso tesouro: os pequenos peixes Pigi. É a segunda maior estrutura militar do reino e abriga quase 300 soldados. Daí partem as tropas para combater as raças selvagem que, frequentemente, ultrapassam as fronteiras mais ao sul.

Timor

A vila de Timor merece destaque devido aos seus habitantes viverem em uma região tão isolada e por produzirem a bebida conhecida como Meelbernil. Frutas chamadas Meelberne crescem exclusivamente em arbustos espinhosos das colinas de Cartã, são próximas à comunidade.

Os nativos destilam o suco dessas frutas e o transformam em Meelbernil. Essa bebida amarga tem a reputação de relaxar a garganta e suavizar a voz. Seu gosto refinado é menosprezado pela maioria dos estrangeiros não élficos, mas é uma bebida muito procurada pelos bardos de todo lugar.

Floresta de Siltam

As Florestas de Siltam ainda são o lar dos elfos de Ludgrim e estes são realmente preocupados com a sua privacidade, a ponto daqueles desavisados ou incautos que adentram a floresta sem serem convidados, não podem esperar misericórdia. Com sorte, os patrulheiros tentarão levá-los discretamente para fora, mas se forem pegos bisbilhotando, serão mortos.

Balinor

Balinor, originalmente uma próspera vila, já é, hoje, tida como uma pequena cidade. Localizada no centro do reino, em um vale montanhoso, entre o rio Galatel e as Florestas de Siltam, a "cidade" tem lucrado muito com uma recente aliança entre seu prefeito e os anões da região. Seus habitantes vêm recebendo proteção extra ao atravessarem as montanhas e vendem fácil, a custos mais altos, os produtos forjados pelos anões.

Agrimir

Situada ao sul de Ludgrim, próxima à fronteira com as terras selvagens, Agrimir é a cidade mais isolada de todo reino.

Durante o período conhecido pelos sábios do norte como "A Fúria do Sul", Ludgrim foi completamente tomada por exércitos de orcos vindos das terras selvagens. Por isso, quando Eredil foi aclamado rei, ordenou a construção de um forte na fronteira sul do reino. Era a maior instalação militar de toda Ludgrim, visando patrulhar e proteger o reino de possíveis invasões de bestas e feras vindas do sul.

Lembrado como o "Grande Forte", para esta construção foram designados mais de 500 soldados, sendo Agrimir o líder. Cada soldado teve permissão de levar sua esposa e, com o passar do tempo, tiveram filhos, assim como seus filhos casaram-se e lhe deram netos. Em pouco tempo, a população do Grande Forte triplicou.

Ao redor da fortificação, foi erguido um sólido muro e o Grande Forte tornou-se a cidade de Agrimir, em homenagem a seu primeiro habitante.

Hoje, a cidade sofre com o isolamento. Devido a sua distância para com as demais cidades, o comércio é inexpressivo e a população veio de uma economia de subsistência.

Agrimir é um refúgio seguro para os viajantes e aventureiros que atravessam a região.

Intrigas e Rumores

No vale de Sumuta, ainda jaz a cidade élfica ancestral de Eldair, que segundo relatos pouco confiáveis de aventureiros, esconde grandes tesouros de outras épocas e perigos maiores do que apenas fantasmas.

Os rumores acerca dos desaparecimentos de caravanas e viajantes nas proximidades da Floresta de Tambar já chegaram aos ouvidos do rei, que designou uma tropa para verificar o local, estranhamente o seu retorno está atrasado em quase 15 dias...

Dizem que a doença da filha do Barão Randal de Serfa é, na verdade, uma maldição feita por uma antiga amante do Barão que depois de abandonada se tornou uma maga e jurou vingança.

Há rumores de que na cidade de Grima exista uma das mais temidas guildas de assassinos de todo o reino, conhecida no submundo como a Guilda do Punhal Negro. Segundo boatos, ela seria responsável pela morte de muitas pessoas importantes de Grima, inclusive nobres. Alguns afirmam que seus serviços já foram solicitados até fora do reino.

Personagens mais Conhecidos

Rei Darniar

Conhecido praticamente em todo o Mundo Conhecido, o rei meio-elfo de Ludgrim possui a fama de justo e digno, sendo suas palavras e ações respeitadas em muitos reinos civilizados.

Darniar ascendeu ao trono após a morte de seu pai Eredil – que fora o primeiro rei de Ludgrim – e vem conduzindo o reino de forma exemplar, fazendo-o prosperar a passos largos.

Uma pessoa gentil, educada e de bom caráter. Seu carisma o torna inconfundível, sendo muito fácil confiar em suas palavras.

Nidal

O Conselheiro-Mor de Ludgrim está no reino desde sua fundação, tendo, inclusive, sido conselheiro do rei Eredil.

Elfo dourado de Âmiem, Nidal é culto e polido. Sabe como lidar com as pessoas, sendo extremamente firme quando preciso.

Com seu jeito calmo ele é, atualmente, responsável por todos os contatos entre Ludgrim e os demais reinos, sendo muito bem tratado e respeitado quando recebido em alguma corte vizinha.

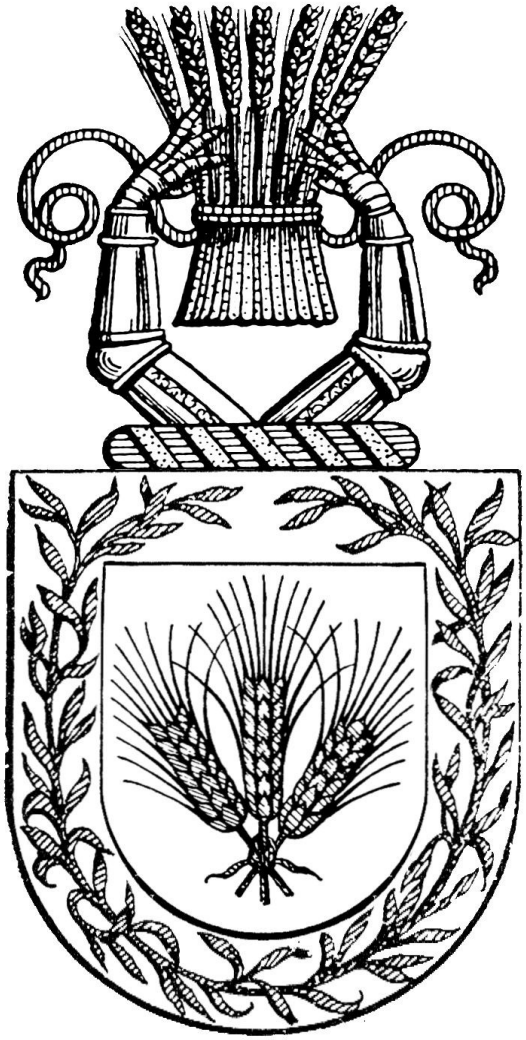
Pode-se dizer que Nidal é o grande nome por trás de Darniar.


MONTES TREVAS
Porteval
Treva
Melram
FLORESTA MELRAM
Igara
FLORESTA DE MARVIOM
Portiara
Rio Corbei
Montes Dourados
Calinior
Léom
Rio Aura
Isalibel
FLORESTA DE AVENA
Dantsem
Tanue
Eredra
Samor
Novini
Itéria
Rio Sevides
Efrim
Floresta de Tambar
Rio Lires
Diam
Rio Sevides
Brual
Rio Odem
Rio Quiris
Rio Brimir
Iiurna
OS MONTES

3.3 Eredra

"Que realizações temos de fato para mostrar aos nossos filhos e netos?"

Frase atribuída ao usurpador Volim Goguistá, o Conquistador.



Eredra é a mais populosa das nações de Tagmar. Limita-se ao norte com Verrogar, a leste com Dantsem e o mar, ao sul com as Terras Selvagens e a oeste com Âmiem e Ludgrim.

Seu clima é muito agradável no verão. Na primavera, as chuvas são as necessárias para a boa lavoura. O outono é a época mais movimentada, quando a colheita é feita e gigantescas caravanas rumam para o norte, ou mesmo para Dantsem e Ludgrim. Essas viagens são especialmente duras, devido ao vento frio que costuma soprar do sul, associada à neblina constante e aos ataques de bandoleiros. Há sempre serviço para mercenários e aventureiros que desejem trabalho e não tenham medo de arriscar a vida. O inverno é frio e longo, costumando nevar até o início da primavera. Bem no final do outono, é uma época de chuvas intensas que tornam as estradas intransitáveis.

A história do surgimento de Eredra data de pouco mais de meio milênio. Por muito tempo depois da chegada dos Moldas no norte de Tagmar, todo o território hoje ocupado pelos eredris foi terra de ninguém. Fora as comunidades que habitavam ao largo dos rios Sevides, Quiris e Odem, todo o restante era ocupado por tribos de um povo chamado pelos verrogaris de eredris. Este povo, considerado fraco e covarde pelos seus vizinhos do norte, sempre foi avesso à guerra e vivia da troca de animais de carga, de lavra e de abate, por cereais cultivados por seus compatriotas das planícies dos grandes rios. Devido aos constantes ataques dos povos bárbaros do sul do rio Quiris, as diversas vilas dos agricultores das partes norte e sul uniram-se, formando a nação de Eredra. Dessa união, os eredris se tornaram um povo forte e temido, mas nunca foram atraídos para grandes conquistas, bastando-lhes apenas defender suas fronteiras naturais.

Não se tem registro do tipo de governo que este povo assumiu no tempo da sua unificação, nem quando exatamente ela ocorreu. Registros encontrados em Saravossa, datados de 930 D.C. falam do imperador dos Eredris. Infelizmente, a Moldânia vivia uma época isolacionista, e este tipo de registro é raridade. Os registros na própria Eredra, que já eram poucos, foram sistematicamente destruídos no tempo da ocupação da Seita, por motivos desconhecidos.

Sabe-se, entretanto, que no ano de 1020 D.C., Agidulfo torna-se o primeiro governante teocrata, iniciando uma forma de governo que perduraria até o aparecimento da Seita. Segundo a lenda, Agidulfo era um agricultor que vivia ao largo do rio chamado, naquela época, de Itéria.

Era um tempo de escassez sem igual nas terras de Eredra. Os deuses, ainda segundo a lenda, haviam deixado seu plano de existência e caminhavam loucos por Tagmar. Agidulfo cuidava da sua plantação que sofria com a seca e pragas, não tendo o suficiente nem para a sua subsistência. Mesmo assim, acolheu e alimentou um homem esquelético que lhe pediu ajuda. No dia seguinte, o homem havia sumido, mas Agidulfo sonhara que Sevides mandava que todo o povo de Eredra devesse lançar as últimas sementes, pois a colheita seria de grande fartura, como não era há anos. Ele saiu a pregar e aqueles que obedeceram, colheram fartamente. Logo ele se tornou famoso, e todos os anos saía pelo país a informar o tempo de plantio e colheita. Da cidade de Itéria, os governantes do país tentaram matá-lo

com medo da crescente autoridade que ele conseguia com o povo. A tentativa de assassinato provocou a revolta do povo e a colocação de Agidulfo, agora sacerdote de Sevides, no poder. O rio Itéria foi rebatizado de Sevides em homenagem ao deus que ajudou os eredris.

Em 1111, Teodolinda, sacerdotisa de Sevides, funda a cidade santa e proibida de Efrim. Aumenta o poder dos Sumo Sacerdotes de Quiris e Liris, seus auxiliares, formando um triunvirato.

Em 1157, a cidade de Efrim é tomada por clãs Volins, povos selvagens do sul, liderados pelos Bankdis de Levânia e por monstros de todos os tipos. Apenas após nove meses de resistência, Rotario, o Sumo Sacerdote de Sevides, consegue escapar de Efrim com a ajuda de um grupo de aventureiros. Ele organiza a resistência que muito trabalho viria a dar aos Bankdis e os Volins. O Sumo Sacerdote de Liris é posto no poder como fantoche dos Bankdis. Este foi o início de um longo período negro na história de Eredra.

Governo

O governo oficial de Eredra é do triunvirato formado pelos Sumo Sacerdotes de Sevides, Liris e Quiris. Efrim, a capital oficial, é lar do Sumo Sacerdote de Sevides Columbano, do Sumo Sacerdote de Quiris Ariberto e da Sumo Sacerdotisa de Liris Imiliatânis. Apesar de todo o poder espiritual sobre o povo eredri estar com eles, o poder político, de fato, pertence aos ocupadores Volins da nação.

Todo o poder político e militar de Eredra ficam sob o controle dos Portentans Volins, chefes de clãs dos povos que habitam as Terras Selvagens e conhecidos em Tagmar como Povos Selvagens ou Bárbaros, uma denominação que os Volins não aceitam, pois não são aculturados como se acredita. Os atuais clãs ocupantes do país vieram para expulsar os clãs também volins que há 50 anos apoiavam os Bankdis. O total de guerreiros destes clãs "libertadores" não passa de 20.000 homens que estão espalhados por Eredra e com o vigor bárbaro bastante diluído pelo contato com a civilização. O Portentã Veinor Dente Negro é uma exceção. Ele cresceu e viveu boa parte de sua vida ao sul do rio Quiris, combatendo outros clãs Volins. Todavia, isto é um problema, pois seu estilo de vida não se adequa ao tipo de vida urbana e Veinor não consegue integrar os volins ao trabalho burocrático de Eredra. Desta maneira, continua mantendo uma burocracia quase que, puramente, eredri. Seu principal assessor para assuntos de estado é Emiriano, um eredri irritantemente discreto para o gosto de Veinor, porém extremamente útil.

O Portentã possui uma tropa de elite conhecida como Ursos Selvagens, que é páreo duro para qualquer tropa de Tagmar. Entretanto, são poucos (600 homens) e se o pacífico povo de Eredra desejasse se libertar, os Volins poderiam ser expulsos do país.

O triunvirato não governa, mas tem grande influência sobre a população eredri. A atual independência do Sumo Sacerdote Columbano é vista com preocupação por Veinor. Ele acredita que uma rebelião possa começar se o Sumo Sacerdote de Sevides instigar o povo. Ele pensa em depor Columbano, mas acredita que os riscos de uma rebelião são muito grandes. Ele pensa também em negociar uma maior autoridade para o triunvirato, mas isto, ele acredita, seria decretar o fim da supremacia Volim em longo prazo.

As relações com seus vizinhos são amigáveis. Isto se deve principalmente à dependência deles dos cereais produzidos em Eredra. Dantsem é uma exceção. Recentemente uma embaixada foi enviada deste país a Efrim e Itéria a fim de verificar se Eredra pretende entrar em guerra com Dantsem, pois se supõe que Eredra possui aliança com Verrogar. O Portentã negou categoricamente, mas os Volins não se destacam por sua sinceridade. Sabe-se que uma princesa verrogari vive em Itéria, o motivo é desconhecido. Seria a garantia de algum tratado?

Não existem títulos de nobreza em Eredra. O país é dividido em províncias governadas por Tu-Portentãs. Os títulos Volins estão relacionados abaixo. São títulos mais militares que administrativos, apesar do seu possuidor em muitos casos fazer o papel de governante, general ou capitão. Na verdade, praticamente todo o trabalho burocrático está nas mãos de eredris. O Tu-Portentã apenas dá a ordem e manda punir o não cumprimento dela.

Portentã – General e líder de clã.

Portentani – Herdeiro de clã.

Pir-Portentã – General imediato.

Tu-Portentã – Governador e general.

Vei-Portertã – Capitão (comanda até 200 homens).

História Recente

Em 1401 D.C. a resistência, que sobrevivera 244 anos na clandestinidade, é contatada pelo O Mais Sábio. Rupelte, um poderoso sacerdote de Sevides, recebe uma carta lacrada que deveria ser usada no momento mais apropriado. Em 1406 D.C., através de magia, supostamente conseguida através desta carta, consegue matar todos os altos dirigentes Bankdis. Sem líderes, a discórdia se instala entre os Portentans invasores. Vários clãs bárbaros do sul, inimigos dos clãs invasores por terem sido deixados para trás na invasão, se aliam aos eredris e derrotam o exército da Seita na maior batalha campal da história de Eredra. No final deste mesmo ano, Rupelte é aclamado governante. Ele remonta o triunvirato. No ano seguinte, Eredra entra para a união. Deste ano até 1451 D.C., os Sumo Sacerdotes passam, paulatinamente, de governantes de Eredra a figuras cerimoniais.

Em 1450 D.C., clãs Volins, os mesmos que ajudaram na libertação de Eredra, cruzam o rio Quiris e tomam as principais cidades, exceto Efrim. A Sumo Sacerdotisa de Sevides Avena, utilizando-se das intermináveis intrigas tribais dos Volins, contrata outros clãs Volins para lutarem por Eredra, declarando independência de Saravossa, que não enviou o auxílio solicitado.

No ano seguinte, a guerra Volim acaba. O comandante dos Volins, fiel a Efrim, Portentã Goguistá declara-se Protetor Perpétuo do triunvirato e passa a ser o governador de fato, apoiando-se na impassível burocracia eredri, mais preocupado em manter imperturbáveis as grandes colheitas, do que apoiar um governo nacional independente. Os Sumo Sacerdotes de Quiris, Liris e Sevides, considerados "Enviados Sagrados" pelo povo eredri, tornam-se prisioneiros de sua própria cidade-capital, pois desde então, nenhum deles saiu de lá.

O Povo de Eredra

O povo de Eredra é ligado a terra como nenhum outro povo de Tagmar, considerando seu solo sagrado. A maioria do povo não aceita um estrangeiro pisando no seu solo de plantio, pois acredita que isto anularia as bênçãos de Sevides. Isto torna o povo de Eredra por vezes, antipático a visitantes.

Nas cidades, o povo é ordeiro e simpático, exceto em Efrim, onde nenhum habitante aceitaria a entrada de um intruso. Os Volins conseguiram manter anos de ocupação por ser ela basicamente urbana e se apoiarem na burocracia eredri. De natureza guerreira, pastoril e nômade, eles nunca tiveram intenção de apossarem-se das terras dos eredris, mas sim, enriquecer com o seu trabalho. O Portentã Veinor Dente Negro tem uma preocupação com o fato de quase nenhum Volim se interessar pelos assuntos ligados ao Estado que não estejam ligados à guerra.

O povo de Eredra vive em função da agricultura. A primavera é o tempo de tratar a terra e plantar. No curto verão, cuida-se da plantação e assiste-se aos jogos mortais nas arenas espalhadas por todo o país. Já no outono, colhe-se e vende-se a safra, devendo esta ser escoada antes das chuvas que anunciam o fim da estação. O inverno é o período quando se preparam ferramentas para a próxima safra. Os feriados dedicados a Sevides, Liris e Quiris são dias de grandes festividades.

Os jogos mortais nas arenas de Eredra, realizadas em datas especiais, são a diversão basicamente para os volins, apesar de uma pequena parcela da população apreciar. Entretanto, se um eredri trabalha com ou para um volim, é sempre bom acompanhar os jogos, pois dizer que não gosta é praticamente um crime. Não são raros os assassinatos de eredris por volins devido a algum comentário contrário a estes jogos. E a justiça volim, ao julgar estes casos, geralmente, não inocenta o assassino por defesa da honra. Tudo isto garante espetáculos cheios, mas não muito vibrantes.

Nos jogos lutam gladiadores, monstros, animais e criminosos. As grandes arenas ficam nas principais cidades do país, mas as pequenas cidades possuem suas arenas, montadas muitas vezes em madeira ou em acidentes geográficos que forneçam alguma proteção aos espectadores. Existem companhias especializadas em treinar gladiadores e em capturar e trazer monstros e animais para a arena. Os proprietários destas companhias são pessoas muito ricas e de influência entre os governantes das cidades. Enquanto nos territórios selvagens os jogos são patrocinados, em Eredra eles se sustentam pelas tarifas cobradas na entrada. Não raro, vê-se aventureiros do norte arriscando, por riqueza e fama entre os volins, suas vidas nas arenas.

A justiça em Eredra é feita pelos sacerdotes de Sevides, Quiris e Liris. Eles se reúnem em conselho e decidem a pena que pode variar entre trabalhos forçados e escravatura temporária ou eterna (escravos de Cruine). Em casos extremos, apenas um sacerdote pode dar a sentença, o que é coisa rara, porque os

três sacerdotes sempre estão em Efrim, mas ele não poderá ser escravo de Cruine, a única pena que exige confirmação pelos demais sacerdotes.

Crimes cometidos pelos Volins são também julgados por sacerdotes (a cidade de Diam não está respeitando esta regra), mas crimes cometidos contra os Volins são julgados por eles mesmos. Insulto à honra de um Volim seguido de um assassinato de um eredri é considerado um crime contra um Volim. A pena varia entre a morte ou lutar nas arenas do país por 3, 4 ou 5 vezes. Esta pena é praticamente a pena de morte, mas existem casos de que o criminoso conseguiu manter-se vivo. A pena é, então, comutada para escravatura eterna ou temporária, em raríssimos casos. A execução é sempre mostrada nas arenas lotadas e consistem em amarrar o sentenciado pelos pés em uma parelha de cavalos que são levados a correr e pular sobre uma pequena cerca cheia de pontas de ferro. Em alguns casos, os sentenciados são levados a lutar contra monstros até serem derrotados.

De maneira geral, a grande maioria do povo de Eredra não gosta de magia que não venha de um sacerdote ou não sirva para ajudar na safra anual. Esta antipatia já levou muitos magos para as arenas. Assim, Eredra possui um número menor de magos que o normal, principalmente no interior. Nas grandes cidades, o número deles é praticamente o mesmo que se encontraria nas cidades do mesmo tamanho do norte de Tagmar. Excepcionalmente, Brual possui uma concentração de magos além do comum. Suas torres construídas por toda a cidade são uma marca registrada. Os magos de Brual são isolacionistas. Qualquer cidadão de Brual saberia indicar a torre de um determinado mago, mas dificilmente poderia se gabar de tê-lo visto pessoalmente.

Guerras entre os magos de Brual não são raras e, às vezes, têm consequências inusitadas, como o recente aparecimento de criaturas subterrâneas ainda não identificadas, assustando a população.



Principais Cidades e Locais de Interesse

Efrim

Capital sagrada e proibida de Eredra, lar dos três Sumo Sacerdotes: Columbano (de Sevides), Ariberto (de Quiris) e Imiliatânis (de Liris). A capital é uma cidade construída sobre um vale de encostas de montanhas, com apenas uma entrada pelo sul e outra pelo norte, ambas facilmente defensáveis. Um lago no centro fornece a água necessária no caso de cerco. O grande palácio administrativo fica em uma ilha no centro do lago. Contudo, a autoridade do triunvirato, que é máxima na cidade, termina nas encostas das montanhas. No restante do país, o governo é exercido de fato pelo Portentã de Itéria e seus subordinados.

Efrim tem um dos maiores templos de Sevides em Tagmar e outros belíssimos, dedicados a Liris e Quiris. A cidade é dita proibida, pois seu acesso é terminantemente proibido a estrangeiros, magos e "escravos de Cruine". Nem mesmo os Volins podem entrar lá. A pena para quem descumpre esta regra é a morte. Único caso em que a justiça eredri a prevê. São raríssimos os casos de invasores poupados e transformados em "escravos de Cruine".

A guarda da cidade é formada por guerreiros bem treinados, todos eredris em número de 1.500. Sua missão é a de proteger o triunvirato, guardar as entradas da cidade, patrulhar as ruas e acompanhar os cobradores de impostos. Eles formam a Ordem de Cavalaria dos Templos Sagrados. Estes guerreiros são apoiados em seus trabalhos por sacerdotes da Ordem de Sevides, com a missão principal de detectar invasores. Rotario comanda a guarda com mão de ferro. Correm boatos sobre o seu desejo de organizar uma resistência à ocupação Volim e contaria com o apoio de Ariberto.

Itéria

A cidade fica ao sudeste de Efrim, na margem esquerda do Rio Sevides e é, de fato, a capital do país. Na cidade fica o Palácio dos Portentans, antiga residência de verão dos sacerdotes de Eredra, hoje ocupada pelo Portentã Veinor Dente Negro, bisneto de Goguistá. Itéria possui um porto pouco movimentado, pois o rio Sevides não permite grandes calados de navios. Este é o principal motivo de Eredra transportar a maior parte de sua produção agrícola por terra até o lago Denégrio. A cidade possui uma guilda de ladrões fortemente estabelecida no bairro leste da cidade. Isaurio comanda a guilda, tão antiga quanto a cidade. Ele também é bastante velho e procura alguém a altura para substituí-lo. O problema é mais sério do que parece, pois, sua guilda enfrenta a invasão dos Sombras Mortais, a guilda de assassinos de Brual.

Brual

Cidade comercial localizada onde o Rio Odem se divide em Quiris e Sevides, conhecida como a Cidade das Torres. Muitos magos e estrangeiros vivem nela, que se destaca também pelo grande número de companhias comerciais que possuem sede ou importantes filiais na cidade. A maioria destas companhias é planense. De Brual, partem a maioria das caravanas levando cereais rumo ao norte, para o Lago Denégrio. Brual é administrada pelo Tu-Portentã Eguiardo Barba Vermelha, um rude guerreiro que tem estado muito nervoso com o crescimento da guilda dos ladrões Sombras Mortais, comandada por Teo e com o aparecimento de criaturas subterrâneas supostamente libertadas pelo arrogante mago Raumer em um acidente com um experimento mágico. Outrossim, o crescente interesse de seu subordinado, Haraldo Barba Bifurcada no seu cargo, é mais um motivo para sua intranquilidade. Recentemente, sua espada mágica "Dente de Dragão" foi roubada e Eguiardo suspeita de todos acima e está contratando um grupo de aventureiros estrangeiros para descobrir o seu paradeiro.

Diam

Cidade situada na desembocadura do rio Liris, sobre um alto penhasco, é fornecedora de pescados marítimos e frutos do mar. Os barcos de pesca ficam numa pequena praia, sob os penhascos. As mercadorias são levadas para a cidade por engenhosos elevadores manobrados por anões, em edifícios fechados e proibidos.

O administrador da cidade é o Anão Dongur "Queixo Azul", que vive um dilema: se por um lado, possui um ótimo relacionamento com o Portentã, por outro, seus concidadãos pedem que ele se alie ao General Rotario. Se por um lado, o povo de Eredra vive sem muitos problemas sob a ocupação Volim, por outro, os cidadãos de Diam estão descontentes, devido aos exageros cometidos pela guarda Volim comandada pelo Vei-Portentã Bremer Pé Errado. Foi em Diam onde se concentrou a resistência à ocupação da Seita. Atualmente, Dongur tem um problema bastante sério: o Pântano do Delta, localizado entre os rios

Sevides e Liris, está infestado de monstros do mais variados tipos e tamanhos, os quais têm rondado a cidade à noite. Há pouco, um deles rompeu boa parte da muralha da cidade. Devido à escuridão, ninguém pode ver exatamente o que era. Quem estava perto o suficiente para identificar, não sobreviveu.

Igara

Importante cidade comercial ao norte de Eredra, sendo passagem obrigatória das caravanas que rumam para o lago Denégrio. A cidade é governada pelo Tu-Portentã Herigar Sem-Frio que lidera a maior tropa de Volins de Eredra: 4.000 homens. A grande preocupação de Herigar é coletar os impostos e separar a sua parte. Enquanto isso, a cidade mergulha em uma onda de crime misteriosa e supostamente de autoria do também misterioso mago Tonodorico.

Samor

Cidade comercial de tamanho médio foi fortificada recentemente devido à guerra entre Verrogar e Dantsem. O Tu-Portentã, Egil Cabeça-de-Ferro, sente falta de sua terra natal – ele nasceu nas terras selvagens – das lutas e modo de vida marcial de seu povo. Ele tem negociado secretamente com o governo de Dantsem para levar os seus homens à guerra. Sob seu comando, ele tem 1.000 guerreiros. É claro que, se isto acontecer, ele terá em Veinor um inimigo eterno, pois considerará isto uma traição. Samor é de importância estratégica para o reino, por ser de suas redondezas de onde sai a quase totalidade do minério extraído em Eredra.

Tanue

É uma cidade-fortaleza que protege a fronteira de Eredra com Ludgrim. O Vei-Portentã Naranco, "o Navegador", comanda um grupo de 200 homens que, com suas famílias, ocupam Tanue. Recentemente, Naranco teve de se retirar do torreão da fortaleza devido a supostas assombrações. Algumas pessoas riram dele, entraram na construção, mas nunca voltaram. Pelo menos, é o que ele conta. Agora, boa parte da comunidade está assustada e tentando decidir o que fazer, enquanto a outra parte ri do Volim, tomando o cuidado de não o fazer na sua frente.

Rumores e Intrigas

O boato de, em breve, Eredra lutar para se livrar dos Volins, corre toda a nação. Isto está preocupando as guardas locais formadas por guerreiros Volins. Muitos estão se sentindo incomodados e pretendem voltar para o sul do rio Quiris, onde se sentem mais seguros. Mas abandonar sua posição é crime mortal e os comandantes Volins costumam contratar estrangeiros para capturar os fugitivos. Enquanto este medo ficar restrito aos guerreiros de mais baixa hierarquia, Veinar não precisará se preocupar.

Por outro lado, a notícia de que os Volins estariam trazendo um poderoso artefato mágico das Terras Selvagens o qual daria poder extra aos usurpadores, preocupa aqueles desejosos de organizarem uma resistência contra a ocupação. Ninguém sabe o que é, nem de onde exatamente vem. A suspeita que tudo não passe de uma mentira para acalmar as tropas Volins não pode ser descartada também.

Entretanto, os Volins de Eredra precisam urgentemente fortalecer sua posição no reino. Notícias das Terras Selvagens dão conta que um poderoso Portentã do extremo sul tem unido vários clãs Volins e conduzindo-os cada vez mais para o norte. Se ele atacar as muralhas de Goguistá, ao sul, haverá guerra. Ninguém sabe ao certo quem ele é e a qual clã pertence. Chamam-no de Grã-Portentã, um título até então inexistente e dizem que ele é um poderoso mago originário da cidade de Brual, mais isto é pouco provável, pois se desconhece magos Volins poderosos.

Personagens Mais Conhecidos

Columbano, Sumo Sacerdote de Sevides
Um homem velho, mas ainda vigoroso. É admirado pelos eredris e adorado pelo povo de Efrim, onde ele governou com sabedoria, aumentando a segurança da cidade sagrada e fortalecendo as únicas forças armadas genuinamente eredri. Mas Columbano é sábio o suficiente para sentir que o tempo da revolta ainda não chegou.

Ariberto, Sumo Sacerdote de Quiris
Um homem de meia idade que deve se transformar no personagem mais influente do triunvirato quando Columbano morrer. Ele acredita que é a hora do povo eredri se revoltar contra os invasores e não concorda com a política extremamente cautelosa de Columbano.

Imiliatânis, Sumo Sacerdotisa de Liris
Meia-elfa bela e misteriosa, de vida recatada e motivações desconhecidas. Seus constantes desaparecimentos têm preocupado Columbano, pois ele teme que ela esteja saindo anonimamente de Efrim, o que pode provocar a ira dos Volins. Templos de Liris de boa parte de Eredra têm anunciado a miraculosa aparição de Imiliatânis.

General Rotario
Militar de carreira, duro e por vezes cruel com seus subordinados. Ele transformou a Ordem de Cavalaria dos Templos Sagrados numa força militar temida. Com o apoio tácito ou pelo menos com a vista grossa feita por Columbano, tem iniciado a construção de um movimento de resistência armada contra os Volins.

Dente Negro, Portentã Veinor
Homem rude, forte e não afeito às burocracias de sua posição, contudo, suficientemente sábio para saber da importância dela, assim como a importância de manter o espírito guerreiro dos Volins para que eles possam continuar governando Eredra. Ele prepara com cuidado o seu filho mais velho para sucedê-lo enviando para lutar nas guerras tribais das terras selvagens e por vezes colocando-o como auxiliar do seu braço direito, o eredri Emiriano.

Emiriano
Homem de origem humilde que ascendeu na burocracia do reino graças aos seus talentos, descobertos pelo atual Portentã, logo que este veio para a capital Itéria e que o transformou em seu conselheiro para assuntos de governo. Discreto e de físico franzino, responde aos pedidos de conselhos de Veinor diretamente em seu ouvido, nunca falando em público. Aqueles que tiveram a oportunidade de escutar estes conselhos dizem que eles sempre são de muita sabedoria. Tido por muitos como um homem misterioso e por outro tanto apenas como muito tímido.

Eguiardo Barba Vermelha, Tu-Portentã
Homem forte, rude e completamente deslocado na vida urbana que leva. Com vários problemas ocorrendo em sua cidade, ele se vê obrigado a aceitar ajuda estrangeira, principalmente para recuperar sua espada mágica roubada. Não vê a hora de estourar uma guerra para que possa dar vazão a sua violência forçadamente contida e sair por um bom tempo de Brual.

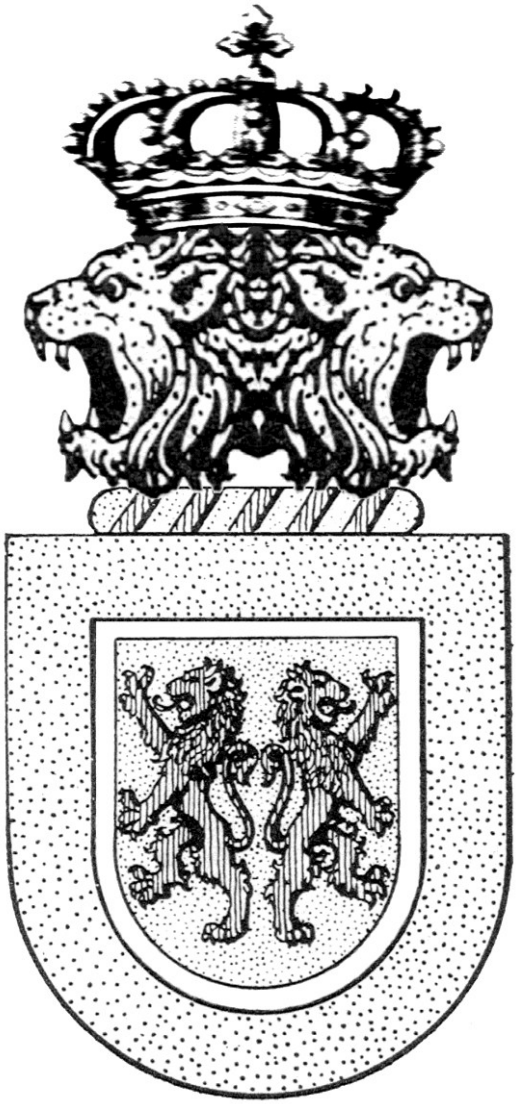
Dongur Queixo Azul, Administrador
Um velho anão que negociou diretamente com Goguistá a rendição de Diam. Tem um ótimo relacionamento com Veinor que o considera um amigo. Dongur aproveita este status para tirar vantagem para a sua cidade, mas ele sabe que logo terá que tomar um lado, ou dos bárbaros invasores ou da resistência a ocupação que começa a tomar corpo até mesmo em Diam.


Ruinas Moldazi
Ambernita
Pontalina
Verda
Filanti
Pechara
Povarina
Chats
Rio Topeu
Rio Lara
FLORESTAS ALIANÇA GUINDAM
Pacri
A ILHA
Mutina
FLORESTA DE GIRONDI
Rapso
Capela
MONTES PALOMARES
Litória Nova
Obrem
Litória
LAGO DENÉGRIO
Fleuter
Fontenova
Magiara
Lubliama
Caliana
Marana
Sula
Lutrúcia
Seviala
MONTES CRÁSSIOS
Chipara
Verrogar
Rio Belira
Crassia
Aberdim
MONTES SOLOMOR
FLORESTA FINLARIL
MONTES TREVAS
Porteval
Treva
FLORESTA DE MARVIOM
Rio Corbii
Torre de Edelnur
FLORESTA EDELNUR
Âmiem
Torre de Melram
FLORESTA MELRAM
Igara
Torre da Marna
Vale de Vandril
FLORESTA BRINDEL
Marna
Isalibel
FLORESTA LAUDIS
FLORESTA AVENA
Torre de Aldram
Tanue
Serfa
Samor
Eredra

3.4 Verrogar

"Só existem dois tipos de pessoas no mundo: os governantes e governados; os líderes e os liderados. Eu sou um líder! E acredito religiosamente que os verrogaris nasceram para governar todos os outros povos! Portanto, todos aqueles que discordem de mim que reúnam seus exércitos e empunhem suas espadas, pois nós não tardaremos em subjugar todos em nosso caminho!! E por Crezir, o meu sangue não será o primeiro a correr... que vença o melhor!"

Idor Maximus, general das tropas verrogaris



"O coração de Tagmar", "O centro do Mundo Conhecido", é assim que os verrogaris gostam de se referir ao seu país. Localizado na porção central do Mundo Conhecido, com um amplo território de variadas nuances climáticas, Verrogar mantém fronteiras com sete países (oito se considerarmos Dartel), além da Floresta de Gironde e do Lago Denégrio, tendo ainda dentro de seus limites os Montes Palomares. Ao norte Verrogar faz fronteira com Filanti; a oeste com a Levânia, Abadom e Dartel; a leste com Marana; e ao sul com Dantsem, Eredra e Âmiem.

O clima, de modo geral, é quente e seco, tendo uma baixa umidade e apresentando chuvas esporádicas. Normalmente, o céu escurece em poucos instantes vindo logo em seguida uma forte chuva de quinze a vinte minutos, retornando então, o tempo aberto. A amplitude térmica é relativamente grande devido à distância do oceano, apresentando mínimas médias de 11° C e máximas de 33° C. A exceção fica por conta da região onde se localizam os Montes Palomares, na qual nos períodos de inverno é possível até se ver neve nas partes mais altas. Aqui, as temperaturas mais baixas podem chegar à casa dos 0° C. As outras cadeias de montanhas possuem temperaturas muito baixas devido a sua altura e são conhecidas pela sua condição de gelo eterno.

Com uma das maiores extensões territoriais de Tagmar, Verrogar é um reino com vastas planícies e cadeias de montanhas, como os Palomares no norte e os montes Crássios. As florestas também aparecem no relevo, com principal importância para a Floresta Vermelha, nome oficial dado pela Casa Real de Treva (chamada pelos elfos de Finlaril, ou "Floresta do Arqueiro"). Muitos anos atrás, essa porção de floresta constituía uma única massa vegetal com as florestas de Âmiem, sendo que ocupavam uma área muito maior do que a hoje conhecida.

A formação do reino de Verrogar se deu, segundo estudiosos de Runa, por volta de 400 D.C. Uma grave desavença advinda de uma disputa pela sucessão do patriarca, dividiu uma importante família que vivia na região ao norte dos Montes de Solomor. Era uma família de guerreiros e muita coisa foi perdida na disputa sangrenta que resultou na expulsão dos perdedores. Os vitoriosos não puderam nem mesmo aproveitar a glória de sua vitória, pois pouco sobrara da pequena vila que chamavam de lar. Crássio de Alimarus, o novo patriarca, decidiu abandonar a pequena vila e levou todos para o sul, a procura de uma base onde pudessem criar uma verdadeira cidade que demonstrasse sua grandeza. Viajaram por alguns meses como nômades, no melhor estilo dos povos da Levânia, e quando chegaram ao vale onde hoje se localiza Treva, foram atacados por guerreiros de tribos selvagens que ocupavam a região. Com armas e técnicas de combate superiores, e um líder como Crássio, os povos bárbaros foram derrotados com mais facilidade que os guerreiros de seu irmão. Muitos dos seus foram mortos, mas Crássio estava particularmente impressionado com a fúria e a vontade desses homens e mulheres, tomou então vários como escravos, e ainda outros tantos como soldados convertidos a sua causa: colonizar a região. Devido

à estratégica localização da vila dos bárbaros, Crássio optou por ali se estabelecer. A cidade fundada foi batizada Treva, pois as montanhas que circundavam o vale permitam pouco tempo de iluminação durante o dia, o sol levantava-se tarde e retirava-se muito cedo.

Logo a cidade prosperou com a captura de novos escravos, a descoberta de metais nas encostas próximas, uma região propícia à agricultura e ótimos pastos para criação de gado. Todo o reino de Verrogar é hoje resultado das expansões militares de Treva, iniciadas com a regência de Crássio e passaram através das gerações de seus descendentes, sempre ávidos por ultrapassar as façanhas de seus antepassados.

No ano de 1197 D.C., Verrogar conheceu uma poderosa força que vinha alastrando-se ao sul como uma praga: a Seita. Com uma estratégia bem articulada, seus líderes conseguiram se infiltrar, paulatinamente, entre os Leões-Rubros (tropa de elite de Verrogar) dando início ao seu plano de incitarem seu expansionismo e exaltarem a "vocação imperial da nação". Foram os Bankdis que trouxeram às tribos Verrogaris a noção de unidade, visto que esse povo guerreiro sempre esteve ocupado demais com suas guerras internas. Os Bankdis elegeram um líder leal a eles e o declararam rei, incitando a guerra contra Filanti e os reinos orientais ligados aos Runas: Marana, Luna e a própria Cidade-Estado de Runa. Em menos de três anos, todo o reino estava sob o seu domínio.

No ano de 1232 D.C. inicia-se a expansão das fronteiras de Verrogar, apoiado pelo novo exército" de Bankdis que chegaram um ano antes, Verrogar invade as terras de Dantsem, que na época, iam do mar a leste até o Lago Denégrio. A guerra contra Dantsem demora pouco menos de uma década. Em 1241 o fraco reino se rende ao poderio dos verrogaris. Um tratado é feito, e Dantsem cede as terras a oeste, perdendo seu acesso ao lago e tornando-se um protetorado de Verrogar.

Todavia, os verrogaris queriam mais, e em 1250, invadem Marana. Ao contrário de seu vizinho, Marana oferece uma dura resistência, o que faz a campanha se arrastar por décadas, só caindo em 1289. No ano seguinte, finalmente os verrogaris descobrem a verdadeira essência do seu exército. Neste mesmo ano, os principais generais de Verrogar ainda fiéis aos Deuses, tentam um golpe de estado, mas que termina em fracasso. Desta data em diante, os verrogaris se tornam prisioneiros de seu próprio reino, os demonistas passam a prosseguir a sua expansão para o norte, sem mais o apoio dos verrogaris.

Com o fim da dominação dos Bankdis, em 1407, os verrogaris reconquistam sua liberdade. Até o fim da unificação, Verrogar devolve parte do território de Marana (ficando com os Montes Palomares), restabelece a antiga dinastia no poder, e apesar dos protestos, Dantsem fica definitivamente sem seu acesso ao Lado Denégrio.

Governo

Verrogar é uma monarquia absoluta e hereditária, iniciada com Crássio de Alimarus e continua hoje com Attos II. Esta longa dinastia só foi interrompida durante um período da dominação da Seita, mas é, sem dúvida, uma das mais longas dinastias de Tagmar. O soberano atual é um monarca absoluto, além de ser o chefe do estado verrogari. Attos II é também o líder do exército - ele foi assim "designado" pela sua assembleia de cinco conselheiros (A Mesa de Aço) como Marechal das tropas de Verrogar. A Mesa de Aço é composta, em qualquer época, pelos quatro Generais de Verrogar e por um sábio, que é o conselheiro real de fato.

Attos II é casado com Pérola, uma linda mulher filha de nobres (seu pai é um marquês cujas terras ficam em Marana) e tem com ela dois filhos: Attos III, de três anos, e Melina, de apenas um ano.

O povo verrogari se encontra em uma situação de servidão imposta, pois estes pagam muito caro de suas colheitas e comércios, o custo das guerras; e as mulheres, não raro, ainda vêem seus filhos e maridos serem recrutados para servir como combatentes, sem que a eles seja dado nada por isso. Os mais pobres encontram-se em uma situação de miséria. A escravidão é comum e incentivada pelo governo (afinal foi assim que o reino surgiu e cresceu), sendo a escravidão de guerra a mais comum. Qualquer um não-verrogari que esteja no reino sem um salvo conduto deve acautelar-se, pois pode ver-se cumprindo ordens de alguém mais rápido do que pensa.

Verrogar mantém, com dinheiro dos impostos recolhidos e do que é "arrecadado" dos inimigos em campanha, escolas para treinamento de guerreiros, além de patrocinar Ordens de Crezir e de Blator. A escola de guerreiros mais importante do reino é a Academia Real das Armas, local de formação e treinamento dos Leões-Rubros, aonde jovens de todo o país, e de outros também, vêm com a pretensão de treinar e tornarem-se exímios combatentes. A direção dos Leões-Rubros cabe a Endus Hafild, um dos

grandes Capitães das tropas verrogaris, designado para tal função pessoalmente por Idor Maximus. O árduo treinamento verrogari leva muitos inaptos à morte prematura, mas os que se formam serão combatentes ao menos à altura dos seus possíveis inimigos. Normalmente, os jovens são recrutados aos doze anos e o treinamento se encerra quando estão com vinte. Adolescentes de qualquer idade podem entrar para a Academia, mas quanto mais velho for, mais rígido será o treinamento, a fim de recuperar o tempo perdido. Como Endus costuma dizer: "Levanta tua espada ou abaixa tua cabeça: o golpe, de qualquer forma, será certeiro!".

O exército de Verrogar possui uma constituição bastante organizada. Sua infantaria é uma tropa adestrada, disciplinada e amante do combate. O rei Attos II se empenha para que seus soldados possam ter os equipamentos e armas mais adequadas e de melhor qualidade. Além disso, mantém vários sacerdotes de Crezir e Blator acompanhando as campanhas para que "mantenham o moral dos homens elevado".

Pela constante necessidade de suprir a logística da guerra, nas vilas e cidades principais pipocam as oportunidades para artesões e artífices, além de inúmeras ofertas de empregos para o exército, em todos os níveis e funções. As caravanas vindas de todo o mundo e que carregam a bandeira da neutralidade (ou a de Verrogar, o que é mais sensato) têm a chance de realizarem fabulosos negócios. Há gente de todo o tipo e com todo o interesse possível querendo algo para usar (nas guerras, nas expedições aos Montes Palomares, nas investidas ao Lago Denégrio ou simplesmente para fugir com mais segurança do país que beira à insanidade). Pode-se dizer, então, ser a economia de Verrogar hoje, uma das mais cosmopolitas de todo o Mundo Conhecido, tendo no "Comércio de Guerra" seu principal expoente.

A magia em Verrogar é vista com extrema desconfiança, chegando alguns a chamar de bruxaria e condenar todos os magos como necromantes. Muitos vêem tal arte como a principal arma do inimigo, portanto magos não podem esperar uma boa acolhida nessas terras. Na verdade, o Rei sabe da necessidade dos magos para seu sucesso na campanha contra Dantsem – combata fogo com fogo, ou melhor, bola de fogo com bola de fogo; por isso, vêm recrutando magos mercenários, principalmente renegados de Portis. Não se sabe da existência de qualquer Colégio no reino, mas alguns aventureiros falam de acontecimentos bem bizarros nos Montes de Solomor, podendo ser atribuídos a um mago muito poderoso ou a um grupo deles.

História Recente

O pai de Attos II, Attos I, era um hábil rei, tanto na arte da negociação e diplomacia, quanto na arte da guerra. Não apreciava a luta e a guerra por si só, mas, como um homem que seguia a doutrina de Blator, também não se furtava de um combate caso fosse necessário. Seu maior sonho era conseguir estabelecer, de forma amigável, um acordo com o governo de Dantsem, a fim de que fosse construída uma estrada que saísse de Treva e chegasse até o oceano leste. Attos I não se recusava, nem se opunha à idéia de pagar certos impostos ou mesmo deixar parte da exploração e produção conseguida no território Dantseniano, mas membros de seu conselho real não estavam tão de acordo assim.

No ano de 1494 D.C., quando Attos I tentava estabelecer tais negociações com Dantsem, ele já contava com cinquenta e três anos. Seus quatro Generais, todos humanos, eram: Idor Maximus, um homem de trinta e oito anos, exímio guerreiro e adorado pelas tropas verrogaris, que o viam como um semideus; Paltus Valom, hábil estrategista e articulador das mais incríveis façanhas no campo de batalha, com quarenta anos; Verdigius Avios, um bom guerreiro, com cerca de quarenta anos, que se limita a tentar imitar Idor Maximus, mas não era tão bom e não consegueia a mesma aceitação perante as tropas; e a Arquiduquesa Maraila, sobrinha de Attos I (que sucedeu seu pai Filtor, príncipe irmão do rei, morto em uma batalha terrível contra os de Filanti, na qual Verrogar conseguiu estabelecer seus atuais limites ao norte) e que era uma excepcional guerreira, sendo que os homens do exército a viam como um amuleto da sorte, face ao espanto e a surpresa que causava aos inimigos quando percebeiam que estavam sendo mortos e derrotados por uma mulher. O quinto membro d'A Mesa era Rens Alicante, sessenta e nove anos, um estudioso e historiador, antigo mestre de literatura e história de Attos I, quando ele era um adolescente.

De todos esses, apenas a Arquiduquesa Maraila e Rens estavam de acordo com as idéias de Attos I. O restante do conselho achava que isso seria se rebaixar às exigências de um país inexpressivo e de um povo covarde, que não se manifestava nem a favor, nem contra Verrogar (o que já seria suficiente, na opinião de Paltus, para se iniciar uma guerra). Entre os opositores das idéias de Attos I, Idor Maximus certamente era o mais veemente. Ele não suportava a idéia de ver sua tropa e seus homens, sangue do

seu sangue verrogari, pagando impostos e taxas por algo que seu suor havia conseguido. Além disso, achava que o povo de Dantsem poderia reivindicar também, em troca, livre acesso aos Montes Palomares ou ao Lago Denégrio – um absurdo em sua opinião, e que não ousava nem pensar sobre o caso.

Attos I era um rei soberano, mas seu espírito de líder ao invés de chefe, não o deixava impor meramente suas decisões: ele buscava a legitimidade de seus atos e queria a aprovação de seus conselheiros, principalmente de Idor, a quem havia confiado todo o aprendizado do jovem príncipe Attos II, de dezesseis anos. O filho mais novo de Attos I, Ramum, por ser um jovem de espírito mais sereno e mais preocupado com os estudos intelectuais, teve sua educação deixada por conta de Rens, na verdade o rei nutria uma predileção pelo caçula, mas as fortíssimas tradições verrogaris o impediam de deixar Ramum como seu substituo, apesar de ser esse o seu mais íntimo desejo.

Diante dos fatos e temendo pelo pior, Idor Maximus, devoto fanático de Crezir, contando com a ajuda de Verdigius e de Paltus principalmente, traçou um plano a fim de ver seus objetivos de conquista e destruição com relação à Dantsem satisfeitos: durante os meses de treinamento que ministrava pessoalmente ao príncipe Attos II, incutiu-lhe a idéia de que Dantsem representava um perigo e que seu pai já estava se tornando um homem muito condescendente devido à idade. Isso levava o príncipe a ter intermináveis discussões com o pai. Por outro lado, Paltus planejava um encontro com um representante da Casa Real de Dantsem para que as idéias de Attos I pudessem ser expostas. Entretanto, o General estrategista tramava que algo de ruim acontecesse nesse encontro para que o rei pudesse mudar sua concepção com relação aos Dantsenianos.

E assim ocorreu: um encontro em Treva foi marcado para o primeiro dia de primavera do ano de 1495, com quatro representantes de Dantsem (o último encontro diplomático ocorrido na capital). Verdigius e Paltus, entretanto, tomaram todas as "precauções" para que os Dantsenianos fossem interceptados ainda fora de Treva e mortos, colocando quatro impostores em seus lugares. Os substitutos deveriam se portar de modo bem agressivo na presença de Attos I, negando qualquer chance de negociação, e insultando o rei inclusive, se isso fosse preciso para inflamar sua ira. Os três Generais se encarregariam de "prender" os visitantes (na verdade, tinham feito um acordo de libertá-los em segurança longe das vistas e do conhecimento de Attos I). Na reunião estariam também presentes os príncipes e os outros componentes d'A Mesa de Aço.

Tudo começou a ocorrer conforme o planejado durante a reunião, chegando a um ponto em que Attos I já estava beirando às raias da ira: foi quando Idor Maximus, agindo de um jeito que somente ele havia planejado, partiu para cima dos supostos Dantsenianos e iniciou um ataque dentro dos salões reais de Treva. Certamente, os impostores não entendendo o que estava acontecendo, trataram de se defender. Após uma peleja rápida e confusa, um saldo trágico: o príncipe Ramum estava morto, alvo de um golpe de gládio certeiro no peito.

O rei Attos I, enfurecido, determinou que seus Generais preparassem suas tropas imediatamente para o ataque às fronteiras com Dantsem, apesar dos apelos de Rens e Maraila, que desconfiavam de algo estranho na atitude dos Dantsenianos.

Cerca de uma semana depois, iniciava-se a marcha rumo a Dantsem. No mesmo período, o rei já não passava de uma sombra do que havia sido, em face do desgosto e da tristeza pela morte de Ramum. Após um mês, com os combates iniciados, tendo Verdigius no comando das tropas e os demais conselheiros em Treva, Attos I faleceu, e Attos II, que antes simpatizava com Blator, agora seguia o deus Crezir, e ouvia tudo o que Idor Maximus lhe "aconselhava". Assim, ele assumiu um reinado que hoje completam cinco anos de duras investidas contra Dantsem, de conquistas inegáveis e de uma pretensão que pode ser catastrófica para toda Tagmar: invadir e conquistar Âmiem.

O rei de Verrogar é um jovem impetuoso e desafiador, que não mede esforços para satisfazer suas pretensões, chegando a participar de dezenas de combates pessoalmente. Suas divergências com Rens e Maraila são extremas, porém, o respeito pelo velho mestre de seu irmão e o amor secreto pela prima o impedem de fazer algo que já teria feito a qualquer outro: massacrar.

Após ter anexado parte de Dantsem e conseguido acesso ao mar, Verrogar mantém tropas em todas as suas fronteiras. O desejo mais atual de Attos II é chegar a Léom e destronar seu rival, assumindo assim, o controle de todo o país Dantseniano. Entretanto, ele encontra muitas dificuldades em avançar a partir do ponto em que parou. Primeiro, porque seu vasto território está começando a obrigá-lo a fracionar sua tropa, o que lhe tira um pouco da força. Em segundo lugar, tropas bárbaras da Levânia e de Abadom

estão sempre atacando os pontos mais a oeste de Verrogar, obrigando o exército a dar respostas à altura, a fim de manter os atuais limites. Por fim, Dantsem tem resistido muito bem às recentes investidas verrogaris utilizando uma arma que se bem usada é bastante letal: a magia (contando sempre, segundo dizem os boatos, com o apoio de Âmiem para isso).

Um outro problema que começa a incomodar Attos II está na economia verrogari: até pouco tempo atrás, um país auto-suficiente, Verrogar hoje necessita importar gêneros básicos de alimentação, em parte, para poder manter um gigantesco exército. Até porque, esse mesmo exército consome em suas fileiras braços e mãos que estariam, em outras épocas, labutando nas lavouras e cuidando do gado. Verrogar já chegou a exportar excedentes agrícolas, mas agora se vê importando comida, principalmente de Eredra, com quem tem mantido boas relações diplomáticas, até porque, seria um suicídio não fazê-lo.

O Povo de Verrogar

Um imenso país com uma população de sangue quente e temperamento passional, que acredita ter reis de origens quase divinas e a predestinação de dominar as nações inferiores (todas as outras de Tagmar, na concepção verrogari). Independentemente da pretensão e da soberba de muitos verrogaris, o certo é que esta nação se inflama quando o assunto é guerra. Atualmente, a população verrogari é, predominantemente, composta por humanos, havendo um equilíbrio entre o número de pequeninos e anões, além de uma pequena parcela de meio-elfos, mas estes tendem a desaparecer nos próximos anos.

Há muitas aldeias e vilarejos de pequeninos no país, normalmente localizados próximos ao Lago Denégrio ou à região de fronteiras com Eredra. Como é o comum da raça, eles preferem viver isolados em suas comunidades, morando em suas tocas ou em pequenas casas milimetricamente construídas, dedicando-se a atividades corriqueiras e necessárias à manutenção de suas vidas (e de seu apetite...). Muitas famílias de pequeninos já habitaram no território hoje pertencente à Verrogar, mas as constantes guerras e invasões estão afugentando a raça, começando a buscar a tranquilidade que apreciam nas aldeias e vilas cada vez mais distantes e escondidas das guerras verrogaris. Ao todo, sabe-se por meio de histórias de viajantes e, mais comumente, de bardos, que hoje são seis as famílias predominantes de pequeninos que vivem no território verrogari: os Brocaterras e os Cintasoltas, que vivem na porção norte, e os Medfricas, os Pelerrosas, os Sentaclavas e os Brocasoltas (esta última originada a partir da união de dois membros das famílias do norte).

Os anões residentes em Verrogar (e que a cada dia estão aumentando seu número) vêm para o país atraídos pelas oportunidades de trabalhar como artífices e mineradores, além de prestarem bons serviços como mercenários contratados pelo exército local. Ambas as situações são vistas pelos anões como boas oportunidades de conseguirem fama, reconhecimento e um bom dinheiro. Outrossim, a política de intolerância de Verrogar para com os elfos de Âmiem acaba alimentando alguns sonhos de certos anões mais irritadiços em relação ao povo da bela raça. Os anões se instalam com facilidade nas comunidades humanas, melhor ainda se são de famílias de soldados ou de mineradores.

Os meio-elfos habitantes de Verrogar não compartilham de nenhuma organização em comum, tampouco de algum interesse específico. Exercem aqui, como na maioria dos outros reinos, um papel neutro, mas começam a se incomodar com as guerras verrogaris e com a política de agressão para com Âmiem, o que tem provocado uma emigração cada dia maior de meio-elfos de Verrogar para Ludgrim e, no caso de serem aceitos, para a própria Âmiem.

A língua oficial do reino é o Verrogari, que também denomina seu povo, mas utiliza-se muito, quase como que uma segunda língua oficial, o Malês Central, além de vários outros dialetos regionais, que muitas vezes não podem ser compreendidos fora da pequena comunidade de onde surgiram.

Os principais deuses em Verrogar são Crezir e Blator. Este último, ainda é o preferido das massas, mas com a nova preferência da Casa Real, Crezir vem ganhando destaque. Tanto que, há em Treva uma sede da Sagrada Ordem de Crezir, uma bela catedral de quatro torres, cuja construção se assemelha a de um forte militar, e que possui em seus anexos, salões para treinamento de guerreiros e até alojamentos para tropas. O sacerdote grão-mestre da Ordem, Dimitri Turrim, já prestou diversos serviços como soldado para Attos I e agora se dedica a formar novos acólitos e ainda novos guerreiros de Crezir. O deus Blator também é representado na capital por uma bela igreja, sede da Congregação dos Guerreiros do Punho de Ferro de Blator, sociedade que se dedica aos desígnios do deus da guerra. Seu Sumo Sacerdote é Mahad Saturk, um colosso de admiráveis qualidades como guerreiro, de origens Lévano-Verrogaris, oriundo

das terras fronteiriças do oeste verrogari, mas que há muitos anos habita em Treva. A Arquiduquesa Maraila frequenta os cultos dessa igreja (e mantém um relacionamento amoroso secreto com Mahad).

O Deus Sevides também é cultuado com certa expressividade nas pequenas vilas e cidades mais próximas ao Lago Denégrio, devido à prática agrícola, e nas aldeias de pequeninos. Com a chegada de muitos anões à região dos Montes Palomares, alguns cultos a Parom começam a ser percebidos. Não se tem notícias de cultos oficiais de Palier e Cruine em Verrogar, mas a certeza é que, se tais cultos ocorrem, são em caráter sigiloso.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Treva

A principal cidade Verrogari, e também capital do reino. Localizada na porção mais a leste do país, Treva possui uma rotina que se assemelha muito a de um enorme quartel. Contando com muitas casas feitas de pedra, e um comércio voltado ao suprimento de viajantes e de tropas, Treva é toda protegida por uma muralha, que está sempre sendo reconstruída e reforçada. Patrulhas de seis a sete homens fazem rondas constantes em cima dos muros e no interior da cidade, e a entrada de quaisquer forasteiros é sempre verificada em barricadas e barreiras de proteção há cerca de um quilômetro da cidade em todas as direções e estradas de acesso. A rotina da cidade é controlada por meio de toques de clarins, e mesmo aqueles que não são militares acabam se habituando: logo pela manhã é dado o toque de alvorada, no horário de almoço existe um toque de clarim correspondente, e no fim da tarde, para marcar o término das atividades comerciais, existe também um toque de ordem. Além disso, existem toques que não são diários, mas bem conhecidos, como o de preparar as tropas para viagem e o de fortificar a cidade devido a tentativas de ataques inimigos (este último já começa a cair no esquecimento...).

Diversas tabernas, hospedarias e estalagens existem aqui, sendo a maioria frequentada por soldados e aventureiros. Na porção central da cidade fica uma praça (O Largo de Filtor, em homenagem ao príncipe morto em combate contra Filanti). Ao seu redor, se pode encontrar o templo de Crezir, uma biblioteca pública e uma casa medicinal. A biblioteca, denominada Ateneu de Prata, é administrada há dezoito anos por Luizi Gritz, até então, assessor de Iliadril Alirond, um elfo dourado que teve de sair às pressas da cidade após desentendimentos com a corte da época. Já a casa medicinal, composta de diversos iniciados na arte da medicina e com o apoio de sacerdotes diversos, colaborando na recuperação de feridos e mutilados nos combates, enviando, inclusive, homens junto com as tropas verrogaris, quando estas partem em suas jornadas.

Dentro de Treva fica também o castelo de Attos II, construção magnífica, toda ornada em mármore e marfim trazidos da Levânia há tempos. Possuidor de diversos salões e uma biblioteca de acesso restrito, o castelo, chamado em Verrogar de A Casa Real, possui uma câmara onde todos os reis são enterrados, sendo que seus túmulos são enfeitados por diversas jóias e armas. Os corredores de acesso a tal lugar possuem armaduras diversas guarnecendo a passagem, bem como quadros e flâmulas retratando cenas épicas de batalha.

Tentando manter uma postura que pareça a mais civilizada possível diante dos súditos e continuando uma política de seu pai, Attos II patrocina a atividade de artistas e intelectuais dentro de seu castelo. É bem comum, em meio aos pequenos lagos artificiais e jardins do local, encontrar sábios discutindo suas filosofias, pintores retratando nobres e seus familiares, artistas musicais ensaiando, compondo ou simplesmente tocando uma música, entre outras expressões. No subsolo do castelo, existe, porém, um local que contrasta com sua beleza, e onde os escravos, prisioneiros de guerra e inimigos capturados sofrem horrores: as masmorras de Treva. Aqui, sob os cuidados de soldados inservíveis para a guerra, devido ao extremo ódio no coração, os prisioneiros são diuturnamente obrigados a trabalhar, seja quebrando pedras, seja extraindo sal de uma parca mina. E sofrem as mais diversas torturas, para deleite de seus algozes. Indicado para dirigir o local pelo próprio Attos II, Vassili Aldebaram, um Barão primo distante do rei, que durante as reuniões sociais e eventos públicos chega a despertar a desconfiança dos mais rudes pela sua educação refinada, conduz a rotina da masmorra com mãos de ferro, participando pessoalmente das execuções dos prisioneiros mais importantes.

Fontenova

Hoje, a região Palomar experimenta um grande fluxo de viajantes atraídos pelas histórias de Tusto Malfi, um velho mago que vive na cidade de Fontenova. A despeito disso, a região é a responsável pela atividade mineradora de Verrogar, a partir da qual os principais equipamentos do exército são produzidos. Na região palomar, se formam com frequência, vilas e aldeias de humanos e anões que trabalham exaustivamente e extraem todo o mineral possível para transformar em equipamentos e armas, até que o local não possa oferecer mais nada.

Sula

Localizada às margens do Lago Denégrio, muito conhecida por seu saboroso licor de frutas, hoje também se destaca pela produção de fumo da aldeia de pequeninos das famílias Brocaterra e Cintasolta, que vendem todo o produzido para o prefeito local, Pário Dentão, um meio-elfo sem escrúpulos e ganancioso, que de elfo só possui mesmo as orelhas, como o povo pequeno costuma dizer.

Lutrúcia

Responsável pela frota marítima de guerra de Verrogar, Lutrúcia vive hoje momentos de grande instabilidade política. Encravada ao sul dos Montes Palomares e bem próxima à foz do rio Belra, desde que o experiente capitão do mar Sifrad Elério deixou a cidade, a marinha lutruciana vem sofrendo grandes baixas por ataques de piratas e de navios sem bandeira (mas que se desconfia, sejam oriundos de Capela, em Filanti).

Crássia

A vila de Crassia surgiu da grande quantidade de bronze encontrada nos Montes Crássios, sendo uma vila relativamente nova, crescendo rapidamente devido à necessidade de seu produto principal para a manutenção das armas e armaduras do exército.

Seviala

Seviala é o centro da vida política de Verrogar, pois aqui se dão os encontros entre as autoridades verrogaris e os representantes de outros reinos. Esses encontros eram feitos na capital, mas após o incidente ocorrido com os de Dantsem, resultante na morte do príncipe Ramum, a cidade foi escolhida para esse fim.

Um dos prédios da rua principal, por exemplo, serve de acomodação permanente para delegações de Eredra, com quem Verrogar mantém boas relações. Obviamente, com todas essas pessoas importantes pela cidade, a milícia se faz muito presente, sendo ostensiva e violenta, mas mantendo seguras as autoridades que defendem. Nunca foram relatados casos de atentados políticos, embora boatos nas ruas tomem a coisa como frequente, só que abafada pelas autoridades.

Aberdim

Aberdim é o principal forte verrogari no leste, ficando a poucos dias de cavalgada do centro do conflito, o Rio Corbei. Um crescente número de pessoas migra para a região, com o intuito de lucrar o máximo possível com a contenda, formando uma nova vila. O comércio de guerra tem seu ápice aqui, com uma quantidade cada vez maior de pessoas dispostas a “negociar” todo o tipo de produtos. O efetivo real do exército que não está diretamente envolvido em campanha, se encontra aqui, o que torna a região uma das mais resguardadas do reino.

Floresta Finlaril

Conhecida entre os de Verrogar como a Floresta do Arqueiro, esse imenso corpo florestal é visto com assombro pelos verrogaris, pois dizem haver nela um posto avançado das tropas élficas de Âmiem. Somente um destacamento foi enviado para verificar, e nenhum sobrevivente retornou para confirmar as suspeitas. Mas o corpo de um tenente chegou à vila de Crássia carregado por um corcel élfico, e tinha seu corpo completamente perfurado por flechas de estilo élfico.

Rumores e Intrigas

O clima pesado que paira sobre o reino de Verrogar nos últimos tempos, enche o ar de teorias conspiratórias e devaneios dos mais absurdos. O rígido regime militar imposto a todos os súditos verrogaris, leva o povo a sonhar cada vez mais na tentativa de fugir da triste realidade, como não poderia deixar de ser, aqueles mais otimistas sonham com grandes vitórias e dias melhores, os mais pessimistas vivem assombrados com a possibilidade de invasões e dias ainda mais negros.

Um desses rumores fala sobre uma nova resolução tomada na sala do trono, dizem que o atual rei, Attos II, mesmo contrariando seu mentor Idor Maximus, deseja lançar uma investida relâmpago sobre a floresta de Gironde. Não se sabe ao certo o que o monarca deseja com a floresta, mas cochicha-se que seu real objetivo é na verdade o reino de Filanti. E que a investida sobre Gironde serviria somente para assegurar um ótimo vau de entrada no reino nortista. Dizem que o rei tomou essa resolução impulsionado por uma antiga ferida para com os filantianos (algo sobre a morte de Filtor, pai de Maraila). Outros afirmam com veemência que, na verdade, o rei vislumbra assumir o controle total da porção leste do Denégrio, garantindo assim, uma fantástica vantagem estratégico-comercial ao reino verrogari. Outros ainda defendem que o monarca visa somente se resguardar, e dar uma resposta à altura aos ataques piratas que Verrogar vem sofrendo e que se acredita venha de Capela. Seja qual for o motivo, a verdade é que Idor parece não apreciar essa manobra, uma vez que ela paralisaria o cerco a Dantsem.

Dizem até que Verrogar importa com grande volúpia toda tecnologia que pode ser comprada de Calco, a fim de entrarem com força total na era das navegações. E que nas cidades do reino próximas ao Denégrio, grandes estaleiros foram montados e uma enorme massa de operários trabalha para colocar na água em tempo recorde, muitas galeras, birremes e trirremes. Alguns embasados nesses fatos reforçam a teoria do rei realmente desejar invadir Filanti, e que para isso não vai limitar-se apenas a movimentar as tropas por Gironde, mas sim arquitetar um ataque conjugado, terra e mar, onde a sua novíssima frota de guerra pressionaria os filantianos pela porção oeste do reino. Em verdade, essa dupla frente de combate é uma estratégia tanto ousada quanto fantástica, e se for verdade, tem tudo para dar muito certo.

Outros afirmam que essa possível invasão a Filanti não passa de um engodo espalhado pelo próprio poder em regência, para ocultar os reais interesses do monarca de levar uma grande força expedicionária para Abadom. Dizem alguns boatos que chegaram às mãos do monarca, inquietantes pergaminhos dando conta de tesouros inimagináveis do reino perdido esperando para serem "resgatados". Dizem até que alguns itens mágicos, datados do Segundo Ciclo, se encontram em meio a estes tesouros. Alguns vêem qualquer tentativa de desembarcar em solo abadonense como loucura, e que tesouro nenhum vale o risco de deparar-se com um dragão. Outros afirmam que "a fortuna favorece aos destemidos" e Verrogar nunca seria a potência de hoje, caso os ancestrais verrogaris não corressem grandes riscos e perseverado muito.



Alguns afirmam que esse desembarque nas terras de Abadom tem como real objetivo pressionar o então Kaliaf da Levânia, Moham, a manter seus possíveis planos de invasão ao ocidente verrogari para um futuro muito, muito distante. Em verdade, vem crescendo assustadoramente o número de ataques de tribos nômades à porção oeste do reino, e tanto Attos II quanto Idor Maximus, parecem estar vendo uma tentativa de invasão disfarçada de ataques esporádicos sem maior significância. O monarca e seu tutor acreditam que essas investidas servem para testar as falhas no sistema defensivo verrogari, antes de se lançar uma invasão em massa.

Recentemente, boatos afirmam que o serviço de espiões verrogaris interceptou uma correspondência secreta entre Dantsem e Marana, cujos documentos deixavam bem claro Dantsem estar sigilosamente recebendo ajuda de Marana com o intuito de resistir ao cerco verrogari. É claro que, em tempos de guerra, esse tipo de solidariedade é tido como um ato de traição, e alguns afirmam que Attos II já redirecionou suas tropas para as fronteiras maranenses, a fim de dar uma bela demonstração da força e superioridade verrogari, no melhor estilo "o amigo do meu inimigo é meu inimigo!". Dizem que a qualquer momento a guerra pode explodir, e os mais afeitos a uma boa trama, afirmam que o monarca já corteja o trono de Marana.

Algumas intrigas mais caseiras atestam o fato de o monarca Attos II já começar a desagradar por demais seu tutor, Idor Maximus, o qual já trama uma forma de perder o jovem monarca. Para isto, Idor teria de se livrar também do conselheiro real, Rens de Alicante, e da Arquiduquesa Maraila. Dizem alguns que os espiões de Idor descobriram o amor secreto de Maraila pelo Sumo Sacerdote de Blator, Mahad Saturk. Assim, Idor vai se valer desse fato para jogar Attos II contra sua prima (Idor, como todos os mais próximos ao rei, sabem de seu amor por Maraila). Certamente Rens se posicionará totalmente contra o monarca e Attos II tomado pelo ódio permitirá a Idor finalmente livrar-se dele, e assim, numa jogada só, livrar-se das três pessoas mais importantes do reino em seu caminho ao trono verrogari, Rens, Maraila e o próprio Attos II, que morreria de desgosto, ou seria facilmente destronado após tamanho escândalo. Seus herdeiros seriam friamente assassinados, e a rainha sabiamente aconselhada a voltar para Marana. Dizem que, para tal manobra, Idor conta com a total cumplicidade de Paltus Valom, que assumiria a cadeira real de Conselheiro-Mor, bem como um título de Arquiduque e as terras a oeste do reino; de Vergidius Avius, que assumiria o posto de general máximo das tropas verrogaris, um título de Visconde, e as terras mais ao norte; e de Dimitri Turrim, Sumo Sacerdote de Crezir, que vê na anulação de seu rival Mahad Saturk e o eterno agradecimento da coroa, um ótimo negócio para a fé da deusa da guerra, que mais que rapidamente se tornaria à religião oficial do reino.

Personagens mais conhecidos

Rei Attos II, O Destemido

Attos II é um jovem arrogante, prepotente, senhor de um grande vigor e um admirável apetite para batalhas. Ele acredita verdadeiramente estar destinado a se tornar um dos maiores e mais destemidos conquistadores da nobre linhagem da qual descende. A despeito de seu temperamento forte e intempestivo, Attos II é completamente subjugado pela força de vontade moral de seu conselheiro pessoal, e 1º General das Tropas Verrogaris, Idor Maximus.

Não fosse suficiente a ascendência do general sobre o monarca, instigando o rei com sonhos de grandes conquistas e a afirmação da superioridade verrogari, Attos II é diuturnamente perseguido pelas cobranças das conquistas de seus antepassados, que ele busca desesperadamente suplantar, a fim de deixar indiscutivelmente seu nome marcado na história verrogari, e para provar a sua bela prima Maraila que ele é o destemido conquistador que tanto acredita ser. As únicas pessoas que possuem alguma, ou total ascendência sobre o rei são Idor, Maraila e o antigo preceptor de seu pai e de seu irmão caçula, Rens Alicante; que por motivos desconhecidos parece atrair um profundo sentimento de respeito para si.

Rainha Pérola, A Bela

Pérola é uma belíssima jovem filha de um poderoso Marquês de Marana. Desde a mais tenra idade foi educada para um dia ser leal esposa de um grande nobre das terras tagmarianas. Mas, quando a proposta da coroa verrogari chegou ao conhecimento de seus pais, esses não acreditaram na sorte que o destino reservara para ela. Submissa e condescendente a todas as vontades do rei, Pérola contenta-se em tentar ser uma boa mãe para seus filhos, futuros herdeiros da coroa verrogari, o que por si só representa muito trabalho e esmero na educação deles. Pérola se mantém totalmente avessa a tudo o que diz respeito à administração do reino. Seu esposo em conjunto com o 1º General, tomam todas as decisões

necessárias para manter as engrenagens da máquina governamental funcionando; e pode-se dizer que Pérola se sente tão satisfeita em não se meter nas belicosas intrigas do reino verrogari, quanto Idor em não a ter como um empecilho. Para aqueles que conhecem a rainha na intimidade, ela é agradável e educada na medida certa que uma nobre dama deve ser, tanto para com os nobres, quanto para com seus vassalos, seus servos podem com convicção testemunhar que a rainha é uma das últimas pessoas de bom coração no reino dos guerreiros.

Idor Maximus, O Grande

Idor é o 1º General das tropas verrogaris e considerado um homem sem par no reino. Guerreiro e militar por predileção, Idor já assinou com grandes pompas seu nome na história de Verrogar, suas inúmeras vitórias sobre os "inimigos" do reino, elevaram seu nome às alturas, e sem exagero Idor é visto pelo povo de Verrogar como um mito, um herói vivo.

Vindo de uma família de altos militares e grandes comerciantes, Idor desde jovem dava mostras de que seria alguém que moldaria o mundo a sua volta, dono de uma personalidade fulminante, e senhor de uma vontade inquebrantável, Idor foi o primeiro alto dignatário a demonstrar abertamente sua fé e predileção pela deusa Crezir, em detrimento do deus "oficial" do reino verrogari, Blator. Na época seus adversários de corte acharam que essa seria sua ruína, mas o tempo provou que todos estavam errados. Idor é um líder nato, ainda que severo ao extremo, e muitas vezes até cruel, não há quem não seja arrebatado por sua imponente figura, o próprio monarca de Verrogar parece um simples adolescente quando lado a lado com lenda viva.

Paltus Valom, O Estrategista

Paltus Valom é o 2º General das tropas verrogaris e poderia ser definido por muitos como um homem sóbrio, outros tantos acrescentariam brilhante ao primeiro adjetivo. De fato, o segundo General das tropas verrogaris é o que se pode chamar de um homem com os pés no chão. Não suficientes esses dois grandes predicados, Paltus ainda é um grande estudioso, profundo conhecedor de história e filosofia, levando-o a ser facilmente confundido com sábios e catedráticos, quando discursa sobre qualquer assunto de sua alçada. Em verdade, Paltus vem de uma família de sábios, historiadores e filósofos; diferentemente de Idor e Avios, Paltus não provêm de uma família com tradições militares, mas sim escolásticas. Esse curioso fato, que contribuiu para que Paltus se tornasse um senhor da guerra verdadeiramente único, começou quando Paltus, ainda um jovem, teve contato com o Tratado de Guerra escrito por um Barão verrogari, cujo conteúdo era de tal maneira completo e cativante, a ponto de Paltus simplesmente ficar apaixonado pelo assunto, tornando-se, sem dúvida, um dos maiores estudiosos da guerra de Verrogar.

Paltus é um homem introspectivo, de longas reflexões e poucas palavras, porém quando essas saem de sua boca quase nunca são vãs, apesar de sua natureza sóbria. Paltus já deu mostras de extrema maestria no que diz respeito a estratégias de guerra. Atualmente, ele está a desenvolver paralelamente a suas obrigações, seu próprio tratado militar baseado em suas experiências como general verrogari, esse volume será chamado "A Arte da Guerra – por Paltus Valom".

Verdigius Avios

Verdigius é um verrogari nato, poder-se ia dizer 100% fiel ao estereótipo do soldado verrogari, sendo atualmente, o 3º General das tropas deste reino.

Reservado, autoritário, impiedoso, desprovido de remorsos, bom líder, grande guerreiro, mais afeito a combates corporais que a embates mentais, prefere a força ao intelecto. De fato, Verdigius é um grande General, principalmente se compará-lo com a maioria dos generais dos outros reinos tagmarianos; afinal, Verdigius já é um veterano, e os anos de lutas seja como soldado seja como líder de tropas, legou a ele uma experiência invejável. Verdigius é um militar competente, sem grandes deslizes em sua carreira, e talvez em qualquer outro reino isso fosse mais que suficiente para ter uma vida tranquila ou tornar-se até um herói local, mas em Verrogar ser bom não é suficiente. Afinal ser General num reino onde já existem um Idor e um Valom, é realmente uma tarefa, no mínimo, desafiadora. Verdigius tem consciência desse fato, ainda que sua têmpera de militar verrogari o leve a dar pouca importância a esse tipo de coisa, pois de fato Verdigius é mais um leal soldado que um hábil político, e é aí que reside sua maior fraqueza. A despeito do que Verdigius pense, o fato é que o capitão Endus Hafild, "protegido" de Idor, já começa a cobiçar o cargo de 3º General verrogari, talvez para que isso se concretize, não seja preciso mais que um trágico acidente.

Arquiduquesa Maraila, A Donzela de Aço

A quarta no comando das tropas, a Arquiduquesa Maraila é realmente um prodígio, principalmente em se tratando de uma mulher, não que as mulheres não sejam boas combatentes, mas como Verrogar é tradicionalmente um reino governado pela supremacia masculina, é no mínimo curioso quando se encontra uma mulher como soldado, fato extremamente raro. E no caso de Maraila, além de combatente é um general, e o mais importante, possui o incondicional respeito de suas tropas bem como das dos outros generais verrogaris, fato que é um verdadeiro milagre. De fato, as tropas verrogaris em face de incrível habilidade militar de Maraila, seja para comandar, seja no combate corpo a corpo, ao invés de negá-la como superior, passaram a adorá-la como um fetiche de guerra.

Maraila é uma mulher de personalidade muito forte, seu comportamento masculinizado impõe o respeito devido a sua pessoa, sua voz soa sempre imperativa, principalmente quando a frente de suas tropas. Quem pode conhecê-la de perto, tem a impressão existir, por debaixo da couraça que ela veste outra armadura ainda mais impenetrável que não deixa revelar nenhuma fraqueza da 4º General das tropas Verrogaris; aqueles que não conhecem seu caso com Saturk, desconfiam claramente que Maraila é um homem que nasceu no corpo errado, mas até agora ninguém ousou dizer isso em voz alta por motivos óbvios.

Maraila está sempre inacessível para "o resto do mundo", até mesmo seu primo, o rei, não consegue acesso à Maraila, fato que o aborrece muito. As três únicas pessoas que já conseguiram acesso a pessoa por detrás da general são: o Sumo Sacerdote de Blator, Mahad Saturk, seu amante, que é de fato a única pessoa que conhece os encantos femininos de Maraila; Rens Alicante a quem ela devota um amor paternal; e seu falecido pai Filtor, irmão do ex-rei Attos I, sem dúvida o homem mais importante da vida de Maraila, e quem ela mais amou. Todos os "outros" após algum tempo de convivência, acabam até esquecendo que Maraila é uma mulher, enxergam somente um alto nobre militar verrogari.

Rens Alicante, O sábio

Rens poderia ser descrito como a versão mais velha e sábia do estrategista Paltus Valom, poder-se ia dizer até que a despeito das diferenças físicas, eles seriam pai e filho. A grande diferença entre esses dois escolásticos é que Rens, diferentemente de Paltus, não se interessa em especial pela guerra, sua arte é outra, bem mais sutil e não obstante muito mais difícil de lutar, que exige muito mais habilidade e experiência por parte dos combatentes: Rens é um mestre na arte da política, e suas intrigas palacianas.

Ele é um homem verdadeiramente calmo, que mede todas as suas palavras antes de proferi-las, aqueles que tem a oportunidade de conversar com o ex-conselheiro real muitas vezes tem a impressão de que a idade já começa a lhe pesar, e que Rens pensa demais para responder a questões simples. Mas a verdade é bem o contrário, Rens sabe que em se tratando de política, seja interna ou externa, não existem questões simples, todas as decisões geram consequências, e o velho Rens de fato pensa pelo menos três vezes em todas elas antes de omitir uma opinião.

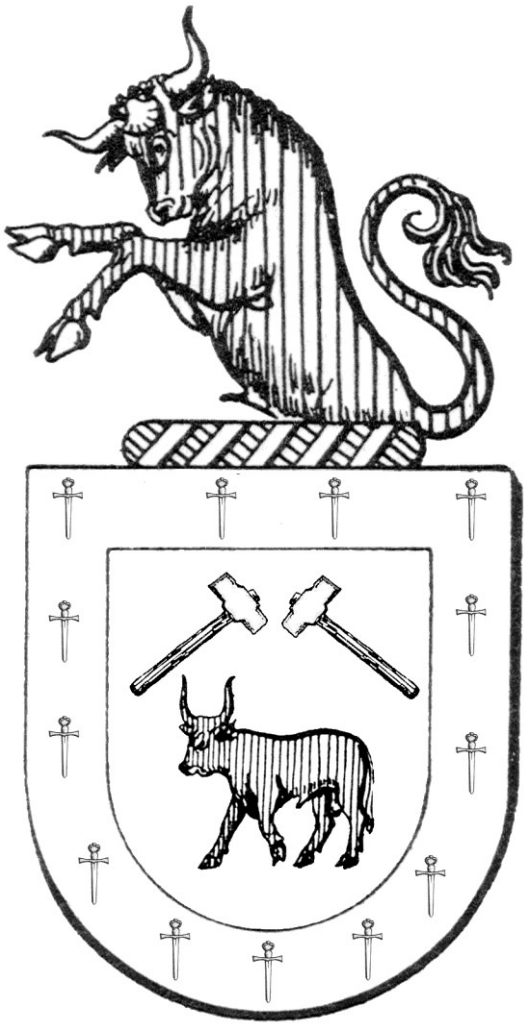
Rens é o tipo de pessoa que todo monarca deveria ter a seu lado a fim de governar com o mínimo de sabedoria, mas atualmente na corte verrogari, Rens não tem qualquer importância política, seu rival esforça-se ao máximo para anular de forma completa a imagem do velho conselheiro, e o monarca faz ouvidos moucos a tudo que Rens fala. Idor sabe que ele é um homem perigoso no caminho de suas ambições, e Rens tem ciência disso. O velho conselheiro alimenta a impressão de que Attos II não é um monarca tão ruim quanto parece, mas sim, mal aconselhado pelas palavras sempre sangrentas que o 1º General das tropas lança a seus ouvidos. Rens acredita que se Verrogar tem um câncer, esse câncer se chama Idor Maximus.

Endus Hafild, O Brusco

Endus é um militar carreirista, profundo devoto de Blator. Homem reservado e taciturno, de palavras ásperas e frases curtas, produto de uma tradicional família de grandes militares verrogaris. A família Hafild, ao longo da história do reino, sempre tem produzidos bons combatentes e líderes para os exércitos de Verrogar. Com Endus, a família Hafild, para seu orgulho, já concebeu doze capitães das tropas; embora Endus se considere orgulhoso de seu posto e um funcionário bem-sucedido na máquina governamental verrogari, este trabalha secreta e incessantemente para se tornar o primeiro General da família Hafild, visando gravar definitivamente seu nome nos anais da história de seu clã. Já há algum tempo, Endus cobiça o cargo de General pertencente à Verdigius, e para tal empreitada Endus não medirá esforços.


Litória
Fontenova
Magiara
Lagia
Dariati
Varteli
Porto Coral
Lubliama
Caliana
FLORESTA DE FIORNA
Marana
utrúcia
Seviala
Chipara
Verrogar
Aberdim
Sensera
MONTES SOLOMOR
TREVAS
Porteval
Treva
Portiara
FLORESTA DE MARVIOM
Rio Corbei
Montes Dourados
Calinior
Igara
Léom
Rio Aura
Isalibel
FLORESTA DE AVENA
Tanue
Eredra
Samor
Dantsem
Novini
Itéria
Rio Sevides
Efrim
Rio Lires

3.5 Dantsem



"... Se os verrogaris querem pegar em armas contra nosso povo, que venham! Eles dizem serem os maiores guerreiros que existem, mas eu digo, que um homem lutando pela sobrevivência das coisas que ama não encontra par no campo de batalha! Se nós não nos levantarmos contra essa força que ameaça tudo que nos é mais sagrado, quem se levantará para defender nossos velhos, nossas mulheres e nossas crianças? Por isso, se os verrogaris insistirem em cruzar as nossas fronteiras para tentar nos despojar do que é nosso por direito, eu digo, QUE VENHAM! Eu levarei uma centena deles gritando comigo para o reino de Cruine antes que eu caia! Vida longa ao rei da esperança!..."

Kolich Dejanim, General e Conselheiro da guerra de Dantsem.

Encravado na porção centro-leste de Tagmar, Dantsem atualmente mantém fronteira com Eredra e Verrogar, além de ser banhado pelo mar do leste. Antes das invasões verrogaris, mantinha também limites com Marana. País de clima tropical em sua maior parte, Dantsem possui um vasto litoral (proporcionalmente ao seu tamanho), contando com algumas serras na região sul perto dos limites com Eredra e parcas florestas em seu território, sendo mais comuns os bosques espalhados pelo país. Os verões costumam ser secos e amenos, mas com curta duração, e os invernos por sua vez, são frios e longos. A porção central do país tem algumas planícies, aproveitadas para a criação do gado e o recente treinamento de tropas de cavalaria. Por todo o país há lavouras, sendo as principais de trigo e cevada.

Estudos realizados por expedições de pesquisas de Runa, afirmam que a fundação do reino de Dantsem remonta aos tempos antigos, estando por volta de 400 D.C.. Segundo esses estudiosos, uma disputa pela sucessão do patriarca dividiu os membros de uma importante família guerreira que vivia ao norte dos Montes Solomor. Muitas batalhas ocorreram e muito sangue irmão foi derramado até que o grupo liderado por Crássio de Alimarus terminou por vencer. Os derrotados foram banidos da região, rumando para o sul, em busca de uma nova terra, região hoje conhecida como Dantsem.

Durante a travessia dos Montes Solomor, Leônio de Alimarus – irmão mais novo de Crássio – demonstrou sua capacidade de liderança, assumindo as responsabilidades com decisões importantes e agindo de forma rápida nas situações difíceis. Ele acabou por ser aclamado como o novo patriarca, aquele que encontraria um novo lar para seu povo, e proporcionaria um futuro mais promissor a toda aquela gente.

Durante a peregrinação em busca de uma terra livre e fértil, o grupo de Leônio aumentou consideravelmente, e mesmo com as doenças e mortes em batalhas contra criaturas hostis, a tribo quase dobrou de tamanho em menos de dois anos. Quando finalmente conseguiram atravessar os montes, se depararam com um grande rio de águas cristalinas e infestado de peixes, cujo religiosos da tribo garantiam emanar boas energias, que denominaram como a "aura de Ganis". Leônio então batizou o rio de "rio Aura" e seguiu sua correnteza, acreditando que o rio sagrado os levaria ao local perfeito para a fundação de uma nova vila. Muitos membros da tribo não quiseram esperar e acabaram por fundar suas próprias vilas e aldeias ao longo do rio.

Os que permaneceram ao lado de Leônio, após mais algumas semanas, encontraram o mar e, na foz do rio Aura, foi fundada em 405 D.C., a vila de Leônio que, devido ao crescimento desenfreado da

população, logo se tornou uma cidade. A cidade de Léom. As tribos que se formaram a partir da peregrinação de Leônio, se desenvolveram isoladas umas das outras, transformando-se em tribos independentes.

Em 425 D.C., Léom já era uma grande e movimentada cidade, quando Leônio morreu vítima da febre, sem deixar herdeiros. As diversas tribos existentes ao longo do rio Aura, e outras vindas dos montes, reclamaram o direito de governar Léom, o que deu início a uma nova guerra entre o povo. Em apenas dez anos, a cidade já havia mudado de governo cerca de quinze vezes, e sempre por meio de intensas batalhas que terminavam por destruir boa parte da cidade e das plantações, forçando ao novo governo investir todos os recursos disponíveis para a reconstrução, até que outra guerra viesse e destruísse tudo novamente.

Foi em meio a esse cenário de caos que surgiu um jovem guerreiro, conhecido apenas como Dante, filho de fazendeiros e dotado de grande coragem, inteligência e carisma. Orador nato, suas palavras saiam com incrível facilidade e atingiam fundo os corações dos homens. Dante reuniu o maior exército que Léom já vira e varreu toda a região encerrando conflitos, arrebanhando novos seguidores e punindo os poucos que ousavam se opor as suas conquistas. No ano de 440 D.C., Dante – com apenas vinte e cinco anos – já havia unificado todas as tribos, sendo consagrado o rei supremo. Estava criado assim, o reino de Dantsem.

Muitos séculos se passaram e Dantsem prosperou. A cidade de Léom foi murada, portos construídos, outras cidades fundadas, e grandes terras a noroeste dos Montes de Solomor foram incorporadas ao reino, que passou a ter acesso ao lago Denégrio. Data deste período os primeiros contatos e próspero comércio com outros reinos estabelecidos... Até que em 1232 D.C., toda a história recente do reino sofreu uma grande reviravolta. Sem nenhum aviso, Verrogar invade Dantsem com dois grandes exércitos. Um ao norte, cortando seu acesso ao lago Denégrio, e outro pelo reino de Eredra, ao sul. O reino de Verrogar, nesta época, era um dos aliados declarados da Seita Bankdi, que já tinha conquistado Eredra, e usou de sua aliança para tomar rapidamente o reino. A tomada do norte foi relativamente fácil, mas os Verrogaris enfrentaram uma dura resistência na capital Léom. Mesmo após terem tomado praticamente o reino inteiro de Dantsem, os Verrogaris não conseguiram capturar Léom, e a cidade foi sitiada. O cerco durou 9 longos anos até que em 1241 D.C., não aguentando mais ver seu povo passando fome e prisioneiro de sua própria cidade, o rei de Dantsem faz um acordo com os verrogaris e optam pela rendição. Por este acordo foi deixado que a corte se retirasse do reino e Verrogar anexou, por fim, o reino como uma província. No início, a ocupação não foi tão problemática, mas aos poucos se iniciou uma perseguição aos sacerdotes de Maira, Sevides e Ganis. Com o passar do tempo a situação foi piorando, com o povo forçado a trabalhos escravos, quando em 1290 D.C., o monarca de Verrogar é deposto e os demonistas assumem o controle de Verrogar e de Dantsem. Iniciou-se uma fase negra onde os cultos aos deuses foram banidos e onde a Seita tentava se impor como a nova fé. Mesmo oprimido, o povo mantém sua fé nos verdadeiros criadores. Mais de um século se passou, até que em 1406 D.C., com a derrota e expulsão dos demônios, os Bankdis inesperadamente abandonam o reino de Dantsem. A ordem se restabelece e quem assume o controle local é um conselho formado por 8 sábios. Durante o período da Unificação os descendentes da antiga dinastia retornaram a Dantsem, e com a morte do O Mais Sábio, instigaram o povo a se rebelar contra Saravossa. Em 1451, reassume a coroa o rei Avena Olives, pai do atual rei de Dantsem. Com o fim da Unificação o reino voltou a sua pacata vida. Sua principal fonte de riqueza voltou a ser a agricultura, desenvolvida principalmente no sul e ao longo do rio Aura. A pescaria é uma outra atividade de destaque em Dantsem. O principal porto é o da capital, Léom, mas há diversos outros espalhados pelo país. Sua população litorânea se dedica em sua maioria, às atividades relacionadas ao pescado. Muitos barcos existem em Dantsem, desde os pequenos até os grandes navios pesqueiros. Além disso, algumas comunidades Dantsemianas humanas do litoral dominam uma técnica de pescar por meio do mergulho, usando apenas lanças especialmente preparadas ou pequenos arpões. Dessa atividade resulta a coleta de mariscos como lagostas e camarões raros, que são vendidos a preços exorbitantes nos mercados locais. A maior parte da produção de Dantsem se destinava ao consumo nacional, sendo que uma pequena porção, após devidamente preparada, era comercializada com Verrogar. Hoje, como isso não mais é possível, os comerciantes da pesca de Dantsem tentam vender o seu excedente nos portos de Marana e Eredra, enfrentando a alta concorrência local e preços bem abaixo do que aqueles aos quais estavam acostumados.

Na Península do Mar (aquele "bico" no mapa de Dantsem) estão os Montes Dourados, de onde mineradores de toda parte extraem o cobre que Dantsem usa na fabricação de diversos utensílios (objetos de cozinha, móveis decorativos, confecção de ligas de metal, armas e armaduras, entre outros) e

exporta para outras localidades. Ao redor dos Montes muitas vilas e algumas cidades crescem de modo desordenado, orientados mais ou menos pela extração do metal comum.

Dantsem produzia também um couro muito apreciado por artesãos e guerreiros para a confecção de roupas, armaduras e bainhas, além de outros equipamentos pertinentes. O produto é oriundo de um tipo de boi de pequeno porte, chamado rudião, que é criado exatamente na braça de terra que hoje é dominada por Verrogar. O tal couro, conhecido e admirado em toda Tagmar, tinha sua fonte de obtenção mantida em segredo e, aparentemente, continua sendo assim. Os comerciantes de couro de rudião estão entre os mais ricos de Dantsem, mas tiveram de fugir às pressas, deixando suas cabeças de gado para trás. O rudião está para o boi comum assim como o pônei está para o cavalo comum. O couro do animal é de extrema resistência, tendo alta durabilidade depois de curtido e preparado.

O reino possui boas estradas, construídas em outras épocas para suprir a necessidade de transporte de suas caravanas, que levavam o excedente agrícola para o norte e nordeste de Tagmar e permitiam também a passagem das imensas caravanas de grãos de Eredra. Hoje, os caminhos são mais utilizados para o transporte de tropas e a recepção de forasteiros que desejem se incorporar ao exército local. Antigas vilas de beira de estrada estão até intensificando suas atividades comerciais por conta da chegada de estrangeiros, mas a presença de tanta gente acaba elevando o nível da violência e de crimes como furtos e homicídios. Como o governo do país não está conseguindo dar conta de organizar nem seus exércitos de modo adequado, o que dizer das milícias locais...

Governo

O sistema de governo de Dantsem é uma monarquia, onde o rei é assessorado por um conselho de oito membros que se ocupam de diversas áreas. Apesar disso, e de ter o voto de Minerva, o rei normalmente não é contrariado em suas opiniões se assim ele desejar. O rei de Dantsem é Azuma Olives, chamado pelos elfos de Âmiem de Zeanu Azuma (Azuma, o rei da esperança). Ele é um humano de trinta e cinco anos, casado com uma meia-elfa chamada Mirna Tarama, possuidora de beleza e simpatia cativantes, capaz de conquistar elfos, humanos e meio-elfos com a mesma desenvoltura. Eles ainda não possuem herdeiros.

Azuma já era o rei na época dos desentendimentos que iniciaram as guerras entre Dantsem e Verrogar, e mesmo à distância, mantinha boas relações com o então rei Attos I. O episódio que ocasionou a morte de um dos príncipes verrogaris (o filho mais novo de Attos I) até hoje é tido pelo rei Azuma, como uma desculpa esfarrapada, ou pior ainda, uma armação a fim de transtornar o rei Attos I e fazer com que ele tomasse a decisão de declarar guerra a Dantsem.

Os oito conselheiros de Dantsem estão divididos de acordo com as áreas das quais devem cuidar, sendo que devem prestar contas de seus atos apenas ao rei. São eles: Alvari de Arnom, meio-elfo de cento e três anos, sacerdote de Sevides; Barão Felas Irlim, humano de cinquenta e dois anos; Cedril Valtore, meio-elfo comerciante de oitenta e dois anos, prefeito de Léom; Aliel Miliaie, elfo-dourado de muitos anos; Visconde Dumberor Alto, humano de quarenta e nove anos; Eldem Eldinir, humano de cinquenta e três anos, Sumo Sacerdote de Maira, conselheiro religioso do rei; Frido Alester, humano de quarenta anos, capitão de marinha e grande comerciante; e, o mais recente entre eles, Kolichii Dejanim, humano de trinta e nove anos, exímio guerreiro.

Todos os conselheiros são escolhidos pelo rei. Os cargos não são vitalícios: tudo depende da conveniência e oportunidade vislumbradas pelo monarca. Da mesma forma, ele tem o poder para criar uma nova função do conselho ou extinguir uma já existente. Tais cargos são disputadíssimos, principalmente entre os humanos, que os vêem como uma chance de elevar o prestígio e até mesmo adquirir um título de nobreza.

O exército de Dantsem possui uma organização bem semelhante ao de Verrogar, com pequenas frações de tropas chamadas de pelotões, composta por cerca de cem soldados e vinte arqueiros. Essas frações têm cinco homens à frente, coordenando suas ações (eles estão sempre a cavalo) e são os Suboficiais. No comando efetivo dos pelotões existem os Tenentes. Três pelotões como o citado, mais um esquadrão de cavalaria (cerca de cinquenta conjuntos homem-cavalo), compõem as companhias de guerra de Dantsem que são lideradas por Capitães. Com o recrutamento indiscriminado de místicos (na sua maioria iniciantes e inexperientes), há boatos que existem as Baterias Arcanas, que são compostas por grupos pequenos de magos e rastreadores, de quinze a vinte membros, e lideradas por um Mestre Capitão. Muitos rastreadores também compõem as companhias, seja como infantes ou cavaleiros, atuando normalmente como batedores. Há ainda as chamadas Tropas Selvagens, que são compostas

pelas bestas capturadas e dominadas (com magia ou não) e por guerreiros bárbaros, sendo lideradas pelos seus chefes tribais. Todo esse efetivo fica sob o comando de alguns generais, normalmente de cinco a sete e que Azuma, após consultar Kolichi, designa.

Apesar de muitas funções e divisões, o que por um lado torna o exército bem especializado, o controle dele é difícil, devido principalmente à falta de preparo e de concatenação de ideias de alguns líderes de fração: muitos dos tenentes e capitães são jovens inexperientes, e algumas vezes, inconsequentes, que estão substituindo seus antigos comandantes mortos em batalha. Os líderes bárbaros sempre reclamam do dinheiro recebido, além de comumente iniciarem combates contra as próprias bestas que estão a seu serviço. Há uma desconfiança mútua entre as tropas selvagens e as baterias arcanas, o que provoca desentendimentos até mesmo em simples reuniões.

História Recente

Quando houve o desentendimento com os verrogaris, o visconde Dumberor não pôde comparecer ao encontro que serviu de estopim para a crise, enviando para tal quatro de seus melhores representantes. Isso porque a idéia do rei verrogari de fazer uma estrada ligando a capital Treva até Léom, agradava muito os de Dantsem, principalmente pela oportunidade de elevação nos lucros com pedágios e impostos. Certamente o acordo teria sido realizado se não houvesse a interferência dos generais de Verrogar.

A notícia da morte de um dos jovens filhos de Attos I, e a consequente declaração de guerra, caíram como uma chuva de pedras em Léom. A alta nobreza, o conselho (na época composta de sete membros), e o próprio rei se viram diante de uma situação complicadíssima e permeada de dúvidas diversas: como aplacar a fúria verrogari? Como mobilizar a tempo um exército à altura? Por que não enviar uma comitiva com nobres até Treva e esclarecer os fatos? Por que os homens da mais alta confiança de Dumberor e tão capacitados na arte diplomática matariam um príncipe de Verrogar dentro da Casa Real verrogari? Quando se iniciou a marcha das tropas de Verrogar rumo a Dantsem, o exército Dantseniano mal havia sido convocado: muitos homens trabalhavam nos campos ou estavam dispensados do serviço, restando apenas um efetivo residual capaz de lidar com os problemas das cidades e de compor a guarda real. A convocação às pressas e as notícias de que as tropas verrogaris se aproximavam com rapidez causaram pânico no povo. Muitos desertaram ou nem mesmo se apresentaram durante as convocações.

As tentativas de negociação por parte de Dumberor com as tropas de Verrogar estacionadas na fronteira resultavam sempre na morte e decapitação dos mensageiros, que eram trazidos de volta por seus cavalos. O combate foi inevitável e o resultado o pior possível para Azuma e seu povo: Verrogar se apoderou de uma enorme faixa de terra, bastante fértil e de ligação com Marana, onde se situam as criações de rudião e onde fica o porto de Calinior, conseguindo acesso ao mar e domínio das embarcações que lá estavam, reduzindo consideravelmente a distância até a capital Léom.

Por algumas vezes Azuma ainda tentou apelar para a diplomacia, mas diante das respostas nada amistosas, decidiu contra-atacar. Por ser considerado um monarca de temperamento sóbrio e equilibrado, justo com seus súditos, Azuma conseguiu incentivar os dantsenianos e convencê-los de que a guerra seria a única maneira de impedir a subjugação por parte dos verrogaris.

Há tempos, o rei Azuma recebeu a visita de uma comitiva de elfos. O assunto tratado, em uma reunião particular com o rei, é de desconhecimento do povo e até da realeza de Dantsem. Não se sabe nem de onde tais elfos vieram. Apenas deduziu-se, pela riqueza das vestes usadas, serem elfos nobres. De alguma forma o comportamento de Azuma foi "renovado" após tal fato, sendo visível um semblante de maior vigor e confiança.

Entretanto, o exército de Dantsem é inexperiente e pequeno se comparado ao de Verrogar. Além disso, muitas das frações de tropas Dantsemianas beiram ao amadorismo devido às raras convocações que tinham de responder. Muitos dos militares não dependiam apenas do soldo para viver, tendo outras ocupações nos longos períodos de paz, como agricultores, artífices, pequenos comerciantes, criadores de gado, entre outras. Num primeiro momento, após ser nomeado o conselheiro de guerra, Kolichi Dejanim, conseguiu junto com seus generais, convocar cerca de onze mil homens (homens no sentido de pessoas, uma vez que muitos adolescentes compõem as fileiras de suas tropas). Pequenas escolas de guerreiros espalhadas por todo o país foram reativadas de um dia para o outro, sendo que a maior delas fica em Léom: a Sacra Escola de Guerra, cujo organizador e dirigente principal é Katrius Dejanim, irmão de Kolichi e sacerdote de uma ordem guerreira de Blator.

Sabendo – ou pelo menos desconfiando - do desejo de Attos II de chegar a Léom e destroná-lo, Azuma tem mantido suas tropas acampadas próximo às fronteiras norte e nordeste, além de navios (recém preparados para a guerra) ancorados próximos ao porto de Calinior, como forma de tentar barrar uma forte ofensiva e dar tempo às tropas interioranas de se preparar para o combate que poderá ser o derradeiro.

Dantsem não mantinha escolas regulares de treinamento para seus guerreiros e seu exército. Essa nova despesa, aliada à significativa redução na mão-de-obra disponível e na consequente produção, está fazendo com que o país mergulhe rapidamente na miséria. Os anos de guerra se passam "lentos", a tortura psicológica e o cerco que Verrogar vai gradativamente apertando estão levando à população ao desespero. Todos, inclusive o rei, sentem essa angústia. As medidas desesperadas refletem isso. Saques em plantações começam a se tornar comuns. Navios que partem para buscar alimentos e não mais retornam já não são mais uma possibilidade, mas sim uma certeza. Frações inteiras de tropa compostas por bárbaros debandam para o lado verrogari, mesmo que o preço seja só tomar um vinho e comer um pão melhor.

Aliado a isso, Âmiem já vem se mantendo em silêncio por um tempo maior do que o de costume, o que faz Azuma e seus conselheiros temerem pelo pior: a retirada do apoio dos nobres dourados.

O Povo de Dantsem

A população Dantsemiana possui em sua composição uma discreta maioria de humanos, sendo que muitos meio-elfos e pequeninos vivem no país, que ainda conta com representantes das raças dos anões e dos elfos, além de outras criaturas não civilizadas que aqui estão vivendo, seja por vontade própria, seja como escravos.

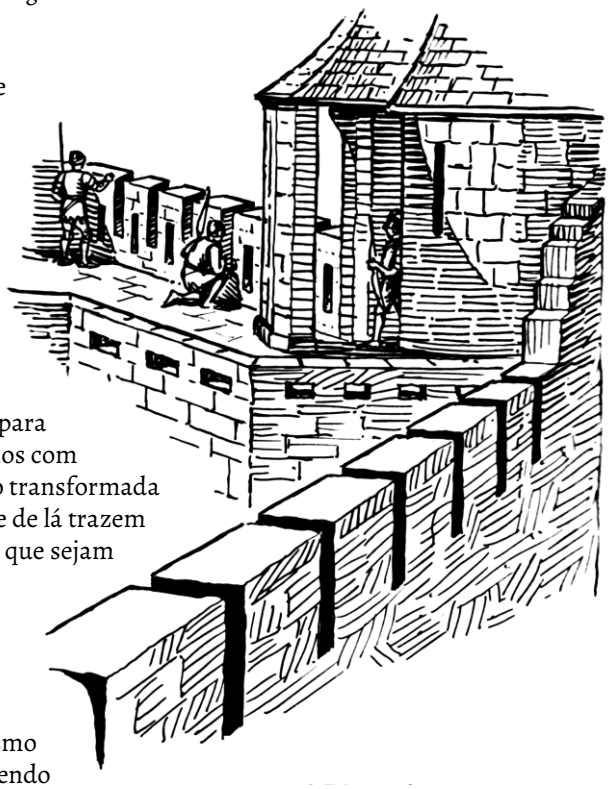
Ao contrário do que ocorre em outros países, os pequeninos de Dantsem estão mais integrados à sociedade humana, sendo difícil encontrar vilas isoladas (pelo menos para os humanos é difícil). Muitos deles estão entre os pequenos comerciantes e agricultores, sendo que as famílias mais conhecidas aqui são: os Medfricas (os mesmos de Verrogar), os Caiabolsa, os Dentefora, os Gridedique e os Cassir, sendo que estes últimos são uma espécie de "exceção" entre os seus primos por serem abastados devido ao seu "segredo de família": a produção de uma bebida fermentada de alto teor alcoólico, apreciada por nobres de toda parte (a bebida é feita a partir da fermentação do arroz que os Cassir cultivam. Eles a chamam de perrita e a comercializam em odres de couro de meio litro pelo simbólico preço de duas moedas de ouro a unidade). Muitos pequeninos com o advento da guerra, estão sendo recrutados para prestar serviços no exército, como batedores, espiões ou mesmo assassinos especializados. Certo é que nem todos atendem à convocação, mas ainda assim muitos são os pequeninos vistos no exército em comparação com as forças de outros países. Suas habilidades furtivas têm sido um diferencial na guerra de bastidores contra Verrogar.

Os meio-elfos de Dantsem estão dispostos na pirâmide social de forma semelhante aos humanos, figurando desde vilões mais comuns, até os que ocupam cargos importantes na condução do reino. A única diferença é que os meio-elfos não toleram a servidão, que infelizmente, para muitos humanos em Dantsem, é a sua posição na escala social. Sua ligação com os humanos é particularmente forte devido ao grande laço de compreensão que há entre os de Dantsem e os de Âmiem. O destaque fica por conta dos arqueiros das tropas Dantsemianas, que são em sua maioria ou meio-elfos, ou outras raças treinadas por eles.

Muitas famílias de anões estavam aqui antes mesmo de o país se chamar Dantsem, ocupando as regiões de serras e de montes e trabalhando na mineração, construção civil e prestando serviços como ferreiros, ourives ou escultores. Com a instalação de uma sociedade organizada por humanos (denominada por eles de Dantsem), as famílias anãs continuaram vivendo nos mesmos locais em que estavam, uma vez que tiveram suas atividades e habitações respeitadas, tendo é claro, que contribuir com impostos como todos os outros. Muitos mestres-anões são levados para Léom e para outras cidades importantes para prestarem serviços especializados, sendo considerados uma mão-de-obra refinada (e cara!). Anões de vários clãs estão no exército Dantseniano. Com a recente convocação desordenada de soldados, os anões acabam muitas das vezes, ocupando cargos de chefia devido a sua capacidade em combate. Além disso, alguns dos sacerdotes da raça, servos de Blator, têm sido convocados às pressas para trabalhos de orientação e divulgação junto à tropa que ora se forma.

A maior parte dos elfos habitantes de Dantsem veio para o reino após saírem de Verrogar. Hoje, muitos são mestres a serviço do rei, trabalhando como instrutores em escolas, prestando serviços desde a

alfabetização até o ensinamento das artes arcanas. O grande número de mercenários contratados por Dantsem preocupa profundamente os elfos, que se negam até o último instante a ensinar magia de maneira desordenada e inconsequente a qualquer um. Mas, diante da urgência trazida pela guerra, eles acabam tendo de selecionar aqueles que aparentemente são mais aptos e iniciá-los como magos e rastreadores.



A guerra inesperada faz com que medidas extremas sejam tomadas em Dantsem: adolescentes de quatorze anos já são considerados aptos para serem soldados, mesmo sem treinamento, desde que tenham coragem suficiente para enfrentar um verrogari (recebendo para isso um penacho branco que ostentam em seus elmos com orgulho pueril). Parte da frota pesqueira está sendo transformada em navios de captura, que vão até o sul de Tagmar e de lá trazem criaturas selvagens (como orcos, ogros e trols) para que sejam adestrados ou magicamente dominados a fim de servirem como armas de guerra vivas (não raro são os incidentes e acidentes, nos quais as criaturas fogem, rebelam-se contra o próprio exército ou simplesmente entram em colapso devido a fatores como alimentação ou clima e sucumbem antes mesmo da batalha). Feras das terras do sul também estão sendo capturadas para serem usadas como montarias ou mesmo armas, como é o caso de elefantes, tigres e leões. A magia está se tornando algo banal, sendo que qualquer um que queira aprendê-la é considerado digno de tal. Os elfos que servem ao exército real muitas vezes se negam a repassar tais ensinamentos, mas muitos humanos o fazem sem hesitação (esse pensamento élfico gera um sentimento de revolta em muitos humanos, que não entendem porque o povo da bela raça se nega a ensinar magia para que ela possa ser usada contra os verrogaris, conhecidos como assassinos de elfos).

Muitos mercenários vêm de toda a parte tentar emprego no exército Dantseniano. Há casos de tribos inteiras de bárbaros do sul que aqui estão servindo ao exército. A promessa de dinheiro, em caso de vitória contra Verrogar, alimenta os seus sonhos mais ambiciosos. Mas enquanto ela não vem, há casos de mercenários que acabam traindo suas tropas passando informações para o lado verrogari, quando eles mesmos não trocam de lado. O governo está começando a adotar o indulto da guerra, por meio do qual os criminosos e prisioneiros do estado têm suas penas perdoadas desde que passem a compor as fileiras do exército. Claro que o indulto da guerra é visto por muitos criminosos libertados como uma chance de continuar as suas atividades ladinas de modo “legitimado”.

Os principais deuses em Dantsem são Maira e Sevides. Ganis é bem representada nas áreas litorâneas, sendo reconhecida e tendo seu culto permitido e incentivado pelo rei. Recentemente, Blator ganhou grande destaque, sendo praticamente o único do qual se ouve falar nos acampamentos militares e nos fortes de guerra. Há em Léom uma belíssima catedral, de tamanho descomunal, toda ornada com jóias e metais preciosos dedicada à deusa Maira. Nela fica a sede da Ordem dos Três Poderes Naturais, cujo Sumo Sacerdote é Eldem Eldinir. O prestígio de Eldem é tamanho, que ele é, como já descrito, o conselheiro espiritual do reino e conselheiro de Azuma. Pelo país há diversos templos de Sevides espalhados, todos dirigidos por sacerdotes da Ordem Espiritual, Mão Acolhedora, cuja sede fica também na capital, e o grão-mestre é Lidjnir Alpini, um elfo-florestal de cerca de duzentos anos, extremamente sábio e adorado pela população Dantsemiana. Suas palestras e seus cultos são visitados até mesmo por seguidores de outros deuses, que sempre vêm com a certeza de ouvir palavras puras, reconfortantes e de grande sabedoria (o que é extremamente bem-vindo em períodos de crise como o atualmente vivido em Dantsem). Lidjnir foi convidado diversas vezes pelo rei Azuma para compor o seleto grupo de conselheiros, mas o sacerdote sempre com elegância e extrema diplomacia, nega-se.

Ao contrário do que se possa pensar, Lidjnir Alpini e Eldem Eldinir mantém boas relações, sendo bastante comum ver os dois se trancarem por horas e horas dentro de uma das bibliotecas de seus respectivos templos para conversarem e jogarem uma “rápida partida de xadrez”, como gostam de dizer.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Léom

Dantsem não possui muitas cidades que se destaquem por seu tamanho, sendo a única realmente grande e que possui intensa movimentação é Léom, a capital. O centro de Léom, propriamente dito, e onde se situam o Castelo da Bruma, sede do governo, e a maior parte das residências de nobres e grandes comerciantes, fica distante cerca de dez quilômetros do porto. O local é uma parte mais antiga da cidade, com belas casas de carvalho e de outras madeiras de lei, sendo que apenas as construções mais recentes são feitas de pedra. Há também uma quantidade considerável de hospedarias e tabernas, além de muitos estábulos espalhados pela cidade. Na Praça do Enforcado, local que há tempos já foi muito utilizado para execuções de criminosos, hoje ficam os pontos de parada de caravanas e as principais casas de comércio da capital.

Em Léom, um pouco de tudo se encontrava antes da guerra, devido principalmente ao que chegava por mar. Pelos seus diversos portos e a proximidade com o sul de Tagmar, Dantsem (e mais especificamente Léom) se acostumou ao exótico: muitas criaturas estranhas eram, e ainda são vistas circulando nas mãos dos comerciantes, seja como produto ou como segurança; pessoas falando uma língua diferente se cruzavam a todo o momento; os marinheiros sempre traziam histórias de povos do mar, peixes gigantes e, não raro, tinham uma prova para mostrar (como um braço arrancado ou um arpão de metal desconhecido preso ao casco do navio). A capital ainda experimenta tal clima de miscigenação de culturas, só que agora sob uma atmosfera óbvia de tensão.

Existem em Léom quatro grandes bibliotecas, que merecem destaque não só pelo seu tamanho, mas por seu acervo também. São elas: a biblioteca do Castelo das Brumas, cujo curador é Barão Felas Irlim, que pessoalmente se dedica a cuidar de tudo que está sob a responsabilidade da biblioteca (ela na verdade é uma espécie de museu e galeria de arte ao mesmo tempo em que é biblioteca, possuindo diversas obras de escultura, pintura, armas e armaduras antigas, documentos de tempos que apenas os elfos se recordam, entre outras raridades); as bibliotecas dos principais templos da cidade (de Maira e de Sevides) cujos responsáveis são os respectivos sacerdotes; e a biblioteca pública, que funciona em um andar do prédio da prefeitura de Léom, e tem um acervo bem variado, sendo que seus principais documentos hoje interessam mais aos comerciantes do que aos eruditos. O acesso a esta última é liberado a qualquer um que queira pagar as cinco moedas de cobre que o prefeito Cedril Valtore instituiu como taxa de visitação. No caso das outras, o acesso é limitado à autorização expressa e pessoalmente dada por seus curadores.

Léom possui um porto bem grande, talvez somente perdendo em tamanho e importância para o de Muli, em Conti. Sua posição estratégica, um pouco ao norte da Península do Mar e "dos caminhos que levam ao temido oceano do sul", o tornam quase que uma parada obrigatória para aqueles que ainda não pararam em Calinior. Há diversos ancoradouros para os pequenos navios pesqueiros, para os grandes veleiros e para as galeras também. O comércio é intenso, sendo fiscalizado por uma milícia bem estruturada nos tempos de paz, e que agora está reduzida a um efetivo ínfimo e corrompido. Nos dias de chegada de grandes frotas, é possível se ver produtos oriundos de partes diversas de Tagmar, artesanatos estranhos e objetos raros aos olhos dantsenianos. Próximo ao cais principal, sobre uma encosta bem íngreme e tendo uma visão de tudo o que ocorre lá embaixo, fica o Forte do Recife, a prisão oficial de Dantsem. Aqui os prisioneiros ficam abandonados à própria sorte e aos caprichos de seus algozes. O Forte tem tal nome porque nos fundos da construção, atrás dos complexos de celas, há um enorme alçapão cuja "vista" dá para os recifes que ficam a trinta metros abaixo. É comum que os prisioneiros sejam lançados de tal alçapão (de acordo com o humor dos guardas da prisão), só lhes restando apreciar a bela visão das ondas quebrando nos rochedos antes que os arautos de Cruine surjam para levá-los.

Calinior

Calinior, a cidade do porto do norte, é especialmente bela e conhecida por suas praias, de águas límpidas e peixes abundantes. A parte do porto é bem estruturada, com cais novo e constantemente reformado. Os comerciantes locais, associados da Liga da Concha e sob a tutela de Perizi Marcas, mantêm uma milícia com verbas próprias a fim de que os clientes e frequentadores do local não tenham problemas com gatunos e bestas que rondam Dantsem. A cidade ainda conta com muitas lavouras ao longo de suas estradas, sendo comum também as plantações de árvores cujas castanhas e sementes retiradas, são usadas para obtenção de tinta para tecidos. Com a invasão das tropas verrogaris, a debandada em Calinior foi grande, mas ainda assim, diante do clima tenso e nada salutar, a Liga da Concha está

mantendo o funcionamento de suas atividades da forma que melhor consegue. Os integrantes da Liga começam a viver em Léom, mas há muitos de seus prepostos que coordenam as atividades em Calinior.

Novini

Ao sul, perto das serras fronteiriças à Eredra, fica Novini, cidade eminentemente agrícola, detentora de técnicas muito apuradas e que se aproximam das dominadas pelos moradores de Eredra. Suas plantações são enormes, destacando ao norte da cidade as de uva. O prefeito de Novini é Irgum Foicero, um humano agricultor de discurso limitado, mas com uma capacidade de liderança invejável. A guerra ainda não foi percebida em toda a sua intensidade pelos novinianos no que tange ao perigo, mas as altas cargas tributárias têm provocado revoltas nos trabalhadores e comerciantes locais. Nos bosques de Novini nasce uma flor azulada, com uma coroa de cerca de dez centímetros de diâmetro e que possui um cheiro bastante adocicado, aproximando-se do cheiro de mel. Ela é rara, surgindo apenas na primavera. Dizem que são bastante procuradas por magos para ser usada em poções de levitação e telecinese, de acordo com os ingredientes combinados.

Porteval

Ao noroeste de Dantsem, bem perto da fronteira com Verrogar (e Treva) fica a cidade de Porteval. Um entreposto antigo, com construções fortificadas e preparadas para as atividades alfandegárias e belicosas. Hoje Porteval está inteiramente ocupada por tropas e como a ofensiva em direção a Calinior praticamente não conheceu resistência, os generais de Verrogar ignoraram Porteval num primeiro momento. Agora, com as tropas estacionadas, Attos II vê em Porteval a possibilidade de anexar mais uma porção importante do território de Dantsem e aproximar ainda mais suas fronteiras com Eredra.

Isalibel

Na porção central de Dantsem, a única cidade de destaque é Isalibel, grande produtora de equinos e possuidora das forjas mais importantes de Dantsem. Aqui, meio-elfos e anões vivem como se estivessem em suas respectivas terras, sendo que humanos são a minoria. Todo o metal arrecadado por Dantsem é trazido para cá, para que os mestres ferreiros o transformem em armas, armaduras, escudos, elmos e outros utensílios próprios para a guerra. Os anões daqui mantêm contato direto com seus primos que trabalham nos Montes Dourados. Os meio-elfos têm destaque na criação dos cavalos e pôneis, que são habilmente adestrados (antes para o serviço e agora para a guerra).

Rumores e Intrigas

Devido aos horrores que a população vem sofrendo com o cerco verrogari, inúmeras histórias vão sendo criadas e contadas, (muitas com extrema riqueza de detalhes) talvez como forma de conforto, talvez simplesmente devido a uma crescente paranoia advinda do medo da queda do reino e subsequente morte de seus cidadãos.

Uma dessas histórias, (ou rumores) dá conta de um embargo comercial vindo de Eredra, num futuro bem próximo, fechando assim ainda mais o cerco contra Dantsem, uma vez que seu único vizinho fronteiriço se fecha em seu território e se nega a qualquer tipo de transação.

Alguns mais extremistas, afirmam com admirável convicção que o rei verrogari Attos II, assessorado por seu tutor e braço direito, Idor Maximus, está em vias de fato de fechar um tratado de aliança com o Triunvirato de Eredra, onde asseguraria a paz inviolável e proteção verrogari contra outrem pelos próximos cem anos, e uma cláusula de irrestrito relacionamento comercial entre os dois reinos. E onde Eredra afirmaria seu apoio a Verrogar mandando seus exércitos para as fronteiras com Dantsem, e proporcionando livre acesso às terras de Eredra aos exércitos verrogaris, para que esses pudessem fazer investidas ao coração do reino Dantseniano através de sua porção oeste e sul. Se há qualquer verdade nesses boatos, certamente essa será a perda definitiva do reino de Dantsem.

O rei Azuma Olives sabe das intenções de Attos II com relação aos Montes Palomares, isso graças ao bom trabalho de seus espiões pequeninos. Diante da situação, ele já comunicou o fato aos aliados de Âmiem e está preparando uma expedição para seguir ao local e tentar descobrir o que pode estar atraindo tanto a atenção da Casa Real de Verrogar – se suas suspeitas forem confirmadas, o motivo da atração poderá ser o diferencial entre ganhar ou perder a guerra, o trono e a cabeça.

Outros rumores dão conta de que já há algum tempo o Visconde Dumberor Alto, vem mantendo escusas negociações com a alta cúpula verrogari. Dizem que a sua providencial impossibilidade de ir pessoalmente de encontro ao rei Attos I, não foi mera coincidência, mas sim um prévio acordo entre Dumberor e o grande general verrogari, Idor Maximus, e que seus famosos quatro habilidosos

representantes não seriam mais que peões dispensáveis nessa trama. Entre as inúmeras especulações acerca da traição de Dumberor, ressalta-se que o próprio rei verrogari Attos II, comprometeu-se com Dumberor que se esse lhe entregar a cabeça de Azuma, literalmente em uma bandeja dourada, Dumberor seria recompensado com o trono Dantseniano, e o reconhecimento de seu título pela coroa de verrogar. Assim o outrora reino de Dantsem, passaria a ser um mero vice-condado verrogari.

Em relação à inexplicada visita de elfos à Dantsem para uma reunião particular, eram, em verdade, uma comitiva de nobres de Âmiem, enviados pela própria regente élfica Enora. A comitiva de elfos dourados trazia uma mensagem de paz e de conforto, colocando a ajuda mágica de Âmiem à disposição daquele que, nas visões deles, seria a esperança de que Verrogar deixasse de ser uma nação belicosa e implacável (daí os elfos chamarem Azuma de Zeanu, o rei da esperança). A partir de então, com ânimo renovado e a certeza de apoio, Azuma e seus conselheiros passaram a ter um pouco mais de confiança.

Porém, o Alto Conselho de Âmiem já vem se mantendo em silêncio por um tempo maior do que o de costume, o que faz Azuma e seus conselheiros temerem pelo pior: a retirada do apoio dos nobres dourados.

Aldemais, pouco depois se soube ainda que nas manobras de bastidores, Verrogar enviou seus melhores diplomatas a corte da grande rainha Enora, onde o rei verrogari propunha um acordo entre as partes, comprometendo-se a imediatamente cessar quaisquer hostilidades contra Âmiem, devolver à mesma parte da porção de terra que lhe fora recentemente tomada (essa incluiria toda a Floresta de Finlaril, e o restante da floresta logo a sudeste de Finlaril), e um acordo de paz total entre os verrogari e os altos elfos para os próximos duzentos anos, que não poderia ser quebrado por nenhuma das partes, e que poderia ser futuramente re-afirmado, pelos então descendentes do atual monarca Attos II. Os rumores ainda dão conta de que Enora apesar de inicialmente mostrar-se contra qualquer tipo de acordo com Verrogar, demora-se demasiadamente em dar uma resposta definitiva ao monarca. Enquanto Enora vive às voltas com suas dúvidas, os diplomatas verrogaris aproveitam as graças de seu generoso anfitrião.

Dizem que alguns batedores descobriram uma possível invasão pirata vinda de Porto Livre as terras Dantsemianas, dizem até que os preparativos para a mesma já se encontram em estado bem avançado. Os menos informados se baseiam em que os bucaneiros vislumbram dessa investida, um riquíssimo saque nas costas de um oponente já quase moribundo. Porém aqueles com maiores detalhes, dizem que essa "expedição" à terras Dantsemianas está sendo encabeçada pelo Barão portolivrense que atende pelo nome de Melkair. E que esse Melkair seria um verrogari de nascimento, a muito fugido de seu reino natal por crime de roubo, assassinato e pirataria. Dizem até que os enviados verrogaris às terras portolivrenses para cuidarem de tal ardil, portavam o selo da casa Máximus, e prometiam a Melkair o indulto de todos os seus crimes contra o reino, que o rei retiraria o vultoso prêmio oferecido a sua cabeça, como também propunha a esse a possibilidade de velejar vergando o símbolo da casa real verrogari, um salvo conduto para entrar e sair do reino, bem como acesso aos portos verrogaris através do Denégrio, e por fim uma carta de comércio autorizando Melkair oficialmente a "negociar" (traficar seria o termo mais correto) suas especiarias com todo o reino. Se isso for verdade, esse pode ser o tiro de misericórdia.

Alguns boatos relatam que oficiais verrogaris compraram a peso de ouro um dos oficiais bárbaros do exército inimigo que controla um número considerável de selvagens, e que esse líder tribal se chamaria Ungor "Voz de trovão", onde esse pela vultuosa quantia de cem peças de ouro, teria apenas que entregar uma batalha importantíssima que estaria para ser travada em pouco tempo em solo Dantseniano. Por um pequeno detalhe verrogari de negociação, os rumores atestam que apenas trinta por cento do valor foi pago adiantado, e que os outros setenta por cento seriam acertados pelos próprios oficiais junto a Ungor após o término da batalha. Que Cruine o acolha em bom lugar...

Outro intrigante rumor, da conta da traição do líder da Liga da Concha e senhor da cidade de Calinior, Perizi Marcas, dizem entre outras coisas que Perizi é o grande responsável pela exímia capacidade verrogari de antecipar o movimento das tropas Dantsemianas e que além de vender informações, ele chega a abrigar espiões verrogaris de passagem em sua cidade, seja de ida para dentro do reino, seja retornando. Dizem que Perizi até já comprou uma casa em território verrogari, e que começa a pleitear as terras ao redor de sua residência como que para formar uma bela fazenda. Dizem os mais acalorados que o próprio rei Attos II assegurou a Perizi que se seus "bons serviços" prestados a coroa verrogari forem realmente relevantes para um desfecho favorável aos verrogaris, Perizi pode até ser agraciado com um título menor de nobreza.

Personagens mais Conhecidos

Rei Azuma Olives I, O Rei da Esperança

Educado desde criança na cultura élfica e humana, Azuma se tornou o que se poderia chamar de meio-elfo de criação. Sensato, equilibrado, generoso e sábio, o rei vinha levando o seu povo a uma era de paz e prosperidade até que a guerra com Verrogar explodiu como uma tempestade sobre o seu reinado, devastando tudo que havia lutado com tanto esforço para criar.

Azuma não possui a veia aguerrida que pulsa na alma de seu inimigo e isso tem feito com que ele tenha conseguido manter seu reino e reinado a custa de muito sangue Dantseniano, uma das atitudes tomadas pelo monarca retrata muito bem isso. Mas a população ainda não perdeu a confiança no monarca e esperam que a extraordinária capacidade de diplomacia do rei e sua afiada perspicácia, possam salvá-los.

Em verdade o rei apesar de sempre justo e honrado, hoje lamenta para si mesmo a ausência de uma forte aliança com um reino de tradição mais belicosa que Dantsem, para fazer uma frente verdadeiramente digna aos conquistadores verrogaris. Hoje Azuma deposita todas as suas esperanças em Âmiem e num milagre que poderia salvá-los de um destino que já parece certo.

General dos exércitos Kolich Dejanim, O Bravo



Assim como Azuma é a esperança do povo, Kolich é a maior esperança Dantsemiana de Azuma. Homem de total confiança do rei, guerreiro excepcional e líder por natureza, Kolich tem provado diariamente que suas capacidades militares têm sido um precioso diferencial na defesa do reino. O mais novo de todos os conselheiros reais, hoje devido à guerra Kolich já supera os demais do conselho em importância. Apesar de esse fato não ser dito abertamente, ninguém pode negar que Kolich é de vital importância para a sobrevivência do reino, ao ponto que sua morte ou captura poderia ser a desgraça final que selaria o destino de Dantsem.

Guerreiro de uma família de bravos guerreiros, com uma longa tradição militar e presença indiscutível nos exércitos dantsenianos ao longo da história do reino, Kolich surgiu das brumas das fileiras do exército onde ocupava a posição de Capitão, para se tornar o general máximo das tropas de Dantsem da noite para o dia como que um por milagre. Talvez o primeiro dos quais o monarca da esperança roga tanto aos deuses. Sua voz exprimi sempre grande confiança e devolve o ânimo as tropas, seus brados em meio ao combate incita os homens a continuarem lutando por seus lares e não se renderem frente à fúria verrogari. Talvez o único homem em Dantsem que não tema os verrogaris, ou ao menos não demonstre, Kolich tem feito os invasores pagarem caro por sua audácia. A maior esperança de Kolich é de que ele consiga manter as defesas do reino ativas pelo tempo necessário para que os verrogaris "percam o gosto" pela batalha por julgarem a conquista de Dantsem um preço muito alto a se pagar em soldados mortos e recursos financeiros.

Capitão da marinha real Frido Alester, O Tritão

O capitão da marinha real Frido Alester é talvez o homem mais experiente ao lado de Dantsem nessa guerra contra Verrogar. Frido é um navegante bastante experiente, detém a completa lealdade de seus homens que consideram uma honra impagável poder navegar ao lado de tamanha lenda viva, que alguns homens chegam a dizer ser um dos escolhidos de Ganis, tamanha a sua fama, glória e sucesso nas águas da deusa. Frido em verdade já lutou inúmeras batalhas navais, das quais sempre saiu vencedor. Poderia se dizer que passou toda sua vida de marujo e depois de Capitão, rechaçando investidas furiosas de piratas às praias Dantsemianas, em sua maioria de porto livre. Alguns chegam a afirmar que Frido se tornou ao longo dos anos em um especialista em lutar contra tais bucaneiros.

Sacerdote de Blator Katrius Dejanim, O Senhor da Guerra

Líder da Sacra Escola de Guerra, Katrius ao que tudo indica possui a mesma liga guerreira que seu irmão Kolich e foi forjado no mesmo fogo aguerrido que o general das tropas de Dantsem. Em verdade Katrius também é um grande guerreiro e um líder excepcional e com o diferencial de que Katrius é abençoado pelo deus da guerra com seus milagres, pode-se dizer que Katrius é um oponente terrivelmente mais poderoso que seu irmão.

Para a sorte de Dantsem, Katrius assim como Kolich lutam pelo reino e não contra ele, aliás, Verrogar já conta com sacerdotes de Blator e Crezir demais em suas fileiras, o que torna a tarefa de derrotar os verrogaris digna de um gigante. E é exatamente isso o que Katrius e Kolich estão sendo para o reino, verdadeiros gigantes. Katrius é indiscutivelmente digno de seu título de Senhor da Guerra, e através da Sacra Escola de Guerra maneja os melhores e mais experientes guerreiros de Dantsem.

A pedido de seu irmão e do monarca Azuma, Katrius tenta aprontar guerreiros capazes em caráter de extrema urgência. Katrius tem apelado a seu pai Blator com constância a fim de que alcance seus objetivos, e de fato Katrius tem feito o melhor possível, nada menos pode ser dito de seus esforços e qualquer homem que conteste isso é verdadeiramente louco.

Conselheiro real Eldem Eldinir, O ponderado

Sumo Sacerdote de Maira muito experiente e capaz, Eldem tenta com todas as suas forças trazer a calma e a ponderação aos ouvidos do monarca afim de que decisões precipitadas não incorram erros ainda maiores, o que de fato só agravaria o estado da guerra no reino. Esta tarefa tem se mostrado das mais difíceis e fica evidente que a cada dia que passa, que é quase impossível manter a calma nos salões do rei, quando o povo grita e sofre lá fora os horrores da guerra contra verrogar. Apesar disso Eldem tenta incessantemente evitar que o desespero atinja o monarca e as lideranças do reino. Eldem mantém bastante contato com o sacerdote de Sevides Lidjinir, e ambos parecem manter os mesmos pontos de vista sobre os males que se abatem sobre o reino.

Sacerdote de Sevides Lidjinir Alpini, O sábio

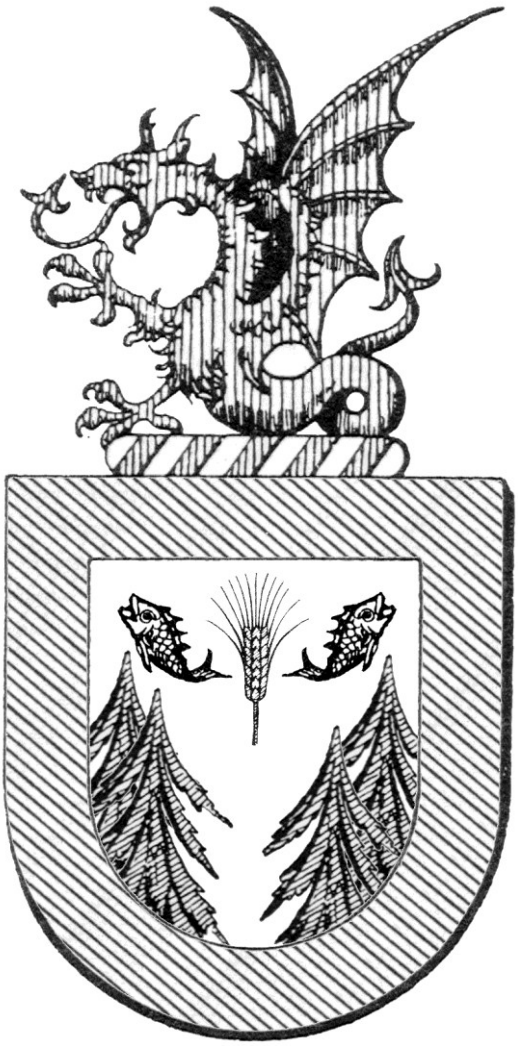
Lidjnir Alpini é um ícone para o povo de Dantsem, um exemplo de resignação à tarefa sacerdotal e de fé nos deuses. Do alto de seus duzentos anos élficos de experiência Lidjinir é um sábio dentre homens, o que o faz extremamente querido pelo povo. Dizem os boatos que correm o reino que seus cultos são bálsamos curativos para as chagas espirituais que assolam a população, e que a seu próprio modo, Lidjinir desenvolve um trabalho de vital importância pela manutenção da fé do povo não só nos deuses, mas inclusive no monarca e nas lideranças do reino, e nas suas respectivas capacidades de livrar o reino do pior. Por isso Lidjinir prefere estar onde "os mais necessitados" estão, segundo suas próprias palavras e onde ele julga poder ser mais útil nessa hora negra que se abate sobre o reino. Aparentemente até o presente momento o monarca ainda não compreendeu o modo de pensar de Lidjinir, e insiste em convidá-lo aos salões reais a fim de que seus sábios conselhos possam ser ouvidos por aqueles que tentam, da melhor forma decidir o destino do reino. Mas até agora o velho sacerdote de Sevides nega-se.


A GUINDAM
Mutina
FLORESTA DE GIRONDI
Rapso
Calisto
FLORESTA DE CALISTO
Capela
Rio Lara
MONTES PALOMARES
Litória Nova
Obrem
Luna
Litória
Fontenova
Lagia
Daria
Magiara
Lubliama
Caliana
FLORESTA DE FIORNA
Marana
trúcia
Seviala
Chipara
Verrogar
Aberdim
Sensera
MONTES SOLOMOR
TREVAS
Portiara
Porteval
Treva
FLORESTA DE MARVIOM
Rio Corbei
Montes Dourados
Calinior

3.6 Marana

"Sim, o povo é extremamente poderoso. O segredo é não o deixar descobrir isso. Você tem de saber manipulá-lo. Dê ao povo o que ele acha que precisa e poderá tirar-lhe o que quiser. Um homem esquece mais facilmente a morte de seu filho do que a perda de seu dinheiro."

Augustu Zeneri VI, "O Tirano" – Rei de Marana



Marana sempre foi tida, em todo Mundo Conhecido, como uma terra de exuberante esplendor e inegável semelhança com, ao que dizem, a maior e mais evoluída de todas as cidades tagmarianas, Saravossa. De fato, isso não é de forma alguma uma inverdade, posto que a poderosa e bela influência do extinto reino dos Moldas foi o fermento que concebeu essa fantástica nação, exemplo vivo de até onde a influência Molda se estendeu na porção norte e central de Tagmar.

Sua geografia é caracterizada por longos planaltos e planícies cobertos com uma abundante vegetação rasteira, com destaque para sua grama sempre verde. A porção mais norte do reino é bem montanhosa, o que acaba por determinar um clima bem diferente para essa parte do reino, variando de bem frio no outono e principalmente no inverno, a um forte calor na primavera e principalmente no verão; sem dúvida efeito da grande aproximação com os Palomares. Entretanto, da porção central ao sul do reino, o clima é bem mais ameno e propício ao cultivo de uma grande variedade de culturas, que sem dúvida nenhuma são bem conhecidas nas mesas locais, e até nos reinos vizinhos, o que coloca Marana também como um forte reino agrícola. Destaque para o bom clima na porção mais leste do reino, onde a presença da imensa floresta de Fiorna funciona como um bálsamo para as cidades próximas e vilas vizinhas, tornando a umidade relativa do ar bem alta e o solo extremamente fértil. Sem contar que a floresta é responsável por quase todo suprimento de madeira do reino.

De uma forma geral há sempre uma grande presença de árvores espaçadas sendo normalmente coníferas, exceto na beira dos rios e nos pequenos bosques espalhados pela região, onde árvores frutíferas podem ser encontradas. A terra em todo o reino é bem fértil, apesar de não raro, eventuais problemas com uma espécie de formiga local, cabeçuda e de um característico vermelho fogo, chamada pelos locais de "formiga de fogo", cuja picada gera grandes coceiras e podem levar até a febre, dependendo da quantidade de veneno administrado, ou da constituição física da pessoa atingida, podendo destruir lavouras inteiras. Os minérios mais comuns são: estanho, cobre, zinco e ferro, encontrados com certa dificuldade em cavernas e rios. Nos últimos tempos alguns dos famosos e assustadores lobos cinzentos de Filanti tem cruzado as bordas de Gironde em direção a Marana a fim de disputar território com os predadores locais, os mais atingidos por esta praga é sem dúvida a cidade de Litória, que já começa a querer se especializar em caçar e comercializar pele de lobo. Apesar dos lobos ainda causarem muito medo, alguns já vêem nisso a possibilidade de um bom negócio.

O país possui boas estradas, construídas para suprir a necessidade de transporte de suas caravanas internas, bem como as que chegam dos reinos vizinhos, o excedente da produção não chega a ser numa quantidade que poderia se caracterizar em um comércio maior, mas de fato os grandes e pequenos fazendeiros que moram próximos as fronteiras, vendem seus excedentes para seus vizinhos. As estradas até bem pouco tempo eram muito bem cuidadas, mas devido aos últimos acontecimentos, a preocupação das autoridades regentes com o processo de militarização a que esse passa, começa a

deixar suas sequelas nesses pequenos e importantes detalhes administrativos, entretanto sabe-se que elas não chegarão a estar em más condições posto que elas são vitais para a boa movimentação das tropas.

Na porção sudeste do reino a pescaria é uma atividade de grande destaque e constitui a grande fonte de renda das vilas e cidades mais próximas ao mar. A principal cidade nessa parte do reino é Sensera, onde apesar da distância do mar, é possível encontrar uma grande variedade de gêneros marinhos em seu mercado, habilmente abastecido por comerciantes das pequenas vilas litorâneas. Marana possui uma boa frota de barcos pesqueiros, que são mais numerosos do que compostos por barcos de grande porte. Até agora Marana carece de uma boa frota marítima de guerra, o que já da claras demonstrações de mudar, a julgar pela frenética movimentação em algumas vilas mais ao leste do reino, e no recente surgimento de novos estaleiros.

Surgido da união de diversos pequenos reinos, que alguns dizem ter ocorrido por volta de 750 D.C., Marana era um grande reino que se estendia do Lago Denégrio até o Mar do Leste. Devido a influência dos antigos Moldas, que se encontra ainda arraigada em seu povo e pela insegurança em relação aos seus vizinhos mais belicosos, Marana – embora um reino pacífico – conta com um forte sistema de defesa, reunindo enormes exércitos que patrulham toda a extensão de suas fronteiras. Em 1250 D.C., os Verrogaris, com o apoio das tropas Bankdis, invadiram o território leste do reino. A guerra contra o poderoso reino de Verrogar se estendeu por muitas décadas, culminado com a queda de Marana, em 1289 D.C., tendo todo seu território subjugado pelas forças demoníacas... A partir de então, um longo e negro período se seguiu, onde os cultos aos deuses foram duramente reprimidos e o povo cruelmente escravizado. Mesmo sobre forte opressão o povo de Marana manteve sua fé, proferindo orações ocultas em templos clandestinos. Entretanto, os dias negros finalmente passam e com a derrota da Seita, o clero de Selimom sob a orientação da corte de Saravossa assume o controle do reino, permanecendo no poder até a morte do Mais Sábio, em 1450 D.C. Um ano depois, diversos reinos de Tagmar desligam-se oficialmente de Saravossa, inclusive Marana e, sem a presença de seu idealizador, chega ao fim a Unificação e Elberto Zeneri IV, ao casar-se com uma descendente direta da família real de Marana, assume o trono do reino, dando início a uma nova Era ao reino.

Governo

O sistema de governo Maranense é uma monarquia democrática hereditária, onde o filho mais velho do rei, exceto em caso de morte, doença incapacitante (como coma ou insanidade) ou reprovação de grande parte do senado, assume o trono. O antigo rei era Elberto Zeneri IV, "O justo", que infelizmente passou ao reino de Cruine e deixou o poder nas mãos de seu único filho, Augustu Zeneri VI, que muitos ultimamente estão chamando Augustu, 'O Tirano'.

Ao lado do rei governa o Conselho dos Sábios, também chamado de senado, e que é composto por 10 representantes do povo, dois para cada região, numa eleição feita, normalmente, a cada cinco anos. A nobreza é composta por membros das famílias fundadoras, antigos comerciantes que enriqueceram o suficiente para comprar um título, e descendentes de antigos heróis, apesar da honra e do heroísmo já terem sido esquecidos por muitos em favor do acúmulo de terras, gerando grande conflitos e boatos de fantasmas em busca da honra perdida.

A família Zeneri é atualmente a família real, tendo o arquiduque Elberto Zeneri assumido o poder, logo após o fim da Unificação. Para isto, ele casou-se com a herdeira da antiga família real Esmeralda, apoiado pela maioria dos nobres locais. O repúdio inicial à ex-família real foi grande nos primeiros anos, porém, este se diluiu em parte com o tempo, principalmente porque alguns bravos membros da família tinham se tornado heróis, dando suas vidas na luta contra os demônios da Seita.

O rei Augustu Zeneri VI assumiu o governo há 4 anos, logo após a morte de rei Elberto Zeneri IV, seu pai. Sua mãe, Eurídice Zeneri, está muito doente, e encontra-se sob os cuidados da "Casa Real de Cura". E seu único irmão, Orsini Zeneri, exímio diplomata (ao contrário do irmão), está em viagem de negócios no reino de Filanti, tentando angariar a confiança dos nobres locais e, principalmente, entender o por que, da mudança tão brusca de atitude em relação ao reino de Marana. A pesar de Augustu dar mostras de ser um rei forte e de não temer a guerra, Orsini sabe que a verdade não é bem essa, e que uma guerra aberta com Filanti seria catastrófica.

A milícia, que antes se resumia a alguns prebostes e uns poucos sargentos, tem aumentado de maneira surpreendente, os prebostados estão surgindo em todas as cidades, e os coletores de impostos estão sendo vistos cada vez mais nas ruas até das pequenas vilas nos dias de hoje. Afinal, armar um reino e

formar um grande exército custa de fato muito dinheiro. O aumento do contingente das milícias tem seu lado positivo, brigas e contendas são mais facilmente controladas; as agressões físicas passaram a ser advertidas com multas, tudo passa a ser motivo de angariar mais dinheiro para os cofres reais. Quando a violência é perpetrada contra membros do governo, seja simples agressão, roubo, sequestro, etc... a multa é ainda mais vultosa, e a desculpa que paira na boca de todos os tenentes é que um crime contra um membro do governo é um crime contra a coroa. É claro que por mais que o poder real se esforce em conter os roubos, a corrupção acaba sendo impossível de se conter de forma completa, e alguns prebostes têm feito alguma fortuna com pequenos desvios.

"Todos" os assassinatos são ("deveriam", seria a palavra certa) punidos com o rigor máximo, que inclui mutilações, prisão e morte. Contudo, as leis não se aplicam as pessoas de posses. Os ricos e nobres pagam o esquecimento de suas faltas e a indulgência real com bastante ouro. Mas quando o infeliz é uma pessoa simples, incapaz de pagar a multa por seu crime, este fatalmente acaba sofrendo as mortificações da lei. Todo prisioneiro é considerado escravo a serviço da coroa, podendo ser vendido em mercados estrangeiros, normalmente em Verrogar, ou enviados para toda sorte de trabalhos forçados, seja nas minas, seja nas carvoarias, na extração de árvores ou até mesmo no cultivo de víveres que devem preencher os celeiros reais, bem como os militares.

O exército maranense é um organismo em crescimento, devido ao fato do reino ser essencialmente devoto de Selimom. Não havia uma grande preocupação com esse aspecto belicoso, porém, os últimos acontecimentos na política externa e os posicionamentos tomados pelo atual monarca, começam a mudar drasticamente esse panorama. Hoje já existem dez tropas constituídas, ainda que em oito delas a maioria dos seus membros, com exceção talvez dos oficiais, sejam camponeses recém-convocados, e que não possuem sequer o devido treinamento, o que faz das tropas maranenses não profissionais e extremamente inexperientes. O grupo de elite dos exércitos maranenses é quase a única força militar profissional do reino e são chamados de "Os Iguais", enquanto as tropas recém-criadas foram chamadas de "Legiões".

Alguns mercenários começam a ser contratados para constituir um exército profissional à parte. Essa determinação do monarca desagradou bastante alguns de seus súditos mais importantes, posto que exércitos de mercenários possuem uma lealdade ao menos duvidosa, mas Augustu replica energicamente que situação extrema pede medidas extremas. A única salvação para a inexperiência dos exércitos maranenses, caso o reino venha realmente a entrar em guerra, pode vir na figura da pessoa mais improvável para esse tipo de situação, o alto Sacerdote de Selimom em Marana, Echoriom Anoriel, um Elfo Dourado bem sábio e antigo, que tem mantido nos últimos tempos um intenso contato com o Sumo Sacerdote da Ordem de Selimom em Marana, Elros d´Galatel, para o qual Echoriom tem solicitado incessantemente a intervenção dos Pacificadores, exército de elite da Ordem de Selimom. Elros não tem se demonstrado insensível ao problema maranense, contudo, ele sempre responde a Anoriel que deslocar os pacificadores até Marana pode ser um problema grave, e que a única forma de fazê-lo talvez seja por mar.

História Recente

Elberto Zeneri IV "O Justo", fora realmente um dos maiores reis de Marana, durante seu reinado de quase quarenta anos Marana foi sem dúvida um ótimo lugar para se viver, não só para os ricos e poderosos, mas, na medida do possível, até para os menos favorecidos. Elberto não foi um grande general, tão pouco um grande conquistador, mas acima de tudo Elberto foi o que Marana mais precisava: um grande administrador. Após o fim da Unificação Elberto re-estruturou todo o sistema de impostos do reino, melhorou alguns pontos, extinguiu outros, e de uma forma bem justa. Elberto até criou algumas novas taxas de impostos para cobrir algumas falhas na estrutura governamental, mas esses valores eram de tal forma justos e tão bem colocados para o povo, que nem isso manchou a figura do monarca. Zeneri como fiel devoto de Selimom sempre fora adepto da paz, e durante esses quase quarenta anos de reinado o povo sinceramente viveu mais feliz devido à completa ausência de guerras, internas e externas. O total apoio da coroa ao clero de Selimom deu a estes fundos monetários e liberdade de ação para espalharem a bênçãos do deus da paz por todo o reino.

Elberto também era amante das artes e do saber, e boa parte dos fundos arrecadados com os impostos foi remetido de uma forma bem visível em infra-estrutura e incentivo as artes em geral, o que fez de Marana um reino muito belo e com uma população bem culta. Como administrador Elberto não ignorava que o comércio é ponto crucial para a sobrevivência de um reino, sendo assim, as principais estradas e rotas comerciais por todo o reino estavam sempre em ótimo estado de conservação, sem

contar que em pontos estratégicos estas eram muito bem guardadas por torreões, normalmente com a presença de seis ou sete membros da milícia em cada torre. Toda caravana mercante que passasse por estes postos de controle deveriam pagar uma taxa que era revertida na conservação das estradas e no soldo da milícia que guarda as mesmas.

Entretanto, esses bons dias se foram com a morte do "Justo", e agora seu filho Augustu Zeneri VI "O Tirano,", assumiu o poder de forma fulminante, demonstrando que o novo monarca pretende comandar o reino com mão de ferro e que não haverá tolerância ou piedade para oposições ou opositores. A primeira atitude de Augustu ao colocar a coroa sobre a cabeça foi de destituir (e secretamente ordenar a morte) o "fraco" general das tropas maranenses que serviu fielmente seu pai durante todo o seu reinado, Farim Amec, "O calvo", e colocar no poder um homem de sua inteira confiança, e que compartilha de seu turvo ponto de vista: um conhecido fomentador de guerras de nome Karr. Karr é um temível gigante, de cabelos amarelos e olhos verdes, mais de dois metros de altura e de pouco mais de 30 anos. Abertamente, Karr é um profundo devoto de Blator, mas muitos que o conhecem pessoalmente já se perguntaram pelo menos uma vez se não é para Crezir que ele deveria jurar sua fé. Karr é um homem de guerra e não de paz, e se este não estiver fazendo guerra com os países vizinhos, estará massacrando o povo, ou não estará satisfeito. Essa terrível energia destrutiva que emana dele não pode ser facilmente canalizada ou represada. Sabe-se que Karr não é maranense, até seu biótipo físico denuncia sua origem estrangeira, mas não se sabe ao certo de onde que o atual general de Marana vem, apesar de muitos especularem que ele vem das terras do norte, mais especificamente de Filanti.

Com o apoio de Karr, e consequentemente do exército que Karr mantém sob seu comando através de seus oficiais de confiança, que pelos traços raciais compartilham da mesma origem do general; a segunda decisão política pública que o monarca tomou foi decretar a renovação do Conselho dos Sábios, e mais uma vez secretamente ordenou a Karr que desse cabo de todos os seus membros atuais. As razões para tal eram bastante óbvias: o Conselho dos Sábios se opunha a quase todas as decisões tomadas por Augustu, mediante a isso ele simplesmente resolveu acabar com o problema. Augustu agora se ocupa em escolher os nomes certos para criar o seu próprio conselho de sábios, contrariando totalmente as determinações implantadas por seu falecido pai e seus antepassados.

Sua terceira atitude no poder não poderia ser menos chocante e destrutiva, sem consultar a ninguém (a não ser Karr), e por motivos até então desconhecidos, Augustu simplesmente ordenou o fechamento da secular Biblioteca Real, construída com a ajuda dos Elfos Dourados. Karr mais que depressa se apossou dela e fez lá seu quartel general particular, mantendo agora sob sua influência direta o prédio da milícia e a biblioteca. Karr não tardou a proibir a entrada de todos seus antigos funcionários no prédio, declarando que agora ele era um complexo militar, e não economiza palavras e tratamentos rudes aos de origem élfica, principalmente os dourados, o que tem criado um grande êxodo destes de volta para Âmiem.

O último fato estarrecedor de que se tem notícia é que um levante está se criando pelos lados da Floresta de Fiorna, nada que já não fosse esperado depois das catastróficas medidas do novo rei. Dizem que tudo começou após o desaparecimento do sábio de nome Rofir, que era o representante de Kaliana no Conselho dos Sábios. Esse levante aparentemente está sendo liderado por três homens desta cidade. Esse movimento que até agora corre sem maiores intervenções do monarca ou de seu general, está ganhando corpo rapidamente e dentro em breve talvez já não seja possível parar essa máquina de guerra que ameaça levar Marana ao caos total.

O Povo de Marana

A população maranense é composta como em quase todo o Mundo Conhecido de uma maioria humana, com a diferença de que em Marana essa maioria não é assim tão absoluta como em outros reinos mais xenófobos quanto a membros de outras raças. Os humanos de Marana são pessoas de estatura média, de tez variando de branca a levemente morena, com cabelos normalmente encaracolados, e cor entre tons de castanho e preto. Possuem normalmente poucos pêlos no corpo, mas é comum o cultivo de barbas, ainda que regularmente aparadas junto ao rosto. As pessoas comuns normalmente trajam robes de algodão presos sob ombro esquerdo, no caso dos homens, e em ambos os ombros, no caso das mulheres, com um grande destaque para a cor branca em ambos os sexos. Todos de uma forma geral tendem a ser agradáveis e acolhedores, gerações e gerações seguindo os elevados preceitos de Selimom, acabou por estabelecer esse forte traço cultural. Os maranenses de uma forma geral são muito voltados para todas as formas de arte, podendo ser facilmente encontrado toda uma sorte de artífices, porém muito poucos ferreiros, até bem pouco tempo atrás aqueles que viviam da fabricação de utensílios de guerra tinham

uma renda bem limitada. São também, de uma forma geral, bons anfitriões e afeitos a boa mesa e um bom vinho, sendo também muito apreciado por estas paragens o fumo, com destaque para as afrodisíacas ervas dos pequeninos.

Aqueles de passagem por essas terras poderão também encontrar uma grande quantidade de meio-elfos, ou meio-humanos se preferir. Estes se mesclam perfeitamente entre os humanos e fazem parte do cotidiano do reino de forma indistinta, não há qualquer discriminação a esses por parte dos nativos, e aqueles menos afeitos a esse tipo de tolerância podem se sentir um tanto desconfortáveis em solo maranense. Muitos meio-elfos são artífices e suas obras híbridas entre o clássico élfico e o objetivismo humano são muito apreciadas por estas paragens, muitas das hospedarias e tabernas foram construídas e ornadas por pedreiros e carpinteiros meio-elfos.

Muitos elfos dourados também podem ser encontrados em todo o reino, mas principalmente na capital, Sensera. A grande maioria deles sem dúvida se encontra entre o clero de Palier, sendo inclusive o Grande Sacerdote do deus em Marana, um elfo dourado de uma das nobres casas élficas, Alirel Dariom. Alirel é um venerável elfo de mais de quinhentos anos de idade, mas os seus mais de cinco séculos de vida são insuficientes para ocultar tamanho poder que exala dessa figura de indescritíveis conhecimentos. Até aqueles que ignoram completamente a sapiência e o cargo de Alirel, não podem passar por ele despercebidos de seu peculiar magnetismo. Outros elfos dourados podem ser encontrados no clero de Selimom, bem como seu grande sacerdote Echoriom Anoriel, que assim como Dariom, é um elfo dourado. Alguns outros elfos dourados estão filiados a Escola Real de Magia, habilmente comandada por um humano de nome Lúcio Bardi III. Os elfos dourados filiados a Escola são todos altos magos, e alguns possuem pelo menos três vezes a idade de Lucio e talvez até de maior conhecimento, mas Lucio da mostras de ser um líder muito competente.

Com essa forte presença élfica e meia-élfica em Marana, tornou-se até razoavelmente "comum" deparar-se com elfos florestais, seja caminhando em bandos, seja sozinhos. Boa parte pode ser encontrada principalmente na porção mais a leste do reino, próximo a floresta de Fiorna, onde eles parecem possuir uma "base" particular, no melhor estilo "se você não é elfo, não é bem-vindo". Alguns florestais podem ser encontrados morando nas vilas ou cidades em meio às comunidades humanas, mas sem dúvida a grande maioria se concentra dentro da floresta de Fiorna. Os rastreadores que protegem as bordas da floresta são conhecidos por sua intolerância, e exceto pelos lenhadores das vilas próximas, em maioria devotos de Maira que mantêm um culto forte a deusa, realizando inclusive vários festivais em homenagem a Vet e Nil, e que tem um acordo especial de extração com os guardiões da floresta, todos os outros curiosos costumam não ser bem vindos.

Muitos pequeninos podem ser encontrados em solo maranense, os membros dessa peculiar raça parecem gostar muito dessas terras, sendo Marana e Ludgrim, talvez os dois reinos que possuem mais membros desta raça. Estes podem ser facilmente avistados em Litória, Magiara e até mesmo em Kaliana; com largo destaque para Litória onde suas fazendinhas podem ser avistadas ao longo de toda a paisagem, dando um formato todo especial para essa porção do reino. As três famílias, ou clãs como eles preferem, maiores e mais abastados são os Cova-Rasa, os Broca-Terra e os Toca-Funda.

Os Cova-Rasa possuem uma invejável lavoura de leguminosos em Litória, o método de plantio parece ser segredo de família e aparentemente é do lucrativo comércio desses víveres que advém a fortuna e a fartura do clã. De fato, todos os seus legumes crescem geralmente três vezes mais que os legumes comuns, e todos depois de preparados possuem um gosto adocicado bem característico como se tivessem sido adubados com mel.

Os Broca-Terra de Magiara são um clã de renomados mineradores e artífices, que extraem a matéria prima de seus trabalhos em sua maioria dos últimos picos dos Palomares. Esses habilidosos pequeninos trabalham entre outros o metal de uma forma no mínimo peculiar, o segredo da confecção de suas peças e jóias certamente é guardado a sete chaves, e talvez Magiara seja um dos poucos lugares do Mundo Conhecido onde se pode encontrar um pequenino ferreiro. Os Broca-Terra tem uma (na medida do possível) estreita ligação com os anões que vivem em Magiara e nos arredores dos Palomares, e ao menos à primeira vista estes parecem se entender muito bem cada um a seu jeito.

Os Toca-Funda de Kaliana são uma espécie de banqueiros-comerciantes, na verdade eles emergiram como hábeis comerciantes de víveres que com a prosperidade passaram a comercializar toda a sorte de especiarias. Quando suas tocas já estavam tão abarrotadas de mercadorias quanto de dinheiro, estes passaram a emprestar um pouco dinheiro para nobres, pequenos, médios e grandes comerciantes das

redondezas que se encontravam com problemas financeiros. Com o passar do tempo eles começaram a "pegar o gosto" pela coisa e expandiram suas companhias por todo o reino. Os Toca-funda são agradáveis e desconfiados, e sempre que possível darão preferência para negociar com os da mesma espécie. Hoje todas as cidades do reino possuem ao menos uma de suas companhias.

Os anões por outro lado são bem raros de se encontrar nessas paragens, exceto em Lubliama, seus arredores e nos sopés dos Palomares, onde suas ancestrais comunidades podem ser facilmente encontradas. Os anões não costumam vagar pelo restante das terras do reino, e ainda que seja possível encontrar um anão morando em uma das vilas ou cidades dos humanos, a probabilidade é muito pequena, existem elfos e meio-elfos demais em Marana para que estes considerem a vida fora de suas comunidades agradáveis. Como não poderia ser diferente, os anões de Marana são exímios ferreiros e artífices em geral, mas com uma visível preferência para metais e jóias. Os Palomares provêm a eles toda ou quase toda matéria prima necessária para suas atividades, todo o restante é comercializado com caravanas que passam por ali de tempos em tempos. A têmpera anã, mais a intolerância com outras raças faz que estes se fechem cada vez mais em suas comunidades. Nestas é visível a presença de altares de Blator e principalmente de Parom, a este foi erguido até um belíssimo templo na vila de Rarurg, que fica localizada incrustada na rocha a nordeste de Lubliama, o templo a pesar de bem rústico é uma pérola das artes anãs. A vila leva o nome do seu morador mais antigo, Rarurg é um mestre anão ferreiro de mais de trezentos anos, que em sua juventude foi aventureiro e fiel devoto de Crezir, mas que agora se devota fervorosamente as artes de Parom. Os séculos de experiência, parece que só agravaram o senso de humor deste, mas sua arte é fantástica.

Selimom ainda é o deus mais adorado, sendo comum a presença de seus sacerdotes e homenagens a ele durante todo o ano, mas com a recém inclinação para as artes bélicas esse quadro tende a mudar drasticamente. Palier sem dúvida ainda é o segundo deus mais cultuado em solo maranense, seu clero começou a lançar suas bases por aqui após a maciça ajuda élfica na reconstrução do reino após a guerra da Seita. Somada a isso veio também a imprescindível colaboração dos Elfos dourados na construção da Biblioteca Real, que é sem dúvida nenhuma um grande atrativo para arcanos e estudiosos em geral, dizem que ela é uma réplica personalizada da grande biblioteca de Saravossa. Os deuses da natureza também são homenageados, mas este culto se dá em pontos específicos do reino. Maira, próximo a uma grande floresta, Ganis no litoral, Sevides numa área rural, etc... Os deuses da guerra eram muito pouco adorados, com pouquíssimos sacerdotes andando pelo reino, sendo a maioria do estrangeiro, não havendo grandes templos e nem festas correlacionadas.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Sensera

A capital do reino de Marana encontra-se situada na porção sudeste e seu clima é ameno durante grande parte do ano, diferindo do resto do reino. Localizada em uma planície fértil, é circundada por algumas fazendas, dando-lhe um aspecto diferente das cidades tagmarianas setentrionais. Três grandes portões dão acesso à cidade, e estão no norte, oeste e leste, cada um deles guarnecido por uma grande torre de vigília. Devido a atual administração do reino o Portão Norte está ganhando mais uma torre. Uma colina protege a cidade ao sul, e é conhecida como a Colina dos Grifos, a origem desse nome está perdida, porém recentemente, um grupo de estudiosos descobriu uma grande caverna na parte escarpada da colina, mas as pesquisas foram interrompidas após a morte do Rei Elberto, o atual rei parece não possuir fundos para tais coisas. Várias obras estão sendo feitas por toda a cidade, e todas elas têm motivos ou aspectos militares, o que desagrada grande parte da população. Poderia ser dito que Sensera "está em obras", pois existe um projeto para revitalizar as estruturas militares e construir muitas outras novas. A cidade está repleta de carpinteiros, pedreiros e artesãos de todo o tipo, que percebem esse estado como uma grande oportunidade de acumular moedas.

Outra atração da atual Sensera são as execuções públicas, que ocorrem quase diariamente na antiga praça do comércio, que hoje é chamada de Praça dos Abutres. Desde que o rei Augustu subiu ao poder, muitos "conspiradores" foram presos, e a pequena masmorra da cidade não suporta mais essa grande leva de prisioneiros que ocorrem a esta quase que diariamente, o que tem tornado o trabalho de carrasco um lucrativo negócio na capital. Como uma das cidades mais desenvolvidas de toda Tagmar, pode-se dizer que Sensera passa, nos dias atuais, por um período negro, que muitos creditam à atual política na região da Fronteira, outros tantos acreditam que a influência de Filanti já tenha chegado até a cidade, e rezam aos deuses para estarem errados.

Litória

Litória sem dúvida é uma das cidades mais importantes e prósperas de Marana, situada no extremo norte do reino, esta faz divisa com o território de Filanti, e possui talvez o maior mercado do reino devido às facilidades que traz o rio Lara para embarque e desembarque de mercadorias. Litória também é um grande centro de comércio madeireiro uma vez que este negocia diretamente com as vilas de lenhadores situadas ao redor da floresta de Gironde, possuindo dessa forma uma grande variedade desse material. Litória tem cerca de quatro mil habitantes, sendo que desses, três mil são humanos e o restante divide-se entre pequeninos, meio-elfos, e uns poucos elfos florestais devido a grande proximidade com Gironde.

Litória se expandiu recentemente para o outro lado do rio formando a cidade chamada Litória Nova, o que tem sido fonte de incessantes atritos entre Marana e Filanti, uma vez que o Lara é divisa natural entre Marana e Filanti. A outra margem do Lara, portanto já é território filantiano, apesar de alguns insistirem em afirmar que os limites do reino filantiano é a floresta de Gironde e não o rio. Esses conflitos que ameaçam aumentar com a nova política externa maranense imposta pelo rei Augustu, estão sendo habilmente contornados diplomaticamente até os dias atuais apenas pela enorme astúcia do governante da cidade, o Visconde Tolomei Litori XII, um nobre velhaco e bonachão, que do alto dos seus quase sessenta anos de idade já conhece muito bem como governar o espírito dos homens. Mas de qualquer forma há uma grande tensão entre os filantianos mais do norte e os maranenses de Litória.

Com um grande contingente de bons artesãos entre seus cidadãos, Litória inclui em sua rede de relações comerciais cidades tão longínquas quanto Pontalina, para onde transporta suas mercadorias através do Lago Denégrio. Esse inclusive é um dos motivos da crescente preocupação do Visconde Bocacio em arranjar e garantir uma trilha segura através da floresta de Gironde, uma vez que as estradas que circundam a floresta em sua porção leste estão sob ameaças de interdição devido à peste lunense, que assola cada vez mais estas terras esquecidas pelos deuses.

Litória conta com mais de cinquenta estabelecimentos comerciais entre tabernas, hospedarias, estrebarias e ferrarias. Sendo estas dos mais variados tipos e estilos, podendo agradar assim a todo tipo de público, gostos e bolsos. Algumas que podem ser destacadas como importantes são: As tabernas “O Caneco” e “Coice de Mula”.

Magiara

Magiara, localizada ao norte do reino, próxima aos Palomares, ficou conhecida em todo o reino e até mesmo em todo o Mundo Conhecido como a “Cidade-hospital”, o que de fato não deixa de ser um “exagero” por parte dos bardos e faladores que espalham aos quatro ventos os prodígios realizados na cidade. De fato, Magiara possui um grande “centro médico”, ou melhor, um enorme complexo de casas de cura que atende aos seus habitantes e até membros das cidades vizinhas, em verdade os que possuem posses e estão próximos a Magiara costumam se deslocar até aqui a fim de ser livrarem de seus males devido ao bom serviço prestado por parte dos curandeiros. Os “médicos” são em sua grande maioria sacerdotes do clero do Deus da sabedoria, Palier, e do deus da paz, Selimom. Estes curam as doenças e ferimentos de seus pacientes através dos milagres e principalmente dos conhecimentos medicinais práticos, as ordens clericais costumam ser bem resguardadas de seus milagres posto que esses são bênçãos do seu deus e não devem ser usados levianamente. O governante da cidade, o Barão Arturi d´Magiar, a pedido do Rei Elberto quando esse ainda era vivo, solicitou aos cleros de Selimom e Palier que esses intensificassem a produção de unguentos, emplastos e ervas curativas a fim de que as Casas de Cura mantivessem um grande estoque, antecipando uma possível guerra com Verrogar.

Caliana

Caliana é conhecida como o modelo de cidade-escola maranense, sendo talvez o maior centro cultural do reino depois da capital Sensera. Com uma população local que varia entre cerca de três mil pessoas entre humanos, elfos, meio-elfos e pequeninos, Caliana é assim conhecida devido a seus inúmeros Colégios, Ordens, Guildas, etc... De pequeno ou grande porte, estes se fazem maciçamente presentes nessa porção do reino, sendo inclusive a Guilda de Artífices Pedreiros, muito conhecida não só dentro do reino, mas também em toda Tagmar. Não são poucos estrangeiros que antes da política de guerra de Augustu Zeneri VI, acorriam a Caliana a fim de aprenderem seus ofícios com verdadeiros mestres, e não foram poucos Mestres de Obras não maranenses que a Guilda dos Artífices Pedreiros formou ao longo dos anos.

A grande proximidade de Caliana com a Floresta de Fiorna faz com que se encontre de forma "comum" Elfos Florestais, seja de passagem, seja estabelecido como locais; muitos guardiões da floresta podem ser facilmente avistados patrulhando as cercanias, e à medida que a aproximação com Fiorna vai aumentando, estes também o vão em número. Por causa da grande quantidade de elfos florestais e meio-elfos, os anões tendem a manter uma enorme distância de Caliana, e caso algum seja visto por estas terras, quase com certeza ele está apenas de passagem, e provavelmente uma passagem bem rápida. Entretanto em termos de formação de cadetes e oficiais, Caliana pode ser considerada o maior centro de treinamento militar de Marana. As tropas reais de infantaria, posto que a cavalaria está voltando para os campos de treinamento de Chipara, bem como quase a totalidade das milícias, são recrutados por todo o reino e treinados em Caliana, pelo menos a base do treinamento é feito aqui. Com o advento da expansão militar pelo qual Marana está passando no atual momento, esse quadro de convocações e treinamentos vão consequentemente aumentar dramaticamente, e apesar de o monarca aparentemente ainda não ter se apercebido disso, Karr já começa a vislumbrar que Caliana terá que passar urgentemente por uma expansão a fim de abarcar tamanha demanda. O grande problema nesse intento é que os de ascendência élfica se opõem veementemente à nova política real e ao novo general das hostes maranenses, e Caliana ameaça ser o ponto de partida de uma guerra civil que já não se faz por esperar.

Chipara

Chipara é uma cidade em fase de reestruturação. Há cinco anos, depois de um ataque de dois dragões que vieram não se sabe de onde, a cidade perdeu mais da metade de seus prédios, bem como uma grande parte de sua população. O Rei Elberto "O Justo", ainda vivo na época, incentivou a migração para Chipara durante os anos seguintes, através de boas isenções de impostos, o que tem feito a cidade se recuperar rapidamente. A catástrofe, contudo, não foi esquecida e gerou fatos no mínimo inusitados, como por exemplo, a Escola de Combate Draconiana, que se dedica a formar guerreiros que têm como prova e meta final de seu aprendizado o confronto com um dragão e a vitória (obviamente...) sobre a criatura. Pelo que se sabe, nenhum aluno conseguiu ainda se formar.

Chipara sempre foi conhecida em todo o reino por ser um grande centro de criação de cavalos. Suas grandes planícies verdejantes são mais que propícias para a criação, pasto e treino desses magníficos animais. A maioria dos cavalos de guerra que circulam por território maranense e que não vem de reinos próximos trazendo forasteiros, certamente são de Chipara. O Próprio rei Elberto era um dos mais assíduos clientes desses belos animais de guerra, tendo um acordo comercial com o dono do maior haras da região, Oleg Asrarov. O acordo regia que Oleg deveria manter 50% de seus cavalos a disposição da coroa, e o rei se dispunha a isentar o comerciante dos devidos impostos. Um alto funcionário do governo ficava responsável por manter um inventário atualizado das transações entre a coroa e o velho Oleg, devendo constar no dossiê quantos cavalos de guerra leve e pesados eram fornecidos mensalmente. A maioria dos cavalos de guerra de toda a milícia vem do haras "Ferradura de Ouro" do velho Oleg. As corridas de cavalos são muito comuns nessas paragens, o que é um grande atrativo para viajantes e aventureiros em geral, onde certamente pode-se fazer um bom dinheiro. A maior competição de Chipara é anual e financiada pelos seus três maiores criadores de cavalos, Oleg Asrarov, a meia-elfa Helena Alinde e Cícero Urunar. Helena é conhecida por seus belos e obedientes cavalos treinados, e seu toque pessoal é visto em quase 100% dos cavalos que integram os serviços postais. Dos três, Urunar é o que mais tenta inovar e manter um produto diversificado, visto que vende tanto cavalos de guerra, quanto treinados, quanto comuns. Fatalmente não é especializado no treinamento de nenhum, dando essa vantagem aos seus concorrentes, mas alguns boatos dão conta que Urunar tenta trazer uns exemplares dos fantásticos cavalos de guerra pesado de Filanti, e uns belíssimos corcéis da Levânia. Talvez Urunar tencione criar esses animais com um toque maranense, talvez deseje criar uma raça totalmente nova cruzando as três raças. Devido à recente desgraça há quase seis anos essa competição não se realiza, mas agora que as coisas voltam a ir bem seus patrocinadores já anunciam o retorno da festividade para um futuro muito próximo.

Portanto, qualquer um que passasse por Chipara poderia tentar negociar um bom animal por um preço abaixo do "preço de mercado", porém nos dias de hoje após a coroação de Augustu Zeneri VI, com a possibilidade eminente de guerra e com o vandalismo aumentando de forma considerável o roubo de cavalos por aqui, as negociações não estão mais tão agradáveis como eram há uns poucos anos atrás.

Lubliama

Construída entre Verrogar e os Montes Palomares, Lubliama desde seu nascimento sempre foi um grande centro de produção de utensílios em geral, mas principalmente de armas, e com esse posicionamento geográfico não poderia ser diferente, com o reino mais belicoso do Mundo Conhecido à oeste e uma quase infinita jazida de minérios e metais preciosos à leste, não haveria porque ser diferente. Lubliama antes mesmo de receber este nome humano e passar a integrar oficialmente o território real sob a tutela da coroa maranense, já "existia" na figura de uma bem desenvolvida comunidade de anões artífices que habitavam o local. A "criação" da cidade e sua consequente evolução encorajada pela coroa, não ignorou de forma alguma a presença dos anões que por essas bandas, são quase tão numerosos quanto os humanos. Com uma população de seis mil pessoas, sendo que é possível contar mais de dois mil anões!! Lubliama vive claramente do comércio interno com o restante do reino, com o vizinho Verrogar, e da extração de suas matérias primas das montanhas. Entretanto após algumas rusgas com os verrogari, o comércio com estes resfriou-se e o perigo eminente de uma guerra aberta, tornou Lubliama subitamente em um lugar bem perigoso de se viver. Devido a isso muitas famílias humanas e pequeninas, que são bem poucos por aqui, já começaram a abandonar suas casas e emigrar para a parte mais central do reino. Os anões não dão qualquer demonstrações de arredar o pé de suas comunidades nos sopés das montanhas, e devido a isso Verrogar ainda sente uma pontada e receio em entrar desfilando na mesma, afinal quase três mil anões de mais ou menos uns trezentos anos de experiência, extremamente aborrecidos e lutando em seu próprio território, impõe certo respeito até para os ditos mais capazes guerreiros de Tagmar. A Liga de Forjadores, formada pelas lideranças artífices de toda Lubliama, sendo a grande maioria de anões, e comandada por Rarurg, atuam como um conselho restrito junto ao Conde Jacus Lubliam Daconi, nobre responsável pela cidade por apanágio há quase dez anos. Jacus anunciou recentemente a Liga a cerca de uma caravana filantiana enviada pelo próprio rei Augustu a Lubliama, a real razão dessa caravana ainda é desconhecida, e o monarca não revela nada acerca desse projeto quando questionado, mas a Liga como um todo teme uma aproximação maior da Seita através desses nortistas. O que tranquiliza de certa forma os Mestres Anões Forjadores é a consciência de que ao menor indício de guerra, estes podem se refugiar dentro da própria montanha, em seus incontáveis corredores escuros, conhecidos apenas por eles mesmos.

Portiara

Situada no extremo sul do reino maranense, Portiara é sem dúvida a maior cidade do reino, e sendo uma potência portuária e comercial, faz com que Portiara ultrapasse em tamanho e grandeza Litória, e compita em pé de igualdade com as maiores cidades portuárias de outros reinos. Não fosse pela grande distancia entre Portiara e o restante do reino, talvez esta fosse a cidade mais importante do mesmo, perdendo apenas para a capital naturalmente. Portiara tem aproximadamente seis mil habitantes, entretanto não há um dia em que não tenha umas sete ou oito mil pessoas em suas ruas, comprando, vendendo, fazendo intrigas e tramando o futuro. Inúmeras caravanas chegavam diariamente a Portiara como um verdadeiro mar humano, trazendo algumas mercadorias e partindo sempre mais abastecidas do que chegavam. Sem falar na constante presença de pelo menos vinte embarcações na imensa estrutura portuária, seja com a bandeira da coroa seja de outros reinos. Durante o reinado do rei Elberto, Portiara atingiu o seu ápice, o monarca a tinha verdadeiramente como a menina dos olhos, a paz e algumas tarifas de impostos "especiais" fizeram a cidade prosperar a olhos vistos. Elberto gostava tanto de Portiara que mandou construir no alto de um platô de onde se pode divisar todo o porto e o mar do alto de suas ameias, um magnífico castelo onde costumava passar seus verões, a estrutura é de tal forma tão magnífica que toda a corte de Sensera podia ser confortavelmente transferida e acomodada. Há em Portiara uma magnífica catedral de Ganis que fica exatamente no centro da cidade, onde é possível encontrar também outros templos, entre eles os de Palier e Selimom. Porém os novos ventos trazem preocupações demais para o Grã Duque Altrivius d´Portiara, um nobre senhor humano de cabelos grisalhos e no auge dos seus cinquenta anos, que possui um Forte no platô ao lado do castelo de verão do rei Elberto, de onde pode dominar toda a cidade. A guerra de Verrogar com Dantsem em seu quintal ameaça a própria serenidade da cidade, que por diversas vezes teve pequenos destacamentos verrogaris tentando pilhar Portiara em busca de víveres, dinheiro e até de algum divertimento, o que fez com que as negociações com esse vizinho não-grato quase cessassem por completo, e está obrigando Altrivius a triplicar sua milícia, e bancar um destacamento de elite (mercenários bem treinados) de quase duzentos homens, patrulhando constantemente suas fronteiras e fazendo furtivas incursões em território inimigo para se certificar em que pé anda a guerra e até onde essa pode prejudicar Portiara. Altrivius se esforça de todas as formas para não deixar transparecer esse clima de tensão que certamente vai diluir as atividades comerciais da cidade, mas ele próprio teme uma possível tentativa de anexação

por parte dos verrogaris. Altrivius está empenhado quase toda a fortuna de sua abastada família na construção de um exército particular que possa evitar essa catástrofe caso ela venha a ocorrer.

Fiorna

Na porção leste do reino, Fiorna é um dos poucos redutos "intocados" de resistência dos elfos no Mundo Conhecido. Os florestais e rastreadores em geral lutam ardentemente a fim de manter essas florestas livres da mácula trazida pelas outras raças, principalmente a dos humanos. Fiorna é o que se poderia chamar de uma área virgem, ou seja, a floresta nunca foi vítima de invasões ou depredações, um elfo que esteja entre suas árvores terá a sensação de que as estas conservam até certa "inocência" pueril do "mal" que assola as estepes do mundo exterior. Assim como Gironde, Melgundi, Aberdim, Tambar, Finlaril, Marviom, Siltam e até mesmo Âmiem, essas terras são "mundos" a parte, intocadas pelos não elfos, conservando sua consciência de tempos e tempos atrás, do Segundo Ciclo ou talvez até mesmo do primeiro. Para todos os pés não élficos que não sejam criaturas de Maira ou rastreadores, ter estado dentro de uma dessas florestas e ter vivido para poder se orgulhar é realmente motivo de grande honra. Fiorna é uma floresta viva tão secular quanto seus moradores, e a grama talvez seja jovem para se lembrar da juventude da floresta, mas os montes talvez se recordem da infância da mesma.

Rumores e Intrigas

Um boato que ganha cada vez mais força, é de que o general Karr nada mais é de que um homem da inteira confiança do conselheiro Ludur, e que este não passa de um fantoche do conselheiro que visa estender seus tentáculos mais ao sul contaminando assim o reino de Marana. Alguns dos mais atrevidos chegam a dizer que o próprio rei Augustu já jurou lealdade a Ludur e à consequentemente Seita, e suas incompreensíveis atitudes são nada mais que os primeiros passos da marcha da Seita sobre Marana.

Especula-se até que as expedições que o atual monarca enviou a Luna com o pretexto de buscar mais entendimento sobre o malefício que assola o reino lunense em prol de fabricar uma cura, não passam de uma fachada, e que em verdade, os sábios enviados buscam compreender a peste a fim de que o monarca possa utilizá-la como arma de guerra contra seus inimigos.

Dizem que a magia é bem vista em Marana, sendo a contrário de muitos outros reinos, permitida nos seus efeitos menos destrutivos. Os magos de fato são bem vistos por todo o reino, o que lhes vale certo prestígio, pois os maranenses possuem certa adoração às artes arcanas e há inclusive uma grande devoção a toda sorte de ciências ocultas. Por sua vez a Escola Real de Magia se encarrega de "controlar" os místicos e suas magias quando de passagem pelo território maranense. Dizem que existem postos de identificação em todas as grandes cidades do reino e até em algumas vilas, onde os místicos ao passarem pelos mesmos devem se apresentar e assinar seus nomes em um livro de controle. Nas grandes cidades, os destacamentos da milícia são acompanhados de pelo menos um estudioso das artes arcanas, que a serviço da Escola Real de Magia, ajuda a conter os excessos e identificar os efeitos mais dissimulados. É de conhecimento público que todo crime com envolvimento mágico é julgado por um conselho especial conhecido como Conselho dos Pares, que em verdade é um conselho composto por pessoas da maior confiança do monarca, estando entre eles inclusive o Arcano Mestre da Escola Real de Magia, Lucio Bardi III, que inclusive é um nobre maranense, terceiro filho do Barão de Bardi.

Personagens mais Conhecidos

Rei Augustu Zeneri VI, O Tirano

Augustu não é nada mais que a alcunha que seu próprio povo lhe legou, um tirano vil que não respeita nada que não seja o poder, curvando-se apenas aqueles que ele reconhece como possuidores de um poder maior que o seu. Jovem mimado e problemático desde sua infância.

Ganancioso e ciumento de seu direito de primogenitura e do poder proveniente da coroa, Augusto teme a boa índole de seu irmão e trama incessantemente pela sua perda. Alguns comentam discretamente que a mãe de Augustu, após descobrir a real natureza do filho e seus feitos secretos, caiu doente de desgosto e vaga entre a vida e a morte desde então, tendo muito poucos momentos de lucidez.

No princípio Augustu era apenas uma pessoa de índole má e que queria tudo para si. Suas aspirações iam de contra os princípios mais nobres cultivados por seu pai. Karr entrou em cena como uma alma gêmea, num passe de mágica, adivinhando os medos mais secretos de Augustu, e trazendo inúmeras promessas de poder.

General dos exércitos Karr, o Terrível

Karr é o que se poderia chamar de uma alma atormentada e sem qualquer chance de salvação. Um colosso desde menino, cresceu atormentando as crianças de sua vila com sua superioridade física. Até então ninguém dava maior importância para isso, até que com treze anos após uma discussão com um adulto na taberna da vila, Karr fez sua primeira vítima. Expulso da vila Karr ingressou na milícia de uma grande cidade que ficava muito longe da vila em que crescera, e assim teve treinamento e liberdade de ação para satisfazer seu instinto assassino. Sua carreira foi das mais turbulentas e sua constante insubordinação teve desfecho quando Karr foi humilhado em frente à tropa por seu superior, este teve sorte de sair vivo apesar de bem ferido e Karr foi expulso do reino. Recentemente retornou ao reino e acabou por indo servir a Augustu.

Orsini Zeneri, O Bem amado

Orsini não fosse por suas inegáveis semelhanças físicas com Augustu, e a palavra de sua mãe de que estes são verdadeiramente irmãos, poderia-se dizer que não eram sequer conhecidos, quanto mais parentes. De uma têmpera totalmente adversa da de Augustu, Orsini sempre foi o preferido de seu pai Elberto O Justo, que sempre soube que por ironia dos deuses ou não seu primogênito não deveria nunca reinar, senão o povo sofreria seu reinado como um flagelo. Em segredo Elberto preferia seu caçula, Orsini, e tinha planos que esse reinasse quando sua hora fosse chegada, mas aparentemente Augustu descobriu esse ardil e seu pai passou a Cruine ainda antes de seu tempo, acometido por uma súbita doença rara.

Devido às atenções de seu pai, Orsini teve a melhor educação que um filho de Marana poderia ter, tendo Echoriom Anoriel como seu preceptor e grande amigo, Orsini pode desenvolver dentro de si os mais elevados preceitos pregados pela igreja de Selimom. O povo de Marana adora o jovem príncipe com a mesma força que odeia Augustu, e esse fato trama fortemente contra a vida do jovem príncipe. Orsini desde que foi "presenteado" por seu irmão com o título de Arquiduque de Marana, já sofreu ao menos três atentados muito estranhos, ao ponto de Echoriom disponibilizar quatro de seus mais experientes Pacificadores para guardarem Orsini.

Alto Sacerdote de Selimom Echoriom Anoriel, O Bom

Echoriom nos negros dias de hoje no reino de Marana é o que se pode chamar de um estranho no ninho. Um elfo, ainda por cima dourado, duas características abertamente detestadas pela atual administração. Não suficiente sua proximidade e predileção por Orsini fazem de Echoriom o inimigo numero um de Augustu nos dias atuais. Muitos comentam que não sabem o porquê de o sacerdote ainda estar vivo, mas os poderes de Selimom não devem ser tão levianamente subestimados. Echoriom é um elfo muito antigo, talvez tanto quanto seu irmão de raça Alirel, e seu poder tem mantido sua vida e a catedral de Selimom até o presente momento.

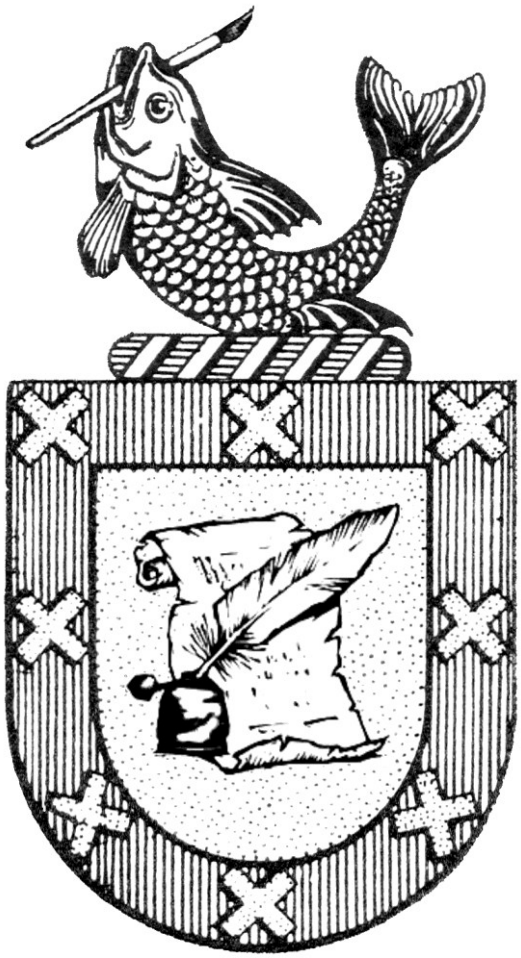
Echoriom sabe de tudo o que está acontecendo no reino, aliás, não é a primeira vez que ele vê essas forças malignas se esgueirando por entre os salões reais ameaçando a vidas dos povos através da corrupção de seus reis. Por isso mesmo Echoriom tenta convencer Orsini a ir à missão diplomática a Ludgrim e lá permanecer em segurança sob os cuidados de Elros até que o pior tenha passado. Mas Orsini nega-se a abandonar seu povo e partiu em missão diplomática a Filanti para tentar acalmar a tensão entre as duas nações. Echoriom teme profundamente pela vida do príncipe, uma vez que sua morte em solo filantiano seria o pretexto que Augustu busca para uma guerra.

Alto Sacerdote de Palier Alirel Dalirom, O sábio

Alirel do alto de seus 500 anos é certamente um dos elfos Mais Sábios de todo o Mundo Conhecido vivendo fora de Âmiem, e assim como Echoriom, Alirel também sabe exatamente o que se passa no reino e também não é a primeira vez que vê pessoas surgirem com suas falsas promessas. Só que diferentemente de Echoriom que arrisca gravemente sua vida insistindo em uma permanência forçada no campo do inimigo, Alirel já anunciou abertamente que está finalizando os preparativos para deixar o reino e dirigir-se provavelmente a Âmiem. Secretamente Alirel deseja apenas passar por Âmiem para informar seus irmãos sobre a real situação no reino de Marana, e depois rumar para o Lar. Para Augustu essa informação foi um alívio, pois este assim como Karr, teme enfrentar o velho elfo.


Portis
Pechara
Rio Topeu
Estenorial
Maginor
DANAVALHA
Calisto
FLORESTA DE CALISTO
ESTA DE RONDI
Rapso
Rio Lara
Litória Nova
Obrem
Luna
Franges
Litória
Varteli
Dariati
Lagia
Magiara
Porto Coral
Lubliama
Caliana
FLORESTA DE FIORNA
Marana
Chipara
Aberdim
Sensera
MOR

3.7 Luna



"A peste?! Shhhhh... Não se fala disso por aqui, forasteiro! Como eu sei que você é de fora? Bem, só forasteiros não sabem ficar de boca fechada. O quê, Informações? Não, não sei de nada. Tesouros? És um salteador por acaso? Foi para isso que veio para Luna? Pois então saia de Obrem e vá para o leste, em direção as terras esquecidas, é lá que você vai encontrar o que quer, e bem mais..."

Cidadão Comum de Obrem, Luna.

Luna situa-se no litoral leste do Mundo conhecido. Suas fronteiras são Portis e Porto Livre ao Norte, Filanti à oeste, Marana ao Sul e o Grande Mar do Leste a Leste. Seu clima varia entre o subtropical, ao norte, e o temperado, mais ao sul. A vegetação também varia bastante. No extremo norte, estende-se uma floresta um pouco mais esparsa (similar à mata atlântica), no centro, campos extensos, com bosques e algumas árvores e, ao sul, uma floresta semelhante às florestas temperadas, com uma grande floresta proeminente, a floresta de Fiona.

Luna é conhecida como a terra que produz a maior quantidade de arte em todo o Mundo conhecido, título disputado com Lar, o reino élfico. Não é à toa que é de Luna que vem a maioria dos artistas de toda Tagmar. Mas Luna não é só conhecida por isto, mas também por ser o reino a ter estabelecido os primeiros estudos políticos do Mundo, (a obra "Estudos sobre os Filhos" para o príncipe Pelenil, feito pelo sábio Morgam Vlad, foi a primeira) e, nos últimos anos, pela peste lunense, doença que assola a região.

Governo

Luna hoje é uma monarquia, mas já teve mais de um tipo de governo. Em 890 D.C. ela se torna uma espécie de "república", formada por várias cidades-estados. Esta situação perdura até 1300 D.C. quando da invasão da Seita. A resistência não é muito forte e em menos de 10 anos a república é derrubada e os Bankdis empossam um monarca com poderes totais. Desta data até a queda da Seita Luna torna-se uma monarquia absolutista. Atualmente é uma monarquia diferente dos padrões de Tagmar, ela é o que é classificado por eles mesmos como uma monarquia "popular". O governante atual, Rei Navarro III é o descendente mais próximo do último rei, e conseguiu subir ao trono devido à aclamação popular. Seus feitos são conhecidos por toda a Tagmar, entre estes feitos estão ter conseguido expulsar as tropas de Filanti quando houve um ataque a Calisto e ter conseguido sobrepujar os poderosos senhores da (agora extinta) Liga do Governo Lunense que tinha assumido o poder com o fim da união. Seu poder começou nas cidades setentrionais e foi rapidamente se espalhando, até chegar a Lagia. Nesta viagem ele foi ganhando a simpatia da população dos vilarejos e cidades por onde passava, conseguindo tomar o poder quando chegou a Obrem.

A justiça é feita por um grupo de altos nobres, chamados Guarda-Leis, que são como juízes. Existe uma tábua de leis que já foi modificada várias vezes, a última com a ascensão de Navarro ao poder, mas em essência ela continua a mesma. Criminosos são levados aos Guarda-Leis pela população ou pelo exército que serve como polícia dentro das áreas que protege. As penas vão do encarceramento a pena de morte. Trabalhos forçados, escravidão (para venda) e prisão perpétua são comumente usados. Só podem ser Guarda-Leis aqueles que forem da alta nobreza de Luna.

O exército de Luna é formado por todo o cidadão que desejar ingressar. Infelizmente, os salários são baixos e o exército em geral é mal equipado e armado. Somente os grupos ligados à defesa do rei recebem bom equipamento e treinamento. Devido também a isto, às estradas de Luna estão entre as

mais perigosas do Mundo conhecido. São vários os relatos de encontros com ladrões, saqueadores e criaturas diversas espalhados pelo território deste reino. Além disso, as forças de Luna estão concentradas na Fronteira de Filanti, desguarnecendo o interior e as fronteiras com outros reinos.

Luna tem uma amizade política antiga com Marana, país este que tem ajudado no que pode para estudar alguma possível cura para a peste lunense. Verrogar ganhou a antipatia de Luna depois de declarar guerra aberta a Dantsem, o que causou mais confusão nas terras Meridionais do Mundo conhecido. Filanti já é há muito tempo um problema para Luna, já que por mais de uma vez tentou invadir, sem sucesso, Luna pela fronteira. Luna foi um dos primeiros reinos a estudar uma invasão a Porto Livre, mas, devido à peste, teve estes planos cancelados. Quanto aos outros reinos, não há problemas.

História Recente

A cultura de Luna é considerada uma das mais ricas de todo o Mundo Conhecido. Isto se reflete em suas canções, danças e obras literárias, que encantam quaisquer um que as veja. O povo lunense costuma ser um povo altivo, mesmo com todos os problemas, e alegre, amantes do bom vinho e da boa música, apesar de tudo.

A magia em Luna era bem-organizada, mas infelizmente sua escola de magia real está vazia, pois ela fica em Franges. Atualmente esta antiga instituição mágica está começando a perder controle sobre a magia e os magos, que cada vez mais fogem do reino, indo participar da Magocracia portiense.

A peste é a maior das calamidades que aconteceram nesta era em Tagmar. Ela ainda é uma incógnita para os sábios de todo mundo e o maior motivo da desestruturação do reino de Luna. A capital, Franges, e as cidades próximas estão todas praticamente vazias devido à contaminação da peste. Na verdade, os focos da peste avançaram a partir da capital até as proximidades da cidade de Lagia de forma muito rápida, matando a maioria da população e enlouquecendo a parte sobrevivente. Uma imagem caótica somente comparada à vista no período da queda de Abadom para os Dragões. No lado oeste, a partir de Lagia, o que é visto atualmente são focos isolados aparecendo em número reduzido (pelo menos a peste diminuiu seu avanço consideravelmente nos últimos tempos). Boa parte da culpa da queda da monarquia original (e posteriormente da república) foi devido à instabilidade política e social criada pela peste. Incrivelmente, após a ascensão ao poder do Rei Navarro, os focos da peste têm se tornado mais raros.

Até recentemente, somente os de Luna e Marana a estudavam, mas como alguns grupos em outros reinos começaram a desenvolver sintomas claros da peste, ela começa a se tornar uma preocupação mundial. Não se sabe ao certo como ela é transmitida, mas sabe-se que após certo período exposto a grupos contaminados, seus sintomas aparecem: manchas pelo corpo, dor intensa, febre, feridas sangrando e, finalmente, morte. Alguns dizem que ela é endêmica, instalando-se em um local e só desaparecendo quando todos os indivíduos estão mortos.

O Povo de Luna

A população de Luna é (era) de maioria humana, tendo uma forte presença élfica. A maioria dos humanos trabalha com agricultura e pastoreio, bem como muitos são comerciantes, alguns são donos de vinícolas famosas. Quando Porto Coral era ainda uma joia na costa de Luna, haviam muitos pescadores, e a defesa naval de Luna era bem forte e equipada, mas com a chegada da peste tudo isso se perdeu.

A presença élfica se traduz na riqueza do artesanato e da cultura de Luna, sendo que muitos elfos dourados vivem em Luna, muitos são praticantes de magia, e muitos são artesões e grandes escultores e pintores, os demais elfos e meio-elfos vivem como comerciantes e produtores das mais diversas formas de cultivo frutífero.

Anões são poucos e estabeleceram-se nos últimos anos nos sopés das montanhas da Cordilheira da Navalha. Eles são poucos, pois o local que em que vivem é considerado um dos mais perigosos do Mundo Conhecido. Mas a grande capacidade de exploração do solo e sua grande coragem frente a perigos evitados pela maioria tornam os anões excepcionalmente preparados para esta difícil tarefa, o que lhes permite pôr os preços por seus serviços lá nas alturas e ainda assim serem recebidos com sorriso nos lábios, por parte de seus contratadores. Com a chegada da peste os anões apenas aumentaram sua já natural tendência a serem reclusos.

Pequeninos são conhecidos por ajudar na fabricação dos vinhos, hoje eles estão esvaziando suas cidades e indo para Marana ou para Portis, onde podem conseguir melhores rotas de comércio e algum trabalho, longe da peste.

Luna tem sua economia baseada na venda de artigos importados de outros reinos, manufaturas, artesanato em madeira (móveis e pequenos artigos), vinhos (um vinho lunense costuma ser tão caro quanto um vinho de Eredra) e mineração de metais e pedras preciosas. Infelizmente, na atualidade, somente a última das três opções tem tido alguma importância na economia cambaleante do reino.

Os deuses mais cultuados em Luna são Parom, Cambu, Maira (Vet e Mon). Os deuses têm templos bem-organizados e não existe preconceito quanto ao culto de nenhum deus conhecido.

Principais Cidades e Locais de Interesse

A capital, pelo menos oficial, é a cidade de Franges, as maiores cidades atuais são as cidades de Calisto, moradia atual da maioria dos nobres de Luna, Obrem, cidade a margem do rio Lara, e Lagia, uma importante cidade no período anterior à peste, hoje a cidade-fronteira às regiões de peste em Luna.

Franges

Antes uma grande cidade, e a capital do reino de Luna, uma das maiores exportadoras da arte e bom gosto típicos de Luna, sempre festiva e convidativa, lar da nobreza e palco de muitas comemorações. Sede do Colégio de Magos e da monarquia de Luna. Agora é quase uma cidade deserta, apenas cerca de 10% de sua população original ainda reside nos limites da cidade, principalmente nas áreas mais nobres e próximas a praça central e ao castelo da antiga dinastia monárquica. Ainda que a maioria dos magos ainda continue na cidade, eles estão reclusos desde que a peste assolou esta cidade, saindo raramente para comprar mantimentos e suprimentos para suas magias, nas poucas mercearias e lojas ainda abertas, mas é uma questão de tempo, pouco por sinal, para que acabe por ruir numa cidade fantasma, se não descobrirem a cura da peste logo.

Lagia

Bem mais para o interior do que Obrem, Lagia fora antes da peste uma bela cidade, cheia de alegria, com seus festivais de música e dança, aclamados por pessoas de todo o reino e até de reinos distantes, era uma cidade reconhecidamente turística para Luna, fonte de renda garantida para seus nobres e grandes comerciantes. Lagia agora é um exemplo típico do problema de Luna. A peste veio como um maremoto, varrendo da face da cidade toda a alegria e beleza de antigamente, ceifando a vida da grande maioria de seus moradores, dos cerca de cinco a seis mil habitantes anteriores à peste, restam apenas umas dezenas de miseráveis que perambulam pelas ruas sem forças (ou sanidade) para partir. Como Lagia não é exatamente uma cidade pequena, vários aventureiros têm arriscado a vida atrás de dinheiro e objetos valiosos que estejam largados pelos mortos da peste e por aqueles que tenham sido abandonados na fuga da peste.

Obrem

Pouco afetada pela peste (em comparação às cidades mais interioranas), Obrem tem sua sobrevivência em função do Rio Lara, ou seja, a cidade funciona como entreposto para os grandes pontos comerciais, extrativistas e manufatureiros da fronteira. O prefeito está preocupado com mensagens anônimas que ameaçam com a destruição da cidade caso habitantes de Obrem continuem a embarcar em direção a outros reinos e cidades. É aqui que mora Stefam Maliarco, um dos guerreiros humanos mais temidos do Mundo Conhecido. Maliarco já participou de excursões às ilhas independentes e parece saber bastante sobre aquelas terras desconhecidas. Atualmente, está fora da cidade e ninguém sabe de seu paradeiro e isso preocupa ainda mais o prefeito.

Calisto

É uma das poucas cidades que têm escapado aos piores golpes da peste, muito embora a população fuja do local às dezenas todos os dias. Uma boa parte dos nobres e ricos do interior mudou-se para cá nos últimos meses e, a despeito da tragédia à volta, a cidade vive uma época de grandes festas de salão e pomposidade, com todo esse novo dinheiro financiando tais excentricidades. Muitas casas estão sendo transformadas em mansões para abrigar os nobres recém-chegados, e o comércio está se aquecendo com a entrada de capital novo.

Dariati

Antes um centro de referência religioso para todo o reino de Luna, com sua praça central marcada pela construção de cinco imponentes templos dos deuses mais cultuados em Luna, respectivamente Parom, Cambu, Maira Vet e Maira Mon, bem como Selimom. Sendo uma das cidades mais ímpares de todo o mundo por sua aceitação de todas as religiões, sem discriminação de nenhuma delas. Foi uma das primeiras cidades assoladas pela peste, tendo praticamente toda sua população dizimada, pois

enquanto muitos partiam, a maioria resolveu ficar e confiar nos poderes divinos dos clérigos e na palavra de salvação de seus deuses, mas nada disso os salvou da morte horrível que trouxe a peste. Hoje Dariati é uma cidade deserta, habitada apenas pelos fantasmas daqueles que morreram sem encontrar o descanso eterno.

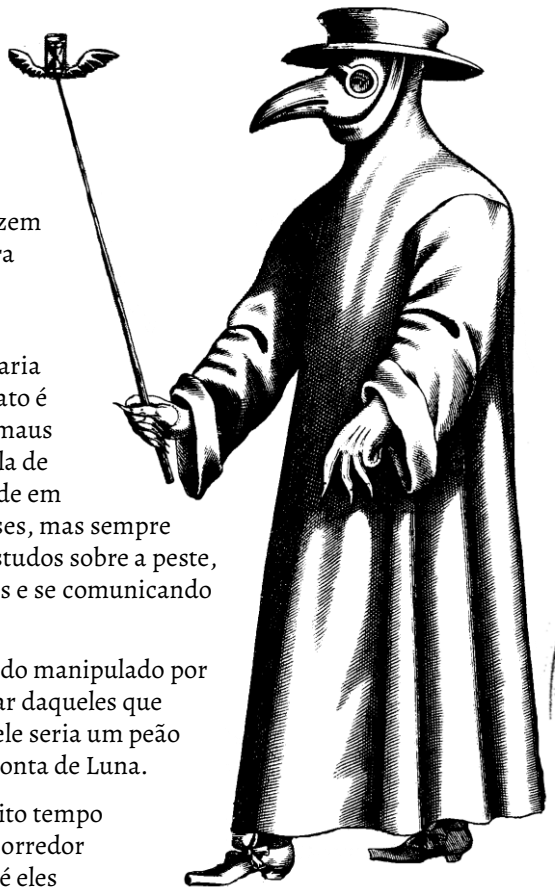
Varteli

Uma das grandes produtoras do famoso vinho lunense, o vinho da vinícola de Varteli era um dos mais apreciados e caros do reino, de qualidade excepcional. Seus nobres produtores eram grandes comerciantes reclusos em suas vinícolas, eram, pois, a chegada da peste em Varteli foi algo imensurável, foi a vila de Luna mais terrivelmente atingida pela peste, em menos de um mês não havia viva alma em Varteli, praticamente ninguém se salvou, pois estava sendo realizado o festival anual de vinhos da vila, e praticamente todos os habitantes estavam presentes, vindos de outras vilas e cidades para prestigiarem sua vila natal em seu maior acontecimento. Maior e último. A peste foi implacável, crianças, velhos, homens sãos, todos caíram vítimas da peste, e assim se deu o fim de Varteli. O mais curioso disso tudo é que parece não haver ninguém em todo o reino que se lembre de quem eram os nobres produtores e ricos comerciantes do famoso vinho de Varteli, outro mistério no reino de Luna.

Porto Coral

O único porto de todo o reino de Luna, situado na Baia dos Corais, é assim chamado pelas várias aflorações de barreiras de coral que tem crescido por toda a extensão de sua costa, e que no passado servia como barreira natural de defesa contra os piratas e corsários de Porto Livre. No passado, pois agora com a chegada da peste, a cidade foi praticamente dizimada, sobrando algumas poucas dezenas de pessoas, a maioria de pescadores sem posses para poder fugir para outras cidades, sendo assim perdida toda a capacidade de defesa marítima da cidade. E não bastasse isso, muitos piratas de Porto Livre tem percebido a chance de entrar em Luna por Porto Coral, alguns já se situam na costa de Luna, esperando a melhor oportunidade e a confirmação de que a peste não está mais à solta nessa cidade portuária.

Rumores e Intrigas



Bem, tudo é boato nesta terra. O maior deles é que Navarro na verdade não é parente do antigo rei, e nem seria de origem nobre. Isto faria com que ele perdesse muito do seu prestígio se alguém realmente conseguisse provar. Dizem que aqueles que discursam sobre isto abertamente somem, sem deixar pistas. Os meios que ele utilizou para subir ao trono também foram estranhos. Dizem que ele usa uma magia antiga, semelhante à amizade, para conseguir a admiração do povo. Outro boato que não tem confirmação.

Dizem que Navarro na verdade seria um fantoche que estaria levando Luna para a perdição. É bem verdade que este boato é reforçado pelos magos que tem visto o governo dele com maus olhos já que ele tem tirado muito do poder antigo da Escola de Magia Lunense. Um destes fatores é a mudança de sua sede em Frangis, uma solicitação a muito feita pelos magos lunenses, mas sempre negada por Navarro. Isto tem atrapalhado em muito os estudos sobre a peste, já que os magos da sede estão praticamente enclausurados e se comunicando com outros magos através de magia.

Sobre Navarro ser um fantoche, dizem que ele estaria sendo manipulado por demônios, ou que ele próprio seria um, querendo se vingar daqueles que destruíram o poder da Seita em Luna. Outros dizem que ele seria um peão de Marana, e que este reino estaria aos poucos tomando conta de Luna.

Na fronteira os boatos são piores. Verrogar estaria há muito tempo pensando em dominar Luna, mas a peste e a falta de um corredor estratégico, fazem com que seus planos sejam adiados (até eles conquistarem Marana). Filanti tem planos claros de tomar algumas áreas de Luna, ainda mais agora que ela está com o governo totalmente desestabilizado. Mas, por um fator que alguns chamam sorte, até

agora nenhuma tentativa de invasão ativa foi sucedida. Portis, apesar de aparentar certa distância com Luna, está cada vez mais oferecendo sua ajuda a Luna, que aceita os empréstimos feitos por Portis. Portis, por sua vez, está contabilizando a sua ajuda e solicitando em troca parte da produção mineral de Luna. Os anões de Luna estão cada vez menos contentes com a possibilidade de ver seu trabalho suado escorrer por entre seus dedos devido a algum imposto absurdo cobrado pelo governo lunense. O descontentamento deles é notório com o governo de Navarro. Mas até agora ele segue sem maiores atritos.

Sobre a peste, o que se sabe de concreto é muito pouco e mesmo isso se confunde com boatos e informações não confirmadas, mas dizem que a peste só atinge humanos, com a morte entre uma semana e um mês, e com menor intensidade meio-elfos com morte entre uma semana e dois meses, não atinge elfos, anões ou pequeninos. Mas há rumores a peste também estaria atingindo não humanos. Há os que contestam isto, mas por via das dúvidas ninguém tem se arriscado. Boatos dizem que a peste atinge orcos com fatalidade extremamente mortal, morte em uma semana exata.

Não se sabe ao certo sua origem ou cura. Baseados nesses fatos correm boatos de que a peste seria uma maldição ou poderoso encantamento lançado por magos ou clérigos humanos para exterminar os orcos, e acabou os afetando outros. Dizem que é uma vingança dos demônios da Seita ou ainda ato divino para punir humanos e orcos em suas brigas infindáveis. Alguns dizem que seu começo se deu na antiga capital de Luna, Franges, alguns culpando os magos de lá, outros seu novo líder o Rei Navarro III. Luna guarda muitos segredos, muitos tesouros de nobres que fugiram às pressas de seus castelos e uma população sofrendo por ver seu reino e sua terra morrendo devido a uma doença estranha, e há muitas cidades abandonadas, tudo isso se torna um berço para as mais inusitadas e fantásticas, ainda que terríveis, aventuras numa terra desolada por uma peste enigmática e seus mistérios.

Personagens mais Conhecidos

Stefam Maliarco, humano, guerreiro

Um dos mais poderosos guerreiros conhecidos, Stefam é sinônimo de bravura e honra, sendo muito respeitado, até mesmo por outras raças. É um homem bem encorpado, dotado de músculos poderosos, dizem que ele possui um machado encantado de extremo poder, mas cantam os bardos, que já o viram derrotar um ogro na base do soco, ou seja, independente de possuir armas mágicas ou não, Stefam continua sendo um grande guerreiro. Seu sumiço das terras conhecidas gerou incontáveis boatos, mas nenhum até agora confirmado.

Rei Navarro III, humano, guerreiro

O atual governante de Luna, e único descendente da linhagem real, tomou o governo há poucos anos, e conseguiu grande aceitação popular. Seus feitos são conhecidos por toda a Tagmar, entre estes feitos estão ter conseguido expulsar as tropas de Filanti quando houve um ataque a Calisto e ter conseguido sobrepujar os poderosos senhores da (agora extinta) Liga do Governo Lunense. Seu poder começou nas cidades setentrionais e foi rapidamente se espalhando, até chegar a Lagia. Nesta viagem ele foi ganhando a simpatia da população dos vilarejos e cidades por onde passava, conseguindo tomar o poder quando chegou a Obrem.

Asvante Nordolerim, elfo dourado, mago

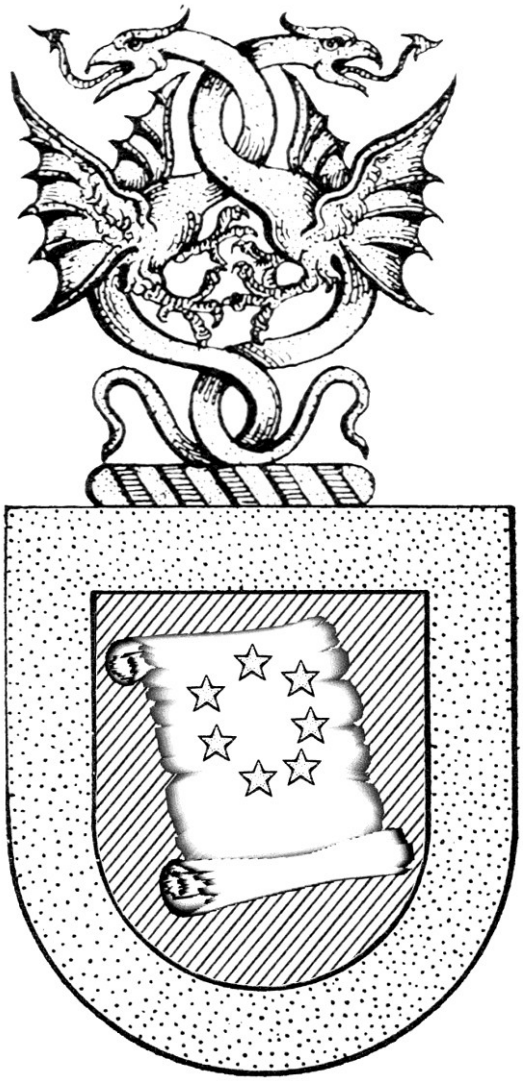
Um dos líderes do colégio de magia de Franges, foi graças a sua grande estima e influência que os magos do colégio de Franges permaneceram na cidade mesmo com a vinda da peste. Um elfo antigo, de grandes conhecimentos arcanos e místicos, dizem que sua capacidade mágica é lendária, e que ele até mesmo estaria ligado ao Mais Sábio, mas não se sabe o quanto disso é verdade ou boatos. Uma verdade é que não se sabe quantos magos ainda estão no colégio de Franges, nem mesmo se a peste afetou os magos humanos e meio-elfos de lá.

Marconde Travescar, humano, alto sacerdote de Parom

Antes da chegada da peste, era o líder da igreja de Parom em Luna, com seu templo em Dariati, sendo um homem de meia-idade calmo e sempre de ar misterioso, de grande poder, tanto místico quanto político, de grande influência na sociedade. Mas com a chegada da peste e a grande desestabilização que ocorreu em Dariati e na capital, aparentemente seu poder escoou junto com a emigração da população para outras terras, não se sabe ao certo se ele continua em Dariati ou se mudou para outra cidade, mas dizem os boatos que se a peste teve origem divina, este homem pode estar no centro de sua causa.


Quizes
MONTES DEGAS
MONTES BASILOR
Cidades Estado
Rio Edaim
Estepe
RRA DE ENDER
CADEIA AZANTI
Rio Lara
Azanti
Tanus
Grabo
Mirval
Fétor
FLORESTA DE RALTRIL
CORDILHEIRAS DE KEISS
Agrápia
CADEIA FILANTI
Rio Filam
MONTES RALTRIL
Runa
CORDILHEIRA DA NAVALHA
Filanti
Portis
Pechara
Povarina
Rio Topeu
Estenorial
Maginor
Calisto
FLORESTA DE GIRONDI
Rapso
FLORESTA DE CALISTO
Litória Nova
Obrem
Luna
Franges
Litória
Varteli
Dariati
Lagia
Magiara
Lubliama
Caliana
FLORESTA DE FIORNA
Porto Coral
Marana

3.8 Portis



"Como eu definiria Portis? Um lugar incrível, fabuloso. Onde o real e o irreal não se contradizem nem se confrontam: eles se completam. Aqui, o que é tido como mentira, se mostra verdade; o único e o fantástico encontram-se a cada esquina e onde as leis do Senso comum não se aplicam. Assim é Portis, o reino dos sonhos, do poder e da magia".

Iênim Calaudra, Senador-Primas de Portis

O fantástico reino da magia. Assim é conhecido o ainda jovem reino de Portis, lar dos mais poderosos magos de todo o Mundo Conhecido (sob protestos dos magos de Calco). Esse singular reino é a fonte inspiradora das mais fantásticas fábulas cantadas através das terras dos outros reinos, nas aveludadas vozes dos bardos e menestréis que vivem a perambular pelas terras de Tagmar. Algumas delas chegam a afirmar, para surpresa dos ouvintes, que até nas atividades mais banais e cotidianas, como os serviços domésticos, os servos e servas se valem das artes arcanas para execução destas atividades.

Seu clima é quente e seco no extremo norte, amenizando-se e tornando-se tropical na maior parte de seu território, e com um clima próximo ao temperado a sul. Devido ao fato do centro ter um planalto, conhecido como o planalto de Runa, onde estão os montes Raltril, nesta área o clima é considerado tropical de montanha, frio e úmido. Na área do cume dos montes existe o que é chamado de gelo eterno. A sua vegetação é variada: arbustos e cactos no extremo norte, com uma floresta de transição (mata de cocais) e uma floresta tropical intensa no oeste, sendo mais aberta à medida que subimos o planalto. Existe uma floresta tropical a leste, ocupando o litoral, mas esta é menos densa que a floresta próxima ao rio Lara.

Portis é um reino quase todo dividido por fronteiras naturais. O rio Lara divide a fronteira oeste com o, até pouco tempo atrás, gentil e pacífico reino de Filanti, e ao norte com as tumultuadas e inconstantes Cidades-Estados, mais especificamente com a Cidade-Estado de Estepe. A leste a cordilheira da Navalha faz fronteira natural com o "bom e amigo reino vizinho", Porto Livre, com o qual Portis mantém uma ótima política de boa vizinhança, devido, óbvio, a interesses maiores. A única fronteira não natural é com o funesto e assolado reino de Luna ao sul, o que até agora não tem sido um problema, aliás, algumas das expedições mais proveitosas têm sido às terras Lunenses.

Embora novo, as origens do reino de Portis datam de mais de mil anos atrás, quando é fundada a cidade-estado de Runa, por volta do ano de 194 D.C., sobre ruínas ancestrais. Nesta época, a região que hoje se encontra Portis era muito pouco habitada e Runa expandiu drasticamente suas fronteiras, durante um período conhecido como "A Grande Expansão".

Em 562 D.C., Carom, primo de Sivom, sobe ao trono da Moldânia. Inicia-se, então, a terceira dinastia na Moldânia, marcada por uma campanha militar de proporções gigantescas em busca das terras férteis ao sul. Em 567 D.C., o inevitável acontece: Carom lidera suas tropas rumo ao leste do Denégrio, em direção à antiga Cidade de Runa, que controlava grande parte da região. A guerra, que durou cerca de vinte anos, esfacelou o poder da Cidade-Estado de Runa e terminou num acordo de paz no qual os Moldas integraram os territórios que atualmente são conhecidos como Azanti e Filanti.

Quase 250 anos se passam até que, em 830 D.C., o Imperador Carolino II decide transferir a capital da Província de Sivonti de Moldazi para Muli. Os moldazianos, que dominavam a burocracia de Saravossa, foram peremptoriamente contra essa decisão e arquitetaram um golpe contra o imperador, colocando no poder o príncipe Hermom, sacerdote de Blator. Ao assumir o trono, porém, Hermom decidiu instituir uma religião única no reino. A tentativa de banir as religiões fundadoras da nação uniu os moldas sulistas e os runas da cidade antiga. O Império da Moldânia, então, convocou sua armada, iniciando uma guerra que durou 50 anos e resultou no esfacelamento do próprio império e no fortalecimento de Runa, que reconquistou parte de seu território.

Os séculos que se seguiram foram de relativa tranquilidade, durante os quais Runa conquistou alianças com vários reinos, incluindo os recém-fundados Filanti e Luna. Em 1300 D.C., Luna foi invadida pela Seita; entretanto, esta não conseguiu resistir por muito tempo e caiu, inesperadamente, em poder dos demonistas em 1310 D.C. Durante esse período, os governantes de Runa tentaram uma aproximação com a Aliança dos Povos, mas as tentativas não foram bem-sucedidas, principalmente devido à influência de Azanti. Em 1312 D.C., Runa foi invadida pelos Bankdis. Ao contrário de seu vizinho, Runa oferece uma resistência inesperada: o uso de magia em larga escala. A guerra se prolonga por três décadas, quando, em 1342 D.C., os demonistas evocam sua mais nova arma secreta: a Besta Infernal, uma monstruosa criatura que tinha como principal característica a imunidade à magia. Sem ter como detê-la, Runa cai em poder dos Bankdis. Com o fim da secular Runa, a maioria dos magos se refugiou em Calco ou Âmiem. O reino foi devastado, e o povo que não conseguiu fugir se tornou escravo dos Senhores Infernais.

Com a derrota dos Senhores Infernais, Runa é um dos primeiros reinos a se integrarem à Grande Unificação. Neste período, o reino é reconstruído e dá-se o retorno dos exilados. Com o fim da Unificação, inicia-se uma disputa interna pelo poder, que culminaria na fundação de um novo reino, chamado Portis, em homenagem a Calporti, o maior mago de toda a história do povo de Runa.

Atualmente, a economia é bastante diversificada e, de forma geral, as vilas e cidades mais próximas da capital, Runa, se veem cada vez mais "modernas". O êxodo das pessoas de origens e trabalhos mais humildes, como os camponeses, começa a migrar cada vez mais para as cidades próximas ao rio Lara, onde há a maior abundância de terras cultiváveis e, consequentemente, as maiores lavouras de todo o reino. Em Runa, principalmente, esse tipo mais campestre está se tornando cada vez mais raro, dando lugar maciçamente aos artífices, médios e grandes comerciantes, além de uma variedade de místicos, saltimbancos e prestidigitadores. Pode-se afirmar, sem medo, que o reino dos magos acompanha de perto os moldes de evolução e urbanização vistos apenas nos reinos mais antigos, como o de Calco, herdeiro do antigo reino dos Moldas. Dizem até que, apesar das enormes diferenças, Runa não deixa nada a desejar em relação a Saravossa.

Entretanto, a menina dos olhos do reino portinense é, sem dúvidas, o comércio de poções e itens místicos, que é a principal fonte de renda deste reino igualmente fantástico e misterioso. Poções de todos os tipos e formas são produzidas em Portis e vendidas para todo o Mundo Conhecido, com óbvias restrições quanto aos efeitos e, certamente, somente para aqueles que possam pagar pelos seus preços flutuantes. Há, nesse diverso mercado, desde poções contra a calvície e essências perfumadas com propriedades mágicas até poções de cura e outras mais poderosas, como a poção de força.

Governo

Portis é uma magocracia, instituída em 1468 D.C. na pessoa de Salius Pontim, mago humano e idealizador da mesma, mantida até os dias de hoje graças à astúcia e sabedoria de Iênim Calaudra, elfo dourado e sucessor de Pontim. Portis é regida pelos magos mais poderosos do reino, que formam o Conselho do Senado de Portis (também conhecido por outros nomes, como Conselho Maior de Portis ou Conselho Geral de Portis). O posto mais importante é o de Senador-Primas, cargo ocupado atualmente por Iênim, que serve como juiz das causas, uma mistura de líder e voto de Minerva nas decisões políticas do reino. Para se adentrar no Conselho do Senado, é preciso ser místico, ter participação ativa na política e auxiliar no avanço da arte mágica para o reino. Atualmente, existem 34 senadores, mas esse número não é fixo, mudando toda vez que um novo mago apresenta novas ideias e demonstra participação importante na política do reino.

A magia é o cerne de toda Portis, a mola mestra que impulsiona o reino; sem a magia, Portis não seria o que é hoje. Os magos são tratados como seres superiores em Portis, fato compreensível, mas que também é avesso aos demais reinos, que, salvo raras exceções, veem seus magos com grande

desconfiança e tentam mantê-los sob controle, vigiados de perto por suas Escolas de Magia. Mais do que ciência, a magia é uma forma de ascender no status social do reino; praticamente tudo é feito com magia em Portis. Existem magos no exército, na justiça, em escolas de magia (obviamente) e cuidando da política. Com certeza, este é o reino onde a magia é utilizada de forma mais aberta e expressiva. A população de Portis vê a magia como, de certa forma, nós vemos a tecnologia: uma forma de melhorar a vida em geral. Existem duas escolas de magia em Portis: a Escola Real, remanescente de uma época anterior, em que Portis era comandada pela monarquia, e a Escola Mística, fundada pelo próprio Iênim. A diferença entre elas é que a Escola Real serve apenas como um local de ensino e aperfeiçoamento da magia em si, sendo mantida aberta pelo seu valor histórico (dizem que Malim foi um dos iniciados nela). A Escola Mística de Portis é de onde saem os grandes líderes; dez dos senadores mais conhecidos iniciaram-se lá. Além de ser uma instituição de ensino, a Escola Mística também funciona como um centro de catalogação e administração de usuários de magia do reino, além de incentivar a maioria das viagens para estudos. Indivíduos com o dom da magia no reino são encaminhados para uma das duas escolas. Existe uma pesquisa constante pela identificação de indivíduos com o dom; raramente alguém escapa desse controle em Portis, e, se o faz, costuma não ter uma carreira muito longa ou promissora.

Magos dentro do reino devem portar a concessão básica devidamente carimbada. Somente são aceitas concessões dentro do reino dadas por uma das escolas; isto é, documentos expedidos em outros reinos não são válidos. Para isso, existem postos avançados em quase cada vilarejo. O uso de magia sem autorização é penalizado com uma multa na primeira vez, uma multa maior na segunda e, na terceira vez, com o encarceramento. Crimes capitais (assassinato, roubo, conspiração etc.) cometidos com o uso de magia são punidos com a mutilação das mãos e da língua.

A justiça em Portis costuma usar a magia para solucionar rapidamente inúmeros casos, que, da forma tradicional, seriam bem mais demorados. Outras magias são utilizadas para torturar os acusados, fazendo-os confessar seus crimes e, muitas vezes, até aquilo que não cometeram. A pena de morte é possível; no entanto, flagelações, torturas e encarceramento perpétuo são as penalidades mais utilizadas. A pena varia de pessoa para pessoa; magos, por exemplo, muitas vezes são penalizados com multas, mesmo por crimes monstruosos, especialmente se forem Senadores! As leis que protegem os Altos Magos são muito compreensivas nesse sentido, dando imunidade a membros do Senado em alguns casos (até hoje, nenhum Alto-Mago foi condenado a nada mais do que pagar algumas moedas de ouro).

História Recente

Portis é considerado um reino novo, com apenas 32 anos. O reinado antigo, lá instalado, não conseguia nem manter as fronteiras de forma efetiva, quanto mais a ordem interna. O reino desestruturou-se de maneira tão intensa que, no final, seu exército estava espalhado, e seus comandantes lutavam, disputando territórios entre si e com os reinos de Filanti e Luna. A tomada de poder em Portis foi demorada, mas, contando com a ajuda de vários magos poderosos, os exércitos rebeldes caíram ou se renderam.

Após a tomada de poder, os territórios foram divididos entre os principais magos responsáveis pelo golpe, levando em conta, com certeza, tanto o poder individual quanto a influência em suas mais variadas formas. Os antigos senhores feudais foram destituídos de seus títulos e terras; a maior parte de seus bens, senão todos, foi confiscada para que servissem ao dispendioso processo pelo qual o reino passava. Muitos, devido ao seu provável estado de miséria, refugiaram-se em outros reinos, buscando abrigo com parentes próximos ou mesmo em suas propriedades estrangeiras. Além de seu exclusivo modelo de governo, Portis destaca-se também por ser um reino — se é que pode ser chamado assim, já que não possui rei — com total ausência de nobres titulados. Todavia, os magos regentes dos territórios que compreendem o país operam com o que se poderia chamar de "status de nobres", decidindo e agindo sobre as terras e os povos que nela habitam, com igual ou até maior liberdade (e impunidade) do que os seus antigos donos.

Portis tenta a todo custo manter boas relações com todos os reinos, sem exceções. Porém, ultimamente, as incursões guerreiras de Azanti têm sido um grande problema, principalmente por terem se tornado perigosamente frequentes. O impressionante é que não houve nenhuma resposta à altura a esses ataques a vilarejos do norte de Portis. A população da área já pediu soluções, mas nada conseguiu junto à administração central. Esse fato já começa a desagradar muitíssimo ao povo, a tal ponto que uma insurreição pode vir a irromper dentro de pouco tempo. Por outro lado, Verrogar, após alguns atritos devido às caravanas de estudo nos Montes Palomares e seus sítios arqueológicos, tem, na medida do

possível, mantido boas relações com Portis. As razões dessa mudança repentina de humor em relação a Portis, por parte de Verrogar, ainda são estranhas. A ligação entre Portis e Porto Livre, apesar de ser mais diplomática do que comercial, gera o descontentamento e a antipatia de quase todos os reinos do Mundo Conhecido. Aliar-se a grupos de piratas e assassinos não melhora a imagem de nenhum reino, com certeza. No entanto, o reino de Portis justifica suas ligações políticas com o reino dos piratas, afirmando que eles não desejam intrometer-se na política de nenhum reino e que a população de cada reino deve cuidar de sua própria política, sem interferências externas. Isso é verdade, se não fosse contraditório à política empregada recentemente ao enviar consultores políticos a vários países com a intenção de ajudar em sua economia, como Luna e Conti. Plana hoje é a maior adversária política de Portis entre os reinos. A política de comércio internacional que está sendo implantada em Portis está fazendo com que o Conselho Maior de Plana negocie cada vez mais contratos de exclusividade com seus fornecedores e clientes, com a finalidade de manter afastada a influência do comércio portinense no Mundo Conhecido. Conti, Calco e as Cidades-Estado são os reinos onde o comércio é mais intenso e as relações gerais são mais estáveis.

No que tange à religião, de uma forma geral, o deus mais cultuado em Portis é, sem dúvida, Palier, o criador da magia. Outros deuses são cultuados, porém em segundo plano ou em áreas específicas. Na capital, a força do culto a Palier é indiscutível; Cambu aparece com bastante força, até mesmo na capital, e muitas vezes é o segundo deus mais cultuado entre os moradores das vilas próximas às rotas de comércio. Blator e Parom têm um culto fiel, porém modesto, entre os poucos anões que, sem uma razão muito clara, vivem nas terras dos magos. Sevides chega a aparecer como o primeiro deus, ou o mais cultuado, nas cidades de Estenorial e Tanus, mais próximas ao rio Lara. Maira Vet tem um culto pequeno, mas centenário, entre os poucos elfos que não são devotos de Palier, sendo, na sua maioria, elfos florestais. Dizem que a Seita tem focos nas fronteiras com Filanti. Vários boatos existem sobre isso, e os rumores parecem crescer mais a cada dia que passa.

O Povo de Portis

A população de Portis é a segunda mais heterogênea do Mundo Conhecido, perdendo apenas para Calco. Humanos ainda são a maioria, mas as outras raças são vistas com frequência neste reino, especialmente os elfos dourados, cada vez mais comuns em Runa, vestidos em seus belos robes, ora discretos, ora chamativos. Os elfos florestais mantêm mais de uma vila nas florestas próximas ao rio Lara. Desnecessário dizer que o acesso a esses "santuários naturais" é um grande problema para os não elfos, que, na melhor das hipóteses, recebem um polido convite para se retirarem.Quase a totalidade desses elfos é devota de Maira, e a maioria deles atua como rastreadores. Os pequeninos são bem-vindos e possuem uma vila própria nas proximidades do Lara, a oeste de Portis. Conhecidos como excelentes fazendeiros e anfitriões ainda melhores, sua vila é, sem dúvida, um ótimo lugar para comercializar gêneros alimentícios em toda Portis. Já os anões têm duas vilas (ou "cidades", como preferem chamá-las) nos sopés das montanhas de Raltril, onde se encontram muitas das renomadas obras de arte anãs. Famílias e mais famílias de artífices estabeleceram morada nessas paragens, aproveitando-se da abundância de componentes minerais na região. Itens como estátuas e esculturas são comercializados a preços bem razoáveis; de fato, os dois altares mais formosos dedicados a Maira-Nil estão nessas vilas. A maioria desses anões, contudo, é devota de Parom. Embora os anões estejam na região há mais tempo que o próprio regime atual, são uma raça deixada de lado pela administração central. Isso talvez se deva à política de superioridade mágica vigente em Portis e ao fato de que os anões, mesmo que possuam magia, não costumam exibi-la. Consequentemente, eles não possuem representantes no Conselho do Senado, o que os exclui das decisões políticas mais importantes do reino. Ainda assim, essa situação aparentemente não tem incomodado os anões.

A ideologia de superioridade magocrata em Portis é única em Tagmar. Nesse sistema, os Magos são considerados superiores aos "meros mortais", independentemente de sua raça. Vistos como mais inteligentes e poderosos que todos os outros, os magos ocupam, desde a revolta, as posições de liderança política e econômica do reino. Esse contexto reforça o uso dos não portadores de magia arcana como uma classe inferior, que deve obediência aos magos. Como mencionado, não há "nobreza" em Portis desde a deposição dos nobres e a apreensão de suas terras, o que deixou todo o poder concentrado nas mãos dos líderes do golpe. Novos "espaços" na política e nas terras são concedidos com extrema parcimônia, dependendo principalmente do grau de envolvimento na política ou do progresso nos estudos mágicos. Para aqueles fora do Círculo Interno dos altos magos que regem a política e economia de Portis, não há participação política efetiva; dentro dessa configuração, elfos e humanos formam a maioria, enquanto anões e pequeninos permanecem afastados de qualquer envolvimento direto. Ainda

assim, os anões gozam de certo prestígio, e suas solicitações são quase sempre atendidas a contento pelos governantes de Portis — afinal, é do interesse de qualquer reino evitar o descontentamento de um grande grupo de anões.

Apesar de toda a "sujeira" política, Portis é inegavelmente um país fascinante, um dos mais exóticos do Mundo Conhecido. Lá, a magia se entrelaça com a vida cotidiana, e a cada esquina há algo novo e maravilhoso a descobrir, um vislumbre do que esse poder singular pode proporcionar para seus habitantes.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Runa

A capital e coração do reino, Runa, distingue-se pelo contraste marcante entre suas construções históricas e a nova arquitetura exótica que emerge com a era da magocracia. Suas altas torres, pintadas em cores vibrantes, compõem o cenário renovado da cidade. Em pouco mais de três décadas de regime, o novo governo tem reformulado completamente a "cara" de Runa, sem considerar ou preservar as marcas históricas do passado. As mudanças foram especialmente drásticas no centro da cidade, onde as torres dos altos magos se erguem em uma ilha artificial, protegida por uma redoma de energia de origem desconhecida. Este enclave de poder é acessível apenas por quatro pontes em arco, conectando o restante da cidade ao núcleo da alta administração. A Guarda Arcana é composta pelos melhores guerreiros de Portis e atua diretamente sob a autoridade dos magos regentes, a quem respondem exclusivamente. Funcionando como uma força de elite, os guardas servem frequentemente como guarda-costas dos altos dignitários, sendo vistos em grupos de cinco sempre que um mago regente está presente. Esses soldados também guarnecem as pontes que dão acesso ao centro administrativo da cidade, acompanhados por guardas regulares, bem equipados e descansados, além de protegerem edifícios públicos com escritórios governamentais e as duas escolas de magia. Cada destacamento da Guarda Arcana é liderado por um mago com a patente de Tenente. O homem forte da cidade é o elfo dourado Iênim Calaudra, regente do Alto Conselho e da Escola Salius.

As guildas de ladinos têm experimentado uma crescente liberdade de ação, resultado tanto da falta de um exército realmente forte e bem organizado quanto do completo descaso da alta administração em relação aos não místicos. De qualquer forma, com uma boa dose de astúcia para não atrair a ira dos magos ou chamar demasiada atenção da administração central, essas guildas têm conseguido manter "bons negócios" na capital portinense.

Próxima à administração central, também no coração da cidade, encontra-se a Escola de Arquitetura, onde estão reunidos os maiores Magos Elementais de Portis. O líder dessa confraria é conhecido como Melvim, um Elementalista de vasto poder e conhecimento tanto nas artes místicas quanto na arquitetura. Rumores dizem que, em sua juventude, ele trabalhou com os Verrogaris, projetando e construindo inúmeras fortalezas para eles. Hoje, com mais de cinquenta anos, Melvim rege a Escola de Arquitetura e detém uma cadeira tanto no Colégio Elemental quanto no Conselho dos Altos Magos. Outro ponto de grande interesse em Runa é, sem dúvida, o fabuloso "Mercado de Especiarias", situado na extremidade oriental da cidade. Este mercado é considerado o coração do comércio do reino, de proporções gigantescas, no melhor estilo de um verdadeiro "mercado popular", com incontáveis tendas espalhadas em todas as direções. Se você busca algo raro ou exótico, esse é certamente o lugar certo para encontrá-lo. O mercado possui visíveis influências lévanas, tanto na disposição das tendas quanto na estrutura delas. Mercadores de todos os reinos neutros podem ser encontrados, seja de passagem ou estabelecidos. Eles mantêm, por conta própria, uma "força policial" composta de mercenários bem treinados e pagos, com o intuito de manter a ordem no mercado e garantir que as guildas de ladrões e seus adeptos se mantenham afastados.

Maginor

Uma das cidades mais antigas do reino é, hoje, também a mais decadente. Em um passado não muito distante, Maginor já foi a maior e mais importante cidade do reino, até mais relevante que a própria capital. Porém, após a peste lunense e a consequente queda do reino vizinho ao sul, Maginor quase se tornou uma cidade fantasma em comparação ao que foi em tempos idos. Datada do início do reino de Portis, Maginor começou como um conjunto de tribos portinenses e lunenses que se estabeleceram e constituíram feudos. Devido a essa mistura cultural, Maginor é a cidade portinense com a arquitetura mais singular. De fato, sua arquitetura, uma herança de épocas passadas e já esquecidas, é um dos poucos pontos fortes da cidade, que poderia ser tombada como patrimônio histórico do reino. Esse

anacronismo, já quase completamente extirpado em Runa pelos ventos dos novos tempos, parece afrontar despreocupadamente a nova ordem dos magocratas. De fato, as famílias mais antigas do reino e os costumes mais tradicionalistas ainda podem ser encontrados em Maginor. Entre todas as cidades de Portis, Maginor foi a que mais sofreu com o golpe da magocracia; antes um poderoso ponto de encontro dos senhores feudais, a cidade foi duramente afetada após a morte do Duque de Maginor durante a revolta e a fuga de seus parentes. Extremamente dependente do julgo do Duque, Maginor foi a cidade que mais sentiu a sensação de abandono.

Hoje, Maginor é mais um sítio arqueológico do que uma cidade propriamente dita. Há mais bibliotecas, sítios e locais de estudo do que tabernas e espaços de entretenimento popular. Com o grande fluxo de estudiosos, a cidade também serve como ponto de partida para incursões em solo lunense, e o comércio local adaptou-se radicalmente à nova realidade. Há um grande número de hospedarias com 'preços para todos os bolsos', ou algibeiras, se preferir. No mercado da cidade, encontram-se facilmente papiros, penas, tintas, mapas e material de viagem, como cordas, pederneiras e ganchos, a preços até abaixo da média. Dizem que alguns itens mais exóticos e caros, como bússolas, também podem ser encontrados. Em contrapartida, artigos de guerra — como armas e armaduras — são encontrados com maior dificuldade e, possivelmente, a preços acima da média de outras cidades, especialmente quando se trata de equipamentos mais elaborados, como arcos compostos, manguais, machados de guerra, entre outros. Ainda assim, sabe-se da existência de pelo menos dois ferreiros em atividade na cidade, afinal, as excursões dos estudiosos também contam com guerreiros para proteger os achados.

Estenorial

Estenorial é o coração agrícola do reino de Portis; é daqui que sai cerca de 60% de tudo que se consome nas terras dos magos, sem falar do grande volume de alimentos negociado com outros reinos quase diariamente. Estenorial é, como dizem os habitantes locais, abençoada por Sevides e, de fato, possui a maior área cultivável de todo o reino. A maior parte da população é composta por camponeses e, com a saída da nobreza local, a cidade incorporou ainda mais áreas rurais. Artífices podem ser encontrados sem problemas, porém os moradores de Estenorial são, em sua maioria, pessoas muito humildes; grandes ourives, por exemplo, possivelmente não serão encontrados.

O culto a Sevides é o sangue que corre nas veias dessa cidade. Estenorial abriga um grande templo dedicado ao Deus das Colheitas, bem como dois outros templos mais modestos em homenagem a Liris e Quiris. A quantidade de sacerdotes desses três deuses em Estenorial é considerada por muitos até um exagero; ainda assim, os habitantes comuns veem esse fato como bênçãos extras. Nos últimos tempos, Estenorial tem colaborado de forma essencial para amenizar a miséria que assola o reino de Luna. Se não fosse por Estenorial, boa parte daqueles que sobreviveram à peste certamente pereceria de fome. Boa parte da comida que chega às bocas dos lunenses hoje é negociada com Estenorial através de Calisto, cidade ao norte de Luna e vizinha próxima de Estenorial. Calisto, assim como Estenorial, já foi um grande centro de produção agrícola, mas a peste reduziu seus campos a pó, tornando a terra mais estéril que o próprio deserto de Blirga. Inclusive, é uma preocupação crescente para o clero de Sevides que o mesmo ocorrido em seu vizinho do sul não se repita em terras portinenses. Os altos sacerdotes de Sevides estão empregando todo o seu conhecimento para conter a praga na fronteira e impedir que ela alcance os verdes campos da bela Estenorial. Até agora, eles têm obtido sucesso, mas, na ausência de uma solução definitiva, muitos, inclusive do próprio clero, se perguntam: até quando será possível? Há um esforço conjunto com o clero de Liris e Quiris, que também não deseja a peste em Portis, e correm inúmeros rumores acerca da busca incessante por alguns itens de inigualável poder que possam auxiliar o trabalho dos sacerdotes.

Tanus

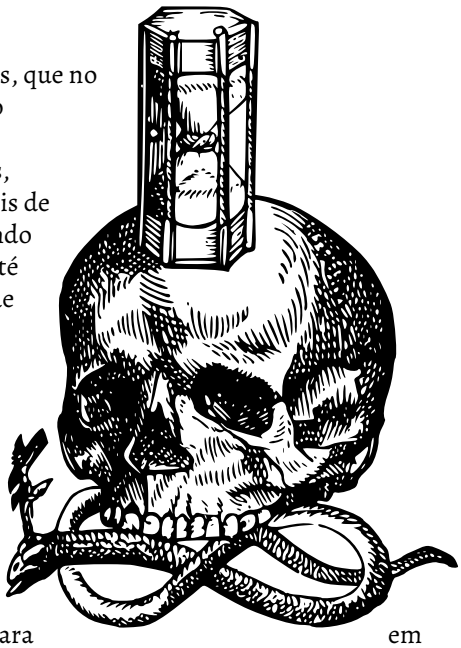
Localizada a noroeste do reino, Tanus não é tão agrícola quanto Estenorial, nem tão 'moderna' quanto Runa, e suas extensões tampouco são modestas ou grandiosas. As terras mais ao norte de Tanus são altamente cultiváveis, e isso não passa despercebido. Há inúmeras fazendas nessa região, e as culturas são cultivadas a contento. Boa parte da produção de gêneros alimentícios de Tanus se junta à de Estenorial para manter as mesas de Portis sem maiores restrições alimentícias. O grande problema que Tanus enfrenta ao escoar sua produção é o fato de Portis ser um reino relativamente extenso e com poucas grandes cidades, o que faz com que as estradas sejam, em geral, mal cuidadas e as rotas de comércio fiquem longas e atrativas para salteadores. Além disso, o acesso à capital é péssimo devido ao relevo extremamente acidentado e montanhoso, o que dificulta a viagem, aumenta o risco de emboscadas e eleva o preço dos gêneros. Esse problema tem sido bem notado em Tanus recentemente,

uma vez que Estenorial, por outro lado, enfrenta menos dificuldades nesse sentido, podendo comercializar facilmente com a capital por meio de Maginor, que, como ponto de partida para expedições, mantém suas estradas em melhor estado de conservação.

De fato, a colheita de Estenorial chega a Runa a um preço inferior ao de Tanus, o que tem levado os fazendeiros de Tanus a preferirem vender seus excedentes para comerciantes de Estepe e das Cidades-Estado em geral, em vez de direcioná-los ao próprio reino. Embora isso ainda não seja uma grande preocupação para a administração central, pode vir a se tornar um problema sério no futuro se não for tratado com sabedoria e rapidez. Tanus não é essencialmente agrícola como Estenorial e conta com o comércio como uma de suas bases econômicas. No entanto, sua localização geográfica no reino coloca a cidade em desvantagem em relação às cidades ao sul, pois as melhores especiarias e itens exóticos chegam primeiro a Maginor e depois a Runa. Ainda assim, mesmo a preços mais elevados do que os de outras cidades portinenses, Tanus consegue negociar suas especiarias de forma vantajosa, especialmente com a cidade de Estepe, comerciantes das Cidades-Estado e viajantes que estejam de passagem.

Outro problema que vem afligindo o povo de Tanus é a campanha de Azanti contra Portis, que frequentemente acaba em confrontos próximos aos portões da cidade. O povo de Tanus não possui uma tradição de guerreiros, mas isso começa a mudar diante da necessidade de sobrevivência. As autoridades competentes foram exaustivamente notificadas, porém, até agora, nada fizeram de concreto, gerando grande insatisfação na população, que começa a se insurgir contra o poder central. Em resposta, Tanus já iniciou a contratação de mercenários das Cidades-Estado para sua defesa e considera a construção de uma muralha sólida, precedida por um fosso. O culto a Blator também começa a ganhar força na cidade.

Rumores e Intrigas



Corre a boca pequena, nos lugares menos respeitáveis de Portis, que no mercado negro de Runa existem mercadores especializados no fornecimento de itens para rituais necromânticos. Aqueles familiarizados com essa prática sabem que esses componentes, indispensáveis para rituais profanos, são extremamente difíceis de encontrar, sem mencionar as complicações de ser visto coletando tais objetos. Há rumores de que, com a devida antecedência, até cadáveres podem ser encomendados. É desnecessário dizer que esse tráfico de 'especiarias' opera com extrema discrição e que novos compradores encontrarão vendedores desconfiados, a menos que possuam recomendações de confiança.

Dizem até que existe uma cadeira oculta no conselho dos magos de Portis, ocupada por um necromântico com um poder tão grande que lhe permite impor sua permanência no conselho. É claro que, se isso for verdade, Portis estaria certamente em guerra com seus vizinhos, especialmente Azanti — talvez com a exceção de Filanti, onde, segundo outros boatos, a Seita estaria se espalhando e atravessando o Lara em direção ao coração do reino portinense. Quanto à veracidade desses rumores, nada pode ser provado, e, recentemente, aqueles que falaram demais sobre o assunto desapareceram misteriosamente. Há também rumores sobre um colégio clandestino de magia necromântica em Maginor, cidade que oferece o cenário ideal para tais práticas devido ao seu aspecto sombrio e suas inúmeras ruas e becos, formando um verdadeiro labirinto. Além disso, muitos casarões, outrora residências da nobreza, hoje estão abandonados e se mostram extremamente tentadores para aqueles que buscam grande privacidade.

Desde a queda de Luna, o reino de Portis enfrenta um problema crescente com os sobreviventes do reino vizinho. Muitos, desejando escapar da desgraça, buscam abrigo nas terras dos magos, o que desagrada não apenas a administração central — que suspeita de uma origem mística para a peste —, mas também a população, que é extremamente impressionável e teme até ouvir falar da praga de Luna. A cidade mais afetada por esse tipo de assédio é, sem dúvida, Estenorial. Na verdade, o medo é tão intenso que a própria população é capaz de linchar, em praça pública, qualquer imigrante dessas terras, receosa de que ele traga a peste consigo. Em Portis, especialmente ao sul, uma campanha para reforçar as fronteiras tem sido promovida. Algumas famílias conseguiram cruzar para Portis, mas poucas puderam

manter seu segredo por muito tempo e, ao serem descobertas, foram todas convidadas a se retirar — de bom grado ou à força.

Rumores nas terras dos magos sugerem que o Duque Leonor de Azanti já tem planos para tomar a cidade de Tanus, dando início, assim, à sua campanha contra Portis de forma mais efetiva. Há até quem diga que o Duque já controla a cidade de Fétor, originalmente pertencente a Filanti, e que suas incursões militares partem de lá, atravessando o Lara, em direção às terras de Portis. Embora nada disso possa ser comprovado, se for realmente do interesse do Duque declarar uma guerra aberta contra Portis, a tomada de Tanus seria de vital importância estratégica para suas incursões rumo ao coração do reino.

Personagens mais Conhecidos

Iênim Calaudra

Este centenário elfo dourado foi um dos principais líderes na criação da Magocracia em Portis. Atualmente, é amplamente reconhecido como O Senador-Primas, o primeiro conselheiro do governo, e, assim como seu antecessor, dedica especial atenção às pesquisas mágicas. Suas habilidades mágicas são ditas insuperáveis, assim como seu famoso mal-humor.

Melvim

Elementalista com mais de cinquenta anos de idade, Melvim é um dos senadores, embora participe pouco da vida política de Portis. Seus interesses são principalmente a arquitetura e as magias elementais usadas neste ofício. É o construtor oficial do reino, creditado pela criação da ilha artificial no centro da cidade e das várias torres que servem como residência dos outros senadores.

Conde Apolom de Maginor

Este auto-intitulado Conde de Maginor é sobrinho do antigo Duque de Maginor, falecido nas revoltas que levaram os magos ao poder. Apolom vive em constante viagem entre Pechara, Calisto e, secretamente, Estenorial, tentando montar uma resistência armada contra os magos de Runa. Ele sonha com o retorno da monarquia, e por ter sangue real, acredita ser o legítimo Rei. Apolom tem financiado expedições ao interior de Luna, na esperança de que a Peste seja a arma necessária para derrubar a magocracia.

Fanzeres Ipom

Mago jovem e Governador de Tanus e região, Fanzeres Ipom tem entrado em conflito com o Senado devido à pouca ajuda que tem recebido para combater as incursões de Azanti. Impaciente e impulsivo, costuma agir por conta própria, o que pode ser problemático para o governo central. Ambicioso, tem grande potencial para expandir seu poder e, possivelmente, se tornar uma figura política ainda mais influente.

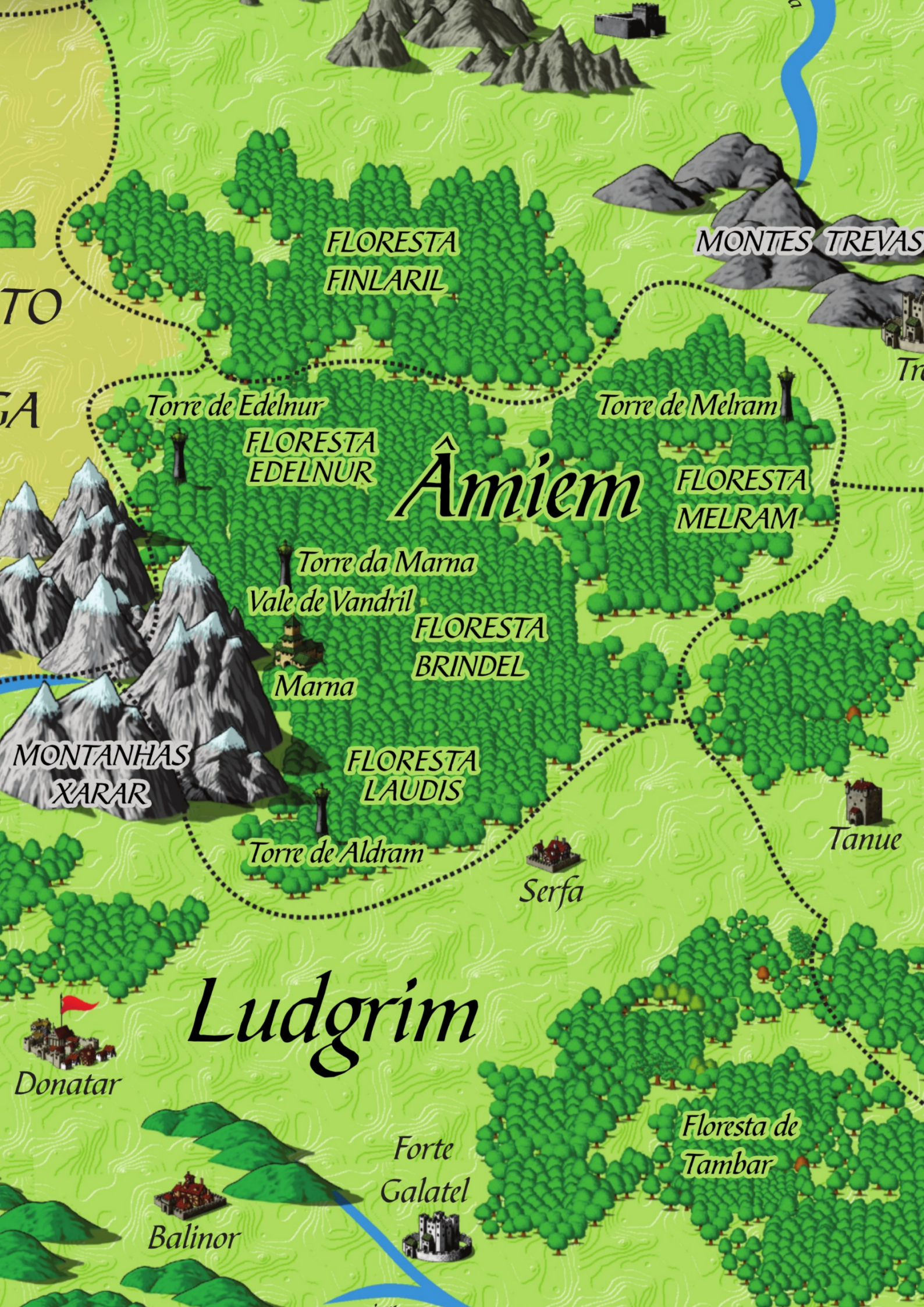
Balharte

Um dos mais antigos senadores, Balharte desempenhou um papel vital na tomada do poder pelos magos. Especialista em estratégias de guerra, ele é comandante das parcas forças armadas do reino. No momento, encontra-se em Maginor, onde também ocupa o cargo de governador, mas seu principal objetivo é organizar expedições de estudo e busca a Luna.

Capitão Estepem Taciturno

Este imponente homem de aparência horrível (alguns dizem que ele é filho de um orco) é o comandante da Guarda Arcana e braço direito de Balharte. Embora seja leal a este mago, Estepem não concorda com a política amigável do governo para com os anões. Com a saída de Balharte de Runa, ele se sente mais seguro para agir contra esse povo. O que Estepem planeja é desconhecido, mas ele pode tentar incitar um conflito entre os anões e a magocracia, o que abriria a possibilidade para Estepem destruí-los.




FLORESTA
FINLARIL
MONTES TREVAS
Torre de Edelnur
FLORESTA
EDELNUR
Âmiem
Torre de Melram
FLORESTA
MELRAM
Torre da Marna
Vale de Vandril
FLORESTA
BRINDEL
Marna
MONTANHAS
XARAR
FLORESTA
LAUDIS
Torre de Aldram
Serfa
Tanue
Ludgrim
Donatar
Forte
Galatel
Balinor
Floresta de
Tambar

3.9 Âmiem

"A imortalidade dos elfos não reside em seus corpos, e sim, em seus feitos. Muitas vidas e eras passarão e nossa grandeza continuará presente, refletindo toda a glória do povo de Âmiem".

Enora, rainha de Âmiem



O reino de Âmiem está no coração da região central do mundo, tendo fronteiras com diversos reinos: faz divisa com Verrogar ao nordeste, Ludgrim encontra-se ao sul, enquanto que Eredra situa-se ao seu leste e Levânia a noroeste. Embora tenha como vizinho o mais belicoso país de Tagmar, a astúcia e a magia dos elfos sempre conseguiu evitar um confronto direto, apesar dos atritos.

O clima é frio e o ar seco. Os verões são amenos e duram muito pouco, ao contrário do extenso período de inverno que parece durar quase o ano todo. Nas encostas das montanhas Xarar a temperatura é extremamente baixa e comumente neva. O topo é coberto por neves eternas. Apesar de o inverno ser frio, ele não chega a afetar as florestas do reino, sendo as folhas das árvores abundantes durante todo o ano.

Estudos feitos indicam que o território de Âmiem tem uma grande quantidade de recursos minerais, mas os elfos não exploram esta fonte de recurso, o que aumenta a ganância de vizinhos belicosos nas terras élficas.

Os elfos de Âmiem construíram um reino próspero e exclusivista, mantendo-se ao longo dos séculos isolado de seus vizinhos. Seu isolamento somente é rompido pelas excelentes relações que mantém com Ludgrim e por contatos comerciais superficiais com o povo de Beruni, na Levânia. Âmiem não tem interesse em lucrar com exportações, nem necessidade de obter produtos estrangeiros, por isso não intervém nem aceita interferências de outros reinos em seu governo. A própria origem de Âmiem moldou esse tipo de pensamento, uma vez que a nação nasceu em parte pelo exílio de alguns senhores dourados e seus vassalos, que não concordavam com a forma de governar do antigo povo élfico.

O reino é composto pelo Vale de Vandril, as Montanhas Xarar e quatro florestas, que são: a floresta Laudis (que divisa com Ludgrim), a floresta de Melram (limítrofe com Eredra e Verrogar), a floresta de Edelnur (fronteira com Levânia e na parte sul está a Ponte de Palier), e a floresta de Brindel, considerada o coração de Âmiem.

Como esta região é um reino exclusivo, a maioria da população é composta, evidentemente, por elfos, (em grande parte dourados), porém comumente elfos florestais habitam a região. Mais raros são os meio-elfos que se encontram no reino, e ressalta-se que não há qualquer discriminação destes últimos por quaisquer elfos ou humanos, pois representam a mais forte ligação da raça élfica à humana.

O fato de ser um reino exclusivista está ligado as suas origens, as quais se perdem nas densas névoas do Segundo Ciclo. Não se tem dados muito concretos e as datas são imprecisas. Sabe-se que os primeiros a habitar a região foram elfos que se denominavam Guardiões da Ponte Sagrada. Eles moravam no sul da floresta de Edelnur e durante séculos protegeram a Ponte de profanações. Mas conforme os séculos e as batalhas passavam, o grupo se tornou cada vez mais reduzido, pois não recrutava novos adeptos. Não se sabe se por dificuldade em encontrar um defensor desta causa, ou o orgulho que não os deixavam perceber que precisavam de um contingente maior.

No fim do Segundo Ciclo, houve a guerra com os elfos sombrios, época em que os Demônios realizaram os primeiros ataques em Tagmar, que culminaram com a expulsão daqueles do reino. Quanto ao ancestral povo amiense ocupante da região, houve o extermínio de quase todos, restando apenas Enor e sua família. Ele, então, construiu uma torre entre a floresta e um vale, que se estendia até as montanhas (esse vale, posteriormente, foi chamado vale de Vandril). Nessa época um grupo de elfos dissidentes de Lar se instalou nas florestas próximas da região. Relatos falam que eles buscavam um estilo de vida diferente, mais livre e mais próximo da natureza: "A Irmandade da Floresta achava que a rigidez e hierarquização das regras sociais de Lar afastaram o povo de seu verdadeiro propósito e por isso pediu permissão ao Guardião da Ponte para habitar as florestas próximas".

À sombra da Ponte de Palier e de seu guardião, a Irmandade da Floresta conhece um período de paz e prosperidade junto à natureza. Esse período, porém, foi encerrado quando um poderoso rei feiticeiro chamado Orlac surgiu, objetivando o domínio do local, por acreditar ser uma região indicada pelos deuses em um sonho, como uma área de sua propriedade. Gáltilo, bravo guerreiro élfico e líder da Irmandade, aliou-se a Enor, o guardião da Ponte. Juntos fazem frente ao poder de Orlac, numa guerra que durou cerca de dois meses. Muitos dos elfos que buscavam refúgio neste novo lar tombaram na guerra contra Orlac. Enor disposto a acabar com a destruição da floresta e com a morte dos elfos, desafiou Orlac a um duelo em sua torre. Orlac era extremamente poderoso, o que fez Enor acreditar que nunca havia enfrentado um adversário como ele. O combate persiste por três dias e três noites, culminando com a vitória do guardião da ponte. No entanto, como uma última demonstração de poder, Orlac, antes de morrer, usa de toda sua força para um domo de energia instável, que explode levando consigo o guardião Enor, a torre e tudo em um quilômetro de raio. Enora, filha de Enor, foi a única sobrevivente da batalha contra Orlac e se torna a nova Guardiã da Ponte.

Acontece então o grande cataclismo, quando os deuses descem ao mundo para provar a sua existência e punir os infiéis. Diversos transtornos naturais e mágicos acontecem, mas Enora e Gáltilo, mais uma vez, sobrevivem, e se casam pouco tempo depois. A união da Guarda da Ponte com a Irmandade da Floresta, faz surgir o reino de Âmiem. Muitos elfos que estavam espalhados por Tagmar seguem para Âmiem e fazem dele seu novo "Lar". Durante mais de mil anos os elfos de Âmiem viveram em relativa paz, construindo diversas "cidades" nas copas de árvores e a fascinante Cidade Dourada. Por volta do ano 900, os elfos de Âmiem expulsaram definitivamente os orcos das montanhas Xarar e começaram a colonizar o vale de Vandril. Nesse período, surge o centro comercial de Talco, com sua famosa feira, e também é quando são feitas a maior parte dos encantamentos ilusórios que existem nas florestas até hoje.

Aproximadamente no ano 1100 D.C., os elfos tiveram os primeiros contatos com os Bankdis, que iniciavam a exploração daquele território desconhecido. Desconfiados, os elfos encerram suas relações com o império de Levânia. Porém, observam à distância e com atenção, os acontecimentos que culminam com a ascensão ao trono de Sadom. Quando em 1190 D.C., o exército Bankdi tentou invadir Âmiem, os elfos já estavam preparados para fazer frente ao ataque e expulsá-los de suas fronteiras.

Desde então, os elfos encerraram suas relações com reinos vizinhos e nos sessenta anos seguintes reforçaram suas defesas com patrulhas e aumentando as ilusões nas florestas. Talvez por isso os demônios tenham começado a semear a discórdia entre Âmiem e Verrogar, fazendo-os pensar que um atacaria o outro, quando que na verdade, ambos eram atacados pelos demonistas. A hostilidade entre as aldeias próximas à fronteira de Verrogar e Âmiem crescia a ponto de, em 1250 D.C., um ataque súbito ser dirigido a Âmiem por parte de seus inimigos.

Não se sabe como, mas de alguma forma os elfos previram o ataque, e quando os verrogaris entraram na floresta de Melram foram surpreendidos por uma tática de guerra inovadora para a época e até hoje considerada muito eficaz, a ponto de ser um conhecimento obrigatório a todos que lideram tropas em Tagmar. Coloquialmente chamada de "andarilho invisível", esta técnica une ataques furtivos, invisibilidade e mudança de alvos, da seguinte maneira: os ataques eram feitos por elfos peritos no uso de armas de longo alcance, como arcos e flechas, sendo que os mesmos se aproximavam furtivamente, invisíveis e, a todo momento, mudavam de localização, a ponto de quando os inimigos miravam na direção de onde vinha a flecha, os arqueiros já não mais se encontravam lá para serem repelidos. Entretanto, isto não era obtido apenas pelas habilidades que os elfos possuíam, mas também à custa da capacidade mágica de alguns magos que colaboravam à distância tornando-os invisíveis e alguns bardos que ecoavam cânticos aterradores, infligindo dano ao estado de consciência dos inimigos.

A derrota dos verrogaris foi seguida de uma retaliação por parte dos elfos, que atacaram a região fronteiriça, expulsando seus moradores e destruindo as aldeias. Isso só serviu para aumentar ainda mais o rancor do povo de Verrogar e, assim, grupos armados passaram a adentrar nas florestas dispostos a exterminar os "elfos destruidores de aldeias". Esses grupos armados nunca retornavam, e ao invés de enfraquecer as defesas de Âmiem, como esperavam os demônios, tiveram efeito contrário, pois com a prática os elfos aprimoravam cada vez mais suas táticas de proteção.

Os olhos dos senhores infernais começavam a se voltar para aquele pequeno reino que insistia em não se curvar ao seu domínio. Um novo ataque contra Âmiem é formulado em 1389, desta vez por bárbaros do sul aliados aos orcos expulsos das montanhas de Xarar séculos antes. Juntos formavam um grande exército que os elfos não tinham condições de enfrentar em combate, mesmo utilizando as técnicas de

combate já desenvolvidas, pois a experiência da derrota dos bankdis já fora objeto de estudos por mais de um século.

Porém, mais uma vez os elfos surpreenderam com uma manobra genial: eles atraíram os inimigos para a floresta de Laudis, com suas alucinações. Orcos e bárbaros afetados pelo pólen da flor Laudis saíram gritando em êxtase, delirando, para tombarem pelas implacáveis setas élficas. Essa humilhante derrota dos exércitos da Seita causou um ódio profundo nos senhores infernais e um desejo extremo de vingança.

No ano seguinte, foi escolhido aquele que iria executar essa vingança, Morrigalti, um dos 13 Senhores do Inferno. Ele liderou um temível exército, desta vez composto por infiéis de Verrogar, aliados a hordas infernais. Morrigalti sabia que a maior força dos elfos estava nas florestas, e por isso, incendiou e destruiu milhares de hectares num ataque fulminante e inesperado, esmagando as tropas élficas e matando o rei Gáltilo. Então, os elfos fugiram para o interior das florestas de Brindel e Edelnur. Essa ficou conhecida como a Noite das Lágrimas, quando os elfos perderam seu rei e tiveram suas florestas profanadas. Durante longos anos eles viveram acuados, tentando resistir ao avanço inexorável de Morrigalti, marcada pela devastação de grandes porções de verde.

A destruição do reino parecia inevitável, até que, ao chegar às bordas da floresta de Brindel no ano de 1402 D.C., Morrigalti teve uma surpresa: as árvores não queimavam mais e derrubá-las exigia um esforço fora do comum. Dizem que Maira, não suportando a destruição de suas magníficas florestas, ofereceu ao Mais Sábio ajuda mágica entregando-lhe o Cetro Dourado, que posteriormente teria sido repassado à Enora, rainha dos elfos. Protegidos pelo poder do Cetro, os elfos sentiram a esperança renascer: o príncipe Gáltilo II reuniu e organizou novamente o exército que marchou destemidamente, com o intuito de expulsar os invasores de sua terra. A Rainha Enora enfrentou pessoalmente Morrigalti, e incapaz de vencê-lo, o aprisionou em um gigantesco bloco de cristal.

Governo

A forma de governo é a monarquia. A rainha Enora é a governante suprema do reino de Âmiem e governa sozinha desde a morte do rei Gáltilo na guerra da Seita. Segundo dizem, não tem pretensões de se casar novamente.

A rainha é auxiliada por seu filho Gáltilo II, chamado príncipe regente, e por um grupo de conselheiros denominado o Alto Conselho Élfico, que é composto por seis nobres representantes de diversos grupos e regiões de Âmiem, três Sumo Sacerdotes: o de Palier, o de Maira e o de Parom, os dois magos que dirigem os Colégios Elemental e Alquímico, além da própria rainha Enora, a quem cabe a decisão final. O príncipe regente lidera o exército e dirige as torres guardiãs (que foram construídas por idéia de seu pai). Ao contrario de sua mãe, que raramente é vista fora da Cidade Dourada, o príncipe Gáltilo II é muito popular e é sempre observado percorrendo o reino em suas vistorias.

Qualquer cidadão de Âmiem tem o direito de fazer sugestões ao Alto Conselho Élfico e expressar sua aprovação ou não, bem como solicitar uma audiência diretamente com a rainha. As questões jurídicas são resolvidas por pretores locais escolhidos pela população. As leis são discutidas e votadas por aquele Conselho. Porém, surgindo uma situação emergencial, a rainha tem poderes para provisória e unicamente decidir, cabendo posteriormente a oitiva do Conselho. Sabe-se que a pena máxima para os cidadãos é o banimento perpétuo e para visitantes ou invasores, a morte.

Já houve sugestões para o príncipe regente integrar o Alto Conselho Élfico, mas o número de componentes foi instituído como sendo de seis e para que ele entre alguém precisa sair.

Como Âmiem é um território composto principalmente de grandes filósofos, professores e intelectuais, a forma de vida escrava nunca existiu e nem existirá, ao contrário dos seus vizinhos verrogaris que usam a escravidão como forma de controle sobre os povos dominados.

No reino, uma das obras arquitetônicas mais marcantes destaca-se no cenário: “O Grande Centro do Saber”. Veem-se salas e mais salas, e algumas consideradas especiais têm acesso mágico. Sua entrada é constituída de jardins suspensos e, como marco, há uma escultura de um livro aberto e uma pena sobre o mesmo. Dizem que através de mágica são capazes de ocultar a edificação por inteiro, visando impedir sua destruição em caso de ataque e manter o conhecimento para os que sobrarem. Os bardos por toda a Tagmar dizem que essa história é falsa, a grande verdade, segundo estes, é que apenas uma sala é escondida magicamente dos olhos das pessoas através de uma falsa parede para resguardar apenas os

livros mais raros e importantes da cultura élfica. O local da edificação, dizem, foi escolhido a dedo por Palier. Uma capa verde com uma faixa em dourado é uniforme obrigatório dentro do prédio.

Não se sabe ao certo como ocorre, mas os livros e penas dos alunos surgem de repente em suas mãos. Basta o professor mencionar em classe a leitura de um livro que o mesmo aparece na frente dos alunos e já aberto na página necessária. Mas até que ponto tudo isto não deixa de ser uma lenda criada pelos próprios elfos para enaltecerem seu lar e corroborarem a idéia de serem a raça mais abençoada e poderosa de todo o mundo?

O povo Amiense não é adepto da guerra, mas como todo cuidado é pouco, ainda mais em uma área tão fronteiriça e de vizinhos ambiciosos, um grande exército é mantido. A tradição de guerra reserva aos elfos uma enorme precisão com arco e flecha. O treinamento é sofrível e muito extenso, mas compensador e eficaz.

História Recente

Atualmente Âmiem é um reino fechado, suas fronteiras são fortemente vigiadas por patrulhas, e suas florestas seladas por encantamentos. Aos elfos de Âmiem são ensinados os secretos caminhos seguros, por isso, a forma mais tranquila de entrar no reino é solicitando permissão em uma das Torres Guardiãs, e uma vez concedida a autorização, é designado um guia, responsável tanto pela condução em segurança, como pela vigilância dos visitantes. Obviamente, muitos que tentaram sozinhos entrar na floresta são descobertos e escoltados para fora da região ou simplesmente nunca mais retornaram aos seus lares. Esta situação faz que haja muito poucas informações concretas sobre este reino, e inclusive não há mapas precisos que indiquem onde se localizam as suas cidades.

Esta é a região mística, onde viajantes relatam ver grifos ou águias gigantes cruzando os céus, ou um sátiro atravessando as estradas no meio da mata. Alguns se assustam tanto que não querem voltar a visitar o reino tão cedo. Porém não há tanto motivo para um grande temor, pois estes estranhos seres não costumam atacar as pessoas, preferindo evitar contatos com humanos.

Há uma lenda sobre Tremur, um guerreiro muito experiente que ostentava em cômodos luxuosos de sua habitação cabeças de grifos presas na parede, e por isso, era chamado de "caçador de grifos". Os elfos de Âmiem, quando souberam do fato, foram até a região onde diziam estar o caçador e num ato imediato, munidos de uma raiva fora do comum, realizaram uma emboscada e mataram-no. A cabeça de Tremur foi exibida aos grifos pelos elfos, enquanto o seu sangue era usado por um elfo dourado para um ritual visando trazer paz na floresta em nome de Maira. Depois do incidente alguns começaram a questionar como Tremur conhecia a região a ponto de ultrapassar alguma das Torres Guardiãs sem ser visto.

Preocupados com a campanha de Verrogar, Âmiem considera-se secretamente aliada de Dantsem, a quem tem fornecido preciosa ajuda mágica.

O Povo de Âmiem

Os elfos de Âmiem são alegres e festivos, possuindo diversas datas comemorativas, sendo a música um elemento de destaque em sua cultura. Gostam de roupas em tecidos leves e de cores suaves em geral. O povo de Âmiem também é muito xenófobo, não gostando de estrangeiros, principalmente os não-elfos. Obviamente, meio-elfos são uma das raras raças muito bem toleradas em seus círculos. Amienses são muito religiosos e mostra sua devoção com festas e celebrações alegres. Existem diversas datas comemorativas, as principais são os seguintes feriados:

Ellam: significa "Elevação" em élfico. Neste feriado, todos os elfos saem de suas casas e começam a recitar cantos todos juntos. Os cantos são para "elevar-se aos céus", como eles dizem. O elfo que não participa desta celebração é considerado "impuro" pelos sacerdotes de Palier e por outros elfos.

Tostes, antigo sacerdote de Palier, em célebre discurso ao povo, disse: "Nada há a temer, e tudo há de ser agradecido pelas bênçãos de nosso deus! Através de nossos cantos chegamos as oitavas, ouvimos sua voz em nossos corações e somos abraçados por seu calor! Esta é a nossa terra, feita por Palier para serem habitadas por aqueles que se comprometem a defender a natureza e a pureza nos corações dos seres inteligentes. Aqui é o solo onde nossos ancestrais fundaram nossas vidas! Prosperidade à Âmiem, força aos fiéis!".

Dizem que nesta noite, após o discurso, surgiu uma chuva de gotas douradas. Todos se entreolhavam admirados... Desde então, nos anos seguintes, sempre na mesma data, passou-se a celebrar o evento, denominado Ellam. Porém, a chuva dourada nunca mais ocorreu.

A maior parte dos elfos aproveita o feriado para fazer uma peregrinação até a Ponte de Palier, onde junto com outros elfos entoam mantras. Há quem acredite que caso sejam entoados cânticos neste dia, ao lado da Ponte e durante o pôr do Sol, a luz de Palier é capaz de curar os enfermos presentes na reunião.

O Culto à Tríade: Essa popular celebração ocorre em quase todos os povos que cultuam Maira em seus três aspectos. Uma grande estátua de forma feminina representando a deusa é colocada em um altar imenso, e os fiéis são convidados a prestarem homenagens à deusa, depositando na base do altar oferendas como plantas raras, minerais brutos e comidas que os animais possam se alimentar. Pelo menos um membro de cada família deve depositar uma oferenda em devoção à deusa. Essa manifestação de fé representa a gratidão dos fiéis para com Maira, por estarem usufruindo de suas criações como meio de vida.

Festa do Verão: Essa festa ocorre durante o dia e é bastante aguardada todos os anos. Os elfos colocam suas roupas mais leves e, ao som de músicas alegres e com batidas fortes, dançam ao redor de árvores. Também são dispostas grandes mesas comunitárias com comida farta, cada família contribui com um pouco.

Festa do Outono: Essa festa começa no fim da tarde. Os elfos celebram a generosidade da Grande Mãe e preparam pratos de legumes e verduras, bem como sucos de frutas. Também preparam ofertas de alimentos que deixam na floresta para os animais. As músicas e danças são mais elaboradas e comedidas, durando até a madrugada.

Festa do inverno: Inicia-se ao cair da noite e caracteriza-se por cantos suaves e profundos. A Grande Mãe está dormindo e os elfos vestidos de branco e munidos de lanternas saem para as florestas desejando um sono tranquilo e renovador à Grande Mãe (Maira) e pedindo ao Grande Pai (Palier) que os aqueça do frio do inverno com seu fogo sagrado.

Festa da Primavera: Começa ao nascer do sol. Maira desperta em todo o seu esplendor e os elfos a saúdam com musicas e danças alegres. Cada comunidade elege uma rainha da primavera (a mais bela e/ou carismática donzela) que circula em uma carruagem coberta de flores, distribuindo bênçãos simbólicas em nome da deusa. As comemorações não têm hora para acabar.

Dia da purificação: Comemora a libertação de Âmiem do julgo de Morrigalti. Durante o dia são feitas faxinas nas casas e as Torres Guardiãs são lavadas. À noite acendem-se fogueiras e o povo dança ao redor dessas fogueiras celebrando a liberdade.

Principais Cidades e Locais de Interesse

As Torres Guardiãs

São cinco torres que foram construídas nas fronteiras do reino com o intuito de guardar a entrada de possíveis invasores e controlar o fluxo de pessoas que cruzam o reino. As Torres Guardiãs hoje desempenham um papel indispensável na defesa do reino. Eis as descrições de cada uma a seguir:

Torre Oculta: Localizada no extremo sul da floresta de Edelnur (onde fica a Ponte de Palier) é a maior de todas as torres e a que possui o maior número de guardas. As patrulhas que saem desta torre também são mais numerosas e frequentes. A Torre Oculta é magicamente ocultada da visão normal, daí o seu nome.

Torre da Marna: Mais alta e bela de todas as torres guardiãs, foi construída na entrada do vale de Vandril, e ao seu redor surgiu a cidade de Marna.

Torre de Edelnur: Construída no interior da floresta de mesmo nome (e que fica na divisa com Levânia) é responsável pela guarda do setor oeste do reino. Comparada às demais torres, esta possui o menor contingente de guardas, pois o povo é muito supersticioso e incidentes são raros. Apesar disso, os elfos de Âmiem mantêm a lembrança viva do ataque Bankdi ocorrido no passado.

Torre de Aldram: Aldram em élfico quer dizer sul, e esta torre foi construída entre a floresta de Laudis e as montanhas Xarar. O contingente de guardas também é baixo, pois a própria geografia serve como barreira tornando assim os incidentes pouco frequentes. Em compensação, a torre de Aldram é a que recebe mais requerimentos de entrada no reino.

Torre de Melram: A mais recente das Torres Guardiãs foi construída na borda leste da floresta de Melram e marcou o fim das tímidas relações de Âmiem com Eredra. Embora não tema um ataque

frontal como ocorre na Torre Oculta, é a torre que lida com o maior número de pessoas tentando entrar clandestinamente no reino, por isso, seu contingente é bem significativo.

Floresta de Edelnur

Esta floresta começa em Âmiem e só termina em Levânia. É a mais densa e menos habitada pelos elfos. Dizem haver em seu interior um grande número de animais selvagens não catalogados e correm boatos de que a escola necromântica construiu uma base nessa região e está recrutando adeptos. A floresta é guardada pela rede de ilusões e pela Torre de Edelnur, localizada em um ponto secreto na floresta, de onde saem patrulhas que vigiam a entrada de possíveis visitantes inesperados. Nessa floresta, o único povoado digno de nota é a comunidade de centauros. Há boatos de sombras estranhas ao crepúsculo vistas por pessoas que percorrem a floresta sozinha.

No extremo sul da floresta de Edelnur, no trecho em que se encontra com a floresta de Brindel, há o antigo centro comercial de Talco e nas proximidades foi construída a Torre Oculta. O centro comercial de Talco chegou a ser considerado uma cidade no passado e surgiu com a fundação da escola alquímica. Hoje ele está praticamente abandonado e dizem que a escola de magia deseja se mudar para a cidade de Marna. Neste pequeno pedaço de terra, é onde está o maior número de ilusões e para os habitantes de Âmiem é tida como sagrada, pois nela se localiza a Ponte de Palier.

Floresta de Laudis

Localiza-se na fronteira entre Âmiem e Ludgrim, e muitos a consideram uma das mais místicas florestas de Tagmar. O ar está sempre infestado de pequenas partículas douradas - são os polens da flor Laudis - que deu nome à floresta devido a sua abundância. O pólen da Laudis possui propriedades alucinógenas. Assim, quem o inspira tem suas percepções alteradas, ficando sujeito a toda sorte de alucinações e delírios. Isso impede que a floresta seja habitada por seres racionais, tornando-a praticamente intocada.

Apesar de perigosa, muitos são os que adentram em seus limites em busca do precioso pólen, do qual pode ser feito o pó de Laudis, conhecido em todo o mundo por possibilitar a realização de magias ilusórias. Da raiz da flor Laudis, pode-se fazer excelentes poções alucinógenas e anestésicas.

Floresta de Melram

Esta floresta se localiza na divisa de Âmiem com Verrogar e Eredra, sendo que a maior parte está em Verrogar. Fonte de discórdias seculares entre estes três reinos, acabou sendo dividida em três partes: contudo, a parte de Âmiem sofreu uma grande devastação durante a guerra da Seita e diminuem-se os povoados élficos em Melram devido aos incidentes cada vez mais frequentes, principalmente com os verrogaris. Outro fator que contribui é o aumento constante da presença de animais selvagens e criaturas hostis que atravessam a fronteira dos reinos vizinhos pela floresta e atacam os habitantes de Âmiem. Apesar de alguns estudiosos referirem-se ao fato de isto ocorrer devido à proximidade da floresta e expansão da cidade em sua direção, há sacerdotes de Maira que supõe serem represarias de sua deusa contra o avanço da cidade. Outros suspeitam de alguma interferência a fim de prejudicar o Colégio Naturalista, que vem ganhando mais adeptos do que os demais colégios. Devido à proximidade com Verrogar e sua política agressiva, famílias inteiras têm se mudado da antiga cidade para outras regiões.

O príncipe Gáltilo II tem incentivado a construção de pequenas torres nas bordas da floresta para reforçar as defesas da região e aumentar o controle das criaturas indesejáveis.

Floresta de Brindel

Essa imensa floresta é o coração do reino de Âmiem e no seu centro as árvores atingem dimensões gigantescas. Nas copas dessas árvores se encontra a Cidade Dourada, cuja localização é imprecisa, mesmo entre alguns elfos dourados de Âmiem. Poucos são os que realmente a visitaram e estes não revelam sua localização a ninguém, dizem apenas que é a mais bela e esplendorosa cidade do mundo. As maiores informações sobre a cidade estão nas baladas dos bardos, que falam de elevadores suspensos por cordas que levam corrimões de ouro e abóbadas de cristal localizadas a mais de 100 metros de altura. Nesta cidade ficam a casa real, chamada de Palácio Dourado, as residências dos membros do Alto Conselho e de cidadãos ilustres de Âmiem. Além da Cidade Dourada, existem outras “cidades” construídas nas copas das árvores da floresta e algumas comunidades nômades que vivem nos sopés das árvores.

Vale de Vandril

E a área mais povoada de Âmiem, aqui, se intercalando com bosques, são encontradas encantadoras vilas e aldeias, além de propriedades rurais e culturas de seda.

O vale de Vandril começa nas encostas das montanhas Xarar e vai até o extremo sul de Edelnur, é neste vale que se localizam as Ruínas de Enor, formando uma espécie de corredor entre as florestas de Brindel e Edelnur.

Aqui são produzidas as finas e sutis rendas élficas, utilizadas pela nobreza de todo o mundo e ornamentam os templos mais ricos, além de outras produções artesanais em pequena escala.

No vale de Vandril mora um clã élfico famoso por ser o detentor do segredo de fabricação do "candelie", um tipo de brocado feito de fios de seda com fios de ouro ou prata. Este tecido é considerado o mais belo e luxuoso de toda Tagmar e em países como Calco alcança preços exorbitantes. O tecido foi desenvolvido no auge da civilização élfica e somente essa família conseguiu manter o complexo processo de fabricação e o guarda em total segredo. Não raro surge um comerciante desejoso de descobrir o segredo da produção do "candelie", que, segundo dizem, está nas mãos de dois irmãos que têm discutido muito recentemente.

Na entrada do vale, ao pé do desfiladeiro, foi erguida a mais alta e bela de todas as torres guardiãs: a torre de Marna, e ao seu redor surgiu a cidade de Marna (que se assemelha aos padrões qualquer cidade grande do mundo). Toda em granito amarelo, a cidade relembra os gloriosos dias de Lar (o primeiro reino daqueles elfos) e possui todos os recursos de uma cidade grande: templos para vários deuses, bibliotecas, museus e escolas onde é ensinado desde o alfabeto élfico até filosofia. Marna possui um belíssimo teatro e uma filial do colégio elemental (que atualmente está em crise e sendo vista com suspeitas por alguns sacerdotes devido a sua recente cisão). Entre fontes e jardins está, segundo dizem, a mais bela de todas as filiais do colégio ilusório. Marna também possui ordens de diversos deuses, uma importante reunião mensal de elfos rastreadores vindos de diversos cantos do mundo e a Confraria "Olhos de Águia", em homenagem às Torres Guardiãs, que forma bardos especialistas em baladas, danças e contos élficos.



A cidade de Marna destaca-se pela fabricação do excelente vidro que tem o seu nome. É famoso em todo o mundo por sua leveza e resistência. As finas placas do vidro de Marna também são ótimas na elaboração de vitrais, o que o faz muito requisitado pelos templos. Sabe-se que as encomendas costumam ser de alto valor, assim, o comércio de vidro tem trazido grande prosperidade à cidade, que cresce a cada dia, mas sem perder a beleza e a organização. Dizem que nas ruas de Marna pode-se encontrar pequeninos e até mesmo alguns humanos.

Há uma antiga estrada pavimentada que percorre todo o vale de Vandril. Ela começa na cidade de Marna e termina nas ruínas da Torre de Enor.

Montanhas Xarar

As montanhas Xarar são as fronteiras naturais entre Âmiem, Levânia e Ludgrim. São frias e possuem o inverno bastante rigoroso, com nevascas constantes ocorrendo durante todo o inverno. As habitações são raras e isoladas. No seu sopé ficam os pomares de candre, uma espécie de noz que moída produz uma farinha fina, excelente na fabricação de massas leves ou folhadas, muito utilizadas na culinária élfica. Alguns rastreadores dizem que algumas construções poderiam ser locais de sacrifícios de uma raça que teria habitado a região séculos atrás.

Rumores Intrigas

Os sacerdotes de Âmiem estão cada vez mais desconfiados da escola elemental, devido a recente cisma. Alguns planejam inclusive levar ao Alto Conselho Élfico, um projeto de lei para a proibição da escola elemental no reino.

Dizem que a rainha Enora e o rei Darniar de Ludgrim são amantes.

Correm boatos de que Verrogar vem soltando animais ferozes e criaturas selvagens na floresta de Melram como meio de atingir Âmiem. E que magos mercenários estão fazendo experiências hediondas a fim de criar monstros e soltá-los na floresta.

Algumas pessoas afirmam que o bloco de cristal onde Morrigalti foi aprisionado está escondido em uma caverna das montanhas Xarar, e a energia maligna que de lá emana tem produzido sombras estranhas na floresta de Edelnur.

O Alto Conselho Élfico deseja contratar pessoas para descobrir se houve alguma influência do Conselheiro Ludur de Filanti em ataques organizados na última festa de verão.

Há um grupo, vinculado ao Colégio Naturalista, que deseja reaver a extinta supremacia élfica sobre Tagmar e sobre as demais raças, como ocorreu nos ciclos anteriores.

Como o povo de Beruni (Levânia) mantém forte relação comercial com Âmiem, aos de Sika (relacionada a Verrogar) não agrada este acordo, o que pode gerar numa tentativa de quebra de comércio influenciada por Verrogar (cujo povo já foi apelidado de “assassinos de elfos”). Assim, Beruni terá duas opções: convencer os superiores de Levânia a Sika acabar com isso ou buscar uma rota navegável pelo rio Aurim. O recrutamento militar de jovens é visto com muita atenção. Dizem que há pessoas interessadas em investigar o que realmente está acontecendo, e o uso de espiões será inevitável.

Os pergaminhos falam que uma antiga raça de elfos já teria habitado a região, séculos antes à chegada oficial dos elfos. Todos os três pergaminhos que, fariam menção a esta sociedade, ao que parece, foram considerados textos falsos e esse assunto não é mais discutido no Grande Centro do Saber. Estariam esses fatos associados aos recentes relatos de buscas por construções piramidais de cristal soterradas nas áreas mais fechadas das matas do reino de Âmiem?

Em uma região há um lago que alguns trabalhadores, quando vão para lá em busca da planta medicinal Tissos, dizem avistar uma criatura gigantesca, o número de cabeças que as pessoas relatam oscilam entre 2 e 5 cabeças distintas e, estranhamente, as pessoas não relatam que o ser some simplesmente por imergir na água, como era de se esperar, mas sua imagem vai sumindo na frente das pessoas! Ser místico? Ilusão? Existe ali por qual finalidade? Os sacerdotes de Palier dizem que é imaginação do povo, mas os de Maira evitam falar no assunto.

Em relação ao Grande Centro de Saber, em verdade não há qualquer proteção mágica da existência de um segundo andar. Este foi um boato intencionalmente difundido pelo Alto Conselho. Na verdade, o que há não é mágica, mas um labirinto subterrâneo onde são guardados os livros mais raros.

Muitos dos aventureiros que passam um bom tempo dentro da Floresta de Laudis a procura do pólen, relatam a presença de um enorme grifo que estranhamente "fala" com as pessoas, mas sem abrir a boca. As pessoas ouvem a voz do grifo dentro de suas cabeças! Este ser sempre ordena que se afastem de uma árvore que se destaca dentre as demais, por irradiar um brilho dourado. Relatos do efeito do pólen ou invenções de um bardo de mente fértil? Mas por que tantos relatos iguais ao longo de vários anos? Qual a verdade sobre isto? Se realmente a figura existe, será que é mesmo um grifo? E a tal "árvore dourada" pode ser uma representação simbólica? Há tantas especulações que tornam essa lenda duradoura para as próximas gerações.

Correm boatos de que Alberto Daros, coordenador do Grande Centro de Saber, é uma das principais mentes por trás da pesquisa a respeito das características mágicas das Brumas de Dartel. Outrossim, ninguém sabe por qual motivo ele visita com tanta frequência Saravossa. Uma amante, negócios, talvez? Alguns afirmam que boa parte dos acordos existentes no mundo de tagmarianos com criaturas místicas, sua presença foi fundamental para servir de intérprete.

Há uma história sobre um artefato do Segundo Ciclo chamado a "Sala de Palier", que segundo relatos teria sido utilizado na floresta de Laudis. Este artefato é visto por todos como uma lenda – relatando que após um conflito durante anos entre dois dragões pelo domínio de territórios da região, uma pequena cidade era devastada constantemente, por ser uma das áreas de disputa. Assim, Palier viu-se furioso com estas lutas e, para restabelecer a paz, entregou a Miritus Melius, um mago de enorme poder, este artefato. E com o ritual apropriado, aprisionou-os dentro dela e a enterrou em local desconhecido. Apenas com um novo ritual, incluindo uma bacia cheia de sangue daquele grande mago, a caixa poderia ser reaberta e os dragões seriam libertados. Porém este mago já faleceu há séculos, pois estes fatos datam de antes da chegada dos elfos em Âmiem. Vivo hoje está Fugato Melius, seu tataraneto. Há pessoas que acreditam que o ritual possa ser feito com o sangue de um dos seus descendentes e dar resultado, mas quanto a aquele homem, não se sabe onde está e nem se ainda está vivo.

Uma das mais famosas academias de combate localizada em Verrogar deseja contratar historiadores para que tragam o máximo de informações possíveis sobre o lendário Tremur. Desejosos por saber, primeiro, se realmente este guerreiro existiu, e caso a resposta fosse afirmativa, estudar os locais por onde ele passou, os treinamentos que realizou e qualquer outra descoberta útil para se entender como aquele lendário guerreiro conseguia ultrapassar as torres guardiãs sem ser visto. Este conhecimento seria um dos mais valiosos por todo o mundo de Tagmar.

Personagens mais Conhecidos

Rainha Enora

Ilustre presença em todo o reino, esta senhora aprendeu desde cedo a ter muitas responsabilidades e a enfrentar grandes desafios. Única sobrevivente da família que conduzia a guarda da torre casou-se com o rei Gáltilo I e após o falecimento deste, viu-se obrigada a governar todo o reino sozinha.

Mesmo com a ascensão de seu filho, Gáltilo II, e a criação do Alto Conselho Élfico, ainda fica claro que a ordem de comando de todo o povo pertence a esta mulher de personalidade forte e olhar penetrante (dizem que ela é capaz de convencer a qualquer um apenas com o olhar) que é hoje a figura mais carismática e, portanto, mais adorada pelo amienses. Além disto, esta elfa dourada enfrentou pessoalmente um dos 13 Senhores Infernais, demonstrando ser assim não apenas uma pessoa inteligente, carismática e monopolizadora, mas também uma ótima combatente. Enora é considerada um exemplo a ser seguido por qualquer um desejoso do trono real. Sua fama ultrapassa os limites de seu território, a ponto de muitos tagmarianos terem o desejo de viver em uma cidade que tivesse alguém como Enora para liderá-los.

Príncipe Gáltilo II

Bravo guerreiro vem tentando seguir os passos do pai, porém com menor habilidade e carisma, foi designado por sua mãe como o responsável pela organização militar da região. O príncipe é uma pessoa muito reservada, porém todos aqueles que trazem de outros povos qualquer técnica de combate melhor do que as já utilizadas pela guarda, é muito bem-vindo e recebe prestígio, inclusive, a própria regente.



Marcos Calisto

É um 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.

Suas observações e opiniões, sempre simples e objetivas, já foram fundamentais para indicar à rainha a decisão certa a ser tomada frente a importantes desafios. Com certeza, é o membro mais respeitado do Conselho, após Enora.

Alberto Daros

Ele é o Sumo Sacerdote de Palier e coordenador do Grande Centro de Saber, e um elfo dourado de vastíssima cultura, a ponto de impressionar os maiores estudiosos do Mundo Conhecido. Vagas para presenciar seus valorosos discursos são disputadíssimas e por um bom preço, ele é contratado para auxiliar nas pesquisas de historiadores em muitas cidades. Sua presença em Saravossa, onde visita constantemente, é sempre muito aguardada. E, dizem alguns, Alberto possui outros interesses em Saravossa, além da busca de saber e aumento de prestígio. Com certeza, é a figura mais culta de todo o reino e conhecedor de diversas línguas e escritas existentes em Tagmar.

Mulinarte

Exceção à hegemonia de elfos dourados, este é o único elfo florestal rastreador pertencente ao Alto Conselho. Mulinarte é a cadeira vitalícia no Alto Conselho pela bravura inigualável ao salvar a vida de Enora por duas vezes. Na primeira, quando esta ainda não era ainda rainha, Mulinarte a defendeu bravamente do ataque de assassinos, que até hoje não se descobriu quem os contratou. A segunda vez foi ao confrontar as hordas de demonistas. Em verdade, foi o único, explicitamente, a ter coragem suficiente de salvar a rainha arriscando sua própria vida em uma noite de terrível confronto que antecedeu à derrota de Morrigalti. Sua atitude, perante tais fatos, pode trazer à tona não apenas uma enorme reverência de Mulinarte por Enora, mas, quem sabe, algo além de uma simples admiração e respeito?

Além disso, é muito visitado em seus aposentos pelos elfos florestais residentes em Âmiem, reclamando de certas desigualdades de direitos ou posses, em relação a alguns elfos dourados. Sua presença é muito solicitada, também, quando se noticia queimadas em florestas próximas à Âmiem.

Gildram Maite

Mago Elementalista e membro do Alto Conselho é responsável pela direção do Colégio Elemental, foi designado por Enora como o coordenador de todos os magos (inclusive os pertencentes de outros colégios na região) para trabalharem na criação e manutenção das infindáveis 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! Seu intenso e cansativo trabalho gera uma dificuldade enorme em encontrá-lo. Por tais motivos, Enora o exime de ofícios burocráticos cometidos aos demais da alta nobreza do reino.

Boldam Navaste

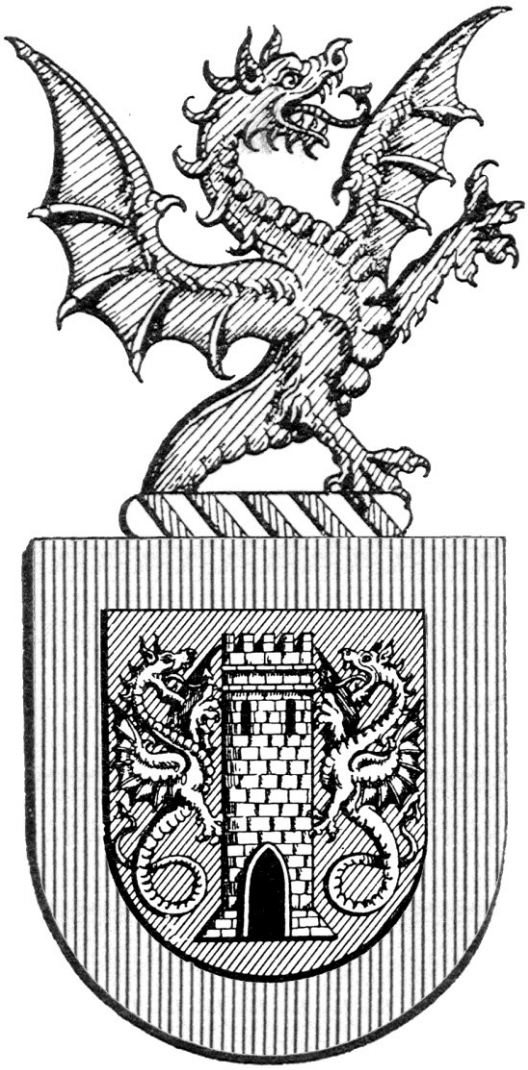
Sacerdote de Parom e membro do Alto Conselho, sua aparência jovial esconde a experiência de vida que possui. Sabendo que um grande exército é aquele formado, tanto de grandes guerreiros, quanto de magos e sacerdotes, alguém precisava coordenar, respeitar e valorizar a arte de forjar espadas, aperfeiçoar escudos e flechas. Para tal função Boldam é o mais indicado. Muitos elfos dourados vêem no poder da magia uma superioridade infindável às armas, logo, tais não mereceriam tanta importância. Mas a rainha sabe que este pensamento egoísta é muito falso e por isso fornece todo o apoio e influência a favor de Boldam, controlando o desgosto do povo.


Cipa
Coberae
Pratissi
Rio Norte
Tória
Pórtis
Minas
Mon
Palom
Rio Sul
Alimar
Rio Mam
Pico de
Prussel
CORDILHEIRAS DE SOTOPOR
Abadom
Rio Baloc
Fleuter
Dartel
ou
TERRA DAS
BRUMAS
Dameste

3.10 Abadom

"Sobrevivência, filho, essa é a chave do sucesso em Abadom, pois aqui o que vale são as leis da natureza, onde o forte prevalece sobre o fraco, só com esse pensamento, filho, é possível ainda continuar a vida em Abadom, lembre-se disso, pois é a única lição que terá antes de se tornar um adulto."

Eleriom Braçoforte, líder de Fleuter



Abadom é um reino que se delimita ao norte pela cordilheira de Sotopor e Acordo, a oeste pelo mar, ao leste pelo lago Denégrio, Plana e Dartel e ao sul pela Levânia. Seu clima e vegetação assemelham-se aos encontrados em nosso clima tropical equatorial ao norte e a leste, tropical de altitude nas montanhas (onde se encontram áreas de "gelo eterno") e árido ao sul e no litoral oeste, possuindo algumas áreas desérticas próximo a Levânia.

Nos tempos antigos, sua capital Deiamom era uma cidade encravada no centro de Abadom, no alto da Cordilheira de Sotopor e foi a primeira cidade construída no reino dizem que por volta de 15 D.C.. Muito pouco se sabe sobre Deiamom, mas as lendas cantadas por bardos abadrim dizem de muitas maravilhas a respeito de sua antiga capital Deiamom, era conhecida como uma cidade de grande esplendor devido aos grandes jardins incrustados na rocha da montanha, de suas magníficas fontes de águas termais, dos grandes aquedutos que serviam a capital, de suas maravilhosas obras de arte, e sua capacidade em criar itens de grande magia, tudo isso alimenta muitas lendas a respeito de Deiamom. Uma das lendas conta que ela foi a única cidade do toda Tagmar que não foi totalmente destruída no cataclismo, e que 15 D.C. seria a data em que sua reconstrução foi terminada.

Com o aumento do comércio marítimo, foi imprescindível a mudança da família real e sua corte para uma cidade litorânea. Deiamom passou a ser então a cidade da cultura e da história. Onde a magia floresceu e grandes colégios de magia foram fundados e muitas lojas arcanas abertas, reforçando as lendas sobre tesouros mágicos inigualáveis, pergaminhos contendo grandes magias há muito esquecidas.

Assim, com o crescimento do reino e a mudança da família real, foi fundada em 570 D.C., Tronum, a nova capital, onde dizem, vivia o antigo rei Nurabissal, cercado pelo seu harém de cinquenta mulheres e tesouros fabulosos encontrados nas minas de Abadom. Era uma cidade grande e poderosa, além de rica, que se localizava próxima às minas de Petroferro, junto ao mar. De grande esplendor para uma cidade da época, era uma maravilha a beira da costa ocidental, com grandes portos, estalagens onde se falavam as mais diversas línguas, e ruas de comércio onde podiam se encontrar de tudo. Ali passava quase todo o ferro que circulava em Tagmar sem contar as armas produzidas com ele. Ali também vivia o destacamento de elite do exército abadrim, denominado a Guarda da Lança de Tronum, em homenagem ao feito de um de seus antigos reis que, dizem as lendas, matou um dragão com uma lança. Dizem que sua guarda de elite possuía armas forjadas com metais arcanos, com poderes místicos.

Segundo alguns estudiosos, Abadom possuía outras cidades tão curiosas e fascinantes quanto Deiamom e Tronum. Ferco, por exemplo, era um balneário de descanso e diversão, "a mais bela de todas", cantam os bardos em melancólicas melodias do passado. As histórias cantadas dizem que existia uma casa toda construída em ouro e que suas casas de banhos e de diversão eram as melhores do reinado. Os grandes

comerciantes, a baixa nobreza e, às vezes, a alta nobreza eram encontrados nesse paraíso. Ninguém sabe o que aconteceu com os moradores de Ferco, já que ela era uma cidade incrustada nas montanhas e foi uma das primeiras a ser atacada pelos dragões.

Petroferro era praticamente a maior mina de ferro do Mundo Conhecido, capaz de uma extração gigantesca, era capaz de fornecer minério de ferro ao mundo todo, fonte de lucro para todo o reino. Foi também um dos primeiros lugares a cair quando os dragões atacaram. Hoje sua localização ainda é um mistério.

Os problemas de Abadom apareceram com a chegada de uma das piores doenças do Mundo Conhecido: um mal corrosivo, de rápida expansão, chamado Seita. Em 1200 D.C., notícias vindas do Sul falavam do grande exército que havia tomado os reinos de Eredra e Ludgrim, e que uma de suas ramificações estaria marchando para o reino do povo abadrim. A corte de Abadom começou então os preparativos para uma batalha iminente: táticas de defesas eram discutidas durante meses, pessoas de diversas partes do reino eram convocadas e rumavam para as fortificações das fronteiras, e lanças, espadas e escudos eram forjados aos milhares.

Foi quando em 1245 D.C. os soldados de Abadom avistaram seus inimigos: um imenso exército de adoradores de demônios, composto de fiéis insanos e criaturas selvagens. Nesse dia, na fronteira entre o reino de Abadom e a cidade de Rokor, na Levânia, houve o primeiro embate entre as duas forças, contando ao entardecer, milhares de mortos de ambos os lados. Contudo, Abadom havia se preparado muito bem para o perigo que estava por vir e surpreendeu o exército invasor ao mostrar um poder de resistência muito maior do que os demonistas esperavam. A guerra é impiedosa e se arrasta por anos, mas em 1252 D.C., ao sopé das montanhas de Sotopor, o exército demonista foi derrotado em uma grande batalha. A derrota obriga a adiar seus planos, ao ter que se retirar do território de Abadom para que seus exércitos não fossem dizimados. Entretanto, a expansão desenfreada da Seita havia sido apenas temporariamente contida. Após sua primeira derrota, os demonistas mudaram de tática e um estratagema foi mais bem arquitetado. Com as fronteiras a oeste da cordilheira de Sotopor fortemente guarnecidas pelo exército abadrim, os Bankdis, contornaram as brumas de Dartel, através do território de Verrogar (com quem mantinham aliança) e chegaram ao lago Denégrio. Passaram mais de uma década, usando forças de trabalho escravo, para construir uma enorme frota de navios de guerra, que em 1275 D.C. partiu para Abadom disposta a trazer a morte e o caos aquele povo guerreiro.

Contudo, os generais de Abadom já haviam previsto um ataque pelo lago e o avanço dos demonistas foi contido por mais de 10 anos, quando em 1287 a frota imperial de Abadom, surpreendeu os demonistas na foz do rio Baloc e mais uma vez os Bankdis foram derrotados pelas forças de Abadom, dessa vez, por mar. Após ser responsável por mais uma derrota dos demonistas, o comandante supremo da frota imperial foi chamado a Tronum, onde pessoalmente entregou a cabeça do comandante ao rei.

Não se sabe ao certo que sortilégios acompanhavam o bizarro "troféu" da batalha, mas o fato é que naquela noite o povo abadrim enfim conheceu o terror que outros povos já haviam presenciado, representado pelos membros da Seita. Hordas de demonistas penetraram pelo rio Mam com uma enorme frota, indo diretamente de encontro ao coração de Abadom. Mesmo não tendo os demonistas chegados as portas da capital, no amanhecer do dia seguinte o palácio do rei foi completamente destruído, não restando sequer as cinzas que denunciassem a existência da corte de uma grande nação, que outrora ali havia estado. Até hoje muitos especulam como os demonistas teriam passado despercebidos pela frota de Abadom, mas tudo indica que houve uma traição. A história não registra nomes, mas muitos apontam o próprio comandante-chefe das frotas de Abadom como responsável pelo sucesso inimigo, sendo ele, desde então, suspeito de ter sido um dos que venderam sua alma aos demônios.

Sem comando e a beira do caos, as forças de Abadom não conseguiram resistir, e as cidades começaram a cair, uma a uma, sob o julgo Bankdis. Mesmo com a grande força que ainda lhe restava, Abadom não seria capaz de conter o avanço demonista. Eles então, mudaram de estratégia. Começaram a recuar em direção as montanhas, como se estivessem abandonando a batalha. Os líderes do exército da Seita, viram nessa demonstração de fraqueza a chance de uma vitória esmagadora e ordenaram a perseguição dos fugitivos. Contudo, esse recuo não passava de um ardil dos comandantes abadrim, que procuravam evitar os combates em campo aberto, onde com um exército menor e mais fraco, seriam certamente esmagados.

Como não conheciam a região montanhosa de Abadom, os membros do exército da Seita que perseguiram os soldados abadrim nas montanhas, não fizeram nada além de marchar para a destruição. Caiam constantemente em armadilhas, emboscadas e escaramuças. Eram surpreendidos a noite com ferozes ataques de guerreiros que pareciam brotar do chão, e as poucas vezes que conseguiam um combate frente-a-frente, eram obrigados a lutar em fendas que os impossibilitavam de flanquear o inimigo. Foi um verdadeiro massacre.

Todavia, o exército da Seita ainda era muito superior ao de Abadom, e conseguia manter – embora lentamente e a duras penas – o avanço em direção ao centro do reino. Esta tática de defesa se manteve por décadas, até que em 1340 D.C., a capital Tronum foi finalmente tomada, e logo toda a metade sul do reino estava submetido ao domínio. Muitas batalhas ocorreram ainda, com alguns grupos de resistência atrasando o progresso do exército da Seita para o norte. Contudo, em 1345 D.C., os últimos soldados resistentes foram capturados ou mortos, deixando os demonistas livres para invadir Plana. Iniciou-se então um período negro na qual o povo abadrim foi escravizado, onde somente a fé nos deuses mantinha a esperança acessa.

Com a unificação, em 1405 D.C., o povo de Abadom foi libertado do domínio Bankdi pelos exércitos da união. Entretanto, a paz no reino não durou muito. Em 1420 D.C., o reino é invadido e atacado por uma horda e dragões, o que pôs fim ao antigo reino, hoje transformado num reino perigoso onde todos os tipos de monstros podem ser encontrados. Toda a cultura, ciência, tesouros de Abadom foram tomados pelas florestas. Atualmente, só existem escombros das antigas cidades abadrim. As maiores cidades antes da Guerra foram: Tronum, a capital; a capital anterior e Ferco, o balneário de Abadom.

A história do fim do reino de Abadom é muito confusa. Uns dizem que o que aconteceu foi um castigo, pois o rei de Abadom, em sua ganância e sede de reconstruir o reino quis destruir as florestas e perfurar o coração de Maira, procurando por ouro e metais mágicos, e isso teria sido um grande desrespeito a deusa Maira, que por sua vez enviou hordas de criaturas das profundezas da terra para punir os gananciosos.

Outros dizem que foi o crescimento da Seita que desencadeou a destruição, pois muitos abadrim teriam se vendido às ideias dos Bankdis, e comungado com demônios, assim pela ira dos deuses, todos os infiéis deveriam ser punidos, antes que sua mácula se espalhasse por todo o mundo.

Mas todos concordam que o grande marco do fim foi o ataque dos dragões à capital. Nenhum dragão era visto há muito tempo, e o misterioso aparecimento dessas bestas aladas significou a morte de milhares de pessoas. Felizmente o ataque só não teve consequências piores para o Mundo conhecido devido à suposta intervenção do Senhor do Lago Denégrio, que forçou os dragões a voltarem para seus picos gelados.

Mesmo assim, o povo de Abadom nunca foi o mesmo, nem seu território, que foi invadido por todo tipo de criaturas. Mas um fato é que todas essas criaturas perduram nas terras de Abadom até hoje, o que representa um desafio sem igual a qualquer grupo de aventureiros e heróis dispostos a percorrer as terras de Abadom.

Governo

Pouco, ou quase nada, se sabe sobre a antiga forma de governo de Abadom, somente que seu regime era monárquico e que os descendentes dos atuais monarcas é que tinham direito ao trono. Atualmente não se sabe se há alguém vivo da linhagem nobre de Abadom, e mesmo que haja, talvez o povo esteja tão disperso que quem se importará?

Abadom é hoje, portanto, um pequeno reino sem monarca, onde a população vive sob um sistema de regras onde predomina a boa vizinhança e o trabalho. Geralmente quem dita as regras em seus vilarejos são os anciões, que se tornam juízes e prefeitos ao mesmo tempo. As penas mais duras, no sistema de regras adotado nesse reino, são o ostracismo e a morte, sendo que a primeira acaba levando a segunda. Mas essas penas raramente são usadas.

Praticamente um povo nômade, agora os poucos abadrim que sobreviveram ao holocausto dos dragões, vivem espalhados ao longo das margens do Lago Denégrio.

Muito respeito há pelos grandes caçadores do povo, que ajudam no sustento e na proteção, descobrindo as melhores rotas longe dos monstros, a melhor época do ano para se moverem, enfim, verdadeiros mestres da sobrevivência, de fundamental importância a este povo fragmentado.

História Recente

Atualmente, o verdadeiro reino se restringe ao lado mais próximo de Plana, onde ainda existe um comércio rudimentar (couro, lã, peças artesanais rudimentares e extração vegetal). Os habitantes sobrevivem da pesca e agricultura internas. Desde que os dragões atacaram a antiga capital, Tronum, todos os habitantes foram forçados a viver em pequenas comunidades, algumas nômades. A grande população humana de Abadom fugiu, ou para lugares mais calmos dentro de Abadom, perto do Lago Denégrio, ou para outros cantos do mundo. Dizem que em Tagmar sempre existe um planense vendendo algo e um abadrim perambulando e trabalhando em algum lugar. Não é de se espantar que a maioria dos escravos do Mundo Conhecido seja oriunda de Abadom.

A religião hoje é a única coisa que une os abadrim. A grande maioria é devota de Maira ou Sevides. Quiris, Liris e Ganis são deuses muito cultuados também. Os sacerdotes desses deuses são muito bem recebidos. Esses, porém, são muito poucos, pois a verdadeira fé se tornou algo raro entre os abadrim nos dias de hoje. Vale ressaltar que magia que não venha dos deuses que eles cultuam é vista como uma coisa pouco confiável, e seus usuários loucos ou obscenos.

Os vários reinos do Mundo Conhecido veem alguma importância em Abadom (na Cordilheira de Sotopor é que estão as maiores minas de minérios e pedras do Mundo Conhecido), mas o custo de exploração ainda é muito caro. Acordo e Levânia têm interesse direto nisso, pois se o primeiro reino vive praticamente da extração mineral, o segundo vê nessa atividade uma opção a mais em sua economia. Plana negocia a construção de estradas, mas é difícil conseguir negociar com os vários vilarejos e contratar pessoal para desmatar as florestas e construir algo. Eles bem que tentaram, mas a floresta já invadiu grande parte da área que foi aberta para a construção de uma estrada, no contorno do Lago Denégrio, isto ainda torna a viagem pelo lago mais segura e rápida (e desestimula o comércio terrestre). Verrogar, apesar de possuir uma fronteira com Abadom, nunca pensou em invadir aquela área por falta de interesse tático-expansionista. Calco e Portis mantêm um programa de mapeamento atualizado de Abadom que infelizmente está parado por falta de exploradores.

O Povo de Abadom

A grande maioria dos humanos originários de Abadom, ou fugiram ou se tornaram nômades vivendo as margens do Lago Denégrio, na região compreendida entre o rio Mam e o rio Baloc.

Os anões que viviam lá e conseguiram sobreviver, foram para Plana (e posteriormente para Acordo). Os elfos decidiram não permanecer próximos a florestas tão perigosas, abandonando-as para as criaturas que hoje as habitam. Os pequeninos que lá ficaram estão, aos poucos, indo ou para Acordo ou para Plana, a fim de encontrarem um meio de vida melhor.

Dizem as lendas que um grande contingente de humanos e anões partiram logo que as guerras e ataques começaram, porém estes nunca mais retornaram, contam as antigas canções que eles se refugiaram no norte do mundo. Serão estes os mesmos humanos e anões que fundaram o reino de Acordo?

Principais Cidades e Locais de Interesse

Deiamom

Perdida nas lendas cantadas pelos bardos, a antiga capital de Abadom, é sem dúvida um dos lugares mais procurados do reino, por sua maravilhosa coleção de arte arcana de todo tipo.

Tronum

A fatídica capital moderna de Abadom, destruída pelo ataque final dos dragões, com suas rotas perdidas, é hoje rumo de muitas embarcações que aportam na costa ocidental e Abadom, com aventureiros dispostos a encontrar os fantásticos tesouros que seus castelos e masmorras guardam.

Ferco

A joia da costa ocidental de Abadom é tida por muitos como uma fonte de riquezas só superadas pela capital, ainda assim suas lendas têm atraído aventureiros de muitas partes do mundo em busca de imensas fortunas.

Cordilheira de Sotopor

Um dos pontos mais letais de toda Tagmar, aqui se concentram criaturas nunca vistas, e aquelas que ninguém queria ter visto, os lendários dragões, com suas vastas cavernas. Dizem muitas cantigas antigas que até mesmo cidadelas proibidas e secretas podem ser encontradas nesta cordilheira, que uma

antiga raça de seres meio humanoides meio répteis, aqui vivia a muito antes da chegada dos dragões, e que este lendário povo adorava os dragões. Uma vasta região é coberta pelas sombras da cordilheira, e dizem que destas sombras antigos espíritos agoniados vêm à noite reclamar suas vítimas, sedentos por sangue ou algo mais.

Pico de Prussel

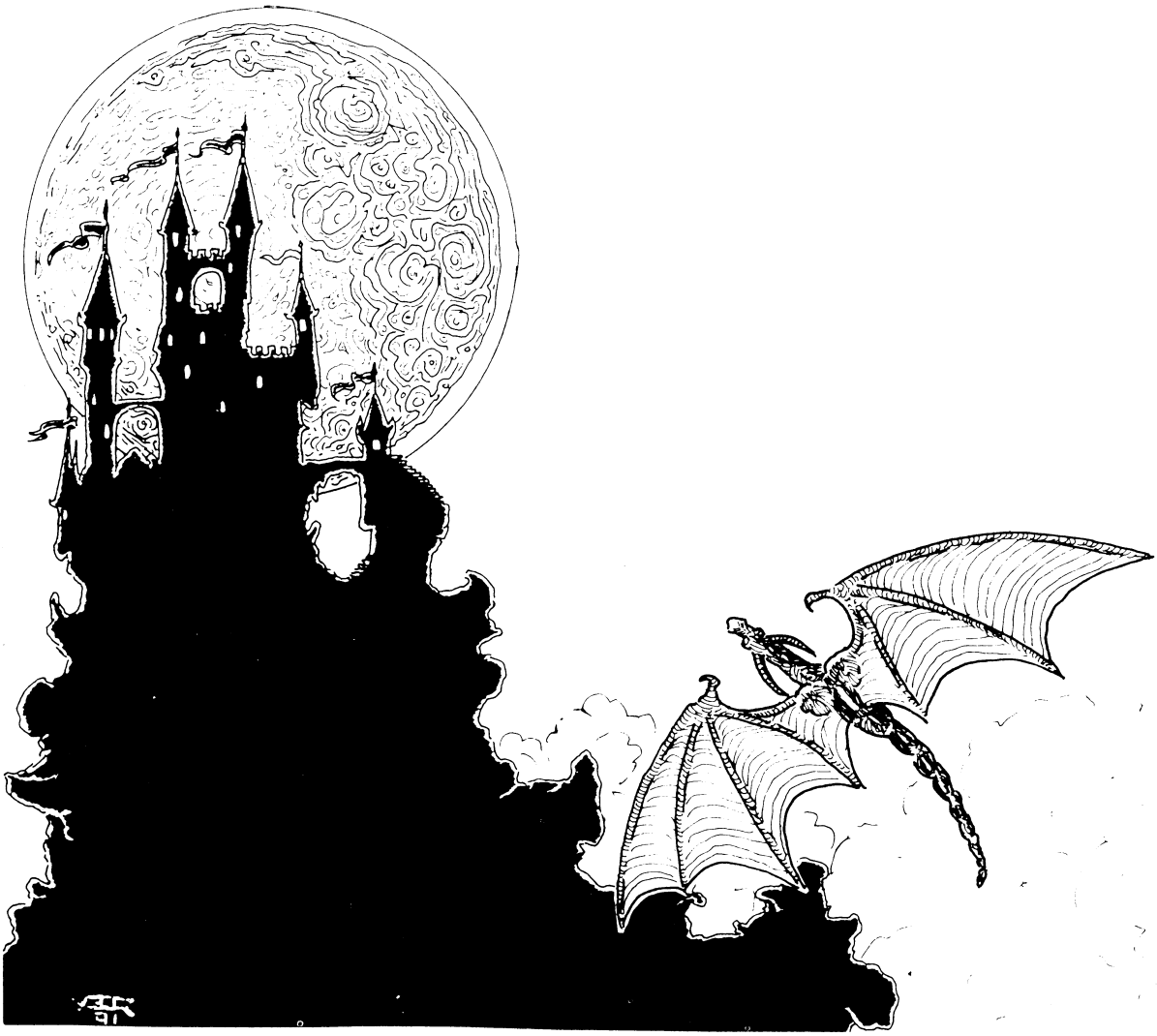
O outrora famoso pico de Prussel, nome dado em homenagem a Prussel Dias Longos, um elfo rastreador que foi o primeiro a desbravar um dos maiores, senão o maior dos picos de toda Tagmar, hoje é o antro dos dragões mais mortais conhecidos, sede de onde partiram os ataques que devastaram toda Abadom.

Fleuter

A última cidadela abadrim, hoje praticamente uma fortaleza próxima as margens do Lago Denégrio, é hoje o último refúgio dos abadrim em sua terra devastada por tantos anos de ataques, vivendo de sua capacidade autossuficiente, da pesca e da pouca agricultura local, é onde muitos vem procurar abrigo, mas é onde poucos encontram um lar. Pois endurecidos com tantas perdas hoje os abadrim são um povo muito metódico, e a entrada de alguém estranho na cidadela é algo para muito se discutir.

Vila nômade de Anguinadar

Uma das poucas vilas nômades que vivem à beira do Lago Denégrio, na faixa de terra que se estende do Rio Mam ao Rio Baloc, passam praticamente metade do ano percorrendo a extensa faixa de terra que margeia o lago, vivendo de um modo bem rústico, para os atuais padrões do Mundo Conhecido, é formada por um povo que não quis abandonar seu lar, mesmo que isso significasse uma vida de sacrifícios.



Rumores e Intrigas

Em Deiamom, dizem as lendas, lá estão possivelmente até hoje, pergaminhos que contam a história do mundo de Tagmar desde os meados do Segundo Ciclo. Infelizmente, os poucos aventureiros que chegam a encontrar essa cidade perdida no meio da mortal Cordilheira de Sotopor acabam voltando loucos, quando voltam, ou morrendo por lá.

Ainda assim, muitos aventureiros estão dispostos a percorrer esse reino perdido. Seja em busca de tesouros, glória, fama, conhecimento (mágico ou não) ou simplesmente uma boa aventura.

Dizem que a Guilda de Ladrões de Calco oferece uma recompensa de 50 moedas de ouro para aquele que cruzar Abadom de uma ponta a outra, e claro trouxer algo de valor que prove sua jornada.

Outros dizem que os reis de Abadom escondiam seus tesouros na masmorra de seu castelo, cheio de armadilhas e criaturas. Alguns dizem que um dos reis de Abadom conseguiu matar um dragão, usando uma liga metálica mágica, mais poderosa que o aço de Blur, e que a lança que matou esse dragão, está escondida em algum lugar da cidade de Tronum. Aumentando ainda mais as lendas de que a Guarda da Lança de Tronum possuía realmente armas místicas, forjadas com metais mágicos. E todas essas armas ainda estariam lá, debaixo de camadas de pó e relva selvagem.

Uma lenda cantada pelos bardos abadrim conta sobre a coroa do último rei de Abadom, Nurabissal. Que tal coroa seria uma maravilha da capacidade mágica daqueles tempos, contando com incríveis capacidades. Sem dúvida alguma, um item de grande valor, que pode tornar um grupo de aventureiros ricos ou muito poderosos. Diz as antigas cantigas que sua coroa mágica que foi roubada pouco antes da destruição de Tronum pelos dragões. E diz a lenda que quem possuir a coroa, poderá reerguer toda a glória e poder de Abadom.

E, para finalizar, existem rumores que um grande exército de criaturas está se preparando em Abadom, muitos aventureiros dizem ouvir a noite um som como o da marcha de centenas de búfalos selvagens, mas que misteriosamente estariam se movendo em direção a Cordilheira de Sotopor. Se um grande grupo de criaturas está mesmo a se juntar, ninguém sabe qual a sua finalidade. Calco e Plana oferecem vastas quantias por informações precisas sobre esta estanha atividade, mas qual grupo está preparado para tal jornada.

Personagens mais Conhecidos

Eleriom Braço-Forte

Líder de Fleuter, a única cidadela de Abadom ainda em pé hoje em dia, este senhor de postura firme e corpulento, era um grande guerreiro de seu povo, hoje visto com grande respeito e valor, todos sabem o quanto suas palavras são importantes para a sobrevivência da última cidadela abadrim.

Erdral Lança do Trovão

Líder dos guerreiros de Fleuter, já na casa dos quarenta, é tido por seu povo como o mais poderoso guerreiro na ativa, um defensor feroz dos seus, e capaz de grandes proezas, detentor da Lança do Trovão, que dizem ser umas das lendárias lanças que pertenciam à elite dos Guardas da Lança de Tronum.

Evenezior Pernas Ligeiras

Líder dos abadrim nômades da vila de Anguinadar, que percorre as margens do Lago Denégrio, este renomado rastreador é um dos bastiões de seu povo, caçador talentoso, batedor dos mais ligeiros, observador capaz de perceber criaturas a centenas de metros, tem ajudado muito na preservação de seu povo pelas andanças no hoje hostil reino de Abadom.

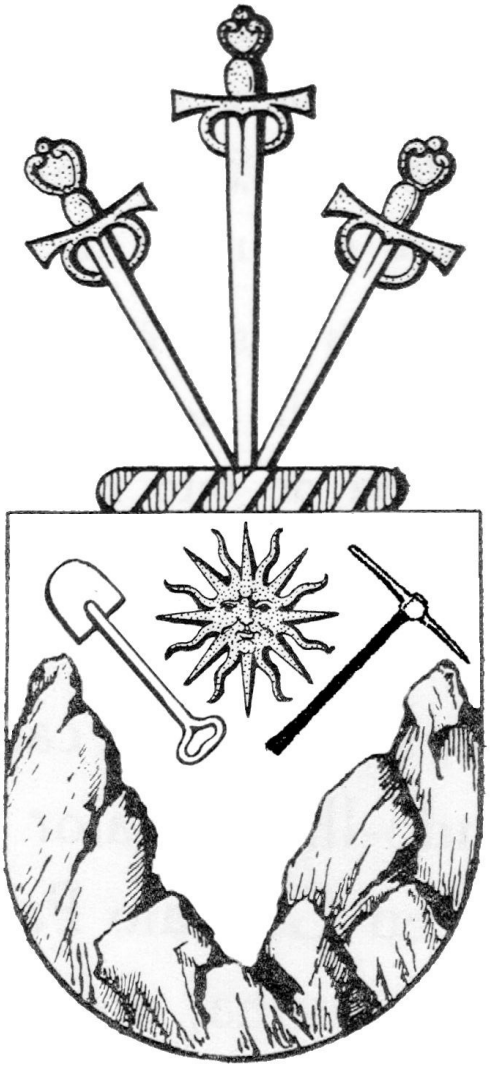



Plana
Balistro
Porto Velho
Aradelis
Caleonir
Coberae
Pratissi
Acordo
Rio Norte
Minas
Mon
Palom
Porto Áureo
Rio Sul
Pico de
Prussel

3.11 Acordo

"Bem-vindo, bem-vindos a Porto Áureo e ao Escama de Tubarão. Forasteiros hein? Hum... Posso lhes oferecer uma caneca de minha melhor bebida, garanto que não vão se arrepender. Oh, informações? Sim, sim, claro que conheço, conheço muitas coisas que podem ser de seu interesse, aventureiro. Claro que acompanhado de uma bela refeição pelo preço certo, atendente, sirva-os, mas em particular."

Tarik Olhos de Tubarão, dono da Taberna "Escama de Tubarão".



Acordo é um reino que se limita ao Norte e Oeste pelo mar do Norte, e ao Sul e Leste pela cordilheira de Sotopor, sendo divisa natural entre Abadom e Plana. Sendo praticamente um reino costeiro, com o mar no Norte a Oeste, e rios a Norte e Sul, seu clima é ameno e sua vegetação é de florestas densas em toda a sua extensão ao interior do reino, seguindo até a Cordilheira de Sotopor a leste, a qual se estende do nordeste ao sudeste, tornando as viagens e negócios com Plana muito difíceis por terra. Suas regiões ribeirinhas são muito férteis com uma vasta área para o plantio e cultivo da agricultura, bem como da criação de gado para corte e abate. No sudoeste existe uma corrente quente e úmida vinda da Levânia, que enche a área de neblina. Sua capital é Porto Áureo.

A fundação de Acordo se deu no meio da guerra da Seita contra o ancestral povo de Abadom. Com a queda da cidade de Tronum no ano de 1340 D.C., grupos de sobreviventes migraram para outras terras, fugindo da fúria dos exércitos demonistas. Alguns, desesperados, tentaram atravessar as brumas de Dartel e nunca mais foram vistos. Outros tentaram fugir para a Calco. Por fim, um grande grupo rumou para o noroeste, atravessando a Cordilheira de Sotopor e encontrando uma terra propícia para se instalarem e, o mais importante: segura e desconhecida.

Com o passar do tempo, já com as tribos estabelecidas, os lideres começaram uma campanha de reconhecimento e exploração, e encontraram terras férteis perto da costa, bem como uma infinidade de jazidas de minério. Começaram a extrair ferro, cobre e ouro, tudo em pequena quantidade.

O povo refugiado de Abadom começou um paulatino processo de expansão pela região, até que acabaram por estabelecer contato com o povo de Plana. Os comerciantes de Plana ficaram fascinados com a quantidade de minério que eles traziam e logo a notícia se espalhou.

Um grupo formado pelos maiores comerciantes de Plana, sabendo do potencial das minas ao sul, convenceu os lideres das tribos de que precisavam de conhecimento especializado para aproveitarem ao máximo suas jazidas. Então trouxeram um grupo enorme de anões e os deixaram trabalhar. Em pouco tempo, a produção de metal havia dobrado. Em princípio houve resistência, mais logo tanto os lideres quanto o povo aceitaram a presença anã. Até que em 1365 D.C., foi firmado um acordo entre os homens que vieram de Abadom e os anões, estabelecendo os preceitos de trabalho e as regras de partilha da maior e mais duradoura união entre duas raças diferentes de todo o Mundo Conhecido. A partir de então, o que era apenas um refúgio tornou-se um reino, e recebeu o nome de Acordo em homenagem a sua própria história.

Entretanto, a proximidade com Abadom fez com que eles se tornassem quase paranóicos com visitantes estranhos. Muitos vilarejos ao sul tiveram suas populações massacradas por monstros do dia para a noite.

Não existem grandes cidades, como em Calco ou Plana. O reino é composto de pequenos vilarejos e cidadelas que são interligados por estradas principais. Boa parte do reino ainda é desabitado. O seu exército contém basicamente a população, que em tempos de guerra pode se reunir e servir de ataque e defesa. Seu treinamento de guerra vai dos 18 aos 20 anos (humanos) e dos 30 aos 35 anos (anões). Por isso, não é difícil ver anões ou humanos portando armas nas cidades. Também possui alguns navios à sua disposição, no caso de ataque marítimo.

Governo

Na verdade, "reino" não é a palavra que mais cabe ao significado do modelo de governo usado em Acordo. O que existe é um conselho misto, com um “rei” humano e um “rei” anão, que na verdade são representantes das duas raças. Sua única semelhança com a monarquia é que esse título é hereditário. Porém, as verdadeiras regras são decididas pelo “Conselho Real Misto”, um tipo único em Tagmar, pois é formado tanto pela alta nobreza, quanto pelos grandes comerciantes, (que de alguma forma possuem títulos de algum grau de nobreza), dos humanos e anões, num enlace político sem disputas, visando apenas o melhor aproveitamento e lucro para todos, sendo auxiliado pelos seus conselheiros, que servem de porta voz e adidos diretos dos reis para com o resto da população, e todas as decisões somente são tomadas quando se chega a um acordo aceitável pelos dois “reis”, que por sinal dividem o mesmo castelo. Os ministérios podem ser ocupados ou por anões ou por humanos, não havendo divisões por raças.

Não é preciso dizer que esse tipo de governo é um tanto estranho em Tagmar, mas até hoje tem dado muito certo. Principalmente porque os povos de Acordo têm o mesmo objetivo: viverem isolados do Mundo e lucrarem com sua extração de minério. Além dessas peculiaridades, os “reis” não têm um poder de decisão tão independente assim, pois o povo pode decidir algumas questões. Seguindo uma tradição que data da fundação do reino, a qual diz que o reino só foi possível graças a um acordo mutuo entre as duas raças, sempre que o povo discordar de uma nova sanção ou lei, poderá ser criado um “Conselho da Dualidade” que reunirá os líderes de suas comunidades, e toda a baixa nobreza, para que juntos cheguem a um acordo razoável a todos, de forma a regular por igual à ação dos reis e do “Conselho Real Misto”. Mas geralmente a decisão dos reis condiz com a decisão do povo. Foram pouquíssimas às vezes que o povo se intrometeu em uma decisão real e foi preciso a reunião de um “Conselho da Dualidade”.

Sua justiça é bem rústica, para os moldes do Mundo Conhecido. Crimes locais contra pessoas comuns, pequenos delitos e dívidas são levadas ao “Conselho dos anciões" dos vilarejos e pequenas cidades ou ao prefeito das cidades maiores. Crimes contra nobres ou grandes comerciantes, grandes delitos e atos contra o reino são levados para a Corte Suprema, constituída pelos reis de Acordo. A pena de morte existe, mas é quase um fenômeno quando ela acontece. Só um grande crime aconteceu e teve esse veredicto em todo o reino para ser levado à Corte Suprema: o caso da fera negra. Hoje o corpo do homem acusado pelos crimes, Nemom Mordecai, está sepultado separadamente dos corpos de cidadãos normais no cemitério de Porto Áureo. Trabalhos forçados e escravidão são as penas pesadas geralmente mais usadas.

Sua economia é basicamente voltada para a exportação da extração mineral, muito prospera no reino. As áreas a Leste, Nordeste, Sudeste e Sul, que contêm as montanhas que formam a Cordilheira de Sotopor são altamente escavadas, tendo várias minas por toda sua extensão. De lá saem os mais diversos minérios, como o ferro, cobre, prata e ouro. Dizem as lendas que até metais mágicos são encontrados em Acordo. A extração é feita pelos moradores dos vilarejos e cidadelas, em sua maioria mineradores, e escoada para capital Porto Áureo onde os metais são pesados e taxados. Boa parte dos minérios é vendida para outros reinos, mas pelo menos a terça parte é deixada lá para a fabricação de armas e utensílios. A agricultura e a pecuária sustentam o mercado interno, graças às vilas ribeirinhas que estão às margens dos rios Norte e Sul, assim tornando-os um pouco independentes dos outros reinos nesse aspecto, embora ainda careçam da maioria dos cereais e de vinhos e outras bebidas, ficando assim, dependentes nesses aspectos de outros reinos.

Tendo a maior economia do Mundo Conhecido, quanto ao quesito da exportação de minérios, Acordo pode ser taxado como um reino rico e até próspero, que isolado tem ainda assim conseguido uma grande notoriedade entre os demais reinos, justamente por sua posição estratégica na exportação de metal e fabricação de armas.

História Recente

Acordo, por ser um país quase totalmente voltado para a extração e comércio de minérios, tem boas relações com quase todo mundo, principalmente Plana, Calco e Conti. Logicamente que os piratas de Porto Livre não são benquistos lá. Por isso, tem sido forte o grupo de grandes mineradores que tenta aumentar os impostos sobre vendas diretas para Portis. Devido à grande distância e a dificuldade da chegada de minérios, Dantsem, Verrogar, Eredra, Marana e Luna têm grandes problemas em negociar diretamente com Acordo. Consequentemente, eles negociam os produtos e minérios de Acordo com Plana (compradora de quase a metade de todo o produto extraído ou produzido em Acordo) ou Calco. Recentemente, Levânia tem se tornado um reino concorrente em alguns mercados, mas a sua extração é ainda muito mais cara e em menor quantidade.

Para quem vê de fora, viver em Acordo não tem grandes atrativos para um aventureiro, mas isso é um engano. Apesar de viverem em um ambiente isolado do mundo isso não quer dizer que convivam com a paz. Todas as expedições para o sul da cordilheira de Sotopor, dentro de Abadom, saem de Acordo. Os piratas de Porto Livre de vez em quando conseguem roubar os navios carregados de minérios, levando-os para seu reino. Os monstros vindos de Abadom sempre são ameaça para as cidades do sul. As "rotas dos minérios" como são chamadas as perigosas estradas que levam a Plana sofrem com as criaturas também, e o comércio por terra é quase inexistente. E existe agora o perigo dos piratas que aportam na costa de Acordo com a finalidade de roubar os moradores de lá e transformá-los em escravos para algum reino distante. Além disso, existe o perigo adormecido. Caso os dragões decidam atacar Acordo, toda a produção de minério do Mundo Conhecido estará comprometida.

Ainda tem o fato de que sempre se precisa de aventureiros para mapear alguma parte ainda desconhecida do reino, alguma caverna não utilizada, assegurar alguma caravana até o seu destino ou combater alguma criatura que anda assolando alguma área.

O Povo de Acordo

Os acordianos são considerados trabalhadores dedicados e muito, muito desconfiados. É difícil levar um acordiano na conversa (os planenses que o digam...). Mais difícil ainda é vê-los descansando, estão sempre trabalhando em algo. Apesar de serem amistosos com os convidados e conhecidos, são demasiadamente desconfiados com desconhecidos e muito sérios. Sua cultura está cheia de ditados sobre desconfiança (Nunca se conhece alguém pela pele; Os atos e as palavras te enganam, um coração nunca; etc). Se você precisar de um acordiano para algum trabalho, tenha certeza que ele vai, mas tenha uma boa razão para fazê-lo. Sua desconfiança se deve mais ao fato de estar desligados do mundo, e por isso, sentem-se inseguros e desconfortáveis na presença de estranhos.

Os anões vivem em paz com os humanos em Acordo. De fato, Acordo é o maior reino de anões e humanos vivendo em comunidade. Aqui os anões encontraram uma forma de vida extremamente confortável para seu povo. A maioria dos anões vive perto ou mesmo nas minas, que se encontram na Cordilheira de Sotopor, área conhecida como "Minguante de Mon", pela aparência com uma lua minguante que se estende do Sul, a Sudeste, do Leste a Nordeste, extraindo minério de ferro, e muitos minérios nobres, como o cobre, prata e ouro. Os deuses que os anões mais cultuam é Parom e Maira Mon, esta chegando a ser mais cultuada, em parte pela grande gratidão que os anões têm pela grande fartura de minérios encontrados por todo o reino, na região da Cordilheira de Sotopor, conhecida como "Minguante de Mon" em homenagem a deusa, e Parom, principalmente pelos anões guerreiros que defendem as minas dos constantes ataques feitos pelas criaturas de Abadom.

Dizem os anões que durante o momento em que a Lua se encontra a 90º em relação ao Sol, formando uma quadratura, e sendo chamada de lua minguante, aqui conhecida como Lua de Mon, enquanto ela caminha para sua fase nova, que os sete dias após o início da Lua de Mon são favoráveis ao planejamento de atividades e empreendimentos, acordos comerciais, à conclusão de trabalhos inacabados, à solução criativa de problemas ligados ao passado e ao início de tratamentos da saúde. Bem como na fase em que ela se torna lua nova, aqui chamada de "Lua de Parom", é favorável a iniciação de jovens na arte da mineração, do início de uma nova mina, a descoberta de novos veios de metal e de ataques bem-sucedidos contra as criaturas de Abadom, que infestam o outro lado das Cordilheiras.

Os humanos, que geralmente vivem nas vilas ribeirinhas, e em cidades no litoral de Acordo, na área conhecida como "Crescente de Ganis", que se estende do Nordeste a Norte, seguindo a noroeste, indo a oeste, e por fim descendo a sudoeste, na área compreendida entre o Rio Norte, e o Rio Sul, são em sua maioria comerciantes, fazendeiros ou agricultores, cultivando grandes áreas de agricultura de

subsistência, e criando gado de corte e abate, o que contribui muito para a sobrevivência dos anões, que por sua vez pagam muito bem com os minérios extraídos. Geralmente cultuam Maira Mon, praticamente pelo mesmo motivo dos anões, sua gratidão pela generosa porção de minérios encontrados em toda a extensão da Cordilheira de Sotopor. Há também um culto muito forte a Ganis, Quiris e Liris em praticamente todas as vilas ribeirinhas e cidades litorâneas, e Cambu pela forte influência do comércio em todas as áreas do reino, principalmente na Capital Porto Áureo.

Os humanos assim como os anões partilham das mesmas ideias supersticiosas, porém para os humanos, é a lua crescente que importa, sendo chamada de "Lua de Ganis", por toda a região do "Crescente de Ganis", dizem que é favorável a novas expedições marítimas, a pesca, a iniciação náutica de novos marujos, bem como ao lançamento de novas embarcações, sendo levada a sério por todas as vilas ribeirinhas e cidades litorâneas. E finalmente em relação à lua cheia, conhecida em todo o reino como "Lua de Cambu", dizem que nos sete dias que precedem seu nascer, é de bom agouro deixar uma moeda de prata a sua luz, que ela lhe trará boa fortuna e negócios prósperos, e ainda é capaz de trazer boa sorte pelo resto do mês, até a época do nascimento de uma nova "Lua de Cambu". Diferente das demais lendas sobre a lua cheia, a maioria de mau agouro, em Acordo ela é tida como a lua dos comerciantes e da boa sorte, também sendo a época ideal para se pagar impostos e dívidas. Em Acordo, essa crença é fielmente seguida, principalmente nas grandes cidades comerciarias.

Elfos, Meio-Elfos e Pequeninos geralmente são encontrados de passagem, principalmente em Porto Áureo, sendo dificilmente vistos no interior ou na região da "Minguante de Mon".

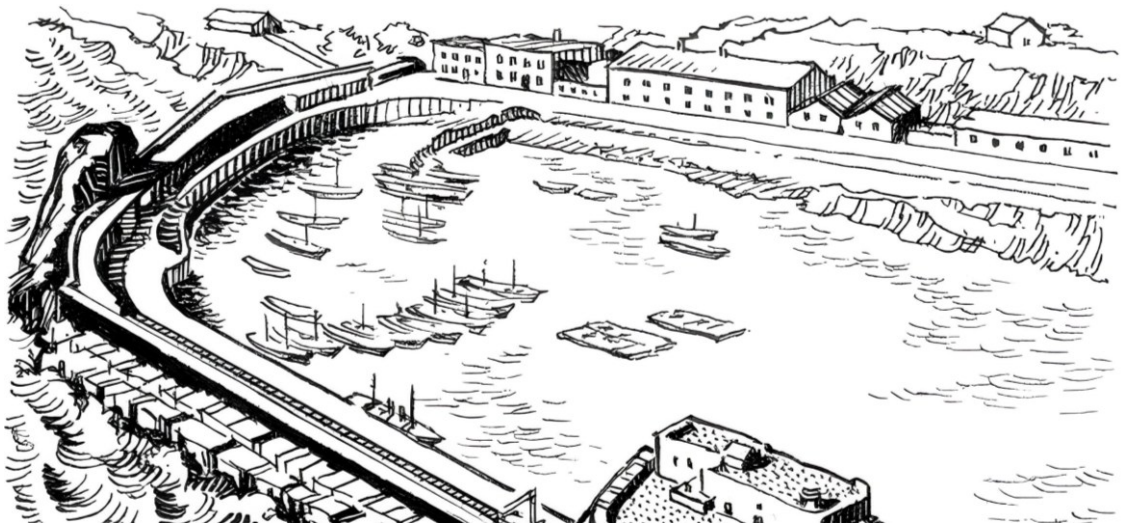
Os deuses menos cultuados em todo o reino são Plandis e Crezir, e pessoas que adorem esses deuses não são muito bem-vistas pela população, embora não haja hostilidades diretas, e sim, mais um sentimento de mal-estar. Não se tem notícia de adoradores da Seita, e ao menor indicio, casos são estabelecidos e investigações feitas. O povo de Acordo, com sua aversão natural a estranhos e grande suspeita de qualquer coisa fora do comum, tem ajudado e muito a manter o reino livre dessa peste.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Porto Áureo

A capital de Acordo, seu principal porto, e a maior cidade do reino, local do Castelo Real, e do "Conselho Real Misto", esta cidade é muito frequentada por nobres e viajantes das varias partes do reino, sendo responsável pela maioria do minério escoado da região do "Minguante de Mon" pelo Rio Sul, vindo principalmente de Palom e Minas Mon. Também abrigando a Casa Real da Moeda, a única autorizada a cunhar as moedas de valor em Acordo, visto que todo o ouro de Minas Mon, e demais metais preciosos, como a prata de Pratissi e o cobre de Coberae vêm para a capital.

Porto Áureo é dividido de forma meio caótica, em bairros nobres, bairros de comerciantes, e zona portuária. Na zona portuária, que fica na foz do Rio Sul, existem muitas tabernas, incluindo a famosa Escama de Tubarão, casas de espetáculos e casas de jogos. Aliás, é única cidade onde o jogo de azar é legalizado. Nesta região também ficam os postos de controle dos taxadores oficiais de todo o minério que entra e sai da cidade. A capital de Acordo, embora seja uma cidade grande e até prospera, não é tão limpa e organizada quanto as capitais de Calco, Plana e Conti.



Palom

É uma cidadela incrustada na montanha, a maior produtora de ferro do reino, e também a segunda em miscigenação humana-anã, perdendo apenas para a capital. Contando com muitas minas ao redor, Palom é frenética, e funciona dia e noite, com turmas de trabalho divididas em três turnos, mantendo a produção em andamento todos os dias do ano salvo os dias de adoração aos deuses. Com uma milícia muito capaz, pois está localizada bem no começo da Cordilheira, até agora não foi alvo de nenhuma grande invasão das criaturas de Abadom, mas o perigo sempre existe.

Coberae

É uma cidadela incrustada na montanha, tal como Palom, situada bem à Leste, no meio da Cordilheira de Sotopor. É a maior extratora de cobre do reino, e a segunda em minério de ferro, e também possui a maior produção de armas do reino. É conhecida pelos grandes mestres ferreiros e forjadores dos anões que vivem em Coberae e em vilas de mineradores próximas, produzindo armas para todas as cidades do reino, e muitas ainda são exportadas para cidades de Plana, Calco e Conti. Ainda dizem pelo reino que parte do metal da maioria das armas do mundo vem de Acordo, especificamente de Coberae. Possui a segunda maior e mais bem equipada milícia do reino. Por ser a cidadela mais afastada do reino e a mais próxima de Plana, é a que mantém o maior comércio terrestre com Plana.

Minas Mon

Literalmente uma cidade debaixo da terra, Minas Mon deve seu nome a uma homenagem dos anões a deusa Maira Mon, por terem encontrado aqui a maior vertente de ouro do reino, e possivelmente do Mundo Conhecido. Isto obviamente torna Minas Mon a maior produtora de ouro do reino. É também a cidadela com a maior quantidade de anões do reino, mais de 80% da população, pois poucos humanos aguentam passar a maior parte da vida debaixo da terra. Com muitas minas ramificadas do veio principal, que se estende por dezenas de quilômetros terra adentro, a profundidades cada vez maiores. Dizem que nessas minas de grande profundidade onde somente os anões mais experientes conseguem chegar, existem veios de metais raros e que muitos acham que são mágicos. Com estes metais são forjadas armas e armaduras de dureza e qualidade inigualáveis em todo o mundo. Devido a sua importância econômica ao reino, e a sua proximidade de terrores profundos, estando localizada quase ao centro da Cordilheira de Sotopor, Minas Mon possui a maior e melhor equipada milícia de todo o reino, e é provavelmente uma das maiores fortalezas anãs deste lado do mundo.

Pratissi

Encontra-se no sopé de uma grande montanha, e é a maior extratora de prata do reino, tendo muitas minas ao norte do “Minguante de Mon”. É muito conhecida pelas finas armaduras que seus armeiros são capazes de construir, desde cotas de malha finíssimas, a pesadas armaduras de placas completas, passando por escudos com brasões heráldicos, símbolos de muitas das famílias de nobres de Acordo e da Casa Real. Fica situada numa região de relativa calmaria dentro da Cordilheira de Sotopor.

Norte da Cordilheira de Sotopor

Tem a Oeste as cidades litorâneas e 90% de todas as vilas de mineradores e suas principais minas, e tendo a Leste, no interior da Cordilheira, apenas Minas Mon, a principal mina de todo o reino, e sua maior produtora de ouro e de minerais mágicos, e a extremo Oeste Coberae, quase na divisa com Plana. Esta região é pouquíssima explorada devido à natureza mortal das criaturas que aqui vivem, sendo de grande valia ao reino, a exploração e mapeamento da área. Mas que grupo de aventureiros e heróis teria coragem e poder necessários para adentrar a temível Cordilheira de Sotopor?

Rumores e Intrigas

O povo de Acordo é muito desconfiado, e possui uma grande aversão a estranhos, dizem os boatos que seguidores de Plandis e Crezir, além de não serem bem-vindos, costumam sumir nas muitas trilhas que levam aos vários vilarejos, será verdade mesmo ou só boatos?

Falam que a magia em Acordo é tratada com praticidade. Magos ganham "status" pelo uso prático da magia na resolução de problemas do cotidiano. Usar a magia de forma diferente é considerado, no mínimo, mal-educado e inoportuno. Como descendentes de Abadom, os mais antigos entre os anões conheceram o poder da magia bem de perto, por isso não veem com bons olhos o uso medíocre deste poder ou do título de mago daqueles que o possuem.

Um dono de uma taberna em Porto Áureo diz que certa vez um aventureiro lhe trouxe, como pagamento por uma noite, um diamante do tamanho de uma maçã. Dizia o aventureiro que ele tinha conseguido em uma caverna que dava para uma cidade subterrânea, onde viviam várias criaturas. Infelizmente esse diamante sumiu, junto com seu dono no outro dia. Outra história, contada por esse taberneiro, é a de que existem criaturas é meio homem, meio lagarto, e que eles vivem em comunidade nos vales que ficam dentro da Cordilheira de Sotopor. Outras dizem que lá sobre as cordilheiras viveu uma civilização muito antiga, que foi extinta com a chegada dos dragões, e que uma grande cidade cheia de maravilhas, hoje desabitada, está esperando para ser descoberta.

Existem outras histórias, falando sobre o litoral Oeste, e por que ele é quente, mas se você quiser saber, dê um pulo em Porto Áureo e pergunte ao taverneiro Tarik Olhos de Tubarão, ele pode falar a você de outras coisas...

As histórias de Tarik, não são as únicas contadas nas várias tabernas, que ficam nas cidades portuárias, por lá dizem muito sobre antigos tesouros perdidos nas montanhas, e sobre cidades proibidas e secretas, encontradas dentro de cavernas imensas, e não bastasse isso há muitos rumores sobre veios de metal mágico, capazes de forjar armas sem igual. Tudo isso acaba atraindo muitos aventureiros incautos, que acabam servindo de refeição nas garras das criaturas mortais que habitam a Cordilheira Sotopor.

Dizem por ai também, que ambos os reis não passam de marionetes, para a figura do "Conselho Real Misto", e que embora reze a lenda de que o povo tem forte poder opinativo sobre as decisões, que quando estas saem, só cabe ao povo aceitar, pela força dos grandes comerciantes e nobres, que podem da noite pro dia taxar imensamente os carregamentos de minério, tornando o povo pobre e dependente, se assim quiserem.

A pena de morte existe, mas é quase um fenômeno quando ela acontece. Só um grande crime aconteceu e teve esse veredicto em todo o reino para ser levado à Corte Suprema: o caso da fera negra. Hoje o corpo do homem acusado pelos crimes, Nemom Mordecai, está sepultado separadamente dos corpos de cidadãos normais no cemitério de Porto Áureo. Guardado dia e noite numa cripta fechada e vigiada por dois guardas o tempo inteiro. Porém correm boatos de que o verdadeiro culpado não foi pego, e sim um pequeno comerciante que nada tinha a ver com os crimes, por isso lhe deram a pena de morte, pra evitar que ele falasse mais. Dizem que a verdadeira Fera Negra pode ser um nobre ou grande comerciante de grande status entre as autoridades, e por isso o caso foi abafado. Mas as mortes recomeçaram em outra cidade, será o retorno da Fera Negra?

Os pequenos vilarejos do sul têm sido alvo constante de ataques arrasadores por parte das criaturas de Abadom e da Cordilheira de Sotopor, e as autoridades nada estão fazendo, o povo clama por ajuda, mas quando esta chega já não há mais nada a ser feito, correm rumores de que isso seria um pacto, feito há muito tempo atrás, da época da fundação de Acordo, e que o próprio nome de Acordo, seria baseado, não no acordo entre humanos e anões, mas sim, o dos nobres com feras de extremo poder que vivem nas proximidades do sul, na Cordilheira de Sotopor, que de tempos em tempos, grandes sacrifícios seriam oferecidos, para que as poucas vilas extratoras de minério fossem deixadas em paz, e por isso há o grande encorajamento de que o povo situe vilarejos ao sul, se isto for verdade, que tipo de pacto foi feito e com quem?

Muitos também comentam sobre a recente corrida da Levânia para tentar se tornar uma grande exportadora de minério, e de que isto não passaria de um blefe engendrado por grandes nobres de Acordo, num pacto secreto com nobres da Levânia, para elevar as taxas sobre exportação de Acordo para os outros paises, e dentro do próprio reino, como um método de lucrar mais e mais.

Todos sabem que na Cordilheira de Sotopor, existem criaturas terríveis, mas ao que parece, poucos saberiam da existência de um povo meio réptil que ali existiria a muitos séculos, e que teria sido dizimado ou escravizado pelos dragões, ou pior, que seriam servos dos dragões, esperando seus mestres por gerações. Agora estariam apenas aguardando novas ordens dos dragões. Para o que ninguém sabe, mas é obvio que o que quer que seja bom pra eles será péssimo para o resto do reino, e quem sabe do mundo.

Personagens mais Conhecidos

Rei Andreus Varengar

A despeito do porte nobre que este homem de meia idade porta, e de seu físico avantajado, mais parecendo um guerreiro, o Rei humano não passa de um burguês, filho do antigo rei, sendo por direito seu sucessor. Não precisou de esforço algum para ocupar seu cargo por direito, e ainda que seja uma figura notória entre o povo, e que a maioria da população o respeite, fica óbvio que entre os nobres e grandes comerciantes isto não acontece, sendo claramente coagido a aceitar o que os nobres do "Conselho Real Misto" quiserem, sem praticamente possuir nenhuma força política.

Rei Tonadius Aldebrenas

Este nobre anão, muito mais velho que o rei humano, também descendente da casa real, o que lhe confere o trono por direito. Sua situação é muito parecida com a do rei humano, embora diferentemente deste, sua família, por ser muito antiga, ainda tem conhecimentos já esquecidos por outros, principalmente pelos humanos, e usam isso para tirar vantagens políticas quanto à concessão de terras para exploração, mas ainda assim, o rei anão não passa de um comandado pelo "Conselho Real Misto".



Conselheiro do Comércio, Alvilar Nostorus

Praticamente o chefe do "Conselho Real Misto", é um homem de poucas palavras, e grande capacidade de ação, e embora seja um político nato, seus atos costumam falar bem mais alto que sua voz mansa e sedutora. Senhor de muitas terras, e muitas minas, sua família tem estado no poder há gerações, e só é rivalizada em poder pela família do rei anão, que é a mais antiga de todo o reino. Dizem as más línguas, que foi um parente próximo de sua família o verdadeiro culpado pelas mortes atribuídas a Fera Negra, mas tudo isso foi encerrado, e se alguém for pego com essas calunias na boca, terá um fim idêntico ao dado a fera negra, a morte.

Darmas Pedra Afiada, Prefeito de Porto Áureo

Um velho anão, daqueles bem bonachões, sempre com roupas caríssimas e jóias raras, é o responsável pela legalização do jogo em Porto Áureo. Velho, porém de pensamento ágil e vivaz, está sempre atento a novas formas de entreter e ganhar dinheiro com isso. Dizem que muitas casas de espetáculos para maiores são suas, e que muitas "bardas" não estão lá, como vamos dizer, por vontade própria. É capaz de tudo para agradar os donos das casas de jogos em Porto Áureo, pois em sua maioria são grandes comerciantes e muitos deles com títulos da nobreza.

Tarik Olhos de Tubarão

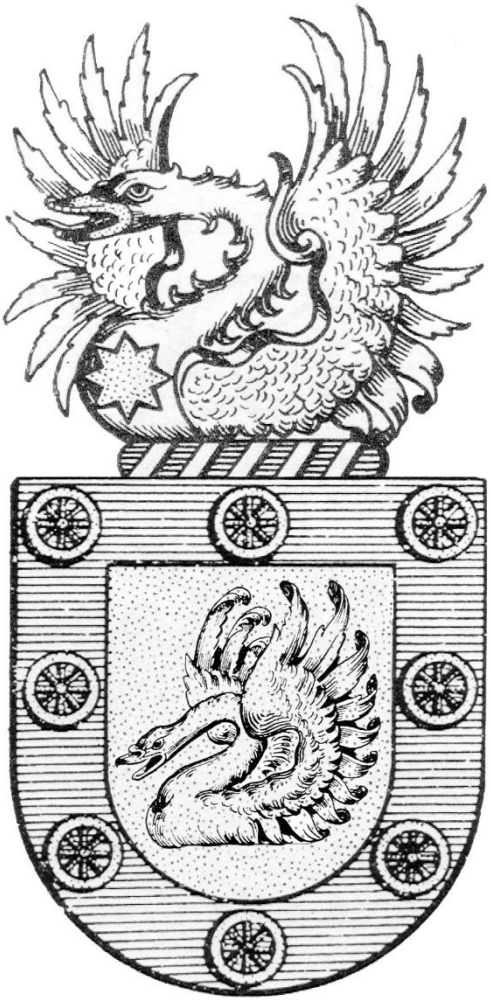
Dono da Taberna "Escama de Tubarão", é um grande contador de causos e histórias de marinheiros e aventureiros. Ficou famoso por uma bebida típica da região que ele diz ter incrementado com escamas de tubarão, e que a tal bebida seria capaz de dar grande energia a quem a toma, não lhe dando cansaço ou sono por um dia. Muitos mineradores buscam essa bebida, caríssima por sinal, a qual Tarik faz questão de esconder a formula bem guardada apenas em sua mente, chengando a ficar três dias fora apenas para criar mais da tal bebida fortificante. Quem tentou criar por si só a tal bebida e misturar-lhe escamas de tubarão só conseguiu encontrar a morte, pois as escamas de tubarão são como pequenos dentes afiadíssimos, que com certeza rasgaram suas vitimas por dentro, causando uma morte dolorosa e terrível.


Calco
Saravossa
Bassani
Omarge
Plana
Balistro
Torojai
Porto Velho
Aradelis
Caleonir
Cipa
Rio Frefo
Coberae
Pratissi
Tória
Rio Norte
Pórtis
Minas
Mon
Palom
Sul
Alimar
Pico de
Prussel
Rio Mam

3.12 Plana

"Ei, ei, são aventureiros, não? Sim, claro que são, por suas roupas e modo de falar. Querem fazer um dinheirinho extra, por um pequeno trabalho? Ótimo! Mas entendam, tudo deve ocorrer conforme o combinado, qualquer coisa diferente e nada de recompensa. Mas venham logo, as coisas por aqui mudam de preço rápido, vão indo, vão, e se voltarem antes do prazo, um gordo bônus os esperam, vão logo. Até mais ver."

Teleonor Vilas Grandes, dono da vinícola Vilas Grandes.



Plana é um dos mais ricos reinos de todo Mundo Conhecido. Suas fronteiras são demarcadas ao sul, pelo Lago Denégrio e Abadom, ao Norte o Mar do Norte, a Leste Calco e a oeste Acordo, sendo a limitação natural a Cordilheira de Sotopor. Seu clima é subtropical, predominando uma vegetação rasteira, com grande parte de sua extensão constituído de planícies, mas também possuindo algumas florestas espalhadas pelo território. O reino de Plana possui muitas cidades grandes, sendo a capital, Caleonir, a mais importante e o porto mais movimentado da região.

Segundo estudiosos de Runa, Plana surgiu devido a colonização dessa área por antigas tribos nômades, que teriam sido expulsas das regiões em que viviam. Esses povos, que se agrupavam em pequenas cidades costeiras ou na margem oeste do Frefo, foram convencidos de que o melhor caminho era a união dos seus esforços ao nascente reino da Moldânia, e que isso contribuiria para a prosperidade daquela região. Nasceu assim, em 342 D.C., nas planícies a leste do Frefo, a União das Planícies, conhecida posteriormente como Plana. Essa região, durante a primeira dinastia da Moldânia, manteve sua autonomia, possuindo seu próprio exército e decidindo seus próprios rumos.

Devido a sua inabilidade em relação aos assuntos de Sevides, esse povo aprendeu a comerciar cedo, dando início aos primeiros alicerces do que viria a ser, sob as bênçãos de Cambu, o maior reino de comerciantes do Mundo Conhecido. Nos primeiros anos como um reino, Plana adotou a monarquia Absolutista como forma de governo, mas após alguns problemas internos, terminaram por adotar um tipo de oligarquia comercial, que até hoje rege os interesses políticos do reino.

Em 561 D.C. morre a Rainha Tória e com ela a 1ª dinastia da Moldânia. Poucos anos depois da ascensão de Carom ao trono, a Moldânia muda sua política e inicia uma campanha militar de proporções gigantescas em busca das terras férteis além do sul. Para defender o território a oeste do reino, Carom confrontou os moldas da União das Planícies, controlando-os militarmente e criando assim, em 565 D.C., o Marco de Plana. A partir deste período, Plana é governada diretamente por Saravossa. Mais de 300 anos se passam sob o domínio da grande Moldânia, quando em 882 D.C., com o final da guerra civil e com a divisão da Moldânia em dois, Plana se torna oficialmente independente.

Foi um longo período de relativa paz e prosperidade, quando Plana teve como aliado não só a Moldânia, mas muitos outros reinos. Entretanto, com a expansão da Seita e do iminente ataque, as principais Igrejas do norte de Tagmar se reuniram em Saravossa para uma reunião nunca antes ocorrida. Era necessário deixar as diferenças de lado e iniciar uma reação contra o poder crescente dos demônios. Plana, Moldânia Superior e Azanti, uniram-se em 1224 D.C. na Aliança dos Povos para defender as raças civilizadas e as suas divindades criadoras.

Com a inesperada resistência de Abadom ao avanço dos Bankdis, somente mais de um século depois, em 1347 D.C. que o povo de Plana iria conhecer o horror negro que já praticamente dominava Tagmar.

Apoiado pelas tropas de Saravossa, Chats e Zanta iniciasse uma longa série de batalhas por mar e por terra, onde a Aliança dos Povos rechaçam as forças demoníacas que vinham de Abadom. Esta situação se arrasta por muitas décadas, quando em 1390 D.C., os Senhores Infernais fazem uma trégua e concentram suas forças para isolar a Moldânia. Eles atacam maciçamente pelo leste através de Filanti, e a oeste em Plana. Finalmente Plana cai sob o domínio demonista em 1391 D.C. Muitos acharam que estes eram os últimos suspiros das almas livres de Tagmar, mas isto iria mudar em breve com a aparição do Grande Sábio. Em 1405 D.C., os exércitos da união avançam, expulsam os demonistas para além do rio Mam. Plana é o primeiro reino a ser libertado, e como consequência acaba por incorporar parte do território norte de Abadom. Com o fim da Unificação, em 1450, Plana volta a ser independente, retornando a sua forma antiga de governo.

Governo

Plana abandonou a monarquia logo nas primeiras décadas de governo, pois embora existisse um rei em Plana, e toda uma nobreza, devido ao fato de estar sempre se intrometendo nos assuntos comerciais e cobrar impostos exageradamente altos com a finalidade de sustentar a nobreza, acabou sendo deposto.

Plana hoje é governada por um conselho de grandes comerciantes, chamado de "Conselho Maior". Praticamente inexistem nobres, além disso, foi o primeiro reino a possuir uma constituição (que privilegia muito os grandes comerciantes). Atualmente o conselho se divide entre a manutenção das estradas e rotas internas e externas ao reino (isso inclui segurança de caravanas, postos avançados de vigia, etc), administração dos impostos e as taxas de lucro obtidas com mercadorias comerciadas por eles. Todas as principais cidades possuem um "Conselho Menor", que cuidam dos afazeres locais, bem como prestam contas das taxas locais, margens de lucro, segurança e tudo o mais, cabendo ao "Conselho Maior" as decisões que afetam Plana como um todo.

Plana também inovou o processo judiciário no mundo, dando o direito a qualquer acusado, de qualquer delito, a utilizar-se de representantes, para auxiliarem na defesa ou acusação de uma pessoa. Todo o sistema de defesa e da manutenção da lei é administrado por mercenários contratados pelo "Conselho Maior", já tão notórios que receberam o nome de Capitães-Juízes e são parte da sociedade política de Plana. A maioria dos casos é levada a um deles que, baseado na Tábua das Leis (a constituição planense) e na demonstração dos fatos e provas pelos defensores/acusadores, dá seu veredicto. Pode-se recorrer a um novo julgamento, mas isso implica no pagamento de uma taxa chamada "frívolo" ao Capitão-juiz, taxa essa que aumenta a cada novo julgamento.

A pena de morte foi abolida com o início do período da Unificação, mas a escravidão e a flagelação pública não. Ainda assim o uso de multas pesadas e o pagamento de indenizações às vítimas, têm sido a forma de pena mais utilizada para os crimes em Plana. Dizem que os Capitães-juízes são altamente parciais, raramente penalizando alguém ligado aos grandes comerciantes de Plana, muito menos ao "Conselho Maior". Isso, ligado ao fato de alguns deles serem facilmente subornáveis (apesar de negarem esse fato e levarem a julgamento aqueles que fizerem essa afirmação), tem dado a eles uma imagem negativa junto a população em geral, principalmente os pequenos comerciantes.

História Recente

Nos dias de hoje, os comerciantes de plana estão sempre a contratar bons combatentes e bons batedores. Sempre existe uma caravana para algum lugar fora do reino que precisa de segurança. Outras vezes, eles necessitam de gente para visitar povoados e ver qual os perigos para alcançá-los e as mercadorias que eles mais necessitam. É comum também que estes aventureiros sejam contratados para trazer notícias de novas mercadorias, ainda mais as que têm alguma característica mágica, o que vale muito dinheiro, e tem feito muitos planenses ricos.

Apesar de rico, Plana ainda não é um reino exemplar. A pobreza vem crescendo cada vez mais e os comerciantes, antes pequenos vendedores ambulantes, começam a se tornar senhores do comércio em praticamente todo o Mundo Conhecido. Não existe um armazém ou loja em Tagmar que não possua uma mercadoria vendida por um Planense. Junto com o crescimento de seus lucros, sua ganância vem aumentando. E seu poder político começa a influenciar outros reinos também.

Infelizmente, seus esforços de comércio com Verrogar estão ficando cada vez mais distantes. Na verdade, Verrogar é onde existe o segundo maior mercado do Mundo Conhecido. Mas, devido ao eterno estado de guerra e a xenofobia crescente pregada pelo governo, qualquer estrangeiro ou produto que não seja produzido naquele reino e não seja de necessidade nacional (um conceito que só os Verrogaris conhecem) é altamente taxado, e seus vendedores, controlados com extrema rigidez.

Dantsem está se tornando o melhor local para vender mercadorias. A distância e os perigos para que qualquer caravana chegue até lá, quase triplicam o preço inicial de qualquer produto. Acordo sempre foi um lugar de difícil acesso, e o único reino que eles não têm como barganhar produtos (levar um acordiano na conversa é muito difícil). Os Acordianos ainda estipulam o preço de seu metal, sem que os Planenses possam fazer nada. Marana e Luna são locais considerados perigosos para vendas. Atualmente, poucos são os comerciantes que atuam naqueles reinos, geralmente eles é que mandam caravanas para comerciar com Plana.

Porto Livre é considerado local de comércio proibido, pois muitos dos piratas e salteadores que vivem lá já roubaram suas mercadorias e mataram vários comerciantes. Existe uma recompensa vultuosa para qualquer pirata que seja capturado, dada pelo Conselho Maior de Plana. As Cidades-Estado, Calco, Conti, Levânia, Ludgrim, Eredra, Azanti e Filanti são os locais onde o comércio é mais seguro, e apesar da taxa de lucro ser baixa, sempre há um planense comerciando por esses reinos.

Vários acordos econômicos têm sido feitos com Calco. Plana vê uma grande vantagem em ter Calco como amigo, pois pode, nessa amizade, receber a vantagem de ter comércio com qualquer reino, o que o torna sempre mais competitivo que seus rivais. As relações entre Calco e Plana só não são mais duradouras e fortes devido ao fato de Calco estar sempre solicitando o fim à escravidão. O Conselho Maior de Plana embarga qualquer tentativa de diálogo sobre esse assunto, dizendo que isso seria ruim para o equilíbrio monetário do reino. Por isso, Calco mantém certa distância "salutar" em alguns assuntos com Plana, por saber que de algum modo os objetivos reais do Governo Planense estão bem distantes daqueles que eles demonstram ter.



O Povo de Plana

A população é na maioria humana, mas anões e pequeninos também são parte representativa da população. Elfos são mais vistos próximos a Calco (geralmente comerciantes daquele reino) ou de passagem.

Humanos são a maioria no reino e costumam ser os grandes comerciantes, cuidando de cidades como Cipa e Pórtis, devido a capacidade de serem agricultores, plantadores e pecuaristas. A antiga nobreza de Plana era composta somente de humanos. Já o atual "Conselho Maior", embora seja constituído basicamente por humanos, existem anões e até pequeninos entre seus membros.

Anões planenses são na maioria pequenos comerciantes de peças metálicas, desde armas até bijuterias, enquanto pequeninos cumprem o papel de fiscais de impostos e mensageiros dentro e fora do reino. Cambu é o deus mais cultuado, com toda a certeza em Plana, mas não há restrições quanto ao culto de outros deuses no reino, apenas é de comum acordo que qualquer bom negócio gerado, uma moeda de cobre deve ser ofertada a Cambu, e é considerada muita grosseria não o fazer.

Pouca coisa há de ser dito sobre magos em Plana, apenas que eles não são confiáveis para se fazer negócios. Raramente um grande comerciante vai aceitar tratar diretamente com um mago, preferindo que o mago envie um terceiro para a negociação, afinal, como dizem os planenses, "jamais aperte a mão de um mago antes de fechar negócio!", e isso vale para magos de qualquer colégio, pois para os planenses, há pouca diferença entre eles, afinal, são todos magos (claro que ninguém diz isso na frente de um mago, sabe como é, amor a própria vida!) sendo estigmatizados como pouco confiáveis.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Caleonir

A capital é um exemplo de cidade Planense. Sendo um porto para troca, compra e venda de mercadorias. Dizem que se pode encontrar de quase tudo lá, desde trigo de Eredra até artesanato das terras bárbaras. Enquanto Caleonir é a mais heterogênea de todas, as outras cidades planenses dividem especialidades comerciais, conforme sua localização geográfica e produtos principais. Aqui se encontra a sede do "Conselho Maior", sendo a única cidade de grande porte que não possui um "Conselho Menor". Também aqui é que se encontra a sede de recrutamento dos mercenários, popularmente conhecidos como Capitães-Juízes, de onde é delegada sua área de atuação. Caleonir, ainda é o centro do exército planense, embora este esteja bem ramificado por suas principais cidades.

Aradelis

É uma das mais antigas cidades, fundada pouco após a fundação de Plana, era o berço de toda a "nobreza", pois logo no início da fundação do reino, supostamente "nobres" de outras terras que vieram para Plana, da data de sua fundação, que instituíram o reinado de Azaias I, o primeiro soberano, porém, a soberania dos nobres não se mostrou muito "lucrativa" para os grandes comerciantes, e estes depuseram a monarquia e se impuseram como a autoridade geral. Assim, Aradelis deixou de ser uma cidade de nobres, mas manteve sua tradição, sendo a maior na comercialização de artigos finos, como seda, ourivesaria e jóias, bem como de peças artísticas de toda Plana. Sendo reconhecida como uma das cidades mais belas de Plana, possui grandes e requintadas estalagens e tabernas onde é possível encontrar todo tipo de iguarias comestíveis e os melhores vinhos de todo o Mundo.

Porto Velho

Tão antigo quanto à própria capital, foi o primeiro porto estabelecido em Plana, deveria servir de escoadouro para todos os produtos comercializados de Plana, mas com a mudança de governo e o estabelecimento de Caleonir como a capital, os comerciantes preferiram ter um porto mais próximo deles, e criaram em Caleonir o maior porto de Plana. Ainda assim, Porto Velho se manteve, e hoje em dia é o segundo maior porto de Plana, continuando a tradição de rivalidade portuária com Caleonir, fazendo com que o "Conselho Menor" de Porto Velho seja o mais influente de todos em Plana, conseguindo muitas vezes dobrar a vontade dos conselheiros de Caleonir. Possui muitas casas de iguarias marítimas e artigos de caça e pesca, bem como é lá que se encontra o melhor "Portrice Azul" de toda Plana, uma iguaria das mais caras, feita das ovas de refinados esturjões azuis, que todo ano migram perto de sua costa.

Balistro

É quase uma cidade militar, comercializa grandes e precisas catapultas e outras armas de grande devastação. É nesta cidade onde a maioria do exército de Plana treina, embora a sede do poder militar seja na capital, aqui é quase que uma segunda sede, de onde partem milícias treinadas para todo o reino. Reconhecida como cidade das armas, é possível encontrar tudo que é tipo de arma e armadura em Balistro, bem como armeiros, ferreiros, forjadores e mestres de armas, sempre prontos a lhe vender uma ótima arma, ou lhe ensinar a técnica certa, em troca, é claro, do preço certo. Sendo também a sede das Academias de Guerreiros de Plana, e a responsável pela guarda marítima de Plana, é responsável pela elaboração e construção de novas embarcações para o reino e possíveis compradores.

Omarge

Esta cidade na verdade é como um grande mercado aberto, sendo o centro comercial, responsável pelo comércio principal com as cidades de Bassani e Saravossa, em Calco. Em Omarge é possível encontrar coisas das mais variadas, mas principalmente grãos, cereais, frutas secas, e tudo quanto é coisa de grande tempo de validade, como carnes secas, queijos, rações desidratadas, sal e temperos diversos. Muito conhecida pelo grande mercado de temperos exóticos situado na praça principal, é também uma grande produtora de lacticínios, como variados queijos e manteigas, leite e iogurtes naturais.

Cipa

Instalada numa terra abençoada, a cidade de Cipa é a melhor e maior produtora de cerveja de Plana e possivelmente do Mundo. Suas cervejarias são lendárias, e sua cerveja considerada uma das melhores, senão a melhor, e tendo uma das mais caras jarras de cerveja de todo o Mundo. Também em Cipa, devido a excepcional terra as margens do rio cipa, é produzido grandes pomares de diversas variedades de frutas, incluindo a rara fruta-cipa, de aspecto rosado, parecida com uma cereja grande do tamanho de uma laranja, com néctar adocicado, seu sabor é inigualável, rara e cara, o doce feito com essa fruta é comercializado para as principais mesas de nobres no mundo inteiro.

Alimar

Nas margens do rio Mam, Alimar funciona como posto avançado para o comércio com as regiões do sul, por terra, principalmente a Levânia, Âmiem e Ludgrim. Alimar é uma cidade bem fortificada e protegida pelo dobro de homens da milícia, devido a sua proximidade a Abadom e a Cordilheira de Sotopor. Sempre há caravanas partindo de Alimar para as terras inóspitas de Abadom, em direção a Levânia, com isso a necessidade de soldados e batedores é mais alta que o comum em Alimar. A cidade é bem conhecida também pelo comércio de itens “estranhos” e até mágicos encontrados em expedições à Abadom e regiões, sendo uma das poucas cidades no mundo com um mercado aberto para estas fabulosas “curiosidades”.

Pórtis

Situada as margens do Lago Denégrio, Pórtis, (atente ao acento e não confunda com o reino de Portis, isso magoa muito as pessoas de Pórtis, e isso costuma ser ruim para os negócios) é responsável por todo o comércio realizado com os reinos as margens do Lago Denégrio, incluindo Calco, Conti, Filanti e Verrogar. Praticamente tudo pode ser encontrado aqui, quase na mesma proporção da capital, e ainda, Pórtis é conhecida como um centro de grande importância, pois boa parte da agricultura e pecuária de subsistência do reino está localizada aqui, devido às planícies a volta de Pórtis serem muito férteis.

Rumores e Intrigas

Mas nem tudo são flores em Plana, os boatos são de que muitos navios que tentam atravessar o Lago Denégrio, vindos de Plana, estão desaparecendo misteriosamente. Não se sabe exatamente o quê está acontecendo, mas rumores sobre dragões e outras criaturas aladas atacando da Cordilheira de Sotopor são comuns nas regiões portuárias. Dizem que há exércitos de criaturas se formando em Abadom, e isto pode influenciar e muito o comércio em Plana.

Há piratas que roubam mercadorias valiosas por toda a extensão do mar do norte e as comercializam em Porto Livre. Está sendo discutido atualmente pelo "Conselho Maior" e o "Conselho Menor" de Pórtis, uma resolução para enfrentar está terrível afronta ao governo e a soberania Planense. Muitos aventureiros estão rumando para Balistro e Pórtis e se filiando a milícia marítima, esperando por oportunidades que podem estar bem próximas.

Outro perigo é a volta do filho do antigo rei, Estide, da antiga dinastia de monarcas planenses, considerado um nobre cruel e tirano e que se exilou em Verrogar. Alguns boatos dizem que o sucessor ao trono planeja um ataque a Plana para retomar o poder, e voltar a cobrar altas taxas de impostos para manter sua vida opulenta. Como se isso não bastasse, ainda dizem que isso pode ser um golpe plantado pela nobreza de Verrogar, numa tentativa óbvia de desestabilizar o comércio de Plana, mas quem saberá a verdade?

Além disso, tem o fato de existirem grupos de salteadores crescendo dentro das terras de Plana, incentivados pela pobreza crescente. Muitas guildas de ladrões estão espalhadas por toda Plana e há muita competição entre elas, talvez apenas isso as impeça de ter um controle maior sobre o submundo de Plana. Também existe no submundo, um boato sobre um grupo de salteadores que se auto-intitularam "Os Mascarados". Eles estão crescendo e, dizem, tentando tomar o poder em Plana, mas ninguém sabe seus reais objetivos.

Há rumores de que, embora oficialmente Verrogar imponha um rigoroso controle de comércio, haveria um tratado entre Plana e Verrogar que garantiria passe livre para os comerciantes planenses por seu território, para que possam comercializar com o povo de Eredra. Os termos desse suposto acordo e que tipo de vantagem a corte de Verrogar levaria, é ainda um mistério.

Algumas pessoas insistem em afirmar – com certa cautela é claro – que em Plana haveria uma autorização, dada pela corte, para que uma pessoa possa fazer magias sem sofrer qualquer tipo de repressão. Verdade ou não, o fato é que os alguns poucos místicos que se mostraram em público, não foram abordados pela guarda e os que foram logo foram libertados.

Não há confirmação oficial, mas todos sabem que há um controle ao acesso à magia. Andar fazendo magias é querer ter em seu encalço todo um grupo de mercenários, contratados para caçá-lo. A justiça para magos funciona da mesma forma que a justiça comum, sendo a deportação uma das penas mais comuns em Plana para os delitos envolvendo magos. No geral, magos e magia são vistos com desconfiança em Plana. Por serem comerciantes natos, eles sabem que um usuário de magia pode fazer você assinar um acordo desonesto ou prejudicial. Por isso, a magia é vista como coisa estranha e antinatural, por aqueles sem o dom para ela. A magia, e seus usuários, devem ser conhecidos e, transações com eles, minuciosamente acordadas.

Personagens mais Conhecidos

Estide

Auto proclamado descendente da família real de Plana, Estide é um nobre cuja família, exilada em Verrogar há séculos, vem tentando retomar seu poder político e monárquico em Plana, de humor sarcástico e seco, sempre tem uma resposta na ponta da língua para fechar a boca de qualquer um que se levante contra ele.

Teleonor Vilas Grandes

Dono da cervejaria Vilas Grandes, a maior cervejaria de Cipa, é um sujeito bonachão que está sempre metido com a política local, sempre a caça de aventureiros que queiram explorar novas oportunidades de mercado para seus vinhos, é o tipo do patrão que quer tudo perfeito, mas que sempre deixa um bônus a mais no pagamento.



Bradagar Terra Forte

Mestre de armas da academia de guerreiros em Balistro, é um anão muito respeitado e temido por todos que conhecem sua fama de ter derrotado 23 orcos em combate franco. Ele conserva consigo um colar com as 23 presas dos orcos abatidos naquela batalha esplendorosa, como ele mesmo se refere a ela. Dizem que seu poderio militar está crescendo muito em Plana, e que s alguém pode deter as loucuras que Estide proclama, esse alguém é Bradagar.

Banias Melchior

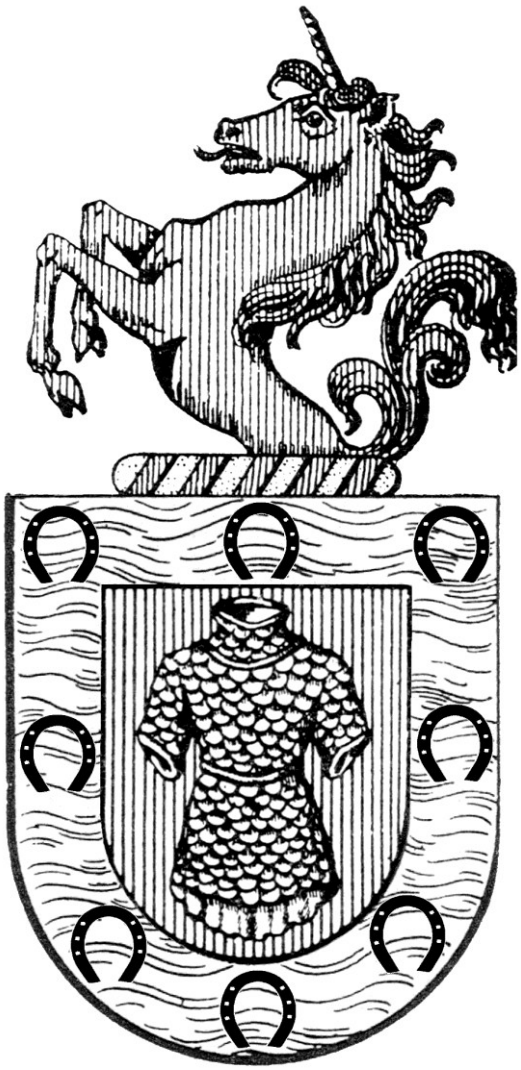
O líder do "Conselho Maior", algo como um cargo representativo a outros reinos, Banias é tido como um grande maquinador e hábil comerciante. Dizem que sua lábia pode convencer até mesmo um Acordiano. De fala mansa e bem cativante, sabe se fazer de entendido em qualquer assunto, é capaz de manter um diálogo por horas e ainda assim nada de esclarecedor ser dito, em suma, o próprio "político". Dizem que pode estar por detrás do recente levante de piratas, pois eles têm atacado na hora e momentos certos, e essas informações só podem estar vindo de dentro, de alguém muito influente e com acessos.


SERRA DE ENDER
CADEIA AZANTI
Azanti
Žanta
Grabo
Mirval
Fétor
RESTAS DE
ELGUNDI
élfico
Agrápia
CADEIA FILANTI
CORDILHEIRAS DE KEISS
Rio Filam
FLORESTA DE
Filanti
Rio Lara
FLORESTAS ALIANÇA GUINDAM
Pechara
Povarina
Verda
Chats
Rio Topeu
Pacri
FLORESTA DE GIRONDI
Mutina
Rapso
Capela
Rio Lara
MONTES PALOMARES
Litória Nova
Obren
Litória
Fontenova
Magiara
Lubliama
Caliana
Sula
Marana
Lutrúcia
Seviala

3.13 Filanti

"...muitas batalhas mortais foram travadas, pessoas assassinadas, templos roubados, almas destruídas, jovens e virgens defloradas, esposas e viúvas respeitáveis desonradas; cidades, mansões e prédios incendiados, e assaltos, crueldades e emboscados cometidos nas estradas. A justiça falhou por causa destas coisas. A fé nos deuses feneceu e o comércio pereceu, e tantas maldades e coisas horrendas seguiram-se a essas guerras, que não podem ser mencionadas, contadas ou anotadas".

Jonas II, rei de Filanti, 1360 D.C. - sobre a guerra da Seita.



O reino de Filanti surgiu graças a um homem chamado Filam de Chats, bravo guerreiro de Crizagom que dedicou sua vida em busca da independência de seu reino, outrora conhecido como "Vice-reinado da Moldânia".

Filanti é um reino privilegiado em termos de defesas naturais, em suas fronteiras, frente aos reinos vizinhos, a estrutura geográfica de seu território permite que seja desenvolvido com facilidade um sistema de defesa eficiente. Ao sul, Filanti é separada de seu vizinho mais belicoso, Verrogar, por uma vasta e quase intransponível cadeia de montanhas, conhecidas nos tempos atuais como os Montes Palomares; a sudeste é resguarda de Marana e Luna pela "mal assombrada" Floresta de Gironde, onde valentes e desavisados, que ousaram transpor suas fronteiras, jamais foram vistos novamente fora de seus limites. A norte e nordeste é separada de Portis e Das Cidades por outra magnífica cadeia de montanhas, conhecida nos dias atuais como a Cordilheira de Keiss; a oeste, Filanti é separada do resto do continente pelo "Filho de Ganis", o maior lago de Tagmar, que também é conhecido pelo nome de Denégrio, suas águas são altamente navegáveis o que possibilita a Filanti, a construção de uma poderosa frota naval que possa defender o reino em seu lado ocidental, fato esse, que aparentemente ainda não foi explorado pelos governantes locais. Finalmente a noroeste, Filanti faz divisa com os pacíficos Calco e Conti, vizinhos antigos de uma época em que estes eram os reinos da Moldânia Superior, e apenas nesse ponto de seu território, Filanti não possui uma defesa natural contra o acesso de seus vizinhos a suas terras, o que nesse caso, é muito mais uma vantagem que um perigo, uma vez que Calco nos dias atuais é conhecia como o cérebro de Tagmar, e Conti, pelo comércio dos seus bons vinhos.

Por ser um reino de grandes planícies, Filanti sempre possuiu boas estradas de ligação entre as suas vilas e cidades, principalmente à capital do reino, porém, nos últimos tempos, essas se encontram abandonadas pela administração central, o que tem dificultado muito a viagem por todo o reino; até as rotas comerciais que ligam Filanti a Calco e Conti já sofrem o descaso das autoridades, o que vem dificultando e muito o comércio entre estes reinos, o mal estado das estradas atrasa a viajem das caravanas, proporciona a ação dos salteadores e consequentemente eleva astronomicamente o preço das mercadorias. As únicas estradas que ainda lembram o antigo bom estado de conservação das estradas Filantianas, são as mais próximas da capital, que são mantidas a custo de ouro pelos mercadores e comerciantes, com a constante intervenção da milícia e dos Cavaleiros Brancos, nobre e lendária Cavalaria Filantiana e que é a elite do exército da cidade Branca.

O clima em Filanti é subtropical, sendo extremamente propício para o plantio da maioria das culturas existentes por toda Tagmar, o ar é úmido e os campos são férteis. Na porção norte mais próximo ao Ducado de Azanti, faz bastante frio no inverno devido a Cordilheira de Keiss, mas no verão o calor

exalado das rochas também é extremo. O vento oeste que vem do Denégrio, traz para porção central do reino, todas as benesses do bom clima de Pacri, Capela e Verda, fazendo com que a maioria dos dias, sejam frescos, e que o fim da tarde traga um frio propício para o retorno ao lar. Por algum estranho motivo, ainda não explicado, ultimamente os dias e as noites no reino de Filanti têm se tornado cada vez mais frios.

Filanti sempre foi conhecida em toda Tagmar, por seu límpido céu azul e por seus aparentemente intermináveis campos verdejantes, que coloriam o horizonte de vida, no choque do azul do céu com o verde das matas. Seus férteis campos sempre serviram de ótimo pasto e ambiente mais que propício para a criação dos magníficos cavalos de Filanti. Não obstante, há inúmeros rebanhos de bovinos e carneiros, quase que em toda extensão do reino. Esse tipo de criação adapta-se muito bem ao clima e vegetação do reino, e rende um bom lucro para os fazendeiros que sempre comercializaram com certa fartura a carne, leite e seus derivados, como queijos e espécies de manteigas. Infelizmente o antigo quadro de cores e vida exuberante, tem mudado drasticamente, e o que se pode ver a cada dia é um reino cada vez mais cinza e sem vida, para total desolação de sua população composta em sua maioria de camponeses.

Filanti possui uma história que se confunde com a história da própria Tagmar, em um período conhecido como 3º Ciclo.

Em 830 D.C. devido a divergências entre o então imperador da Moldânia, Carolino II, e os burocratas de Saravossa, um sacerdote de Blator chamado Hermom assume o trono. Ele decide instituir uma religião única no Império. Essa tentativa de banir todas as outras religiões impondo apenas uma, unem os moldas sulistas e os runas ainda fieis às igrejas de Palier e Selimom. Filam de Chats, bravo guerreiro de Crizagom, com o apoio de seguidores de Blator e de Palier, deu início a uma revolta e declarou o fim do vice-reinado da Moldânia Inferior. Filam é então coroado como o rei. Porém, o Império não aceitou o nascimento desta nova nação e convocou sua armada, declarando guerra ao Sul. A Moldânia Inferior comandada por seu novo rei, Filam, resistiu bravamente em uma guerra que perdurou por 50 anos, culminando com o esfacelamento do Império Molda. Com a vitória a Moldânia Inferior foi aceita como reino independente.

O rei Filam, cansado da guerra, promete reconstruir seu reino e recebe o apoio dos seguidores de Selimom. Ele declara Chats capital do novo reino e cria a poderosa “Mesa de Prata”, uma ordem de cavaleiros que governaria os Feudos, vilas e cidades junto ao monarca. Esses guerreiros eram unidos por um rigoroso código de conduta e seu juramento consistia em defender a monarquia, a justiça e a paz no Mundo Conhecido.

Iniciava-se assim um longo período de grande prosperidade, tornando o reino da Moldânia Inferior uma potência emergente. Em 885 D.C., veio o tratado de paz com Verrogar e cinco anos mais tarde o reconhecimento de Luna como um reino independente.

Em 940 D.C., o rei Filam morre após um reinado de 58 anos tornando seu filho, Fétor I, o novo rei da Moldânia Inferior. Como um de seus primeiros decretos como novo rei este alterou o nome do reino para Filanti em homenagem ao herói da Independência e grande homem que fora seu pai.

Cinquenta anos mais tarde seu neto, Celto I, ainda buscava uma identidade nacional para Filanti, casando-se com uma nobre da Cidade-Estado de Runa com o intuito de atrair a simpatia dos runas, que já viviam ali muito antes da dominação molda. Essa união desagradou profundamente seu primo, Aza, comandante da “Mesa de Prata”, que em protesto retirou seu apoio ao rei. A Igreja de Blator que nunca concordou com seus ideais, usa de toda sua influência e “pede” que Aza abdique de seu comando na “Mesa de Prata”, entretanto, Aza era um líder justo e carismático o que fez com que muitos membros da cavalaria se mantivessem fiéis a ele e também abdicassem de seus postos e títulos para segui-lo.

Aza partiu para o norte com milhares de seus melhores guerreiros, onde fundaria um Estado baseado em seus ideais, deixando para trás uma Filanti atônita e desprotegida.

O reino após perder sua elite militar, começou imediatamente a recrutar novos soldados. Celto I não aceita a criação, por seu primo, da cidade de Zanta e inicia uma guerra com Aza, a quem acusava de traição. Depois de longos e sangrentos conflitos, Filanti acaba por ser derrotada e sendo obrigada a reconhecer o nascimento e independência do reino de Azanti. Com o reino destroçado, a igreja de Selimom passa a ter uma forte influência sobre este, então Celto I cria juntamente com a nobreza, os

"Cavaleiros Brancos", que possuíam como missão, defender a integridade física e moral do reino, trazendo um longo período de paz e prosperidade para Filanti.

Muitos anos depois, em 1220 D.C., a influência da Seita cresce assustadoramente e em 1224 D.C. é formado a Aliança dos Povos, mas o reino de Filanti recusa-se a unir-se novamente com seu reino-mãe, a Moldânia Superior. Inicialmente os demônios não atacam Filanti, que passa por uma relativa situação de paz por mais 50 anos. Contudo, o poder dos 13 Príncipes do Inferno foi aumentando e suas influências tornaram-se cada vez maior, até que estes, enfim, se voltam contra Filanti, que em princípio ainda resiste, mas em 1290 D.C., sem alternativa termina por unir-se a União dos Povos. Este é o fim do período de paz e prosperidade que já durara quase 200 anos.

O que se seguiu foram 100 anos de resistência, onde as tropas de Filanti com a ajuda da "Aliança dos Povos" impediram às duras penas a completa dominação demoníaca no reino.

Contudo, em 1390 D.C., os 13 Senhores do Inferno aceitam uma trégua entre si e em prol da destruição da aliança do norte. A esperança começou a esvair quando o rei Alvor XI de Saravossa – um dos principais líderes da Aliança – morreu em uma batalha nos campos de Filanti, que foi um dos primeiros reinos da Aliança a cair.

Filanti passou então por seu pior período, com suas cidades controladas pelos Bankdis e orcos, suas fazendas queimadas e seu povo morto ou escravizado. Esse período negro durou até quase o fim da guerra contra os Bankdis. Com a derrota da Seita, em 1406 D.C., o rei Maeros III enviou tropas para Azanti com o pretexto de auxiliar na reconstrução do reino e manter a paz. Como Azanti havia sido arrasada, esta não ofereceu resistência, tornando-se um protetorado de Filanti e passando a condição de ducado.

Maeros III ainda reconstruiu o reino de Filanti e reestruturou os "Cavaleiros Brancos". Seu reinado durou mais algumas décadas.

Governo

Filanti desde seu surgimento até os dias atuais, sempre foi governada por um sistema monárquico, seguindo a hierarquia nobiliárquica. Todo o poder hoje recai sobre os ombros do rei Mar II e da família real, sua esposa, rainha Líliam e seu primogênito, príncipe Argus. Logo abaixo temos o conselheiro real, Ludur, que segundo boatos, devido a sua enorme influência sobre rei, é quem governa de fato.

Devido a sua política feudal, inúmeros outros nobres gozam de certa influência dentro do reino, cada qual dependendo de seu status, seu título de nobreza e claro, sua riqueza. Dentre todos os que mais se destacam são: Eldor, Marquês de Agrápia; Eldor, Conde de Fétor; Lorak, Sumo Sacerdote de Blator; Sir Cristiam, capitão da guarda real e Sir Malcom, líder dos Cavaleiros Brancos.

Os impostos são cobrados pelos Nobres de cada região através de seus agentes cobradores, que estão sempre escoltados por soldados. Os dias de cobrança são aleatórios e mantidos em segredo para que não haja tempo de ninguém esconder suas posses das quais serão deduzidos os impostos. As taxas variam conforme a região, pois cada Nobre estabelece a sua. A média fica entre um terço e um quinto.

História Recente

Filanti vive um período conturbado. Seu monarca rei Mar II torna-se cada vez mais recluso deixando todas as decisões, inclusive as mais importantes, nas mãos de seu conselheiro, Lorde Ludur, que segundo boatos, seria um demônio disfarçado. Coincidentemente ou não, o fato é que há indícios do reaparecimento da Seita no mundo, com seus maiores focos em Filanti.

Outrora um reino pacífico, Filanti vive hoje um grande processo de militarização, recrutando soldados em quantidade suficiente para uma guerra (com a contratação inclusive de mercenários). O reino, que já é um dos maiores de Tagmar, demonstra um novo desejo de expansão que preocupa seus vizinhos e atrai a inimizade de muitos outros, inclusive de seu protetorado.

As intempéries que assolam Filanti afetam também as três principais religiões do reino. O culto a Selimom está em pleno declínio, contrastando com a ascensão de Blator, deus da guerra, cujo seus sacerdotes vêm arrebanhando centenas de seguidores. Sevides, deus da agricultura, ainda é bastante cultuado, entretanto, os representantes de sua igreja, não costumam interferir nas querelas palacianas.

O povo de Filanti

A população de Filanti é composta em sua grande maioria de humanos, sendo que estes possuem um traço racial muito forte, que os diferenciam como sendo filantianos: tanto os homens quanto as mulheres, são mais altos que a média tagmariana, são em maioria de pele branca e bem corpulentos, cabelos loiros ou ruivos e olhos claros, predominantemente azuis ou verdes, sendo que aos homens, é costume cultivar a barba e os cabelos longos, normalmente estilizados em várias tranças, as mulheres, também costumam cultivar longa a cabeleira. Alguns anões podem ser encontrados, mas esses são poucos, principalmente nos dias atuais, pequeninos podem ser encontrados nas vilas mais novas, os elfos são extremamente raros nas terras de Filanti

A magia é tratada com grande temor no reino de Filanti. Os feitos nada benéficos de alguns "magos negros", acabaram por rotular toda a classe como demonistas, e por isso, hoje os magos são encarados com grande desconfiança nas terras de Filanti.

Nos bons tempos do reino, poderia se perguntar a qualquer um como era a vida em Filanti e a resposta quase sempre seria de que a vida era dura, porém, boa de viver. As pessoas viviam felizes e dignamente, não que a vida fosse fácil, porém, era mais justa. Nos dias atuais, as coisas andam bem diferentes. O comércio vem caindo, o preço das mercadorias vem se tornando muito alto, tem crescido assustadoramente a criminalidade, e mudanças climáticas tem dificultado cada vez mais a vida dos fazendeiros.

Até as relações com os outros reinos, que outrora eram amistosas, começaram a declinar frente à clara demonstração das lideranças quanto ao futuro do reino, que se encontra em franco armamento e expansão do exército, indícios claros de quem se prepara para começar uma guerra. As perguntas são: quando e contra quem?

Principais Cidades e Locais de Interesse

Chats

A capital e também cidade mais importante do reino é Chats, também conhecida como a cidade branca, por causa das suas imensas torres e alamedas construídas no mais alvo mármore, extraído das minas provenientes do próprio subterrâneo da cidade. A cidade branca foi construída com toda a magnitude esperada de uma capital de um grande reino, e nos tempos áureos, poder-se-ia afirmar que tudo que existisse em Tagmar poderia ser encontrado dentro de suas muralhas. Inúmeras tabernas e hospedarias, ferreiros, coureiros, ourives, etc.... Tudo, tudo poderia ser encontrado. Contudo, hoje a magnífica capital branca já começa a dar mostras de seu desgaste frente ao rumo dado pela atual administração. Suas largas ruas antes impecavelmente limpas e iluminadas, hoje já se encontram vítimas de maus tratos, e em vários pontos da cidade esta já está entregue a total escuridão quando do por do sol. A nobreza da capital luta para sobreviver, mas já não consegue disfarçar a decadência a que se entregou todo o reino. A cidade branca, ainda hoje é o quartel general da mais fina flor do exército de Filanti, a cavalaria conhecida como "Os Cavaleiros Brancos", mas por mais triste que possa ser, a verdade é que, nem o exército se salvou do rumo dos acontecimentos e também não passa de uma sombra de um exército com um passado de glórias.

Fétor

A cidade recebeu esse nome por ter sido o local de nascimento e sepultamento do rei Fétor I, filho do grande rei Filam. Fétor é a cidade mais isolada de todo o Reino, localizada a noroeste da capital, entre as fronteiras de Portis, Das Cidades e a cordilheira de Keiss. Possui uma economia baseada no rio Lara. Eles o utilizam para enviar, por barco, diversas especiarias para as aldeias e vilas marginais, irrigar plantações e para a pesca.

O governante da cidade, Conde Eldor, é um homem endurecido pela guerra que trava com os orcos, que vivem na cordilheira de Keiss. Desde que assumiu o governo de Fétor, luta para repelir os ataques de orcos as vilas e aldeias de seu Condado. E ainda é responsável por manter a segurança da fronteira entre o Condado de Fétor e o reino de Portis. Toda essa responsabilidade, e as batalhas contra os orcos, tornaram o Conde Eldor um homem duro, franco e impiedoso. Ele mantém em sua cidade uma guarnição permanente de 150 "Cavaleiros Brancos", todos experientes guerreiros da cavalaria, da qual ele mesmo já fez parte.

A cidade de Fétor mantém uma relação distante da corte em Chats, pagando seus tributos e cumprindo com suas obrigações, não interagindo muito mais que isso. Há anos que os cidadãos não vêem uma

representante de Chats entre os muros de sua cidade. Existem dezenas de tabernas espalhadas pela cidade, sendo as mais importantes, a “Taberna do Rio” e “O Orco Fujão”.

Agrápia

Principal centro de resistência durante a guerra da Seita, a cidade conserva ainda as cicatrizes causadas pelo domínio Bankdi.

O Condado de Agrápia possui uma população que enfrenta um período de grandes transformações. O antigo Conde, Gevar, foi deposto pelo rei a menos de um ano. Deric Vermom, nobre da corte de Portis, aceitou um casamento arranjado com Talindra – uma jovem sobrinha do rei Mar II – e tornou-se o Conde Vermom de Agrápia.

Hoje o maior problema de Vermom atende pelo nome de Adam. Ele tem sido o responsável por boa parte das noites mal dormidas do Conde de Agrápia. “O Sombra” – como é conhecido – recebeu sua alcunha devido a sua forma de agir, a qualquer hora do dia ou da noite, e fugindo sem ser detectado, o que reforça a crença de que nunca houvera um ladrão como ele. Há alguns meses, atendendo a solicitação do Conde Vermom, chegara a Agrápia um cavaleiro vindo de Chats membro dos Cavaleiros Brancos, com a missão de desvendar o segredo do sucesso do “Sombra”. Entretanto, tudo o que conseguiu foi tornar-se mais uma vitima de seus ataques.

O “Sombra” é um homem violento, mas criterioso. Em suas ações ataca principalmente nobres e grandes comerciantes, não hesitando em tirar-lhes a vida, assim como as dos que tentam impedi-lo. Contudo, nunca faz mal a mulheres nem a crianças. Desde que apareceu, nada, nem ninguém está completamente a salvo de suas investidas, o que faz com que a recompensa por sua cabeça esteja sempre em alta.

O Conde Vermom é jovem e impetuoso. Trata a Condessa com desprezo e mantém uma relação bem próxima com seu “braço direito”, Sagor, comandante da guarda, com quem vive reunido até altas horas discutindo todos os pormenores do Condado.

Agrápia vive da agricultura, do comércio e da caça. Seus caçadores são conhecidos como os melhores de todo o reino, sendo contratados inclusive para missões mais peculiares.

Pacri

Pacri é uma cidade próspera que aproveita o crescimento de Capela para se desenvolver. Sua principal fonte econômica é o comércio. A cidade usa a proximidade com o Lago Denégrio para comercializar seus produtos com as demais cidades costeiras, tanto as de Filanti, quanto com as de outros reinos.

A cidade é governada pelo Visconde Lorreti, sobrinho da esposa do irmão de Sir Malcom – comandante dos “Cavaleiros Brancos” – que lhe dá todo o apoio de que necessita.

Há quase um ano, o Visconde Lorreti aceitou o pedido de um nobre de Chats que queria casar-se com sua filha. Ele então, viajou para a capital, onde seria realizada a cerimônia, e lá permaneceu por cerca de dois meses. Quando retornou a Pacri, descobriu que seu conselheiro, Lorde Euridi, havia se enclausurado em uma torre que pertencera a sua família, e que desde então, não fora mais visto. Todos os esforços de Visconde para falar com Lorde Euridi foram em vão, pois ele não recebe ninguém.

Nada se sabe do que acontece na torre, todavia, em certas noites é possível ouvir cânticos e gritos vindo de suas dependências. Muitos acreditam que o Lorde Euridi era apaixonado pela filha do Visconde, mas que por algum motivo desconhecido nunca lhe pediu em casamento, por isso, enlouqueceu e vive gritando e sofrendo sozinho.

Povariana

Localizada no centro do reino, a cidade é passagem obrigatória para viajantes que pretendem atravessar a Cordilheira de Keiss. Povariana possui boas estradas, que fazem ligação com Chats e com as cidades do Sul, o que fortalece muito o comércio na região.
Seu governante, o Marquês Délcio De Marco, é conhecido por sua forma extravagante de se vestir, sempre com cores chamativas e chapéus emplumados. Os cidadãos o admiram e o respeitam por ser um homem justo e digno.

A cidade vive cheia de mercadores e caravanas, todos em busca de um bom negócio. Uma vez por mês, acontece a “Grande Feira”, com os comerciantes ocupando toda rua principal da cidade com seus diversos e variados produtos. Nessa época, chegam à cidade pessoas vindas de todos os cantos de Filanti, fazendo com que as ruas, tabernas e estalagens da cidade fiquem sempre lotadas.

Os maiores problemas de Povariana são os salteadores de estradas, que aproveitam os dias de festas para lucrarem assaltando as muitas caravanas que se dirigem à cidade. Outro grande problema são os orcos da Cordilheira de Keiss, que insistem em atacar os viajantes que partem da cidade em direção à parte Leste do reino. É muito comum que se contratem aventureiros como escolta, para fazerem a travessia da cordilheira, uma vez que, nem sempre podem contar com as patrulhas de anões que vagam pelas trilhas das montanhas.

Mutina

Mutina é considerada uma cidade das mais exóticas, graças a uma lagoa de água mineral quente que mantém a cidade sempre aquecida e sob uma fina neblina. O próprio palácio do governante fica em uma ilha no meio desta lagoa. Além disto, Mutina é famosa também por sua secular catedral da deusa Maira, chamada de Catedral da Tríade. Dizem os rumores que o patriarca de Maira, no entanto, não está à altura do templo, sendo corrupto e imoral. Boatos correm de que relíquias valiosíssimas da igreja estão sendo vendidas e que em breve a catedral não terá mais nenhum enfeite, um óbvio exagero, dizem alguns habitantes.

Mutina tem uma população mais ou menos distribuída como Capela. A diferença é o número de elfos na cidade, um pouco maior devido à proximidade da Floresta de Gironde, que parece manter uma população razoável destas criaturas. Metade dos pequeninos da cidade são ladrões notórios, membros da Guilda do Metro, fundada por Sobrao Larda, pequenino que afirmam ter mais de duzentos anos e que ainda comanda a Guilda. Há, inclusive uma lenda que diz que Larda possui um salão de seus subterrâneos, reservado apenas para seus tesouros mágicos, mais de cinquenta, dizem.

O pouco que se sabe de seus domínios, deve-se a um membro da Guilda foragido, que vive atualmente sob a proteção de um sábio chamado Alarco Manhão Sul. O fugitivo é uma bola de gordura de 1,10 m de altura, que fugiu da Guilda por razões desconhecidas e pediu "asilo" a Alarco, oferecendo em troca informações sobre a coleção mágica de Sobrao. Alarco, em sua torre no centro de Mutina, já sofreu doze atentados desde então - o mais terrível deles deu-se na antiga taberna Caneco de Carvalho, onde o dono do estabelecimento tentou matá-lo com uma cerveja envenenada. A briga decorrente destruiu a taberna até suas fundações e deixou quatorze mortos. Alarco planeja um ataque a Guilda para breve.

As tabernas mais conhecidas da cidade são: "Caneca de Mutina", "Cerveja Assombrada" e a "Bardos a Bordo". Esta última, como indica o nome, é o local predileto dos bardos de Mutina e cidades vizinhas, e está sempre cheia.



Litória Nova

Litória Nova é o grande problema entre Filanti e Marana. Construída como uma continuação da antiga cidade de Litória, ela se localiza na margem norte do Rio Lara, região que, por tratado, pertence a Filanti, embora seus habitantes considerem-se todos de Marana, não pagando os impostos que Filanti insiste em reclamar como merecidos. Litória é governada por um político hábil e carismático chamado Marlom, que conseguiu até hoje evitar maiores atritos.

Mesmo assim, tem-se registrado atos de vandalismo na cidade nova, que a maioria atribui ao governo local de Filanti, embora nenhuma prova tenha sido ainda reunida. Casas estão sendo arrombadas e algumas pessoas mortas por predadores nativos da região, monstros que a população já pensava inexistentes na área. Não são poucas as testemunhas destes atos, o que fez alguns pensarem que tudo poderia não passar de uma manobra terrorista de Filanti, que estaria infiltrando assassinos protegidos por ilusões na cidade, fazendo com que esses se passassem por animais hostis para perpetrarem crimes.

Litória Nova conta atualmente com uma população pequena, composta de sua maioria por humanos. Os únicos elfos da cidade são os doze membros de uma expedição de Runa, capital de Portis, todos são elfos dourados, (que estão na cidade há cerca de seis meses). Litória possui apenas duas tabernas, embora haja mais três em construção e ou reforma.

A "Bela Marana" é propriedade de Madame Lúcia, que administra a taberna ajudada pelas belas filhas Maria, Joana e Lucípide. São particularmente famosas as apresentações desta última. Madame Lúcia tem respondido a várias reclamações de moradores da área inconformados com o barulho excessivo e as luzes e explosões provenientes da taberna.

Lomungo Pofi, um humano tão feio que alguns dizem aparentado com orcos, comanda a "Sangue em Garrafas", em reforma constante devido às brigas diárias (nas quais Lomungo geralmente participa).

Capela

Capela, sem dúvida, é a mais próspera e influente cidade da região. Com um porto dos melhores no Lago Denégrio, ela vive de um comércio sempre crescente. Seu atual governante, o barão Faliasto, enfrenta como único desafio, os piratas do Denégrio, que alguns dizem viverem em uma cidade escondida nas reentrâncias dos Montes Palomares. Sua frota de guerra consiste de apenas três navios, comandados, porém, por um dos mais renomados capitães do mar, Sifradi Elério, recém-chegado de Lutrúcia, de onde saiu por desavenças com seus governantes a respeito de saques.

Com uma população bastante diversificada, Capela tem mais de vinte tabernas em funcionamento, sendo quatro delas bastante conhecidas e apreciadas por viajantes de todos os cantos: a "Lança Forte", o "Orco Morto", o "Caneco de Honra" e a "Gargantas e Garfos". Todas elas são famosas por sua comida e bebida, e pelo movimento, consideradas excelentes pontos de investigação e boatos. Na Lança Forte e na Orco Morto, costuma-se organizar todas as semanas expedições financiadas pelos estudiosos da cidade, geralmente para reabastecer suprimentos de ingredientes mágicos.

Existem três sacerdotes de grande poder morando na cidade. Vestiano Féx e Márcio Altarco, da Igreja de Palier, já demonstraram publicamente o poder de ressuscitar recém-mortos, o que tem atraído a simpatia da população para suas pessoas. O outro sacerdote, a bela Lupina Ciprene, mantém um templo de Maira-Nil nos arredores da cidade e evita contatos com não-seguidores. Segundo boatos, há representantes da Seita na cidade em missão secreta, à procura de locais e contatos para a instalação de uma base. O responsável pela segurança da cidade começou a investigar tais boatos, mais ninguém acredita muito nisso.

Pechara

Mais próxima do centro de Filanti, Pechara tem funcionado mais como parada para viajantes em direção ao sul do país. Com uma população pequena, seu governante é conhecido em todos os meios acadêmicos do Mundo Conhecido pelas suas tentativas infrutíferas, que já somam anos, de montar uma universidade em Pechara. Carlos Moldi é um apaixonado pelas Letras e História - sua biblioteca tem milhares de volumes - e chegou mesmo a forjar ruínas nas proximidades da cidade com o intuito de atrair estudiosos famosos que dariam apoio a sua idéia. Só que a farsa foi descoberta e Moldi caiu em desgraça no meio dos catedráticos, que não querem nem ouvir falar de seu nome. Perto da loucura, pois descobriu ruínas verdadeiras e não consegue que ninguém acredite em sua descoberta (pudera...), Moldi já começa a enfrentar o desgosto da população que, apesar de gostar de sua eficiente administração, já não aguenta mais esta história de universidade.

Pechara tem uma taberna respeitável, “Letras e Canecos”, da qual Modi é sócio. O público não costuma ser muito, mas é fiel, a razão talvez sejam os recitais de poesias e outras coisas do gênero que não fazem o gosto da maior parte das pessoas.

Rapso

Construída à borda da Floresta de Gironde, Rapso vive da extração de madeiras nobres que, estranhamente, concentram-se na zona periférica da floresta, o que acaba mantendo os lenhadores por ali. Rapso é governada por um conselho de velhos lenhadores que zela sempre pelo bem estar da cidade e seus habitantes. Não há taberna na cidade, e sim uma confraria com bebidas e música grátis, que é sustentada por todos os cidadãos trabalhadores. Rapso tem vendido sua produção para Calisto e Litória Novas, principalmente.

Floresta de Gironde

Grande extensão de matas que cobre uma boa parte do território de Filanti, Gironde é muito pouco conhecida, mesmo pelos seus vizinhos mais próximos, que sobrevivem, em aldeias como Puzial e cidades como Rapso, da madeira que podem extrair na periferia das matas. A floresta é tida como assombrada e diz-se inclusive que existem criaturas desconhecidas em seu interior, lobos gigantescos batizados de Ferais, que atacam homens e mulheres que se aventurem muito profundamente na floresta. Quanto às assombrações, não se sabe muita coisa. Os poucos que conseguem penetrar em Gironde e voltar para contar o que viram aparecem loucos, balbuciando coisas sem sentido ou histórias incríveis que incluem vozes e criaturas fantásticas. Não há até o momento, nenhuma trilha conhecida que atravesse a floresta.

Verda

Verda é uma típica cidade costeira, com suas tabernas e docas. Sempre fora um local movimentado, pois em seu porto atracavam-se navios vindos de diversas cidades costeiras ao longo do Lago Denégrio. Hoje, porém, não passa de uma cidade dominada pelo caos. Suas docas vivem abandonadas com suas ruas inseguras.

Há 15 anos atrás, Verda era uma rica cidade e bastante movimentada, porém, seu governante, o Barão Courim, vivia momentos angustiosos, pois sua esposa, por mais que tentasse, não conseguia gerar-lhe um herdeiro. Um dia, entretanto, ela anunciou o que este tanto esperava, ela estava esperando um filho seu, ele rapidamente trocou seu repertório de orações e se ocupou por pedir que fosse um filho homem.

Depois de alguns meses veio a surpresa, sua mulher dera a luz a não um, mas dois filhos, e ambos homens. Naquele instante o Barão Courim agradeceu a todos os deuses – pelo menos os que ele lembrava o nome – por tamanha benção.

Contudo, hoje esta gravidez é atribuída a intervenção de Plandis, uma vez que somente as ações instáveis do deus da loucura transformariam uma benção em maldição.

Com a morte do Barão, seus dois filhos gêmeos, Larel e Darel, se digladiam em disputa pela herança.

A cidade hoje vive dividida. Na parte Sul vive Darel e no palácio do Barão, ao norte, vive Larel. Os dois reivindicam o governo para si e são comuns os conflitos – não só políticos, mas também armados – entre as forças aliadas de ambos os lados.

No meio da disputa encontra-se a população, sofrendo com a falta das caravanas de comerciantes, que com medo da instabilidade política, evitam a região, fazendo o povo, viver basicamente de uma economia de subsistência, comendo o pouco que conseguem plantar e ou pescar.

Os grandes comerciantes, juntamente com alguns nobres, enviaram diversos pedidos de ajuda ao rei, mas nenhum foi atendido, fazendo com que muitos abandonassem a cidade. À população só lhe resta rezar, tentar se proteger da melhor forma possível e esperar por dias melhores.

Rumores e Intrigas

Em Chats há alguns boatos passados à frente com extrema prudência, que o clero de Blator da Cidade Branca encontra-se corrompido, e que o Sumo Sacerdote do Deus em Chats não passa de mais um dos fantoches de Ludur.

Em Pacri, dizem que Lorde Euridi, passa os dias em sua torre a estudar um antigo livro sobre necromancia – que ele teria encontrado nos porões do castelo – preparando sua vingança contra Lorreti e sua filha.

Há rumores de que o dono da taberna "O Orco Morto", em Capela, seria na verdade um orco exilado de sua tribo que, com a ajuda de um ilusionista há muito desaparecido da cidade, teria conseguido mudar sua aparência e se estabelecer na região como taberneiro - o próprio nome do estabelecimento seria uma espécie de brincadeira do ilusionista com a verdade. Obviamente, quase ninguém acredita nisso. O certo é que Maltus Tal, faça chuva ou faça sol, usa sempre um anel com estranhos desenhos e entalhes que, dizem, ele não tira do dedo por nada.

Há suspeitas de que os dois sacerdotes de Palier em Capela, são na verdade membros da Seita em missão na cidade. Lupina Ciprene tem enviado contatos dizendo ter descoberto a trama e verdadeira identidade dos dois. Ela planejaria inclusive derrotá-los e assim concretizar sua vingança, já que os falsos sacerdotes são os grandes responsáveis pelo seu, digamos, exílio. Vestiano e Marcio, através de manobras que incluíram a destruição do estoque de ingredientes mágicos de Lupina, e a troca de poções curativas por venenos mortais, fizeram com que a sacerdotisa fosse perseguida até quase a morte. Lupina, realmente, só escapou devido aos seus grandes poderes, e só continua na região (correndo o risco de atentados por parte dos fiéis de Palier) devido ao seu sonho de vingança.

Algumas pessoas dizem que o arcebispo de Mutina é realmente um pervertido, e que sua influência se estende por toda a região, incluindo Praci, Povariana e Pechara. Segundo boatos, ele abandonou os deuses de Tagmar e louva agora Rikutatis, um dos treze Príncipes Demônios. Devido a supostas buscas por um compartimento secreto do templo (onde estaria a magia que mantém os demônios e morto-vivos afastados deste solo sagrado) tem destruído alas inteiras da catedral. Há evidencias que ele esteja envolvido também com os falsos sacerdotes de Palier em Capela.

Dizem que o Conselho de Rapso, na verdade, possui um acordo com os elfos e gnomos de Gironde. Tais criaturas permitem um abate de árvores já quase mortas, com a condição de que os humanos não entrem mais na floresta. Tais árvores seriam magicamente transferidas de onde quer que estejam na floresta para a periferia, próximo a Rapso, onde pela manhã os lenhadores vão trabalhar.

Muitas pessoas acham que Lucípide – filha de Madame Lúcia, dona da taberna "A Bela Marana" – é uma maga ilusionista, que usa seus poderes para atrair fregueses para a loja da mãe.

Personagens mais Conhecidos

Rei Mar II, Monarca de Filanti

Um homem de grande estatura, ruivo de olhos azuis, com sua vasta barba, muito bem cuidada, Mar II é tido por seus súditos como um monarca de pouco poder, mas justo. A família real conta com sua esposa, rainha Líliam e seu primogênito, príncipe Argus. O monarca tem se tornado cada vez mais recluso, deixando todas as decisões – inclusive as mais importantes – nas mãos de seu conselheiro, Lorde Ludur, que segundo boatos, seria um demônio disfarçado. Devido a sua política feudal, inúmeros outros nobres gozam de certa influência dentro do reino, cada qual dependendo de seu status, seu titulo de nobreza e claro, sua riqueza.

Conselheiro Ludur, da Corte de Filanti

Um homem alto, diferente dos demais filantenses, por ter cabelos escuros, negros como a noite e a pele bem pálida, de profundos olhos castanhos escuros. Sua expressão é sempre enigmática. Sendo o segundo homem em comando do reino, é muito respeitado e temido pelos demais nobres, e principalmente pelo povo, que à boca miúda, dizem os boatos seria um demônio. Praticamente o reino está sob seu controle, ainda que grandes decisões e seu peso recaia sobre o rei Mar II.

Lorak, Sumo Sacerdote de Blator

Um homem de imponência militar, de grande porte físico, e mais parecido com um guerreiro que propriamente com um sacerdote, Lorak tem um senso de humor tal qual uma porta pesada de madeira. Um sujeito difícil de lidar, mas muito disciplinado e justo. Com a franca expansão do exército de Filanti, Lorak tem expandido e muito seu poderio bélico, bem como a notória pregação de sua igreja.

Sir Malcaom, líder dos Cavaleiros Brancos

O líder da cavalaria filantiana conhecida como "Os Cavaleiros Brancos", é um homem bondoso e muito carismático, suas tropas o respeitam e o amam, o povo tem grande admiração por este nobre cavaleiro. Mas por mais triste que possa ser, a verdade é que, nem o exército se salvou do rumo dos acontecimentos atuais e também não passa de uma sombra de um exército com um passado de glórias, assim mesmo com sua reputação abalada, Sir Malcaom, faz o possível para tentar manter as glórias do passado sobre seus homens.

Conde Elder, governante de Fétor

É um homem endurecido pela guerra que trava com os orcos, que vivem na cordilheira de Keiss. Desde que assumiu o governo de Fétor, luta para repelir os ataques de orcos as vilas e aldeias de seu Condado. E ainda é responsável por manter a segurança da fronteira entre o Condado de Fétor e o reino de Portis. Toda essa responsabilidade, e as batalhas contra os orcos, tornaram o Conde Eldor um homem duro, franco e impiedoso

Marquês Délcio De Marco, governante de Povariana

Um homem de estatura média, de longos cabelos loiros, sempre de barba feita, e de uma exótica beleza, mantendo-se sempre muito limpo e perfumado. É conhecido por sua forma extravagante de se vestir, sempre com cores chamativas e chapéus emplumados. Os cidadãos o admiram e o respeitam por ser um homem justo e digno. É particularmente adorado por muitas mulheres de sua cidade por sua grande beleza.

Sobrao Larda, pequenino ladrão, líder da guilda do metro em Mutina.

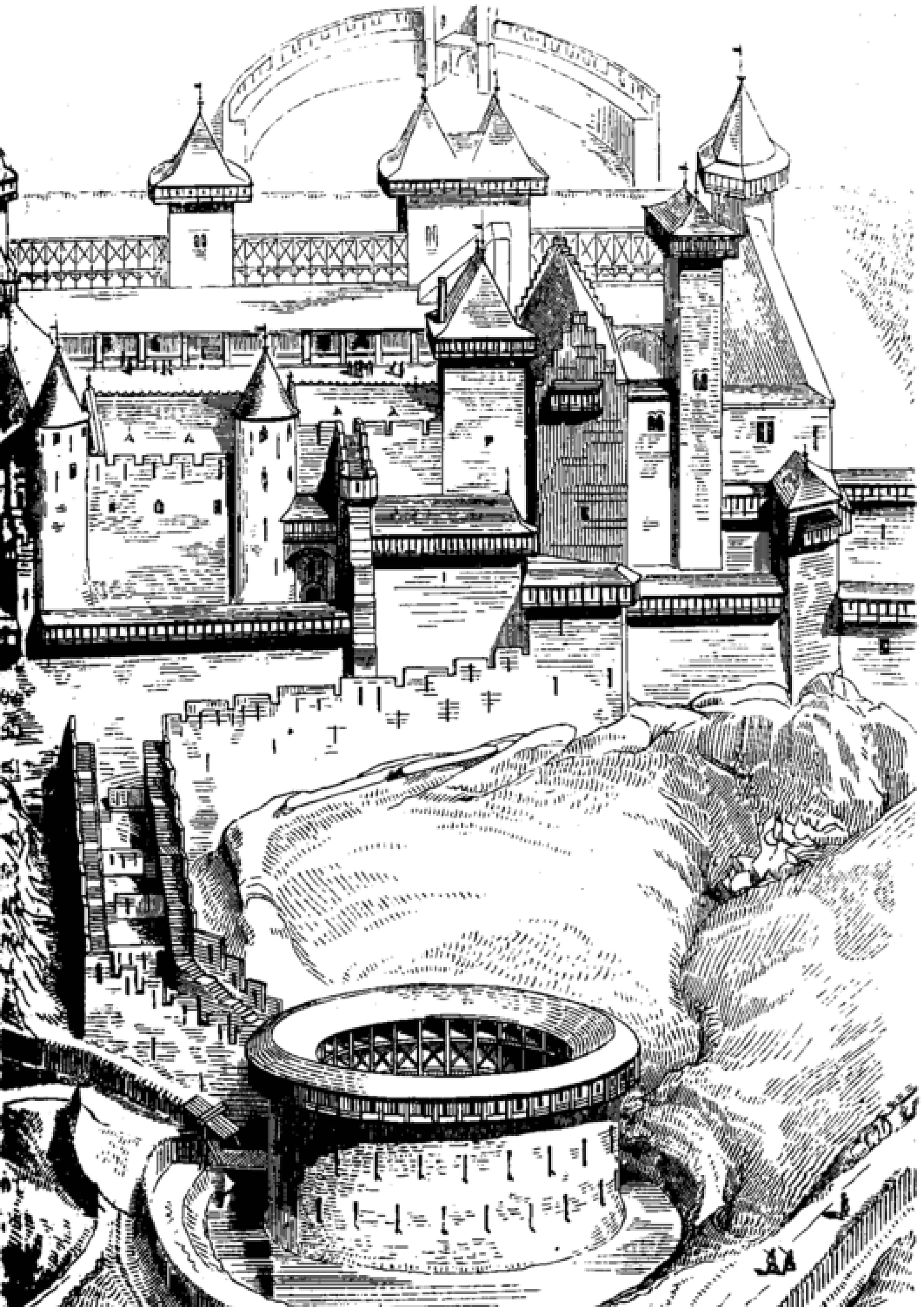
Metade dos pequeninos da cidade são ladrões notórios, membros da Guilda do Metro, fundada por Sobrao Larda, pequenino que afirmam ter mais de duzentos anos e que ainda comanda a Guilda. Há inclusive uma lenda que diz ter Larda um salão nos seus subterrâneos, reservado apenas para seus tesouros mágicos, mais de cinquenta, dizem. Inimigo ferrenho de um sábio chamado Alarco Manhão Sul, por abrigar um fugitivo de sua guilda. É um pequenino de aparente meia-idade, muito falastrão e muito hábil também. Sempre alerta, é raro pegá-lo despreparado para qualquer coisa ou situação.

Carlos Moldi, prefeito de Pechara

É conhecido em todos os meios acadêmicos do Mundo Conhecido pelas suas tentativas infrutíferas, que já somam anos, de montar uma universidade em Pechara. Carlos Moldi é um apaixonado pelas Letras e História - sua biblioteca tem milhares de volumes - e chegou mesmo a forjar ruínas nas proximidades da cidade com o intuito de atrair estudiosos famosos que dariam apoio a sua idéia. Só que a farsa foi descoberta e Moldi caiu em desgraça no meio dos catedráticos, que não querem nem ouvir falar de seu nome. Perto da loucura, pois descobriu ruínas verdadeiras e não consegue que ninguém acredite em sua descoberta (pudera...), Moldi já começa a enfrentar o desgosto da população que, apesar de gostar de sua eficiente administração, já não aguenta mais esta história de universidade. É um homem atormentado por seus erros do passado, e com sua imagem pública desgastada.

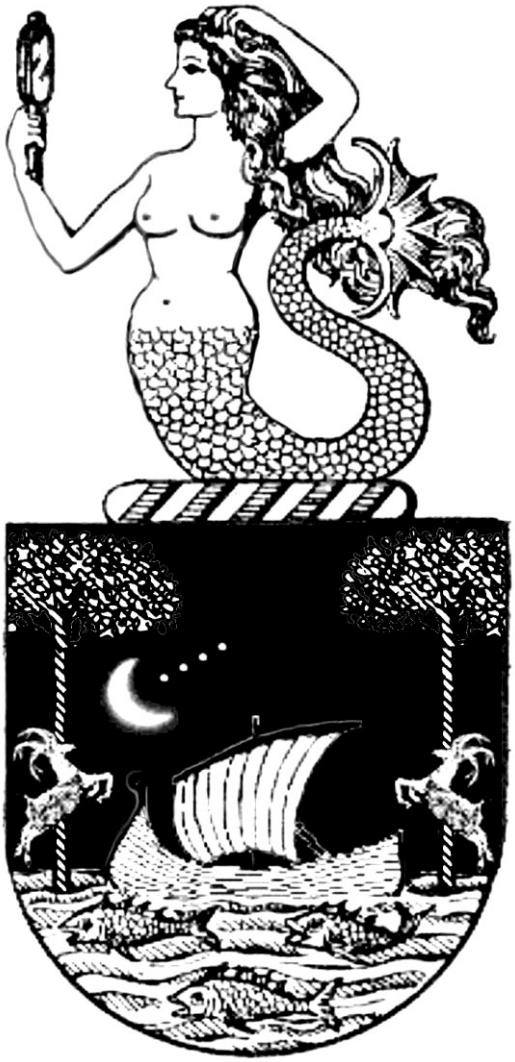
Larel e Darel Courim, governantes de Verda

Com a morte do Barão Courim, seus dois filhos gêmeos, Larel e Darel, se digladiam em disputa pela herança. A cidade hoje vive dividida. Na parte Sul vive Darel e no palácio do Barão, ao norte, vive Larel. Os dois reivindicam o governo para si e são comuns os conflitos – não só políticos, mas também armados – entre as forças aliadas de ambos os lados. Larel é bem afeiçoado, de porte físico avantajado, muito quieto e soturno, já Darel é muito extrovertido, sempre muito comunicativo, porém de personalidade cruel e sarcástica, tem um porte mediano e características comuns.




Conti
Calco
Pino
Rio Branco
Muli
Malocai
Carom
SERRA DE PINO
Rio Traço
Torojai
Serra de Saupami
Saupami
Virena
FLORESTA DE ABERDIM
Abrasil
FLORESTAS DE MELGUNDI
Rio Frefo
Condado Élfico de Lirati
Tória
Pórtis
Ruínas Moldazi
Ambernita
Pontalina
Verda
FLORESTAS ALIANÇA GUINDAM
Pacri
A ILHA

3.14 Conti



"O poder é efêmero, pois até um monarca há de arcar com deveres. Mas o conhecimento, este sim é o verdadeiro poder. Se alguém souber os fatos certos, poderá muito mais que monarcas em seus tronos reluzentes. Eu lhe digo, de fato há harmonia entre a ordem e o conhecimento, harmonia que pode levá-lo ao verdadeiro poder, aprenda isso jovem príncipe Piotre, e o povo o adorará".

Del Sardeim,

conselheiro do conhecimento e da ordem.

Reinando sobre o Mar do Norte e o Lago Denégrio, Conti é chamado por navegadores e sábios de todo o Mundo Conhecido de "Império dos Mares", graças a sua reconhecida vocação marítima. Destacando-se tanto na pesca quanto nas arriscadas expedições de pesquisa, Conti é também o principal transportador dos produtos comercializados por Plana e Calco, fazendo com que a sua bandeira tremule nos portos de norte a sul.

País de clima ameno que vai se tornando quente e seco a leste, nas proximidades da região das Cidades-Estados, Conti possui longos verões e estações do ano pouco definidas, sendo o inverno bastante ameno – nunca alcançando a temperatura de congelamento. As matas tropicais são abundantes ao sul, pois a proximidade com o Lago Denégrio tornou a região relativamente úmida e chuvosa. A Floresta de Melgundi, que domina boa parte da região sul, é rica em biodiversidade, escondendo inúmeras feras e animais ainda não catalogados. A região central é rica em montanhas e planaltos recobertos por savanas, sendo pouco povoada por humanos.

O reino faz fronteira com Calco a oeste e as Cidades-Estados a leste, tendo ainda ao sul e sudeste o reino de Filanti e o protetorado de Azanti. Sua relação intima com o reino de Calco (unidos formavam a Moldânia Superior) e sua importância histórica na guerra e resistência contra a Seita, fez de Conti um reino bem quisto entre as nações de Tagmar. Exceção feita somente a Porto Livre, reduto de piratas além da Cordilheira da Navalha com o qual não raro Conti possui atritos.

Com uma população mediana, constituída basicamente de humanos, Conti é um dos maiores importadores de grãos do mundo. Possui fraca atividade agrícola, pois o solo pouco fértil foi comprometido pela proximidade da região semidesértica das Cidades-Estados. As únicas regiões cultivadas são aquelas nas margens do Lago, onde grandes propriedades controladas pela nobreza produzem para o consumo interno de suas vilas. A economia de Conti se baseia na pesca e no aluguel de seus barcos velozes para expedições nos mares, sendo o reino o descobridor do caminho seguro para as Ilhas Independentes e o que mantém as melhores relações diplomáticas com essas terras distantes.

O reino é também conhecido por sua principal especiaria, o espermacete, óleo de cachalotes capturadas mar adentro, responsável pela iluminação não mágica das grandes cidades de vários países. Exporta a lã resistente do dozecórneo, um animal adaptado às savanas centrais da região, que se tornará tecido e vela de barco nas oficinas de Saravossa. Sendo a lingolie, madeira leve e resistente, elemento principal da confecção de barcos do reino, encontrada principalmente no sul, região de grandes florestas, ou plantadas em grandes propriedades.

As caravanas e aventureiros podem se locomover por Conti através de uma rede de estradas muito antigas, as principais provenientes ainda do período imperial da Moldânia. A Estrada Real, que liga a

capital de Calco, Saravossa, ao sul de Conti, onde antes existia Moldazi, foi à primeira estrada construída pelos antigos moldas. Essa estrada corta toda a região sul do reino, seguindo em direção a Chats, capital de Filanti - o lado continense raramente sofre restaurações, sendo uma estrada de pedras grandes, porém muito desgastadas. O Caminho Mercantil é uma estrada que trespassa o reino ao norte, ligando Muli as Cidades-Estados de Pino e Novo Porto, conectando-se a Estrada Real já na região de Calco. Existe uma outra estrada, a Estrada de Moldazi, que ligava Muli a antiga cidade dos moldas, sendo uma das mais usadas internamente, pois atravessa o país de norte a sul.

Governo

Conti é uma monarquia absoluta e hereditária, inaugurada pelo Senhor das Armas de Muli, o general Arrabi, em 1452 D.C. Com um grande exército financiado pelas Guildas Marítimas da cidade, em troca de títulos de terra e nobreza, o general Arrabi lançou-se em direção a Floresta de Melgundi e as montanhas centrais, regiões produtoras de lingolie e minérios, declarando a independência de Conti. Desde então a mesma família real governa a nação da capital Muli, a maior cidade do país, sendo o monarca coroado na Catedral dos Mares, maior templo da deusa Ganis no Mundo Conhecido.

O atual rei Arrabi III é um homem de meia-idade e assumiu o trono a cerca de uma década, em 1491 D.C., quando o seu tio Arrabi II sumiu numa expedição as terras distantes do sul. O monarca governa Conti do seu palácio em Muli, o Castelo Moldam, antiga sede de férias da família real moldaniana. A Rainha Gueni, uma nobre da corte filantiana, é reconhecida como uma mulher temperamental e de grande influência sobre o marido, dizendo as más línguas que "toda a decisão importante do reino passa por seus lençóis". Na rua a chamam de adultera, conspiradora, controladora de mentes e outras infâmias; talvez porque a rainha não se mostre à vontade no meio do povo e foi uma das maiores defensoras do retorno da escravidão, mesmo que limitada ou temporária. O casal real teve dez filhos, três homens e sete mulheres, dos quais Eric é o primogênito e herdeiro direto do trono; mostrando-se, porém, um jovem inapto, boêmio e imoral. O príncipe Piotre é o mais querido pelo povo que, na tentativa de desqualificar a sucessão real, declara que Eric não é filho do rei Arrabi III, sendo filho de um outro nobre filantiano por quem sua mãe teria se apaixonado na juventude.

A imagem frágil e covarde de Arrabi III o tornou um monarca sem prestígio, tanto entre as classes menos favorecidas quanto entre os nobres. A realeza e os seus burocratas mulienses buscam formas de restabelecer o apoio popular, abaixando tributos, expandindo a cota de lingolies desmatáveis e, recentemente, aumentando em mais dois os dias do Festival de Ganis; porém, até agora, não se percebeu uma grande mudança na imagem pública da monarquia. O rei é auxiliado por um grupo de quatro conselheiros, ao estilo dos moldas, sendo eles: Marim Augustus, ministra do tesouro e tributos, Del Sardeim, conselheiro do conhecimento e da ordem, Humber de Virena, humano criado por anões, conselheiro da guerra. O último conselheiro, Celsius Mendrie, o conselheiro de terras e títulos, é um planense radicado em Muli que chegou nesse posto graças a Nobreza Mercantil, grupo de líderes mercadores que detêm a maior parte dos títulos de nobreza e terras do norte e sul. Os mercadores nobres sustentam a monarquia desde a fundação de Conti e são considerados pelo povo o verdadeiro poder por trás da coroa. A Ordem de Ganis possui um forte papel dentro do governo, sendo a Grande Mãe Misandra, uma jovem de apenas vinte anos, a conselheira mais íntima do rei Arrabi III.

Humber de Virena é o conselheiro há mais tempo no cargo e organizou o exército de Conti em três grupos, todos submetidos aos Escudos Dourados do Moldam, cavaleiros de elite e defensores do palácio real. Os Escudos Azuis do Denégrio defendem o sul e fazem da maior cidade da região, Ambernita, a sua guarnição. Os Martelos Vermelhos de Virena defendem a região central do reino, sendo eles um grupo de elite formado por anões e humanos treinados em Virena, cidade antiga dos anões. Os últimos e mais importantes são os Escudos Verdes de Muli, guardiões oficiais da cidade e de todo o norte, intimamente ligados a Nobreza Mercantil. Apesar de ser uma potência marítima, Conti não possui uma frota e marinheiros treinados para a guerra por ser um país de mentalidade pacífica e voltada para o comércio – o que não impede que toda a sua frota pesqueira esteja pronta e treinada para defender Muli e suas costas norte e sul.

O Conselheiro Del Sardeim, que organizou o sistema jurídico semelhante ao que existe no reino de Calco, encontrasse enfurecido com os desmandos de alguns nobres que pretendem acima das leis reais. Devido ao fraco controle que possui e a forte influência da monarquia, o conselheiro não tem como agir contra esses nobres que muitas vezes agem como a "justiça final". O modelo jurídico é organizado com Magistrados, representantes do ministério sapientes das leis da nação, que existem nas vilas com mais de mil habitantes (caso raríssimo no reino de Conti). Os prejudicados podem recorrer aos Supra-

Magistrados, existindo apenas dois no sul e cerca de oito só na cidade de Muli. Os casos de relevância nacional ou de aparente injustiça são levados ao próprio Conselheiro do Conhecimento e da Ordem, Del Sardeim, que em nome do rei dá o veredicto final. A autoridade do conselheiro e suas decisões só podem ser revogadas pelo próprio monarca.

O reino tem como símbolo nacional um navio no estilo dos moldas antigo (de forte influência élfica) sendo guiado por uma lua crescente deitada e quatro estrelas alinhadas, simbolizando Ganis como guia da nação.

História Recente

Apesar das fortes raízes que o ligam ao reino de Calco, aos moldas e seu Império Antigo, Conti nasceu da efervescência econômica e das tradições ancias de uma única cidade, a esplendorosa Muli. Construída anos antes da "Capital do Mundo Conhecido", Saravossa, em 340 D.C., foi o porto mais movimentado do Império da Moldânia. Durante o milênio que abrange a sua história, nunca encontrou quem lhe roubasse o cetro de "Imperatriz dos Mares". Voltada para o comércio marítimo e a pesca de grande porte, Muli também foi o ponto inicial de adoração de uma das deusas mais presentes e queridas entre os povos conhecidos, Ganis, a Senhora das Águas.

Essa união entre força econômica e centro religioso dotou a cidade de traços culturais únicos, tornando-a de certa forma uma força autônoma dentro da política centralizada do Império da Moldânia. Durante anos Muli, que só perdia em tamanho, população e beleza para Saravossa, disputou com Moldazi, ao sul, o controle da província de Sivonti acabando por consegui-la em 830 D.C. Esse episódio marca o início de uma guerra civil, liderada por Moldazi, que acabaria por desmantelar o poder da Igreja de Blator, destruir a antiga capital de Sivonti, fortalecer a Ordem de Ganis (durante esse período é construída a Catedral dos Mares) e entregar a Muli a total influência sobre a região leste da nova Moldânia Superior.

A cidade se torna um "estado dentro do reino" com a total aceitação de Saravossa, preocupada em fortalecer laços internos e apaziguar os corações cansados de guerra. Crescendo, expandindo e inchando, Muli vai perdendo traços de sua arquitetura humano-élfica e se tornando um amontoado urbano, repleta de galpões e torres de defesa. A cidade só voltou os seus olhos para as questões do reino quando as terras da antiga Moldânia foram cercadas pelos exércitos do inferno e seus fiéis seguidores. Unidos na tradição e seguidores de Ganis, os de Muli e Sivonti se aliam a Aliança dos Povos em 1224 D.C. lutando contra a ameaça infernal. Resistindo bravamente durante anos, Sivonti é invadida em 1390 D.C. pelos Senhores Infernais que acabam por destruir grande parte das defesas de Muli e parte da Catedral dos Mares. A figura do Grande Sábio surge no horizonte para mudar a situação dos povos e unir as nações no pacto que ficaria conhecido como a Unificação.

Após a derrota da Seita e durante esse período da Unificação, a cidade de Muli controlava com mãos de ferro a política de Sivonti, reivindicando o direito da região de possuir conselheiros e controlando diretamente três quartos dos elegidos. Isso criou uma disputa entre o sul, região de poucas fazendas e tradicionalmente ligada às tradições moldas, e o norte dominado por Muli. A cidade de Ambernita no sul, construída após a queda de Moldazi, em 882 D.C, refletia o descontentamento nas margens do Denégrio com os irmãos do litoral norte: pediu em 1410 D.C. a divisão dos representantes de Sivonti por regiões e não mais em proporção às populações de cada lugar, no que Saravossa respondeu aceitando diminuir o número de representantes do norte. Essa intromissão nunca foi esquecida e os poderosos mercadores da cidade de Muli levaram as suas indignações ao Senhor das Armas de Muli naquela época. Nada foi feito, o Senhor das Armas respondia a Saravossa, e iniciou-se um plano de instalar no poder pessoas ligadas a esses mercadores poderosos.

Em 1450 D.C., após a morte do Grande Sábio e o fim da Unificação, os representantes regionais foram perdendo seu poder. Quando tentaram por fim reempossar um rei ligado à terceira dinastia moldaniana em Saravossa, Muli não mais aceitou servir a um novo rei molda e acabou coroando o Senhor das Armas da cidade como Arrabi I, rei de Conti. Financiado pelos mercadores em troca de títulos de terra e nobreza, Arrabi I anexou Virena e o Condado Élfico de Lirati, obrigando anões e elfos a aceitarem a criação do novo reino em 1452 D.C. Ambernita foi contra, sabendo que após a ascensão de Muli viria o fim do seu controle sobre as margens do Lago. A cidade foi cercada por lotes de terra doados aos mercadores de Muli acabando por se tornar um mero entreposto comercial subjugado pelos interesses mulienses. Apesar disso, o sentimento antinorte é ainda muito forte dentro dos muros da cidade que beira o Denégrio.

Em 1491 D.C., o rei Arrabi II sumiu nas regiões distantes do sul quando encabeçava uma das primeiras expedições nas quais Conti havia emprestado seus barcos. Subiu ao trono o seu sobrinho, também chamado Arrabi, que governa até os dias atuais como Arrabi III, um governante fraco e que em nada lembra os grandes heróis moldas que habitaram a região.

Apesar da imagem fraca do rei e das diferenças entre norte e sul, o reino tem vivido em relativa paz, sempre atento, porém as ameaças representadas pelo crescente militarismo de Filanti e pelo seu grande inimigo nos mares, o covil de piratas conhecido como Porto Livre. Extremamente ligado a Calco, depende economicamente deste país e de Plana, Conti busca agora concorrer com Torbel na construção de grandes navios e com Novo Porto, nas expedições as Ilhas Independentes. O reino descansa em paz sob a proteção da deusa das Águas e seus fiéis sacerdotes que chamam Conti de "seu reino".

O Povo de Conti

Existem realmente grandes diferenças entre as populações do norte e do sul do reino. Separadas por fronteiras geográficas, como a densa Floresta de Melgundi e as Montanhas de Virena ao centro, essas populações cresceram independentes e isoladas, só contornando suas grandes diferenças durante a Unificação. Os do sul, descendentes diretos dos primeiros moldas, são belicosos, companheiros e contemplativos, adoradores da paciência de Selimom, da força defensiva de Blator e dos mistérios de Palier – todos os três considerados deuses fundadores da Moldânia. Os mais conhecidos e poderosos magos de Conti vieram do sul, extremamente introspectivos e pacíficos, mas turbulentos nas horas de ameaça, como as águas do grande lago. Do sul vêm também as mais belas músicas dos bardos e corajosos rastreadores que se embrenham pelas matas fechadas de Melgundi. Apesar de adorarem Palier, os sulistas têm medo da magia porque enxergam o seu deus e essa força mística como elementos sobrenaturais da natureza que precisam ser temidos e respeitados. O povo do sul é também reconhecido por sua comida excepcional (influenciada pela cozinha dos pequeninos), sua hospitalidade, sua crendice e mitologia milenar. Eles evitam a todo custo se aproximar das ruínas da antiga Moldazi, um lugar profano e símbolo da decadência do espírito diante das glorias do poder e da guerra.

Contudo, é na cidade de Muli que se encontra grande parte da população do reino de Conti - aproximadamente três quintos. Nessa cidade gigantesca e suja, favelas se amontoam ao lado de edificações antigas e esplendorosas como a Catedral dos Mares, o Castelo Moldam e todo o Distrito Antigo. O povo do norte tende a ser brigão, extrovertido, perseverante, crente em sua deusa e adorador das artes marítimas, aprendendo desde muito jovem o seu oficio. A grande maioria da população de Muli busca vantagem em qualquer situação e trocaria um membro de sua família por um tesouro antigo ou uma aventura nas Ilhas Independentes. Os nobres, a grande maioria mercadores que compraram este título, são em grande parte egoístas que somente pensam em diminuir suas despesas e aumentar seus lucros. A escravidão, que voltou a ser instituída no reino graças às pressões da Nobreza Mercantil, é um motivo de desgaste com a coroa atual. Embora seja temporária, dure cerca de oito anos de trabalhos forçados (normalmente como marinheiro em expedições), é vista como uma pena severa demais para os corações livres dos nortistas de Conti.

Embora haja grandes diferenças de temperamento e cultura, os povos do norte e sul se identificam profundamente com as águas e a deusa Ganis, sendo ela um elemento em comum entre ambos. No norte, ela é a Venerada Mãe, Criadora da Vida, no sul, a Dama do Lago, a Sereia que pune os homens infiéis e um elemento importante no estranho folclore dos descendentes dos Moldas.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Muli

Capital e principal cidade do reino, Muli se destaca por sua extensão e arquitetura complexa, tendo o seu distrito antigo encravado em encostas escarpadas e grandes favelas espalhadas por praias e pequenos morros. A cidade é conhecida por sua violência urbana e pelo número incontável de guildas de ladrões, prontas para usurpar e assassinar a mando de quem pagar o maior número de moedas de ouro. É governada por um Lorde-Prefeito, que ainda guarda o título de Senhor das Armas e está ligado ao Conselheiro Celsius Mendrie, responsável pela administração dos cargos do reino. O atual Senhor das Armas de Muli se chama Corinos Mendrie, primo muliense do Conselheiro Celsius. Corinos é visto como um homem duro e constantemente entra em choque com o Conselheiro da Magia e Ordem, Del Sardeim, responsável pela organização da justiça no reino. A cidade é dividida em 9 distritos, sendo eles: o Distrito Real, o Distrito Antigo (dividido em sua parte religiosa, parte administrativa e parte residencial), o Distrito Portuário, o Cemitério e mais cinco distritos que formam o amontoado urbano

de favelas e morada das classes mais baixas. O fato de Corinos estar ligado a Celsius Mendrie fortalece uma idéia muito antiga que a população da cidade tem, de que Plana deseja desapossar Arrabi III e colocar em seu lugar o insípido Corinos de Muli. Todas essas teorias conspiratórias são refutadas com comentários engraçados do carismático Celsius Mendrie, que frequentemente coloca seu cargo a disposição do rei para desafiar o nacionalismo dos mulienses. Del Sardeim, além de conselheiro, é também Diretor de Honra da Academia Muliense de Magia, o colégio mais respeitado e conhecido depois da ancestral e conservadora Academia de Moldazi (transferida para Muli após a queda daquela cidade no Sul). A cidade é um lugar perigoso, mas cheia de possibilidades de aventuras, pois sendo a segunda cidade construída pelos Moldas guarda segredos, tesouros e tumbas que atravessaram o tempo sem nunca terem sido descobertos ou tocados.

Ambernita

A "capital sulista" de Conti é uma cidade em franca decadência econômica e dividida entre a influência da Nobreza Mercantil, que dividiu as principais terras do sul entre eles, e as antigas tradições moldazianas. Governada por um Lorde-Prefeito eleito pelos principais donos de terra da região e autorizado pela coroa, Ambernita é uma cidade que vem perdendo sua identidade e nutrindo um sentimento antinorte que tem incomodado a coroa e os interesses econômicos na região sul. Embora não abasteça todo o reino, essa cidade é responsável pela produção de boa parte dos alimentos produzidos para consumo interno, especialmente na região sul. Apesar de ser uma cidade de médio porte, Ambernita só possui três grandes edificações de notoriedade: o Templo da Dama (em homenagem a Ganis), a Casa da Memória (casa que guarda as tradições de Moldazi e dos moldas antigos da região, local de tradição familiar e extremo conservadorismo) e a Torre do Denégrio, castelo mais antigo que a própria cidade e que servia de guarnição para as tropas da região.

Pontalina

A pequena vila dos pequeninos, que também se encontra nas margens do Denégrio, fica escondida entre pequenas colinas que margeiam o lago. Afastada das confusões entre Ambernita e os Senhores de Terra da região, Pontalina vive em paz, cultivando frutas e exportando para Muli a pouca lã de dozecórneo que produz. Os pequeninos são desconfiados apesar de muito receptivos, pois a história da construção da cidade é marcada por grandes tragédias e lutas contra inúmeras bestas e feras. Adoram Mon, Sevides e principalmente Ganis, de quem possuem um medo fraternal (os pequeninos foram muito influenciados pelo folclore dos sulistas e todos têm medo da "sereia do lago"). Todos da vila conhecem o Sul de leste a oeste e são excelentes guias, temendo porém, as ruínas antigas dos moldas e o território sombrio que antes pertencia a Moldazi. Pontalina é governada democraticamente por um conselho de pequeninos mais velhos que escolhem um Prefeito para cuidar dos pequenos afazeres da vila.

Condado Élfico de Lirati

Lirati é o lar dos elfos que fugiram da queda de Saravos, sendo mais antigo até que a chegada dos Moldas no Vale do Frefo. Sob o comando de um Conde, que nunca ousou se intitular rei em respeito à antiga dinastia élfica do Segundo Ciclo, os elfos dessa região lutaram juntamente com os moldas e aceitaram se submeter ao comando de Saravossa em troca de uma forte autonomia que nunca foi quebrada. O Vale de Lirati se encontra escondido (dizem que por meios mágicos) dentro da Floresta de Melgundi, sendo uma vila de porte médio construída em grande parte no alto de árvores milenares e gigantescas. É governada pelo Terceiro Conde de Lirati, Essalie, filho de Guindam, neto de Guindor, herói do Segundo Ciclo. Os elfos atualmente vivem pacificamente no seu vale, entrando em conflito apenas com as criaturas maléficas que vivem na floresta e com os humanos que contrabandeiam a lingolie, destruindo a natureza. A região norte da floresta é evitada pelos elfos devido à proximidade de Virena, cidade anã que os elfos particularmente detestam. Os de Lirati cultuam principalmente Palier, a quem acreditam ser o responsável pela sobrevivência dos elfos da região após a queda de Saravos.

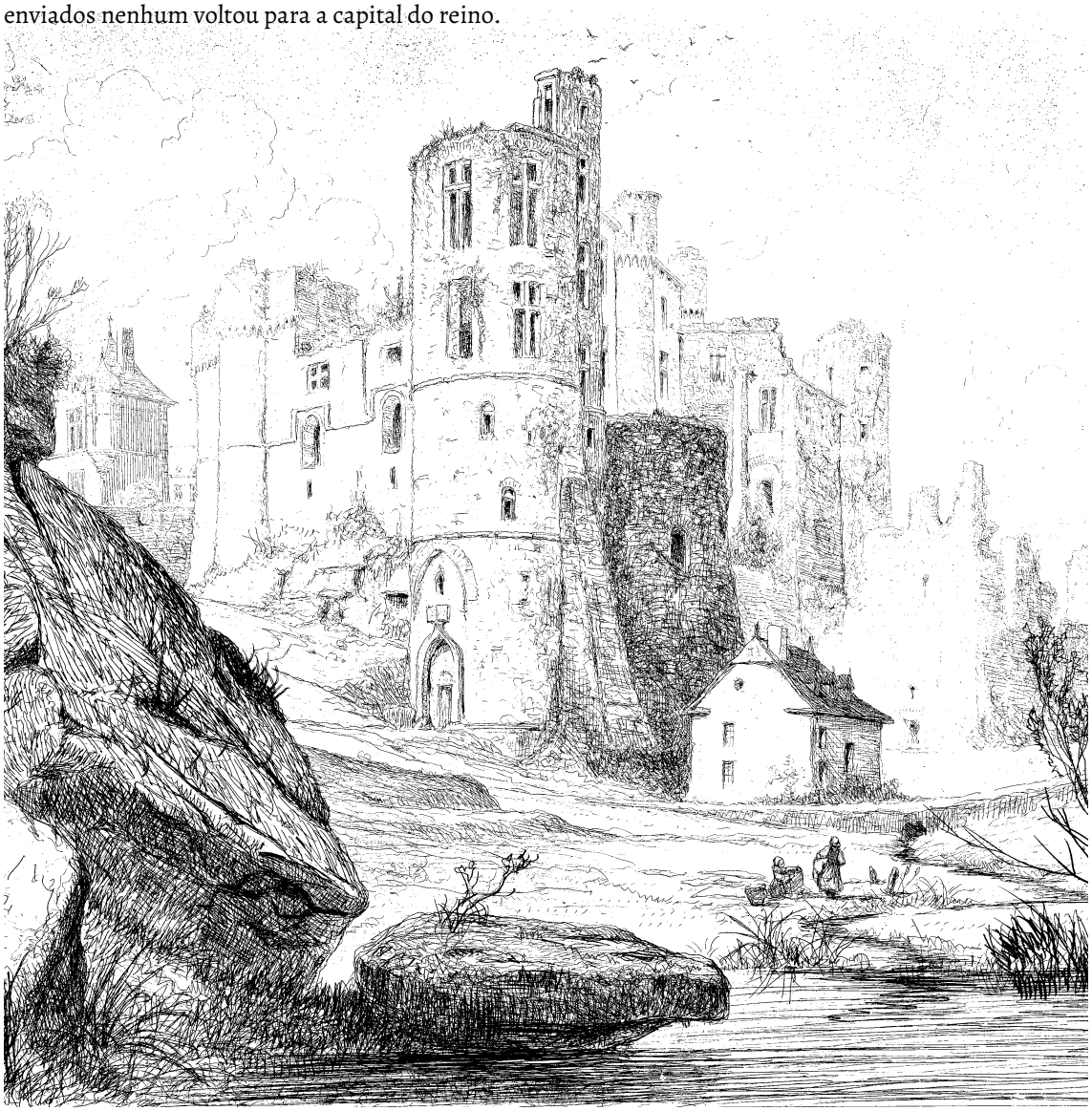
Virena

Principal região povoada por anões no norte, depois de Acordo, a cidade de Virena somente ganhou esse status quando aceitou a dominação da região por parte de Muli, sendo antes conhecida como As Minas de Virena, seu poder sendo dividido entre os clãs de anões ligados a Saravossa. Virena é ainda uma cidade em construção e um eterno campo de trabalho, comandada agora por um Príncipe Anão (já que Muli não aceitou o título de rei para o líder local) escolhido no Conselho dos Clãs, os mesmos que historicamente estiveram ligados aos humanos. Virena está intimamente ligada com a cidade de Muli, sendo a principal exportadora de metal, armas e gemas para a capital. Os anões de Virena até comungam com os humanos na defesa do grande planalto central de Conti e suas ricas montanhas,

participando dos Martelos Vermelhos de Virena. Todos os anões procuram evitar o sul do reino devido a grande floresta de Melgundi, lar de elfos e bestas malignas. O primeiro e único príncipe anão que existiu, e governa até os dias atuais, é Baldum de Virena, um grandioso guerreiro e hábil diplomata. Os anões da cidade adoram Maira Mon e Blator, este último responsável pelos fortes laços entre as minas dos anões e a cidade de Moldazi, adoradora dos ideais da guerra. Parom também é lembrado pelos artífices anões da região. No grande planalto próximo a Virena vive Malzir de Parom, um sacerdote anão renegado que fugiu das minas por não concordar com a aproximação dos clãs com os mercadores de Muli. Malzir desconfia de todo humano e de suas boas intenções, sempre cobrando provas (normalmente aventuras perigosas) em troca de seus serviços como artífice.

Ruínas de Moldazi

Apesar de haver inúmeras ruínas do antigo reino da Moldânia por toda a região sul de Conti, Moldazi é a única que espanta pelo seu tamanho e pela sua aura assombrada. A primeira cidade dos Moldas, construída em 212 D.C., foi destruída na guerra civil que separou o Grande Reino da Moldânia em dois reinos menores: o superior e o inferior. Adoradores de Blator e criadores da Escola da Guerra, os de Moldazi se deixaram levar pela sanguinolência e cobiça, controlando durante muitos anos o trono de Saravossa. Destruída pelas tropas leais ao sul e por uma peste mágica, Moldazi caiu em desgraça e foi abandonada por seus moradores, que construíram Ambernita mais a oeste. Parte da cidade permaneceu intacta, tomada pela natureza e por feras que ali encontraram abrigo. A cidade é considerada pelos sulistas amaldiçoada e muitos evitam passar por ela por causa dos rumores de espíritos, monstros e morto-vivos habitando suas catacumbas e profundezas. Há cinco anos a Academia de Moldazi, em Muli, contrata grupos de aventureiros para pesquisarem as ruínas antigas da cidade; dos cinco grupos já enviados nenhum voltou para a capital do reino.



Rumores e Intrigas

Em Muli, escondidos entre os mais poderosos mercadores da Nobreza Mercantil, encontram-se membros de um grupo de mercadores malignos que são conhecidos como a Câmara Negra, contrabandistas de escravos, mercadorias roubadas e produtores de drogas alucinógenas poderosas (uma delas, dizem testemunhas, capaz de destruir a mente do usuário tornando-o um escravo perfeito e sem vontades). Aqueles que investigam esse grupo, que pode estar atuando nos principais portos do mundo, acreditam que eles podem ter ligações com os Bankdis. Porém, estudiosos de Saravossa, que também investigam as suas motivações acreditam que eles possam ser uma Seita radical da Igreja de Cambu, buscando o aumento de sua influência ou quem sabe o fim das religiões "místicas e pouco lucrativas".

Nos becos e ruelas da grande capital, entre delinquentes e assassinos profissionais, houve-se sempre falar da figura do Rei do Crime. Acredita-se que esta figura busca o domínio de todas as guildas de ladrões em torno do seu nome. O seu paradeiro ou mesmo o seu rosto é desconhecido, sendo qualquer fato concreto sobre o seu respeito uma informação extremamente valiosa para os chefes do crime da cidade.

Muitos sulistas estão aterrorizados com vultos e assombrações que andam perambulando em pequenos vilarejos próximos a Moldazi. Sacerdotes e sábios acreditam que algo de perturbador está acontecendo nas profundezas das grandes ruínas da antiga cidade dos moldas. A Academia de Moldazi, em Muli, já foi avisada e pretende formar um grupo de investigadores dispostos a descobrir o motivo da perturbação; é o segundo grupo formado neste ano. O problema parece não se restringir à antiga capital dos moldas, pois energias estranhas foram captadas em outras ruínas espalhadas no sul do país.

Os Martelos Vermelhos encontraram nas colinas arborizadas da Floresta de Melgundi, pedras preciosas que poderiam ser exploradas pelos artesãos de Virena. O problema é que a floresta é uma região autônoma defendida pelos elfos e habitada por estranhas e maléficas criaturas, algumas bastante inteligentes. A cidade de Virena busca mapear a área e descobrir um caminho seguro para esse tesouro não explorado.

Ambernita está enfurecida com as tentativas da Ordem de Ganis, em Muli, de cooptar o Templo da Dama e influenciar sua doutrina. Os sacerdotes de Muli não se mostram satisfeitos com a excessiva crendice em torno da imagem da Grande Mãe. Essa intromissão é vista como mais um ataque do norte a cultura e tradição local. Existem rumores de homens dispostos a tomar o sul e rachar o reino ao meio, mas isso é negado por todos, inclusive os prejudicados com a intromissão do norte. A verdade é que a cidade está sofrendo com a crise econômica e todos culpam Muli por não ajudá-la. A Casa da Memória é uma das maiores incentivadoras dos ideais da antiga Moldazi, não escondendo o seu Grão-Mestre à vontade de ver os moldazianos dominando Ambernita mais uma vez.

Membros de várias religiões pacíficas se preocupam com o sul de Conti. Foram vistos nessa região, batedores de outras nações (supostamente Filanti) e muitos têm medo que as emanações de energias negativas sejam provas das ações de demonistas ou coisa piores.

Os Mercadores de Muli constantemente contratam aventureiros para serem marinheiros em seus navios (algumas aventuras acontecem por terra), responsáveis por levar cargas importantes do reino de Calco e Plana, descobrir novas mercadorias exploráveis e explorar novas regiões que ainda são desconhecidas ou pouco conhecidas. Alguns aventureiros ganharam fortunas e receberam prestigio (às vezes títulos reais) dentro das terras do reino.

Personagens mais Conhecidos

Rei Arrabi III, Monarca de Conti

O atual rei Arrabi III é um homem de meia-idade, boêmio, de aparência frágil e covarde por natureza, obviamente não foi preparado para o cargo que ocupa, sendo o sobrinho do antigo Rei Arrabi II, assumiu o trono a cerca de uma década, quando o antigo monarca sumiu. Governa Conti do seu palácio em Muli, o Castelo Moldam. Sua esposa e atual rainha Guieni, é uma nobre da corte filantiana, é reconhecida como uma mulher temperamental e de grande influência sobre o marido, dizendo as más línguas que "toda a decisão importante do reino passa por seus lençóis". O casal real teve dez filhos, três homens e sete mulheres, dos quais Eric é o primogênito e herdeiro direto do trono; mostrando-se porém, um jovem inapto, boêmio e imoral. Seu caçula, o príncipe Piotre é o mais querido pelo povo e

mais apto a sucessão. A imagem frágil e covarde de Arrabi III o tornou um monarca sem prestígio, tanto entre as classes menos favorecidas quanto entre os nobres.

Del Sardeim, conselheiro do conhecimento e da ordem.

Além de conselheiro, é também Diretor de Honra da Academia Muliense de Magia, o colégio mais respeitado e conhecido depois da ancestral e conservadora Academia de Moldazi. Sendo quem organizou o sistema jurídico a semelhança do que existe no reino de Calco, encontra-se enfurecido com os desmandos de alguns nobres que se pretendem acima das leis reais. Devido ao fraco controle que possui e também a forte influência da monarquia, o conselheiro não tem como agir contra esses nobres que muitas vezes agem como a "justiça final". Um homem de idade avançada, ainda que de porte grandioso e nobre, tem fala mansa e usa termos muito eruditos, até para os padrões dos sábios, de grande coração e muito honrado, é um homem de princípios e muito correto.

Marim Augustus, conselheira e tesoureira do rei.

Filha de linhagem dos primeiros nobres de Muli é uma mulher lindíssima, de longos cabelos negros e olhos azuis como o céu. Ainda que tenha a aparência de uma dama, é uma mulher muito pratica e objetiva, motivo para o qual conquistou seu cargo num reino onde a maioria dos líderes são homens. Sua capacidade de administração e contas é muito boa, sendo reconhecida até por aqueles que não apóiam sua nomeação como conselheira. É uma mulher muito falada na corte, e dizem que sua beleza deixa a rainha muito irada. Além do mais, enquanto a rainha é tida como malquista pelo povo, Marim é adorada e cortejada por onde passa, pois suas medidas de impostos, reduziu parte do custo para o povo em geral, isso a tornou muito popular, ainda que não tenha melhorado a imagem do rei.

Celsius Mendrie, conselheiro de terras e títulos.

É um planense radicado em Muli que chegou nesse posto graças a Nobreza Mercantil, grupo de líderes mercadores que detêm a maior parte dos títulos de nobreza e terras do norte e sul. Um homem de meia idade, de cabelos encaracolados, fala mansa e com grande sotaque, meio acima do peso, típico mercador abonado, sempre cercado de luxúria e eterna boa vida. Tem uma fraqueza em especial por vinhos refinados e raros, dizem as más línguas que uma boa garrafa de vinho pode conseguir milagres com Celsius, e que sua colocação como conselheiro pela nobreza mercantil foi uma jogada dos mesmos para terem um controle mais próximo à corte.

Humber de Virena, conselheiro da defesa.

É o conselheiro há mais tempo no cargo e organizou o exercito de Conti em três grupos. Humano criado por anões e adorador de Blator é tido muito reverente aos conceitos e tradições dos anões, é um homem bem alto e bem constituído fisicamente, de grande e muito bem cuidada barba, bem ao estilo dos anões. É um típico guerreiro, de alma muito nobre e de grande valor. É muito corajoso, e dizem que deveriam ter escolhido ele ao sobrinho do rei para ocupar o trono. É sempre bem vindo em Virena, e muito respeitado por todos os líderes do exército de Conti, e principalmente pelos anões.

Essalie, Elfo, Terceiro Conde de Lirati.

Filho de Guindam, neto de Guindor, herói do Segundo Ciclo. Conde, que nunca ousou se intitular rei em respeito à antiga dinastia élfica do Segundo Ciclo, Essalie é um elfo com algumas centenas de anos, muito erudito e conhecedor de artes arcanas, é descendente direto da linhagem nobre dos elfos. Alto para os padrões elfícos, de longos cabelos castanhos e de porte sério e nobre. Sempre muito bem arrumado, tem fala conservadora, mas sabe ser carismático e persuasivo quando necessário.

Baldum, Príncipe Anão de Virena.

Um anão nobre, grandioso guerreiro e hábil diplomata. Escolhido pelo Conselho dos Clãs dos anões em Virena. Enquanto jovem era um habilidoso guerreiro, sempre disposto a combater o mal e percorrer os mais inusitados caminhos que a aventura pudesse lhe conceber. Filho de um clã de nobres, logo se viu afeiçoado à nobreza e a política, se tornando um porta-voz para seu clã, e logo para seu povo em Conti. Foi eleito príncipe, pois os governantes de Conti não lhe permitiram o título de rei. Sempre se apresenta com armaduras anãs de fino porte, com brasões de seu clã e corte.




Quizes
MONTES DEGAS
SERRA DE PINO
Cidades Estado
Ender
SERRA DE ENDER
CADEIA AZANTI
Azanti
Zanta
Grabo
Mirval
Fétor
Agrápia
CADEIA FILANTI
CORDILHEIRAS DE KEISS
Rio Filam
Rio Lara
FLORESTA DE
Filanti
FLORESTAS ALIANÇA GUINDAM
Pechara
Povarina
Chats
Rio Topeu

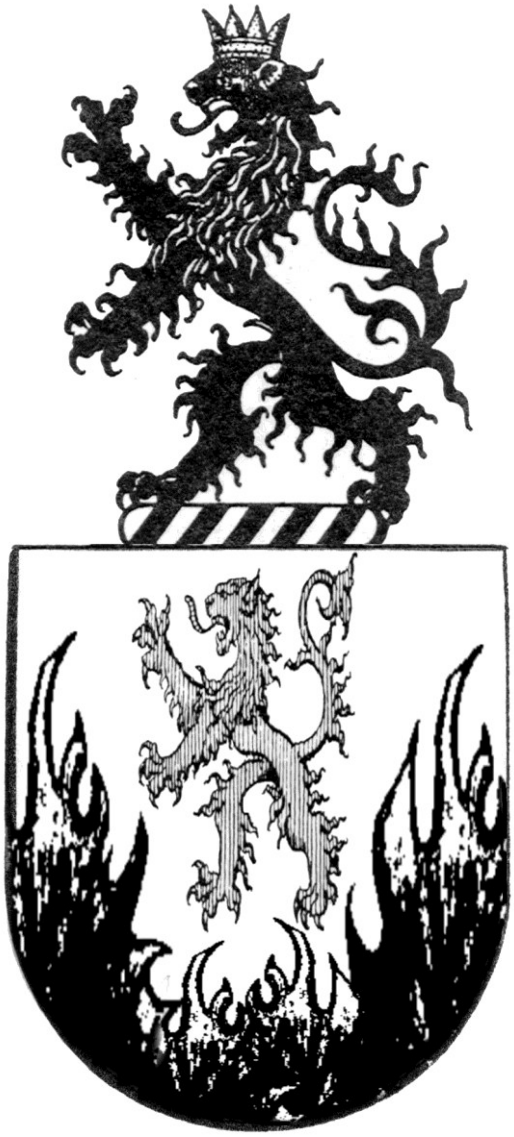
3.15 Azanti

"Todo homem, independente da raça, credo, ou nacionalidade, tem direito a uma vida justa e digna.

A um pedaço de terra para plantar e paz para colher. Tem direito a uma família e condições de criar seus filhos.

Mas isso, tudo isso, só está ao alcance dos que são livres. E quantos nesse mundo podem afirmar que são verdadeiramente livres? Eu digo que sou. E digo que meu povo também será. Por Crizagom, ele será!"

Aza, rei de Azanti, 990 D.C.



Fundado a mais de 500 anos, o ducado de Azanti é um protetorado do reino de Filanti, com o qual mantém uma política pacífica, apesar do seu crescente – e cada vez mais explícito – desejo por independência.

Azanti conta com um clima quente, solo fértil, um povo fiel e trabalhador, que respeita seu governante e teme o seu principal poder militar, a ordem de cavaleiros, conhecida como a "Mesa de Prata".

O território de Azanti constitui-se de extensas planícies e planaltos, entrecortados por colinas, rios e lagos. Possui um clima subtropical com invernos extremamente frios e chuvosos e verões quentes e secos. As temperaturas variam de 10°C durante o inverno, podendo chegar a 40°C no verão.

Azanti possui boas relações com seus vizinhos Filanti, Conti e as Cidades, com os quais faz fronteira ao sul, oeste e norte respectivamente, tendo ainda a leste o reino de Portis, seu antigo desafeto, com quem vem travando a décadas inúmeras incursões guerreiras, que sempre terminam em tragédia para ambas as partes.

Com uma boa vegetação e solo fértil, Azanti tem sua economia baseada na agricultura e pecuária, chegando inclusive a exportar uma pequena parte de sua produção de grãos para a Cidade-Estado de Ender. Outra grande fonte de renda vem do artesanato, principalmente do trabalho em couro, sendo os curtumes da região muito bem recomendados.

Desde sua origem até os dias atuais, Azanti traz em seus registros uma história conturbada, que vai desde conflitos ideológicos a uma corrida armada contra magos, passando por intrigas, mentiras e alianças instáveis.

Em 988 D.C., o reino de Filanti vivia um momento difícil. Um grupo de orcos ocupava-se em fazer ataques aleatórios às vilas e aldeias próximas a Cordilheira de Keiss. Aza, primo do rei e comandante da "Mesa de Prata", formou um grupo de cavaleiros para combater o pequeno exército de selvagens. Embora não fossem muitos, eram bem-organizados e liderados por um orco conhecido como Grator, que alguns diziam ser descendente do grande tirano orco Korumba, o ceifador de elfos.

Os ataques dos orcos eram isolados e não seguiam uma linha padrão, o que dificultava muito sua localização por parte dos soldados de Aza. Toda vez que os orcos realizavam um ataque, conseguiam fugir antes que o exército do reino chegasse.

Como se não bastasse à dificuldade com a localização, havia boatos de que Grator, o líder orco, possuía um poderoso item mágico que garantiria sua vitória em um possível confronto com os cavaleiros da "Mesa de Prata". Quando a notícia do suposto item mágico se espalhou, a corte de Runa ofereceu auxílio,

que foi imediatamente aceito, pois os magos de Runa entendiam muito mais de itens mágicos do que os guerreiros de Filanti.

O enviado de Runa, um homem conhecido como Mitre, apresentou-se a Aza e ambos partiram ao encalço dos odiados orcos. Quando finalmente encontraram o grupo inimigo, Mitre, com o uso de sua magia, derrubou o líder orco e apoderou-se do item mágico, fugindo em seguida.

Mesmo surpreso com a traição de Mitre, Aza continuou a luta e venceu a batalha, porém, muitos orcos conseguiram fugir, mas tarde se reagrupando e retomando os ataques.

Furioso, Aza relatou a traição ao seu primo, Celto I, rei de Filanti. Entretanto, o rei não tinha a menor intenção de iniciar um conflito com os governantes de Runa, ao contrário, pretendia aliar-se a eles e, depois de algum tempo, sob os insistentes protestos de Aza, casou-se com uma nobre de Runa selando assim, a tão esperada aliança com os magos da cidade antiga.

Aza sempre fora adepto de causas controvertidas como a pureza de espírito dos antigos moldas, a feitiçaria como uma força corruptora e a guerra como causa da paz. Ele era complemente contra a "magomilitalização" do exército de Filanti, ideia essa defendida pelos governantes runas, e não aceitava a união de seu reino com os magos traidores, por isso, acusou Celto I de haver se corrompido e retirou-lhe o apoio. Ao negar ao rei seu apoio Aza foi duramente criticado pela Igreja de Selimom, que exigiu seu afastamento do comando da "Mesa de Prata". Entretanto, o carisma do primo do rei era tanto que a indignação tomou conta dos demais cavaleiros e muitos membros abandonaram seus postos jurando lealdade ao jovem comandante.

Durante esse conturbado período, Aza foi surpreendido por um mensageiro vindo do norte, que lhe trazia uma carta em nome de Magnus Supramati. Na carta, Magnus afirmava ser irmão de seu avô e que, embora há muito vivendo no extremo norte do reino, acompanhava a trajetória de Aza e dizia estar orgulhoso do homem justo e honrado em que se transformara seu sobrinho-neto. Dizia também saber dos problemas de Aza com a corte filantiana e lhe propunha uma aliança. Relatava ainda, que rumara para o norte em uma missão sagrada e, uma vez lá, pacificara e se estabelecera numa terra outrora abandonada e hostil. Sua proposta era de unir-se a Aza e formar um estado baseado em ideais que ambos prezavam como pureza, disciplina e grandeza de espírito.

Aza decidiu seguir seus instintos e encontrar seu parente distante. Rumou para o norte com um contingente de três mil homens – acrescido de mulheres e crianças – formado por ex-cavaleiros da Mesa de Prata. Marcharam durante meses até montarem um acampamento fixo em uma pequena colina que Aza batizou de Colina Zanta.

Com seu exército devidamente instalado, Aza encontrou-se com seu tio-avô. Magnus Supramati era um homem impressionante, embora bastante marcado pela idade ainda possuía um olhar forte e firme. Ele lhe contou que recebera uma missão sagrada: deveria edificar uma ordem de cavaleiros em nome de Crizagom que se tornaria no futuro o principal alarde de resistência contra um grande mal que estaria por vir.

Embora aquele relato de Magnus sobre enviados e deuses parecesse fantasioso, alguma coisa nas palavras daquele imponente cavaleiro à sua frente o comoveu. Sem saber ao certo o motivo, era como se conhecesse aquele homem desde que nascera e muito emocionado, Aza aceitou ingressar na Ordem dos Cavaleiros de Crizagom – como ficou conhecida – e incorporou a ela seu exército de cavaleiros remanescentes da extinta Mesa de Prata. Dos três mil homens de Aza, menos da metade era seguidor de Crizagom, o que não foi um problema, pois após conhecer seus mandamentos, todos terminaram convertendo-se.

Em poucos anos o que era um acampamento militar se transformou em uma cidade, que prosperou e cresceu ao redor da colina Zanta. Dez anos depois estava concluída a construção do Castelo de Zanta, dando início a mais um conflito entre Aza e Celto I pelo reconhecimento da nova cidade. Diversos combates foram travados até um acordo ser firmado entre os dois primos; a cidade de Zanta seria terminada e reconhecida oficialmente. Nascia então o reino de Azanti, sendo Zanta sua capital.

Diversos conflitos internos e externos marcaram o reinado de Aza e de seus descendentes. Contudo, devido à ajuda da "Ordem dos Cavaleiros de Crizagom", todos os demais reis conseguiram manter Azanti como um reino justo e sólido durante 400 anos.

No ano de 1390 D.C., com a trégua estabelecida entre os 13 Príncipes do Inferno, Azanti é duramente atacada. A Seita ocupa praticamente todo o reino e inúmeros confrontos são travados entre os demonistas e as forças de resistência nas principais cidades do reino.

Em 1403 D.C., Zanta é palco da maior e mais terrível batalha de todas, quando um dos 13 Príncipes do Inferno tenta subjugar pessoalmente a cidade. Os paladinos da Ordem de Crizagom, liderados por Andreus, com o auxílio de Juliam, rei de Azanti, e Juliano, seu filho; mesmo estando em menor número, combateram ferozmente a horda de demonistas e seu Senhor, em várias batalhas que perduram durante dias. O que se segue então é a maior demonstração de coragem jamais vista, cantada ou anotada, por nenhum bardo de qualquer outro canto de Tagmar.

Os paladinos lutavam como se empurrados pelas mãos do próprio Crizagom, tamanha a determinação, competência e ferocidade com que combatiam. Naquela hora eram todos verdadeiramente irmãos, unidos na dor e no sangue do inimigo.

Foi com esse espírito de irmandade que os paladinos de Crizagom conseguiram derrotar o Demônio. Entretanto, o Príncipe do Inferno era extremamente poderoso e, sem alternativa, muitos paladinos acabaram por sacrificar a própria vida para derrotá-lo. Dentre os mil mártires – como ficaram conhecidos os cavaleiros mortos naquela batalha – estavam os três principais líderes do reino, o rei Juliam; o príncipe Juliano; e Andreus, o líder da Ordem dos Cavaleiros de Crizagom.

Em 1405 D.C. vem a unificação e com ajuda de Filanti, Azanti livra-se dos demonistas um ano depois. O país está sem governo e em ruínas, por isso, o rei Maeros III de Filanti coloca suas tropas em Zanta com o pretexto de auxiliar na reconstrução do reino. Pouco tempo depois, declara Azanti seu protetorado e empossa o Duque Jarlof como governante. Era criado o Ducado de Azanti.

Governo

A forma de governo de Azanti segue os padrões do reino de Filanti, sendo o Duque o governante supremo. Abaixo, seguem os demais títulos de nobreza, segundo a hierarquia nobiliárquica. O atual governante, Duque Lenor, é um homem inteligente, que conhece todos os meandros e pormenores da corte. Tornou-se Duque após a uma morte em condições misteriosas de seu antecessor, Duque Euridi. Desde então é o nome forte de Azanti. Mas seu poder não é total, pois tanto a população quanto a própria nobreza vivem apreensivas com o renascimento da "Mesa de Prata", hoje sob o comando de Sir Corelom, um jovem cavaleiro que reuniu um grande número de guerreiros e ressuscitou a extinta "Mesa de Prata" e, desde então, trava uma guerra silenciosa com o Duque Lenor. Os dois se odeiam, mas se toleram, pois um necessita do outro. Sir Corelom do carisma do Duque, e Lenor, por sua vez, dos homens da "Mesa de Prata".

História Recente

Com a morte do Duque Euridi em 1498 D.C. – apenas dois anos após sua posse – Lenor tornou-se o 5º Duque de Azanti. Este tem feito um bom governo desde então, adquirindo a simpatia do povo e o respeito dos nobres. Porém, alguns remanescentes da "Ordem de Crizagom", tentam incentivar o povo a não desistir de lutar por seus direitos, valores e crenças religiosas. Essa ideia não é aceita pelo Duque Leonor, que diz ser uma decisão diplomática e não militar. Para não entrar em choque direto com o Duque, uma vez que as lideranças da Ordem não veem Lenor como uma pessoa má, mas tão somente mal orientada, a "Ordem dos Cavaleiros de Crizagom" caiu no que se poderia chamar "clandestinidade", passando a agir pelos bastidores com agentes infiltrados em posições estratégicas, tentando manter vivas as raízes e a esperança do sofrido e valente povo de Azanti na tão sonhada liberdade e em dias melhores. A Ordem tem trabalhado incessantemente para libertar o povo, recuperar o respeito e os seus direitos há muito perdidos.

A "Mesa de Prata" exerce hoje um papel bem diferente do que em seus primórdios, embora use a bandeira do Ducado, é um órgão complemente independente, desempenha serviços particulares, faz aliança com nobres de outras cidades e reinos, e oprime a população, cobrando inclusive, "impostos" extraoficiais.

O Duque Lenor, avalia a possibilidade de um casamento com alguma nobre de Filanti, procurando assim, aumentar sua influência junto a corte filantiana. Essa ideia tem assumido um caráter politicamente cada vez mais indispensável, devido as bruscas e repentinas mudanças nas atitudes do rei Mar II.

O Povo de Azanti

Assim como acontece em Filanti, o povo de Azanti é composto em sua maioria de humanos, com características físicas muito semelhantes. Possuem uma estatura maior que a média tagmariana, pele branca, cabelos loiros ou ruivos e olhos claros. Os homens costumam cultivar a barba e as mulheres cabelos longos.

O azantiano é um povo trabalhador, que está acostumado às intempéries da vida, são bons comerciantes e dificilmente realizam um mau negócio. Procuram respeitar as decisões da corte e sempre obedecer às leis, temendo problemas com a "Mesa de Prata".

Uma outra característica do azantiano é a naturalidade com que se tornam bons soldados. Os homens que entram para o exército são treinados com rigor e disciplina e mesmo os que não são incorporados às forças oficiais, recebem treinamento militar para o caso de uma emergência.

Como em boa parte de Tagmar, a magia em Azanti é tratada com cuidado. Colégios de magos são proibidos, e uma vez descobertos, são destruídos. Qualquer um, que porventura, se mostre usuário de magia, é imediatamente preso e levado à presença de Lorde Malter Lander, sábio e estudioso da corte, responsável por cuidar dos invasores místicos.

A fé também possui uma importância muito grande para a população, que louva principalmente Crizagom, deus que preza a honra, a estratégia e a bravura no combate, e Sevides, deus da agricultura.

Em Azanti, existem três importantes festas ao longo do ano. No início, é realizada a "festa do bom fruto", onde as pessoas cantam, dançam e rezam por um bom plantio e uma boa colheita. No meio do ano, é a vez da "festa dos guerreiros", quando o povo homenageia os grandes guerreiros de Azanti, com histórias, torneiros pacíficos de lutas e muita bebida. Com a chegada do fim do ano, é hora de relembrar dos que já se foram com a "festa dos espíritos". Durante o último dia do ano, as pessoas dançam, cantam e brincam, e a noite deixam comida e bebida para os espíritos que os vem visitar. Verdade ou não, o fato é que pela manhã, a comida sempre desaparece.

Apesar das incertezas e dificuldades, o povo de Azanti é um povo guerreiro, fiel e alegre, que trabalha, se diverte, reza e aguarda o dia em que será um reino livre outra vez.



Principais Cidades e Locais de Interesse

Zanta

Construída a mais de 500 anos, Zanta é a maior, mais rica e importante cidade de Azanti. No alto de uma colina, no centro da cidade, encontra-se o castelo, onde reside o Duque e sua família. O centro é o lar das famílias ricas de Zanta, com belas casas e lojas. Aqui se encontra a "Taberna da Colina Real", um estabelecimento de luxo adequado a nobreza que o frequenta, onde ninguém – com exceção do duque e sua guarda pessoal – pode entrar armado.

A parte sul da cidade é a mais pobre, com ruas sujas e bandidos espreitando em cada beco ou viela. Aqui, à noite, ninguém está seguro, pois é a hora em que os cidadãos vão dormir e os ladrões e assassinos começam a "trabalhar".

Próximo ao portão norte, pode-se encontrar o "Curtume do Velho". Seu proprietário, um senhor de cerca de 50, anos conhecido como "o velho", faz os melhores produtos de couro de toda a Azanti. O cheiro do lugar é horrível, mas o serviço é excelente e o preço costuma ser justo.

Mirval

Localizada ao sul de Zanta, próximo à fronteira com Filanti, Mirval conta com uma população bem diversificada. Seu monarca, o Barão de Mirval, é conhecido por sua compulsão por casamentos. Ele possui hoje 7 mulheres e 15 filhos. É um homem bom e fiel ao duque Lenor, está sempre de bom humor e disposto a ajudar os que lhe pedem.

Na parte leste da cidade, fica o "Lago da Sereia", um grande lago formado por uma queda d'água proveniente da cordilheira de Keiss. O lago recebeu esse nome graças a uma lenda que fala de uma mulher chamada Miriam. Casada com um bravo guerreiro da cidade, ela fugiu com o amante para as montanhas. Revoltado com a situação, o marido conseguiu alcançá-los. O homem que estava com ele escapou com vida, mas Miriam acabou assassinada nas águas do lago. Desde então, o local ficou conhecido como o "Lago da Sereia", porque ela confunde os homens com seu amor e os mata sem piedade em seus braços d'água. Alguns estudiosos afirmam que isso não passa de lenda, mas o fato é que 11 pessoas morreram ali nos últimos dez anos. O curioso é que todos eram homens.

Grabo

A cidade de Grabo é conhecida pela estátua do "guerreiro sem nome", uma estátua feita de pedra, de um homem vestindo uma couraça parcial e carregando uma espada e um escudo. Ninguém sabe quem é o guerreiro retratado ou o escultor que o fez, pois durante uma exploração a estátua foi encontrada e cultuada como uma representação do deus Crizagom. Logo, muitas pessoas começaram a construir suas casas em volta da estátua e, assim, nasceu a cidade de Grabo. Com o passar do tempo, os sacerdotes de Crizagom desmentiram que o guerreiro representado na estátua fosse seu deus e ele tornou-se o "guerreiro sem nome". Entretanto, até hoje existem pessoas que fazem oferenda ou sussurram orações para a estátua.

Grabo é governada pelo Visconde Sívas, um homem de meia idade e um passado sangrento. Serviu fielmente ao duque Euridi que quando se tornou duque, presenteou-lhe com o título de Visconde. Sívas é um ferrenho opositor ao duque Lenor e acredita até hoje que ele foi responsável pela morte de Euridi.

Rumores e Intrigas

Dizem que em Zanta, ainda há guerreiros ligados a Ordem de Crizagom residindo na cidade. Eles teriam a missão de inteirar os mestres da Ordem de tudo o que acontece sob os muros da cidade branca. Outros boatos falam de um possível golpe para a derrubada do duque Leonor, e que teria Sir Corelom, como principal idealista.

Algumas pessoas acreditam que a "estátua do guerreiro sem nome", seja na verdade um antigo sacerdote de Crizagom, que teria se deixado corromper e, por isso, foi amaldiçoado por seu deus que o transformou em pedra.

Há boatos de que Lorde Lander seja na verdade um mago e que todo feiticeiro capturado e levado à sua presença, é avaliado e, mostrando-se promissor, convidado a ingressar em seu colégio de magias.

Há rumores de que o "Lago da Sereia" seja habitado por uma ninfa, que atrai os homens com seus encantos e mata os que resistem ou tentam fugir.

Ouve-se dizer, que o Barão de Mirval, seria um membro da Seita e que se aproximara do duque Lenor por ordem de Ludur, conselheiro real de Filanti. Essa suspeita é completamente repudiada pelos habitantes da cidade de Mirval, que por admirarem seu governante, tomam para si esse assunto como uma ofensa pessoal.

Personagens mais Conhecidos

Duque de Azanti, Lenor, O Diplomata.

Lenor como sua alcunha deixa bem claro, é o que se poderia chamar de um exímio diplomata, e se não fosse por este dizer publicamente que é devoto de Crizagom, e frequentar os cultos do deus, poder-se-ia dizer com tranquilidade que Lenor era devoto de Cambu ou mesmo de Selimom, posto que este parece bem mais hábil com palavras que com a espada. Lenor vem de uma casa nobre de Azanti, que vem tentando sobreviver da melhor forma possível da conturbada história do ducado, família esta que já enfrentou altos e baixos e tirou muitos aprendizados destes na batalha pela sobrevivência. Por isso mesmo, quando a oportunidade de assumir o controle do governo azantiano surgiu, Lenor não teve dúvidas em dar um passo à frente e "pegar o touro pelo chifre". Lenor possui boa formação, aluno esmerado sempre demonstrou aptidão para diplomacia e erudição em geral.

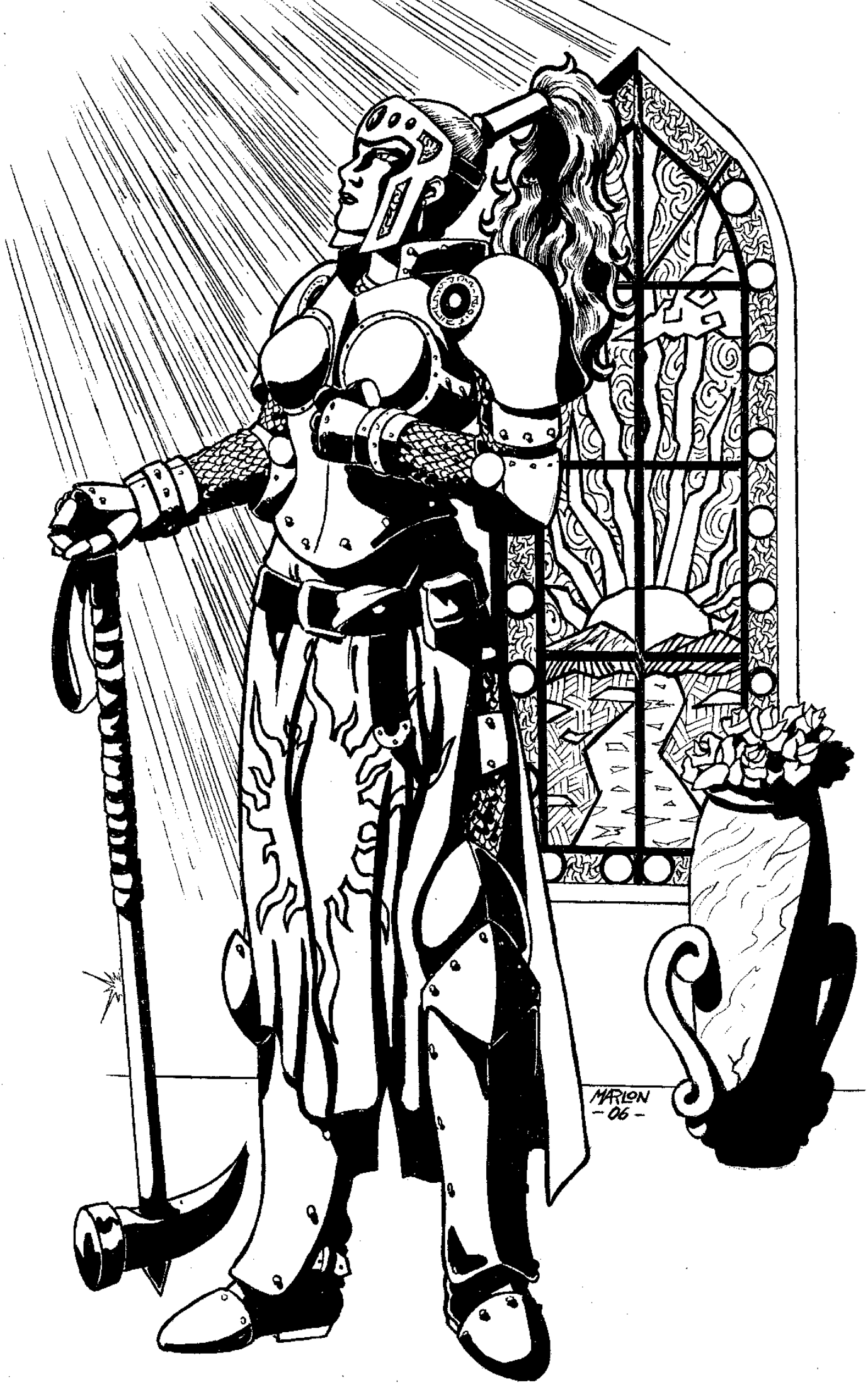
Guerreiro mediano, Lenor defende que "...se deve recorrer as armas somente em última instância, as guerras deixam cicatrizes difíceis de curar...", de fato este traço pacífico do líder político de Azanti deve agradar e muito os devotos do deus da paz. Para aqueles que o conhecem, Lenor é um homem calmo, ponderado, que escolhe com cuidado suas palavras, e procura colocá-las sempre visando um objetivo claro e específico. Devido a sua natureza um tanto complacente demais, este mantém pouco contato com a Ordem Sagrada dos Cavaleiros de Crizagom, mas Lenor não negligencia que em caso de um conflito armado, estes serão de vital importância na defesa do ducado, posto que estes Paladinos, como são conhecidos, são exímios guerreiros de lendária bravura e honradez.

Líder da Mesa de Prata, Sir Corelom, O Bravo.

Corelom é outro que se diz devoto de Crizagom, porém todos aqueles que já estabeleceram o mínimo contato com ele, já se perguntaram mais de uma vez se em verdade Corelom não seria um seguidor de Blator, ou até mesmo de Crezir. De temperamento radical e violento, Corelom é o exato oposto de Lenor, talvez seja por isso que eles se odeiem tanto, pessoas tão diferentes não podem viver sobre o mesmo espaço.

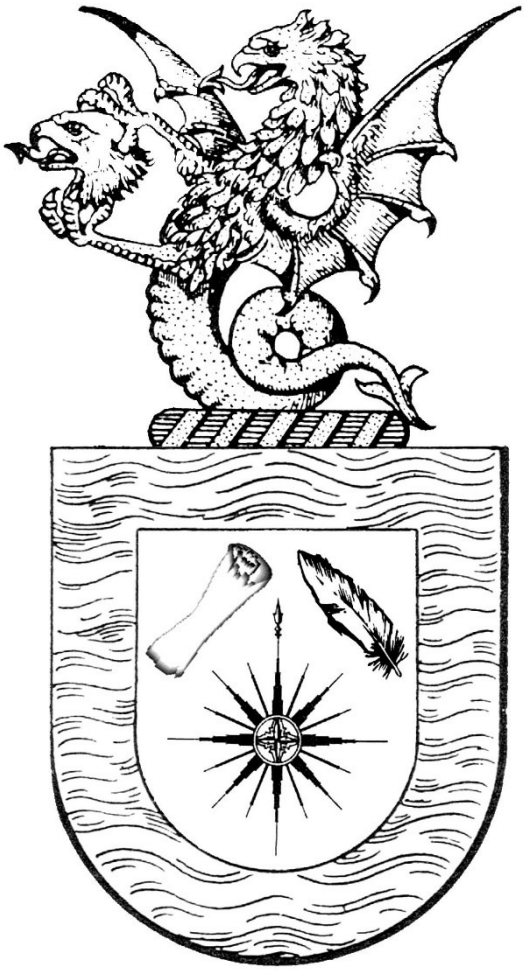


De caráter duvidoso e sem muitos escrúpulos, Corelom permite que seus homens da Mesa de Prata ajam como verdadeiros tiranos dentro de Azanti, estes que supostamente deveriam manter a lei e a ordem, se consideram em qualquer instância acima delas. Devido a essa visível falta de valores, Corelom é tido como um dos inimigos número um da Ordem dos Cavaleiros de Crizagom, que em seus planos de fazer uma "reforma" em Azanti, a fim de reerguê-la do lamaçal em que esta vem caindo, já traça planos para destruir o tirano e seu mau exemplo. Consequentemente, Corelom teme os membros da Ordem de Crizagom e mantém homens diuturnamente à espreita de possíveis membros que estejam infiltrados entre o povo de Azanti.


MARLON
-06-


Conti
Calco
Muli
Malocai
Saravossa
Carom
Bassani
Rio Traço
Torojai
Serra de
Saupami
Saupami
Virena
FLORESTA DE
ABERDIM
Abrasil
Rio Frefo
Cipa
Condado Élfico
de Lirati
Tória
Pórtis
Ruínas
Moldazi
Ambernita
Pontalina

3.16 Calco



"Quer vir para Calco? Sim, pois então espere paz, prosperidade e boa educação, mas lembre-se: ser cidadão é participar, e participar de um reino como Calco, um modelo aos demais reinos menos civilizados. Por isso cidadão, seja bem-vindo e a partir de agora seja um modelo de civilidade."

Egelom Martine, Conselheiro e Diplomata de Calco

Considerado o reino modelo de todo o Mundo Conhecido, Calco situa-se no extremo norte de Tagmar. Suas fronteiras são delimitadas pelo mar do Norte, Plana a oeste, sendo sua fronteira natural, o rio Frefo, a leste por Conti e ao Sul pelo Lago Denégrio. Seu clima é tropical onde havia uma grande floresta, quase toda desmatada, hoje existem pequenas florestas esparsas espalhadas por todo território, das quais uma merece destaque, a floresta de Aberdim, por ser uma floresta de grande densidade e único local do reino a produzir madeira de lei. Seu clima no interior tende a ser um pouco mais seco e suas planícies constituídas de gramíneas e pequenos arbustos.

Existem várias cidades de grande porte, a mais conhecida é a capital Saravossa, onde fica o palácio do rei, a casa ministerial, os principais colégios de magia de Tagmar e a grande biblioteca.

A origem do reino de Calco é muito antiga e data mais de um milênio, quando na época era parte do poderoso reino da Moldânia. A Moldânia foi um reino fundado pelos moldas, povo nômade que chegou ao grande Vale do Frefo por volta de 200 D.C.. Esta era uma região dominada por toda sorte de monstros, governados por um poderoso tirano orco, chamado Korumba, "O Ceifador de Elfos". Muitos conflitos ocorreram e somente no século seguinte, em 344 D.C., que Korumba foi derrotado, mediante a tomada da fortaleza de Saravos.

Das ruínas de Saravos nasceu Saravossa, a grandiosa capital dos Moldas, tendo Sivom como o primeiro rei da Moldânia. Infelizmente, poucos anos depois, em 351 D.C., devido a uma grave doença, Sivom morre e seu filho, Calco, torna-se rei. Calco governou por quase 40 anos com sabedoria e justiça, sedimentando durante esses anos as bases do que seria hoje o atual reino de Calco.

Em 561 D.C., mas uma vez o reino vive um momento de profunda tristeza e comoção. Com a morte de Tória, rainha da Moldânia, que não deixou herdeiros, inicia-se uma disputa pelo trono, terminando com a coroação de Carom de Moldazi, jovem impetuoso, de boa educação e influência, o que dá início segunda dinastia e uma fase imperial, que duraram 320 anos, nos quais muitas coisas aconteceram e o Mundo Conhecido se viu assombrado por rumores de terras distantes e mensagens divinas sobre um futuro mal que surgiria sobre todo Mundo Conhecido.

Em 830 D.C., um grande conflito ocorreu quando o Imperador Carolino II decidiu transferir a capital da Província de Sivonti de Moldazi para Muli. Moldazianos que dominavam a burocracia de Saravossa foram peremptoriamente contra, e arquitetaram um golpe contra o imperador, colocando no poder o príncipe Hermom, sacerdote de Blator. Ao assumir o trono, porém, Hermom decidiu instituir uma religião única no reino. A tentativa de banir as religiões fundadoras da nação uniu os moldas sulistas e os runas. Filam de Chats, bravo guerreiro devoto de Crizagom, com o apoio de seguidores de Blator, contrários a política de Hermom, e juntamente com o povo de Lirati, incitaram uma revolta. Filam assim, declarou o fim do Vice-reinado da Moldânia Inferior. O império então convocou sua armada, iniciando uma guerra que durou 50 anos e que teve como resultado o esfacelamento do Império, na qual a Moldânia Superior ficou com o seu território original, sendo Plana oficialmente desligada do Império.

A Moldânia Inferior foi aceita como um reino independente e que futuramente passaria a se chamar Filanti.

Depois de um longo período, cerca de 3 séculos, em 1157 D.C., chega ao norte a notícias que uma praga negra havia conquistado o sul, a Seita dos Bankdis. No início, o governo da Grande Moldânia não deu muita importância à expansão da Seita, mas com a queda de todo sul e da aliança feita com Verrogar, temendo um iminente ataque, as principais Igrejas do norte de Tagmar se reuniram em Saravossa para uma reunião nunca antes ocorrida. Era necessário deixar as diferenças de lado e iniciar uma reação contra o poder crescente dos Bankdis. Plana, Moldânia Superior e Azanti, uniram-se em 1224 D.C., formando assim, a Aliança dos Povos, para defender as raças civilizadas e as suas divindades criadoras. Com a queda de Marana, em 1289 D.C., Filanti vê que o ataque demonista é eminente e um ano depois se junta a União dos Povos. Inicia-se então uma longa resistência ao avanço Bankdis. Após a queda de Abadom as forças demoníacas iniciam sua ofensiva contra a União dos Povos, dois grades flancos, um por Plana em 1347 D.C. outro por Filanti um ano depois. Uma série de batalhas é travada na região que hoje é chamada de A Fronteira, onde a Aliança dos Povos rechaçam as forças demoníacas que vinham dos territórios ocupados de Verrogar e de Luna. Esta situação se arrasta por muitas décadas, quando em 1390 D.C., os Senhores Infernais formulam uma trégua entre si e concentram suas forças para isolar a Moldânia. Eles atacam maciçamente pelo leste através de Filanti, e a oeste por Plana. Neste mesmo ano, morre em Filanti, Alvór XI, rei da Moldânia e comandante-em-chefe da União dos povos.

Com a morte de Alvor XI a esperança foi se esvaindo, levando consigo Filanti e Plana sob o jugo dos 13 Senhores Infernais. Saravossa cercada, Muli corrompida, Caleonir incendiada, Chats controlada por exércitos de orcos... Era o fim da Aliança dos Povos. Os 13 Senhores do Inferno se preparavam para invadir pessoalmente a ultima cidade resistente, quando surge em 1392 D.C., uma figura solitária emanando uma aura de esperança e paz sobre o mundo. Poucos fatos históricos foram registrados sobre o período seguinte, de cerca de 13 anos, mas Saravossa consegue, a muito custo, impedir a invasão dos demônios. Com o resgate da Pedra Negra na Batalha dos Mil Mártires que ocorreu em 1403 D.C. em Azanti, o próprio Grande Sábio, em 1405 D.C., concebeu feitiços poderosos que enviaram os Príncipes Demônios de volta para o Plano Infernal, juntamente com muitos seguidores Bankdis. Sem o apoio demoníaco, os domínios Bankdis foram caindo rapidamente, um a um, até que em 1406 D.C., os exércitos da união avançam e expulsam os demonistas para o sul. Com a derrota dos Bankdis, vem o período que seria chamado de Unificação. Esse projeto ambicioso visava curar as feridas dos reinos, fortalecer as Igrejas e Ordens Místicas, estreitar laços de amizade entre as nações e impedir o retorno da Seita sobre o mundo. A Unificação não era apenas uma aliança cordial, como a Aliança dos Povos, sendo uma união política entre todos os reinos, que regionalmente manteriam certa autonomia, mas seriam efetivamente governados por representantes enviados a Saravossa.

A unificação durou 57 anos, período em que o Sábio esteve no Mundo Conhecido. Em 1450 D.C., com a morte da figura principal da Unificação, o projeto perdeu a sua continuidade quando, um a um, os reinos foram se desligando de Saravossa e retomando as suas autonomias. Quando houve a tentativa de reempossar um rei na Moldânia, ligado à terceira dinastia moldaniana, Muli não mais aceitou servir a um novo rei molda e acabou coroando Arrabi I, o Senhor das Armas da cidade, como rei de Conti. Este é o fim do milenar reino da Moldânia e o surgimento de Calco e Conti.

Atualmente a economia de Calco se baseia no comércio de produtos manufaturados de todos os tipos (roupas, armas, utensílios domésticos, etc.), da extração de minério nobre e de conhecimento (mapas, fórmulas mágicas e outros "produtos" do gênero). Calco, devido a isso, é considerado um lugar propício para a pesquisa e desenvolvimento intelectual. O apoio à pesquisa tem trazido grandes avanços na mecânica, engenharia, metalurgia, náutica e astronomia. O incentivo à educação também é um dos fatores que tornam esse reino ímpar em todo mundo (existe em Calco, uma campanha contra o analfabetismo, que é inédita no Mundo Conhecido). Essa idéia deve-se, principalmente, a Ivis Malder, Sumo Sacerdote de Palier, responsável pelo maior templo do deus em Calco. Suas atividades acadêmicas e culturais trazem indivíduos de toda Tagmar, com a finalidade de pesquisar em suas bibliotecas e comercializar conhecimento (apesar de haver certa rixa entre os magos de Calco e Portis, sempre disputando conhecimento mágico). Além disso, existe o patrocínio de expedições com a finalidade de mapear e desvendar segredos de todo o Mundo Conhecido.

Sem exército organizado, e contando apenas com uma milícia para problemas domésticos, Calco se encontra livre de ameaças políticas em geral (como Verrogar). A explicação de tal despreocupação estaria encerrada nas prateleiras da Biblioteca Central de Saravossa, onde dizem haver, trancados a sete chaves,

vários livros raríssimos de magia, remanescentes do Segundo Ciclo, com encantos tão poderosos quanto o que se supõe ter criado (ou devastado) o Campo Branco ou de ter expulsado os demônios.

Governo

Sua forma de governo é a monarquia, embora aqui seja conduzida de forma um pouco diferente. Para nós é um sistema de governo um tanto ultrapassado, mas, devido ao controle exercido pelos magos e sacerdotes sobre o rei, ele se mantém sob os preceitos da justiça, honra, liberdade e igualdade. Além disso, o monarca em Calco é encarado não só como um líder hereditário, mas também como alguém que deve explicações ao povo em geral.

Além de o rei ser moldado para ser um dos mais capazes líderes do seu povo, seu conselho também o auxilia imensamente nas atividades políticas. Durante o período da Unificação, foi instituído um forte sistema de conselho, para que o rei nunca caísse corrompido. Esse sistema se constitui na forma de uma casa ministerial composta por vários conselheiros, que são renovados a cada vinte anos. Neste mesmo período é eleito um conselheiro para cada uma das principais cidades de Calco.

Para exercer esse controle, os conselheiros de Calco, que são normalmente magos e sacerdotes, utilizam o que eles chamam de "Cerimônia de Gultar". Essa cerimônia é realizada de tempos em tempos, sem data marcada, com a finalidade de testar as intenções e capacidades do rei e dos conselheiros. Os testes incluem pequenas charadas, uso de magias, e até o cumprimento de missões importantes, geralmente ordenadas pelos deuses. Mais de um rei e conselheiros já caíram por falhar em algum dos testes da cerimônia. O rei atual, Hemilannor, só passou nesse teste uma vez, cumprindo com perfeição sua missão. Se bem que, até hoje, poucas pessoas saibam qual foi ela. Essa é uma tradição política típica de Calco; nenhum outro nobre ou líder, em todo o Mundo Conhecido, se submete a tais provas perante seu povo.

A Justiça em Calco funciona da seguinte forma: existem três "instâncias", a Local, a Ministerial e a Real. A local cuida de casos como furtos e roubos menores e pagamento de pequenas dívidas e é coordenada pelo Prefeito e presidida por um magistrado local, sancionado pela Casa da Justiça. Assuntos ligados a assaltos a estradas, grandes dívidas envolvendo a baixa nobreza e delitos entre as cidades, são casos a serem levados aos Altos Magistrados e conselheiros. Grandes conspirações, crimes de guerra, dívidas sobre impostos e ligados a Alta Nobreza, bem como assuntos internacionais, são assuntos pertencentes à alçada dos conselheiros do rei. As penas vão de multas e detimento domiciliares até a prisão e pena de morte, que pode ser dada em qualquer uma das três instâncias. Ainda assim, os casos de pena de morte, podem ser levados até a última instância e são sancionados somente pelo rei. Felizmente, o rei Hemilannor em todo seu reinado só sancionou um ato de prisão perpétua e há anos que a pena de morte está em desuso, devido à alta cultura e benevolência do governo central.

O isolamento de áreas perigosas como Abadom, a sudoeste ou próximos a conflitos como Verrogar e Marana, a sudeste também é um fator que contribui para o desenvolvimento crescente desse reino. A sua preocupação com guerras é tão ínfima que não existe um exército formado em Calco, somente uma pequena milícia de elite em cada cidade, sob a autoridade dos prefeitos, comandada por um cavaleiro, a serviço do rei, milícia essa conhecida em toda Calco como "Guarda do Cetro Prateado", devido ao tipo peculiar de arma usada pelos soldados das milícias, um tipo de maça modificada para parecer com o cetro real, folheada a prata e adornada com o selo da casa real de Calco, símbolo de distinção entre simples guerreiros e as milícias locais, servindo basicamente para desencorajar todo tipo de ato ilícito em Calco, relembrando a todos, de que a lei, bem como penas máximas, podem ser aplicadas em qualquer cidade por menor que seja, servindo assim para controlar distúrbios internos e problemas domésticos.

Além disso, Calco é tratada como "lugar neutro" onde podem se encontrar quaisquer representantes de quaisquer reinos com a finalidade de debater os mais diversos assuntos. Essa posição tem trazido grandes lucros para Calco, já que ele pode trocar mercadorias e "conhecimento" com praticamente todos os reinos.

História Recente

Ultimamente, devido ao crescente conflito entre os reinos de Verrogar, Âmiem, Marana, Dantsem, está cada vez mais difícil tentar atravessar esses reinos. As pesquisas e tentativas de mapeamento desses territórios foram canceladas sem data definida para recomeçar. A maior parte das pesquisas que estavam sendo engendradas, tinham como local os Montes Palomares, as terras bárbaras (ao sul do Mundo), a cordilheira do muro e os mangues.

Hoje, porém, muitas expedições estão sendo feitas para os lados das Cidades, Portis e até mesmo Porto Livre, incluindo os recifes de Gandara e do Tubarão, e tentando a sorte até as Ilhas Independentes, locais pouco explorados no passado, juntando a isso o fato do comércio com estas regiões estar prosperando, há muitos ricos comerciantes que estão dispostos à pagar altas somas a aventureiros que estejam dispostos a estabelecer postos avançados e servir de escolta nessas regiões.

Dizem existir uma lenda sobre a terra dos anões, e que lá estariam guardados machados mágicos que trariam novamente ao reino dos anões, a beleza e o poder de outrora. Quaisquer informações sobre estas áreas custam um preço alto no mercado de "conhecimento" de Calco.

Calco continua com um forte poderio econômico sobre a região, praticamente dominando Conti nessa área, e servindo de base cultural a praticamente todo o Mundo Conhecido.

Atualmente o comércio com Plana tem estado bem intenso, com embarcações partindo todos os dias dos principais portos, principalmente em Bassani, e isso, dizem os boatos nas docas, esta começando a alvoroçar os piratas nestas, antes, calmas águas do mar do norte, começando a atrair muita atenção de famosos navios piratas, tal como o lendário Veros Negro, do Capitão Zaras Arcos de Fogo, dizem os boatos, que seu navio tem grandes arcos, conhecidos também por arbalestas ou arbalistas encantados, capazes de dispararem velozes flechas de fogo elemental, um verdadeiro terror que nem toda água do mar pode apagar.

Dentro de Saravossa, estão acontecendo crimes horrendos, várias pessoas são encontradas mortas à noite em becos escuros, nos subúrbios de lá, próximos às saídas da cidade. O autor dos crimes ainda é um mistério. Uma informação, que corre pelas tabernas de Calco, é que grupos de espiões, não se sabem de onde, estariam no reino. Sua finalidade ainda é desconhecida.

Fora isso, Calco é a terra dos sonhos para a maioria da população de Tagmar. Uma terra onde a escravidão foi abolida a anos, tendo o melhor nível de vida de todo o Mundo Conhecido.

O Povo de Calco

A maioria esmagadora da população é humana. A parcela de elfos dourados é considerada uma das maiores de todos os reinos humanos, a quantia de meio-elfos e anões também é grande. Pequeninos são vistos mais ao sul, onde construíram a cidade de Abrasil e sua população tem aumentado consideravelmente durante o passar dos anos, devido à imigração.

Grande parte da população humana nem mesmo é originária de Calco, pois como um grande centro cultural, Calco atrai pessoas de todas as partes do Mundo Conhecido, estudiosos de todos os cantos do mundo costumam vir a Calco ao menos uma vez na vida para visitar a grande biblioteca de Saravossa, que possui o maior e mais impressionante acervo de obras raras de todo o mundo.

Muitos também são aqueles que vêem a Calco procurando uma melhor vida, seja na forma de um bom emprego ou na esperança de poder criar seu próprio negócio, visto que Calco esta em expansão constante, com pessoas vindo de todas as partes do mundo, chegando praticamente vinte e quatro horas por dia, gerando o aparecimento de novas estalagens e tabernas por todas as principais cidades do reino, gerando também todo tipo de comércio de importados que se possa imaginar, procurando, é possível encontrar de tudo nas ruas comerciais de toda Calco, principalmente em Saravossa, e Abrasil a cidade dos pequeninos, capazes de trazer todo tipo de maluquices e bizarrices dos quatro cantos do mundo.

Também é possível encontrar finas obras e armas produzidas pelos anões, em Saravossa e principalmente em Torojai, que possui uma das maiores colônias anãs dentro de uma cidade humana, parte graças a grande quantidade de minérios de alto valor encontrados nos montes e pequenas montanhas que seguem ao leste do Frefo e a norte da Floresta de Aberdim, uma terra antes considerada de pouco valor que hoje é uma das maiores produtoras de minério de Calco, graças aí, a grande capacidade exploradora e mineradora dos anões.

Muitos meio-elfos vivem pelas varias florestas em toda Calco, servindo de guardiões e rastreadores para as diversas caravanas que atravessam diariamente todo o reino, existindo na Floresta de Aberdim uma colônia mista de meio-elfos e humanos que cuidam da extração, meticulosamente preservadora do meio ambiente, de madeira de lei, uma árvore robusta de tronco grosso e obtuso, a Alerubra, assim chamada por que produz uma madeira escura, meio carmim como o mogno, porém de maior resistência as intempéries do tempo.

Geralmente em todas as grandes cidades de Calco, podem ser encontrados templos de Palier, muitos servindo de bibliotecas locais, e nas varias vilas ribeirinhas que se estendem por toda a margem leste do Frefo, pequenas capelas dedicadas a Selimom.

Em relação ao Frefo como foi dito, praticamente não existe nenhuma grande cidade a sua margem, mas sim muitas vilas ribeirinhas, que se sustentam praticamente da pesca no Frefo, e da comercialização local de travessias para o lado oeste do rio, a sua margem ocidental a qual faz fronteira com Plana.

As cidades de Calco são bem estruturadas, levando em conta a urbanização racional dos espaços existentes no reino. Sempre se encontra um bom lugar para comer, trabalhar e dormir em todas as cidades de Calco. A maioria da população cultua Palier e Selimom, sendo que existem (ainda mais em Saravossa) vários templos onde podem ser cultuados todos os deuses.

Com toda essa miscigenação atípica dos demais reinos, em Calco embora haja grandes diferenças de temperamento e cultura, os povos de diversas regiões são encorajados a aceitar e respeitar os costumes e religiões de todos, sempre se lembrando que a lei de branda pode se tornar punitiva em um virar de página, como diz um ditado local de Calco.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Saravossa

Capital de Calco, Saravossa, é uma cidade costeira banhada pelo Mar do Norte, possuindo um clima tipicamente tropical, circundada de vegetação arbustiva e tendo ao sul um bosque. Sua importância se deve ao fato de sediar a maioria dos centros de estudo, templos do reino, a Casa Ministerial e o Palácio Real de Calco. Lá fixou residência a Sociedade de Malim: grupo de magos da linhagem seguida por Mermes de Quizes, atual conselheiro da paz e seus amigos: Arísia Olhos Claros (maga elemental), Divanom Isonar (mago ilusionista), Eidolom Gibral de Ender (mago elemental), conhecidos em todo Mundo Conhecido.

A cidade é dividida em cinco áreas:

O porto: O porto de Saravossa é pequeno em comparação aos portos de outras cidades do mundo. Em compensação, é um dos mais movimentados. Pessoas de todas as raças são vistas constantemente indo e vindo para outras partes do Mundo. O porto de Calco está se tornando, com o tempo, de um porto para transporte de mercadorias, para um de transporte de pessoas. Os seus pontos principais são as empresas de viagens, lideradas por Sedro Aqueno, famoso comerciante que voltou suas embarcações para viagens de pessoas, liderando um mercado não explorado em Tagmar; e O Farol, que ilumina a noite com uma luz mágica, servindo de referência para embarcações perdidas. Existem planos para, no futuro, ser ampliada a área do Porto, abrindo espaço para mais docas e armazéns, uma idéia combatida por Sedro.

O centro comercial: O centro comercial, ou Praça de Cambu localiza-se à noroeste da cidade. Suas ruas são limpas e espaçosas para uma cidade de Tagmar. Lá você pode comprar produtos produzidos em todo o Mundo Conhecido, já que quase todo o tipo de material é comercializado ali (menos escravos, já que a escravidão foi abolida pelo Grande Sábio). Também se encontram nessa área as tabernas e locais de entretenimento geral (como direi... prostíbulos) para os viajantes cansados. Seu maior marco é o Templo de Cambu, onde o sacerdote Veristi, recebe as oferendas e recolhe os impostos devidos ao reino.

O palácio Real de Calco: no meio da cidade, acima de uma elevação, encontra-se uma das maravilhas do Mundo Conhecido: O Palácio Real de Calco. Feito primeiramente para guardar o corpo do Grande Sábio, Malim, serve também como local de comando do reino e fortaleza. O Palácio Real de Calco é todo feito em Calcário com sua entrada com pedras semipreciosas e mármore, formando desenhos diversos. No salão real, foi elevado o esqueleto de um dragão, achado morto no sul após a guerra com o Senhor do Lago Denégrio. E atrás do Trono, repousam os restos mortais do Grande Sábio.

A Casa Ministerial: situado à frente do Palácio Real, fica a Casa da Ordem Ministerial. Construída nos mais diversos materiais, tendo como predominância a madeira de lei feita de Alerubra, cada Casa da Ordem Ministerial é ricamente detalhada segundo sua função, contendo afrescos feitos por artesãos de diversas cidades de Calco.

Área Residencial: no leste de Saravossa, fica a área residencial, nela encontram-se as casas dos moradores da cidade. Subdivide-se em parte nobre área dos templos e subúrbio. Na parte nobre, localizam-se as mansões dos lordes de Calco, praticamente toda a nobreza do reino possui um recanto

lá, com a finalidade de se alojar nos períodos de festividades dos vários deuses e manter um local de repouso entre as viagens. Grandes comerciantes também possuem casas nesses locais. Na Área dos Templos estão a maioria dos templos da cidade, como sugere o nome, e colégios de magia. A Biblioteca Central de Saravossa divide espaço com o Templo de Palier, que cede seus membros para organizar e manter a biblioteca. Ela é considerada a maior biblioteca do Mundo conhecido. Dizem que ela possui obras oriundas do Segundo Ciclo, mas esse boato não é confirmado pelos sacerdotes e acólitos que lá trabalham. Nessa área estão também a maioria das fontes de água natural usadas pela cidade. No chamado subúrbio, que difere muito da nossa ideologia de "subúrbio", moram os cidadãos comuns e pequenos comerciantes. Várias tabernas também se localizam ali. Ultimamente, tem acontecidos crimes que tem chocado a sociedade nessa área, várias pessoas, de várias raças, têm aparecido mortas nas áreas mais afastadas, em becos que costumam dar para fora da cidade. Ninguém ainda conseguiu resolver esse misterioso crime.

Área dos artesãos: no sudoeste, grudado ao centro comercial, encontra-se a chamada Área dos Artesãos, local onde se concentram os artesãos e artífices expondo seus trabalhos e produtos, produzindo-os para uma posterior comercialização. Alguns deles tem seu nome reconhecido em todo mundo: como Heitor de CostaSalva, um dos escultores vivos mais conceituados pelos seus trabalhos; Celebriem de Novo Porto, meio-elfo, produtor dos melhores barcos do Mundo Conhecido (segundo ele mesmo) e Mélom Punho de Martelo, anão ferreiro conhecido por construir armas para os nobres mais poderosos de Calco.

A cidade fisicamente é bem definida, mas seus limites legais vão até mais um pouco à frente da estrada para o sul, terminando próximo ao Moinho de Vento, onde mora a Maga Arísia OlhosClaros.

Malocai

Cidade portuária, a leste do reino, é uma importante cidade na produção de manufaturas e escoamento da produção para as cidades da costa leste do mundo. Uma cidade praticamente toda voltada para esse objetivo, com muitas lojas de manufaturas, capazes de produção o ano inteiro. Um dos berços das famílias de nobres comerciantes mais bem sucedidos do reino.

Carom

Cidade pesqueira ao lado do delta do Rio Traço. Possui a maior concentração de elfos do reino. É conhecida por ser um modelo a ser seguido no que diz respeito à conservação do meio ambiente em meio à construção urbana. Abastece o reino com pescado e iguarias que só existem na ilha do delta, como a erva de rabeira, que produz um ótimo unguento capaz de tratar diversos tipos de ferimentos, ambos tratados magicamente para manter sua validade nas viagens pelo reino, alcançando altos preços nos mercados de Saravossa.

Bassani

Cidade portuária que importa os minérios vindos de Acordo e exporta o fino minério de Torojai, e ainda escoa a produção do reino na costa oeste. Também é conhecida pela produção e manutenção de embarcações. Boa parte dos anões do reino transita nessa cidade. Logicamente, a cidade produz artefatos metálicos, mas ainda em pouca escala. Dizem que a sede da guilda de ladrões ou talvez piratas de Calco está localizada aqui, mas quem sabe?

Torojai

Essa cidade cresceu muito além de sua irmã Saupami, devido à descoberta de uma estrada que havia caído em desuso há muito tempo. Anões descobriram grandes veios de minérios na Serra de Saupami e trouxeram muitos mineradores para esta região, antes, de pouco interesse. Uma estrada nova foi produzida, cortando a serra e a produção de minérios aumentou. A cidade de Torojai hoje sobrevive de sua produção de finos minérios, como ouro e prata, e comercializa com praticamente todas as demais cidades de Calco, importando de tudo, pois é quase incapaz de sobreviver em terras tão estéreis, não fosse a quantidade de minério extraída e comercializada, o que torna os chefes mineradores pessoas muito abastadas, e Torojai uma das cidades mais ricas de toda Calco.

Saupami

Saupami é o meio caminho dentro de Calco. Lá se extraem as matérias-primas vegetais que são usadas para os vários fins em todo o reino incluindo pintura, tecelagem, produção de remédios, etc... Também situada numa região de solo rico entre duas florestas, produz os cereais de maior valor em todo o reino, como o trigo e cevada, especialmente esta última muito consumida por nobres de Saravossa.

Tória
Tória é uma das maiores produtoras de grãos do Mundo Conhecido. Sua economia baseia-se na agricultura e no comércio de grãos com Plana. Produtora de arroz, feijão, milho, e o famoso grão de bico de Tória, cuja antiga técnica de plantio é conhecida por apenas uma família, uma das mais antigas de Tória. É lá que se encontra o tão afamado "ARADO DE OURO".

Abrasil
Cidade criada originalmente pelos pequeninos, lá se reúnem pequeninos oriundos de vários locais do reino e do Mundo Conhecido. Sua fundação remonta ao início do império Molda e com certeza esta é a única cidade conhecida criada por esta raça, pois os pequeninos normalmente vivem em pequenas vilas.

Suas festas são conhecidas como as melhores do reino e seu vinho apreciado por todo mundo. Uma das maiores produtoras de vinhos de todo o mundo. No segundo mês do ano, lá é comemorado o Festival da Carne, onde todos os convidados dançam e cantam cultuando Lena. Também se encontram em seus mercados "quinquilharias" de toda parte do mundo, coisas impensáveis e curiosas, dizem que até coisas mágicas.

Rumores e Intrigas
Dizem que a magia é vista como uma ciência em Calco. A fé em Palier ajuda muito a manter o reino com este ponto de vista, pois seus sacerdotes sempre estão educando o povo e tentando desmistificar certas superstições. Falam que as instituições de ensino de Magia de Calco, conhecidas como Colégios, preparam aqueles com dom para a chamada "arte", como os magos preferem se referir a magia, desde sua infância até o período que são considerados magos plenos. Também é função dos Colégios, segundo a lei, cadastrar e receber todos os magos plenos que adentrarem as fronteiras do reino, produzir "passes-livres" (documentos que comprovam o cadastramento dos magos) e reter indivíduos fora-da-lei. Já foi reatado que magos não cadastrados são solicitados a comparecer a qualquer um dos Colégios para fazê-lo. Dizem que cada cidade maior do reino existem filiais dos colégios que possibilitam este trabalho.

Um boato muito forte, é que a população de orcos, vindos de Verrogar, estaria tentando invadir os bosques e florestas ao sul de Calco, mas o rei não tem dado muita importância para isso, afinal, eles teriam que atravessar Filanti e Conti.

Dizem as más línguas que, Malocai está tentando estabelecer novas regras portuárias que facilitariam em muitas formas ilícitas de transações comerciais. Há indícios que vários nobres comerciantes estão tentando conseguir certas "vantagens" entre esses estratagemas estaria a eleição do filho de um dos mais ricos comerciantes de toda Malocai, Ivam Areus Conde de Darfam, como conselheiro representante de Malocai, e forte candidato a ser o novo Tesoureiro do Rei, que ditaria as regras de comércio. Será isso realmente o início de um complô?

Ultimamente, têm acontecido alguns crimes que tem chocado a sociedade de Saravossa, na área residencial dos subúrbios, várias pessoas de várias raças, tem aparecido mortas. Ninguém ainda conseguiu resolver esse misterioso crime. Mas dizem os boatos que correm pela cidade, que quem viu os corpos relatou os ver sem olhos, com as órbitas vazias, porém sem sangue ao redor como seria de se esperar de um ato tão brutal, dizem também que estas pessoas estão sendo levadas ao templo de Cruine, pois há rumores de que podem vir a se tornarem morto-vivos.

Outros rumores, também em Saravossa, dizem que parece haver algum tipo de culto demonista, nos arredores da cidade, que está tentando trazer os mortos de volta ao nosso mundo, na esperança de entender melhor o que se passou na época do Grande Sábio e que esses mortos estariam vindo a noite na orla da cidade se alimentar de carne humana, ou pior.

Correm rumores entre as vilas ribeirinhas do Frefo, que pessoas juram terem visto algum tipo de criatura monstruosa de proporções enormes, vagando em noites de lua cheia pelas águas do Frefo.

Personagens mais Conhecidos

Rei Hemilanor
Atual rei de Calco. Considerado um dos Mais Sábios reis de Tagmar. Seu reinado foi abençoado a pouco pela chegada de seu herdeiro, Hiralanor. Homem forte de estrutura avantajada possui entre 35 a 40 anos. Por um ano esteve ausente para cumprir a missão dada pelo conselho de sábios do reino. Hoje governa sem muitas preocupações o seu reino.

Mermex, Conselheiro da Defesa.

Alto, imponente e um pouco idoso (mas não contem isso para ele). Discípulo de Gaspar, antigo Mestre do Colégio Elementalista de Saravossa. Trocou seu cargo no colégio, por um cargo na política do reino. Homem bom e de boa fé. Passa boa parte de seu tempo dentro de sua sala, no ministério de Saravossa.

Arísia Olhosclaros

Maga do colégio Elementalista. Dizem que foi encontrada numa expedição vinda das terras bárbaras. Após várias aventuras com o grupo de Mermex, foi chamada para participar da Loja de Malim. Hoje é guardiã do Moinho próximo a Pequena Floresta de Saravossa. Ela e sua filha adotiva Sarana Olhosclaros (humana maga) cuidam do Astrolábio dentro do Moinho.

Divanor Isonar, Conselheiro da Justiça.

Um grande servo de Crizagom, sacerdote de alto nível, de semblante nobre e valoroso, atua como o mais alto magistrado do reino, devido a sua grande fama de homem honrado e justo, aceitou sair de sua vida de batalhas para atuar como conselheiro da justiça.

Ivis Malder, Conselheiro e Escriba do Rei.

Um elfo dourado muito antigo e respeitado por todos, é de sua iniciativa o extravagante plano de combate ao analfabetismo em toda Calco. De uma linhagem tradicional de sacerdotes de Palier, é tido como um professor linha dura, mas todos reconhecem seu valor as artes e educação.

Egelom Martine, Conselheiro e Diplomata.

Conhecido por sua fala mansa e capaz de convencer até o mais hábil negociador, este velho sacerdote é conhecido como uma raposa velha dentre os conselheiros, porém há aqueles que dizem que seu tempo já foi, e correm boatos a bocas miúdas sobre sua senilidade e gostos excêntricos, principalmente entre os conselheiros do rei.

Celsior Altana, Conselheiro da Paz.

Um verdadeiro protetor dos fracos e necessitados, este bondoso sacerdote aceitou seu cargo como forma penitente de pagar uma dívida a Selimom. Do que se trata, ninguém a não ser o alto sacerdote de Selimom sabe. O que o povo sabe é que este homem de estatura baixa e jeito bonachão, um tanto gordo, dedicou sua vida ao bem estar do próximo, e pretendem relevar o que quer que ele tenha feito de errado em seu passado, ou será que não?

Dartam Albiom, Conselheiro e Tesoureiro do Rei.

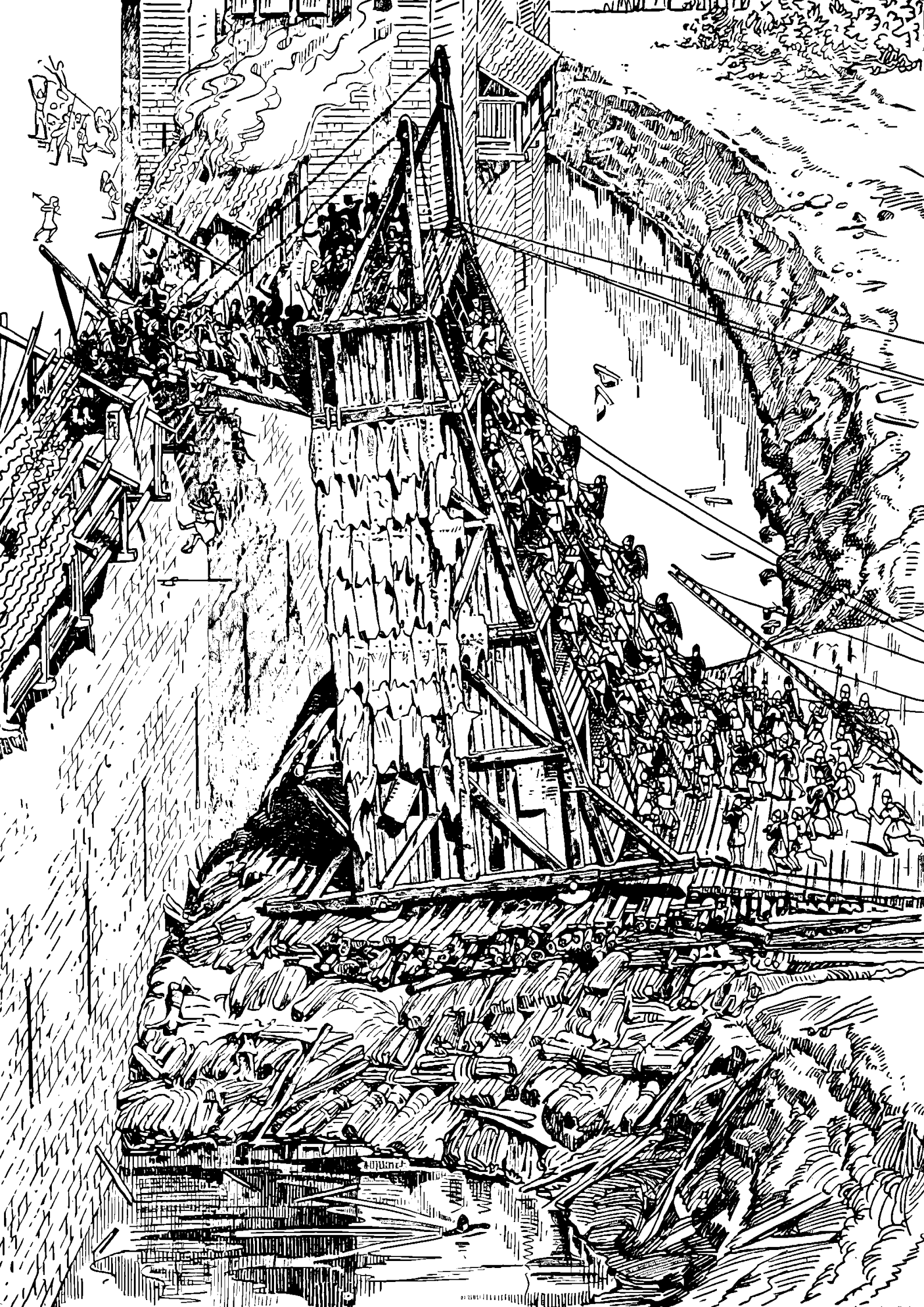
Um típico mago, de pensamento expansionista e materialista, não podia estar em melhor posição, de família nobre e burguesa, vive cercado de regalias, muito atento a qualquer forma nova de se ganhar dinheiro, sua ambição pessoal só não é superada pela ambição que tem de ver sua nação, Calco, como uma das maiores economias do Mundo Conhecido.

Veljanus Gracos, Conselheiro do Arcano.

Um elfo dourado de porte real e sangue nobre, da linhagem da nobreza dos elfos dourados, é um sujeito misterioso e pomposo, cheio de cerimônias para tudo o que faz. Um grande mago, dizem os boatos que participou da fundação dos colégios de magia de Calco. Como conselheiro da Casa do Arcano, tem um firme propósito de desmistificar tolas superstições que o povo "teima" em manter, e desenvolver a "ciência da magia", claro que aos iniciados nas "artes arcanas".

Envilla Demiris, Conselheira da Religião.

A única mulher atualmente do conselho real, esta bela mulher de meia idade, ainda que cheia de beleza, de uma maturidade excepcional, capaz de perceber os menores contrastes de personalidades nas pessoas, é uma oradora de mão cheia, capaz de inspirar até os corações mais duros, prega uma comunhão entre todas as religiões, mas assim como sua deusa de personalidade instável, não é raro vê-la defendendo com punhos e dentes a adoração a Ganis, de forma quase fanática.




Novo Porto
Floresta de Aricer
Torbel
Floresta de Torbel
Pino
MONTES PUNI
Rio Calmo
Rio Degas
Rio Basilor
Rio Branco
Quizes
MONTES DEGAS
MONTES BASILOR
SERRA DE PINO
Cidades Estado
Ender
Rio Edaim
Estepe
SERRA DE ENDER
CADEIA AZANTI
Rio Lara
Rio Lara
Tanus
Azanti
Zanta
Grabo
Mirval
Fétor
FLORESTA DE RALTRIL
CORDILHEIRA DA NAVALHA
Agrápia
CADEIA FILANTI
CORDILHEIRAS DE KEISS
Rio Filam
MONTES RALTRIL
Runa
Filanti
Rio Lara
Portis
FLORESTAS ALIANÇA GUINDAM
Pechara
Povarina
Chats
Rio Topeu
Estenorial
Maginor
Calisto

3.17 Cidades-Estado

"Democracia? Ora, não venha me falar dos devaneios de uns poucos, isso jamais dará certo. A vida aqui em Estepe é perfeita como é, pois essa é a verdade, as pessoas são naturalmente divididas entre livres e escravos, essa é a natureza, como ir contra ela? Agora, se você for um homem livre, sinta-se a vontade, bem-vindo as Cidades-Estado, bem-vindo a Estepe."

Lorde Menelau, Oligarca-Regente de Estepe

As Cidades-Estado: assim é conhecido o grupo de reinos à nordeste do Mundo Conhecido, eles são Ender, Quízes, Pino, Novo Porto, Torbel e Estepe. Em conjunto elas tem como suas fronteiras Conti à oeste, Azanti e Portis ao sul e o Mar do Norte ao Norte. Seu clima é semi-árido em sua maioria, com alguns pontos desérticos, e vegetação característica do clima (cactos e arbustos adaptados ao clima seco). As cidades costeiras têm um clima menos árido, assemelhando-se ao clima tropical mediterrâneo, com arbustos e plantas características desse clima (maquis e garrigues).

Cada Cidade-Estado tem suas particularidades. A primeira delas é a soberania política e territorial. Nenhuma Cidade pode intrometer-se nos problemas políticos das outras. A concorrência acirrada entre as oligarquias das Cidades nunca deixou isso acontecer. A entrada de estrangeiros em um território precisa de um passe de movimentação livre entre as cidades, concedido somente pelas respectivas oligarquias e ou reinos amigos. Aqueles sem esse passe devem pagar multas, que geralmente são altíssimas. A patrulha das fronteiras é considerada de extrema importância, devido a isso, ao entrar nos limites de uma Cidade é fácil encontrar milícias de vigilância. Estes grupos são responsáveis também pela fiscalização de visitantes, que é feita com rigor ímpar no Mundo Conhecido. A circulação de milícias armadas entre Cidades já causou problemas diplomáticos entre elas, mas, até agora, nenhum destes desentendimentos foi grave a ponto de uma Cidade declarar guerra à outra.

Os deuses mais cultuados são Ganis: pois o sustento da maioria dos povos vem do mar, seja no transporte marítimo, seja do comércio de pescado, e Cambu: pois o comércio de mercadorias produzidas no reino é uma importante fonte de lucro para a região. Pode-se dizer que cada Cidade tem um terceiro deus preferencial, de acordo com suas particularidades. Não existem restrições quanto a outras divindades, mas divindades que regem áreas fora do interesse das Cidades (Selimom, Plandis e Cruine) não são muito adorados, havendo certo preconceito velado sobre eles. Estudiosos têm encontrado relatos remotos sobre a Seita, mas nada é preciso e ninguém é realmente suspeito.

A magia e os magos na cultura popular das Cidades são tratados como uma coisa um tanto inútil. A população das Cidades ainda acha melhor usar um machado para quebrar ou uma ferramenta para consertar algo do que algum sortilégio estranho. O machado você sabe de onde vem, como é feito e que, salvo algumas situações conhecidas, sempre vai funcionar. Já a magia. Os magos e a magia são pouco institucionalizados nas Cidades (menos em Ender). Apesar disso, não é difícil encontrá-los por lá. Dizem os estudiosos que ainda existem várias ruínas do Segundo Ciclo sendo descobertas nas Cidades o que sempre faz com que existam estudiosos de Calco, Filanti e Portis em alguma caravana de estudos.

Uma observação importante é a definição que eles têm de Cidade. Por um motivo cultural, todas as terras pertencentes politicamente à Cidade-Estado, também são conhecidas como a capital. Isto significa que existe a CIDADE de Ender, no centro da CIDADE-ESTADO de Ender. Pequenos vilarejos e distritos são reconhecidos pelo nome do oligarca fundador da vila.

Os estudos históricos mais aceitos atualmente indicam que os primeiros habitantes a chegarem ao lugar vieram fugidos das várias guerras que assolavam a área norte do Mundo Conhecido. Muitos deles fugiam não só das guerras, mas também da escravidão e da perseguição étnica e religiosa. Aos poucos esses grupos aprenderam a sobreviver no clima árido e de lá tirarem seu sustento, dividindo-se formando cidades. Assim mesmo, a concepção política das Cidades-Estado como são hoje foi um dos últimos a serem concluídos. As Cidades, vendo a ascensão de reinos poderosos ao seu lado, perceberam que seu poderio militar e econômico não se comparava aos outros reinos vizinhos. Entendendo que caso uma das Cidades caísse às outras também estariam fadadas à invasão, mas não querendo perder a soberania política e administrativa de cada um, os principais líderes das cidades formaram o Pacto de Ajuda Mútua, ou Liga das Cidades-Estado. Dessa reunião foram acordadas as fronteiras de cada Cidade e sua importância na defesa geral do grupo. De fato, a liga praticamente se restringe a um pacto de não-

agressão, sendo a ajuda militar a outras cidades sendo usada só no caso da agressão ser claramente direcionada às Cidades-Estado como um todo.

A exemplo dos demais reinos de Tagmar, as Cidades-Estados também sofreram com a dominação Bankdi. No entanto, nenhuma cidade caiu de fato ao seu poder.

Em 1390 D.C., os exércitos da Seita já haviam dominado todas as terras ao sul das Cidades-Estados, e a maioria dos reinos já haviam caído sob seu julgo, quando os demonistas chegaram as Cidades. Após anos de batalhas e com seu número bem reduzido, tendo ainda de conviver com a resistência da Moldânia, o exército Bankdi não foi capaz de conquistar qualquer cidade-estado nos primeiros assaltos. Sendo assim, organizou um forte cerco a cada cidade, na tentativa de cortar as linhas de suprimentos e forçar as cidades a se renderem ou morrerem de fome.

Entretanto, a invasão já havia sido prevista muitos anos antes, o que proporcionou tempo suficiente para a preparação de um possível cerco. Foram estocados muitos grãos, criadas plantações internas nas cidades e o excedente da população enviada para as montanhas. Tudo isso tornou cada cidade-estado numa fortaleza capaz de suportar anos de sítio. Porém, os exércitos da Seita não tiveram todo esse tempo, pois com a recuperação da Pedra Negra, em Azanti, e pelas ações comandadas pelo Grande Sábio, a Seita foi obrigada a desfazer o cerco às cidades-estado para reforçar seus exércitos, não conseguindo conquistar uma sequer.

Panorama geral

Governo

Quase todos eles são governos ditatoriais, menos Torbel. A ditadura é imposta pelo membro mais poderoso da oligarquia, a casta que detêm o poder econômico e/ou político da Cidade. Esse poder é passado para o mais apto a governar dos membros da oligarquia, escolhido pelo próprio ditador antes de sua morte, o mais comum, ou por um conselho formado pela oligarquia. Atualmente os ditadores das Cidades não têm muito com o que se preocupar, pois mantêm a ordem econômica e seus inimigos políticos sob vigilância constante, também um dos fatores em comum nas Cidades: a rigorosidade na vigilância ideológica e política contra a ordem estabelecida.

Uma peculiaridade sobre esses oligarcas é que eles não gostam de se declararem “reis”. Não se sabe de onde veio este costume, apesar de alguns oligarcas passarem o poder hereditariamente e terem poderes iguais à de um monarca, mas este costume vem desde o tempo que as Cidades eram grandes vilarejos.

A justiça nas Cidades-Estado é semelhante também. Os crimes são julgados por um membro da Oligarquia. As penas mais usadas são a pena de morte, escravidão e o ostracismo. Ser expulso de sua Cidade é considerado humilhante para a um cidadão. Outro fator é que o expulso não pode ir para nenhuma outra das Cidades-Estado, com o risco de tornar-se escravo, pena que é dada somente a estrangeiros da Cidade em questão. A pena de morte é uma opção para o ostracismo, o que muitas vezes é aceita pelo criminoso.

História Recente

As Cidades-Estado vivem hoje um clima tenso, com muitas desavenças entre várias das Cidades. No mais a continua chegada de pesquisadores e exploradores de Calco, Conti e Portis, buscando fontes e artefatos do Segundo Ciclo, tem mantido a chegada de novos estrangeiros em alta. As chamadas “companhias-aventureiras” também estão sempre em alta, pois sempre há alguém disposto a pagar por escolta, segurança ou bravos exploradores. Recentes ataques de piratas têm mantido todo o comércio marítimo em alerta, e os vários rumores sobre a Seita, e as desavenças religiosas, tem aumentado o clima de desconfiança e paranóia geral.

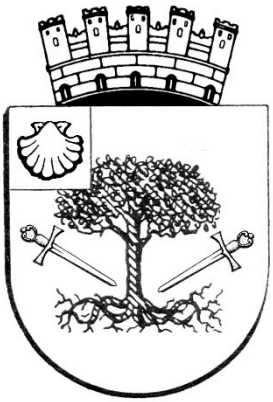
O Povo das Cidades-Estado

A população é em sua maioria humana. Pequeninos não possuem vilas nem cidades (conhecidas). Elfos são vistos de passagem pelas cidades, sendo tratados inclusive com certo espanto dado a sua raridade em alguns locais. Anões são os únicos que se adaptaram bem a região. Apesar de não ser uma área de grandes jazidas minerais, seus trabalhos como artífices e guerreiros fizeram com que eles fossem tratados com naturalidade pela população em geral.

A população é criada num sistema de castas. Cada cidade tem seu sistema específico, mas, basicamente, ele se divide em: escravos (escravos por dívidas ou por crimes), trabalhadores (servos de algum nobre), livres (trabalhadores livres, pequenos comerciantes, e artífices), guerreiros (pequenas patentes no

exército), nobres (Grandes comerciantes e baixa nobreza) e oligarcas (altas patentes no exército e Alta Nobreza). Neste sistema de castas, a mobilidade social é quase nula, salvo no caso de comerciantes (que são em grande parte favorecidos pelo culto a Cambu) a interação entre membros das castas é quase hierárquica, sendo aqueles das castas superiores tratados como seres mais "evoluídos". Os nomes das famílias geralmente indicam qual a sua linhagem e sua casta.

Cidade-Estado de Pino



A Cidade-Estado de Pino é limitada ao norte pelo mar do Norte, a sudeste por Quízes, ao Oeste por Conti e a nordeste por Novo Porto. Por Pino estar próxima ao mar e estar numa faixa mais úmida, próxima a Conti, seu clima é o mais ameno de todas as cidades. Nela podemos discernir bem como as diferenças de umidade afetam o clima: vegetações secas mais ao centro, uma mata de transição, com um pequeno rastro de caatinga e uma mata de cocais na fronteira de Conti. Outra parte importante do seu relevo é o rio Branco que desce da Serra de Pino, lá fica toda a área cultivável desta Cidade-Estado. A economia de Pino é baseada principalmente no comércio e produção de óleos vegetais, extraídos das árvores da região, assim como palmito, utilizadas na culinária e na produção de óleos perfumados. Pino produz também vários queijos de leite de cabra e de vaca, tem uma produção pesqueira muito boa e uma extração mineral que vem crescendo aos poucos. O excedente destas produções é trocado com Conti e Plana, para suprir a falta de alguns gêneros alimentícios.

Governo

Constituída por duas oligarquias que culturalmente tem comandado a cidade, cada uma com uma origem étnica diferente. A oligarquia Toredo, de origem das Cidades-Estado, é a detentora das terras e rege a agricultura e a pesca da região. A oligarquia Kaliaka, formada por elfos oriundos de Conti, é constituída por artífices e comerciantes que fugiam daquele reino. As guerras constantes entre as oligarquias e contra o domínio de Conti fizeram com que Pino fosse a Cidade-Estado com o maior exército entre todas. O povo de Pino tornou-se desta forma, um povo com gosto pelo combate. Pino foi a primeira Cidade-Estado a propor a Liga e a que tem mais poder dentro da política intercidades. Sem contar o fato dos generais das cidades, quase todas elas, serem treinados em Pino. Quem governa Pino atualmente é uma mulher, Ivanna Puni. Ela é a oligarca com mais poder dentre todos, tem grandes porções de terras férteis dentro da Cidade-Estado e é comandante-em-chefe de todo o exército de Pino. Ela ascendeu ao poder após conseguir acabar com a revolta de escravos que estavam assolando Pino. Após matar o líder do grupo, ela e seu grupo de soldados invadiram a capital e destronou o antigo regente, o seu próprio pai. Ela mantém o controle de toda a Pino com mão de ferro.

História Recente

Com o fim da disputa interna pelo poder entre as duas oligarquias de Pino (a oligarquia Toredo, de humanos, e a oligarquia Kaliaka, de elfos), graças a ascensão da filha dos líderes dessas oligarquias, a meia-elfa, Ivanna Puni, de forma ditatorial, a "paz" reina agora e novamente Pino se fortalece, pois Ivanna é a líder mais poderosa de todas as Cidades-Estado. Eles adoram Cambu, Ganis, Blator e Crezir. Cambu é pela população ligada à oligarquia Kaliaka enquanto Ganis, pela oligarquia Toredo. Blator e Crezir são considerados os deuses padroeiros de Pino, já que a Comandante Ivanna instituiu uma lei obrigando o culto a estes deuses. O culto a Selimom existe, mas é mantido em segredo. Assim como o culto a Lena, que estava crescendo entre os Toredo e diminui após a derrocada em Novo Porto.

O povo de Pino

A população de Pino é a mais guerreira entre todas. Com um alto grau de militarismo culturalmente inserido entre eles, é natural que eles sejam os mais belicosos dos povos das Cidades-Estado. Os de Pino tem a reputação de não gostar de estrangeiros. Inclusive as leis sobre estrangeiros são mais rigorosas em Pino do que em outras Cidades-Estado. Os anos de lutas entre as oligarquias étnicas foram forjando esta desconfiança. Essas batalhas terminaram quando o Grande Sábio instituiu que um representante de cada Oligarquia deveria comandar a Cidade-Estado. Os últimos "tiranos" do reino foram um humano e uma elfa, que acabaram se apaixonando e unindo as duas oligarquias.

Rumores e Intrigas

Pino e Novo Porto estão com relações diplomáticas cortadas há alguns anos. Essa decisão foi tomada logo após a ascensão do Lorde Alstus ao poder em Novo Porto. Dizem que parte da fúria de Ivanna contra o Lorde vem do fato dele não ter ajudado o grupo da oligarquia de Novo Porto ligada a Pino. Dizem também que um dos membros da oligarquia era amante de Ivanna, Auliz Mecenas. Se a ligação amorosa de Ivanna era verdade ou não, não se sabe ao certo. Mas seu ódio pessoal por Alstus é conhecido por aqueles que frequentam a corte de Pino. Um outro boato é de que Ivanna estaria fazendo vários acordos com Conti, boato este que se fortalece cada vez mais pelo fato de a cada dia mais soldados e nobres deste reino serem vistos circulando dentro da Cidade. O objetivo destes acordos ainda não é certo.

Personagens mais conhecidos

Ivanna Puni, é a oligarca com mais poder dentre todos os demais oligarcas das Cidades-Estados. Uma mulher de baixa estatura, com uma beleza singela, de voz firme e séria, cabelos loiros intensos como o sol, e incríveis olhos violeta, de personalidade forte e irascível, ela é uma ditadora de mão cheia, governando Pino com mão de ferro. É também uma guerreira muito capaz, levando sempre consigo seu machado de metal vermelho-sangue, do qual deriva seu apelido "Puni Acu", o qual ela prefere ser antecedido por seu nome, chamá-la direto pelo apelido é como dizem, um convite à morte.

Sendo filha de Olander Mecenas, antigo regente de Pino, da oligarquia Toredo e Altanna M'lara (elfa florestal) da oligarquia Kaliaka, não possui irmãos, e ainda não se casou, logo também não possui descendentes, por hora.

Cidade-Estado de Quizes



Quízes apresenta um clima seco, semi-árido em sua maioria, com porções centrais desérticas. O clima só é mais ameno nas montanhas que cercam a região e servem de fronteira natural com as terras de Conti, a oeste, Pino a noroeste, Novo Porto a nordeste, Torbel e Estepe a leste e Ender assim como o reino de Azanti e Filanti, ao sul. A vegetação varia pouco nas regiões centrais. Na porção semi-árida, uma forte caatinga, com muitos arbustos. A região montanhosa, que em sua maioria está dentro de outras Cidades-Estado, apresenta um clima tropical de montanha, com vegetação tropical abundante. Quízes foi fundada em uma fonte de águas naturais, que nutre a cidade até hoje. A lenda da fundação desta Cidade-Estado perde-se no tempo. Diz a lenda que um sacerdote de Cambu, Aradi Isael, foi banido de seu reino. Sozinho e faminto, ele perambulou pelo deserto e quando estava sem esperanças, apareceu um enviado de Cambu que lhe disse: "Cambu dará a ti um local, se você fizer com que os homens aglomerem-se e agradem a ele". Então o Avatar de Cambu pisou no chão e a água brotou da pedra. Este sacerdote juntou grupos de viajantes nômades e fundou a Cidade-Estado de Quízes. A economia de Quízes é baseada no comércio entre as cidades e entre os reinos próximos. Ela serve de entreposto para as rotas por terra que vem dos reinos próximos (Conti, Azanti, Filanti e Portis). Outro fator que movimenta a economia é a produção de manufaturas artesanais: vidros, cerâmicas e peças de cristal, conhecidos em toda a Tagmar.

Governo

Todos os membros da oligarquia de Quízes são descendentes diretos de Aradi. Existem outras lendas, mas elas são consideradas menos prováveis. A própria oligarquia enobrece esta lenda, já que ela é considerada por direito divino, dona de toda a Quízes. Toda a política é comandada pelo Oligarca Azedi Sadi, 23º após Aradi (segundo suas próprias contas) e as vantagens políticas são dirigidas claramente à oligarquia e seus amigos. A população dos servos e dos livres (a maioria) sofre com males como fome e doença apesar da prosperidade econômica do reino. O exército de Quízes é formado em parte pela população e em parte por mercenários. A parcela da população que entra para o exército é de voluntários, que devem alistar-se entre os 18 a 20 anos. Apenas membros da oligarquia podem entrar para o exército após esta idade e em postos oficiais. Ainda assim, o comandante-em-chefe do Exército é o Ditador.

História Recente

Quízes não vive momentos de paz atualmente. As disputas territoriais com Ender e Novo Porto, que já duram anos, mesmo depois da formação da Liga, tem levado Quízes a reforçar seu exército contratando grupos mercenários que chegam cada vez em maior número à Cidade. Devido aos constantes desentendimentos entre estas duas Cidades, os seus impostos têm aumentado e os ganhos da oligarquia têm caído devido a problemas nas fronteiras. Plana tem ganhado muito com isso, já que possui acesso livre às outras Cidades-Estado e tem feito o comércio dos produtos de Quízes por todo o mundo. Além dos problemas externos, existem os problemas internos. Parte da população começa a desacreditar na "santidade" da oligarquia. Alguns poucos sacerdotes de Cambu, junto a uma parcela pequena da oligarquia, estão começando a estruturar um movimento de separação, que tem como base dar poder político a grupos econômicos fora da oligarquia, sendo assim, fora da dinastia atual de Ditadores. Isto é considerado heresia pela Ditadura, mas o movimento, mesmo sendo duramente perseguido, ganha força entre as castas mais baixas. Os deuses mais cultuados em Quízes são Cambu e Maira-Mon. Blator e Lena têm um culto crescente em Quízes. Palier e Plandis não têm cultos institucionalizados e abarcam uma parte não muito significante da população.

O Povo de Quizes

A população de Quízes é a mais ligada ao comércio dentre as cidades, sendo conhecidos como importantes comerciantes em toda Tagmar. Suas manufaturas e artesanato são vendidos a altos preços, devido a sua qualidade acima da média. Ainda assim a população de Quízes não é a mais liberal de todas. Como Torbel, a situação das mulheres ainda é considerada de servidão com seus pais e maridos. Mesmo sendo a maioria da população humana, as mulheres (fêmeas) de outras raças são consideradas livres. Os casamentos são arranjados entre os pais e mulheres que não se casam devem-se tornar devotas de Maira-Mon ou Cambu, ajudando na organização do culto dentro da Cidade. Foras à questão social, têm o fator político: por serem considerados "donos" e herdeiros de Aradi, aqueles que não pertencem à oligarquia possuem poucos direitos dentro de Quízes.

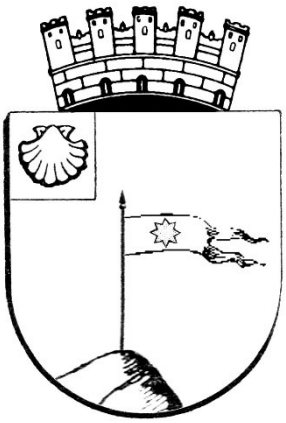
Rumores e Intrigas

Dizem que alguns sacerdotes de Cambu aliaram-se a grupos de Torbel e estão planejando um ataque. A própria oligarquia de Quízes está começando a se desentender. Após o anúncio da expulsão do oligarca Seldi e toda a sua família das terras de Quízes, os boatos são que ele irá formar um grupo de resistência ao ditador atual, fora da Cidade-Estado, é claro. Outro boato é a possibilidade de Quízes tentar invadir Ender. Uma batalha quase foi iniciada entre estes dois grupos, não fosse a intervenção de Estepe e Pino, prevendo um enfraquecimento das fronteiras meridionais das Cidades-Estado. Mas pequenos grupos armados têm invadido o território das duas cidades, saqueando cidades e vilarejos fronteiriços e fazendo escravos. Uma cidade culpa a outra por estas incursões, mas nenhuma delas realmente assume a autoria dos atentados.

Personagens mais conhecidos

Azedi Sadi: Oligarca de Quízes controla toda a política de Quízes é comandada por este ditador que se intitula *Azedi Sadi, 23º após Aradi*, sendo descendente direto da oligarquia, é um grande e poderoso guerreiro, líder direto do exército, é um homem de modos militares e muito tenaz, de voz acalorada e firme como um trovão, típico de militares, de grande estatura e músculos bem torneados, de cabelos negros e olhos castanhos, vívidos como o de uma serpente, sendo sempre um grande manipulador, sabendo ser "estrategicamente doce", como uma planta carnívora que atrai os insetos com seu odor adocicado para então dar o bote mortal. Possui uma rixa guerreira com Ivanna Puni de Pino, por ela ser uma mulher guerreira, ele não a considera digna de tal feito. É um ditador temido por seu povo e aclamado por seu exército.

Cidade-Estado de Ender



Localizada mais ao sul, Ender possui a vantagem de ter a leste, servindo de fronteira com Estepe, o rio Edaim, o que favorece em muito a agricultura, a oeste o reino de Conti, ao sul Azanti, a norte Quízes e Pino e a nordeste Novo Porto e Torbel. A maioria dos vilarejos de Ender ficam ou próximo às montanhas ou próximo a oásis, onde é mais fácil encontrar água e locais para pastoreio e plantio.

A lenda mais aceita sobre Ender diz que ela foi colonizada por um homem, Adessa Elifa, que chegou sozinho e fundou a cidade de Ender (que significa terra final). Ele antes de morrer dividiu as terras entre seus treze filhos, que formaram as famílias ou clãs que regem a Cidade-Estado, são eles: Marum, Zipare, Silpem, Narar, Kechar, Karuti, Bavute, Tebral, Piom, Garak, Ronal, Suleimam e Nariska.

A cada um destes filhos, Adessa deu terras e uma missão. Marum, Zipare e Silpem fazem fronteiras com Quízes. Narar faz fronteira com Novo Porto. Kechar e Karuti fazem fronteira com Torbel. Bavute, Tebral e Piom possuem as terras próximas ao Rio Lara. Garak e Ronal são os donos das terras montanhosas, na fronteira com Azanti. Suleimam é a oligarquia que cuida da fronteira com Conti. E, finalizando, Nariska (que originalmente era o nome da única filha de Adessa) é a oligarquia que cuida da Capital.

A economia de Ender é a mais diversificada de todas nas Cidades-Estado. Ender extrai minerais das montanhas próximas a Azanti, a serra de Ender; produz cereais nas terras ao lado do rio Edaim além de ter alguma pesca nesta área e alguns vinhedos; possui uma produção pastoril nas áreas próximas aos Montes Basilor, assim como produz artigos de couro, lã e derivados do leite.

Algumas rotas de comércio passam no meio do deserto, favorecendo as cidades menos produtoras como Marum, Zipare e Silpem. Mesmo estas, são fontes de produção de armas, conhecidas e compradas em todas as Cidades-Estado. A oligarquia Nariska é a única que não produz nada, recebendo uma doação de todas as outras oligarquias chamadas o dami, o próprio Adessa decidiu isso antes de sua morte.

Governo

Quem governa a Cidade-Estado é Dario de Marum, o mais antigo de todos os oligarcas e o mais próximo de Adessa na linha genealógica, conforme as regras de ascensão. A liderança, desta forma, é sempre tomada pelo mais velho, mas o conselho dos anciões dos clãs tem bastante poder sobre as decisões políticas em Ender. O exército é organizado pelo grupo das oligarquias de Marum, Zipare e Silpem aos quais foi dado o dever de defender seus irmãos. Os generais de Ender pertencem à linhagem de uma destas três famílias. O exército é formado por voluntários que queiram servir no exército de Ender. O salário é bom logo não são poucos que desejam uma vaga no exército. Na verdade boa parte dos livres é interessada em entrar para o exército de Ender, que oferece o melhor salário de todas as Cidades.

História Recente

Ender vive o melhor momento de prosperidade econômica de toda sua existência. Mesmo assim, problemas existem. A expansão e divisão dos territórios entre os clãs chegou ao máximo. Alguns oligarcas não recebem mais terras ao formarem novas famílias. Isto está fazendo com que a idéia de expansão territorial esteja formando-se aos poucos nas cabeças dos oligarcas, principalmente aqueles de Marum, Zipare e Silpem. Ainda mais depois que Dario subiu ao poder.

A discórdia entre Ender e Quízes é antiga. Até as lendas das duas cidades falam sobre esta antipatia. As lendas de Quízes dizem que o fundador de Ender foi expulso da cidade por ser um herege, enquanto as lendas de Ender falam do maníaco que, disfarçado de sacerdote, quis destruir Ender e seu patriarca. Não se sabe até onde a veracidade das lendas é real, mas cada uma indica que a outra foi fundada primeiro.

Após a formação da Liga, esta disputa diminuiu bastante. Mas nos últimos tempos, ainda mais depois que alguns vilarejos de Ender foram atacados e logo após alguns de Quízes, o que dá a entender é que Quízes atacou Ender e este último em represália, contra-atacou. Nenhuma das duas Cidades-Estado assumiu a autoria dos ataques. Mas levando-se em conta o desejo crescente por expansão territorial de Ender, a antipatia entre a oligarquia de Quízes e a de Ender devido à constante disputa de rotas

comerciais e clientes e a propensão cultural a uma não gostar da outra, não é de se admirar que uma Cidade acuse a outra veementemente.

Todos os deuses têm devotos em Ender, dependendo da região sendo mais ou menos cultuados. Nas montanhas Maira-Mon e Parom são cultuados, devido ao extrativismo mineral existente, enquanto próximo ao Edaim Sevides, Quiris e Liris são mais cultuados. Cambu e Blator são cultuados nos territórios fronteiriços a Quízes e Selimom é mais cultuado na capital, Ender. De qualquer forma, a oligarquia Nariska é a responsável pela organização dos cultos dos deuses em todas as cidades. Não é preciso dizer que é dela que vêm os maiores sacerdotes do reino.

O Povo da Cidade-Estado de Ender

O maior grupo oligárquico de todas as Cidades-Estado é de Ender. Cada clã divide-se em famílias: sendo que quem comanda a família é o descendente de Adessa, independente de seu sexo. Trabalhadores livres e militares são todos pertencentes a famílias estrangeiras que se estabeleceram em Ender. Essa população imigrante, muitos deles foragidos de outros reinos próximos, teve que se adaptar as crenças e cultura da oligarquia e trabalhar para ela. Assim formou-se a população de Ender. Assim mesmo, a população de Ender é a mais bem tratada de todas as Cidades-Estado e a que é mais bem remunerada.

Os únicos que não são bem tratados são os que têm algum parentesco com indivíduos nascidos em Quízes, estes são tratados como inferiores, mesmo sendo livres, e vivem nos subúrbios que circundam as cidades. Os escravos são utilizados, mas somente aqueles presos por crimes, inimigos capturados em guerra e aqueles que adquiriram dívidas é que podem ser escravos. Isto faz parte de uma solicitação de Adessa, que libertou seus escravos em troca da ajuda de Sevides e Selimom, tornando-se um devoto deste último após isto.

Rumores e Intrigas

A centralização da organização dos cultos aos deuses nas mãos da oligarquia é um ponto de discussão interna. Muitos homens-santos têm aparecido no deserto, mas o culto aos deuses fora do controle dos oligarcas é altamente reprimido. Isto tem levado o desgosto do povo em geral, que já se revoltou em dois territórios, e levou a diminuição do culto aos deuses através dos oligarcas. Dizem que existe um culto crescendo em Ender: o culto ao Mais Sábio! Os cultistas do Mais Sábio dizem que ele é a união de todos os deuses, ele possui a força de Blator, a honra de Crizagom e o instinto de Crezir, unido à percepção de Plandis e a paz de Selimom e que de tempos em tempos ele reaparece no corpo de um homem para trazer a união aos filhos de Tagmar. Não é preciso dizer que este culto, se existe mesmo em Ender, é e será considerado em toda Tagmar como uma heresia.

Personagens mais conhecidos

Dario de Marum, Oligarca de Ender é o mais antigo de todos e o mais próximo de Adessa na linha genealógica, conforme as regras de ascensão ordenam. A liderança, desta forma, é sempre tomada pelo mais velho, mas o conselho dos anciões dos clãs tem bastante poder sobre as decisões políticas em Ender.

Sendo um nobre toda a vida, Dario não sabe o que é realmente lutar para ter o que lhe pertence, ainda mais que a regência lhe veio por direito e com o consentimento de todos os demais líderes das oligarquias de Ender. Com sua aparência de bonachão, longos cabelos da cor de castanhas, olhos sempre ávidos pela próxima refeição, de barba longa e modos rudes, com roupas nobres, nunca usando a mesma duas vezes, uma luxúria que o poder de seu cargo lhe permite. Isso lhe dá a aparência de um líder relapso e desleixado, mas sua capacidade política e manipulatória mais que compensam suas faltas.

Altenus Gravisdel: Sumo Sacerdote de Cambu da Oligarquia Nariska é o responsável pela organização dos cultos dos deuses em todas as cidades. Não é preciso dizer que é dele que vêm os maiores sacerdotes do reino. Atualmente o Sumo Sacerdote de maior poder nas Cidades-Estado, Altenus, é acima de tudo um grande comerciante, porém, devoto sincero de Cambu, suas maquinações e alianças o tornaram o líder da oligarquia Nariska, e consequentemente um dos homens de maior poder dentro das Cidades-Estado. Um homem de aparência exótica, com trajes refinados, e vários símbolos de seu deus, sempre ostentados em jóias de incrível aparência e inestimável valor, com sua voz convincente, e modos bem capazes, é capaz de conquistar a atenção de qualquer um.

Cidade-Estado de Novo Porto



Novo Porto tem como fronteiras os Montes Basilor e Torbel a sudeste, o Mar do Norte ao norte, Pino a sudoeste e Quízes e Ender ao Sul. Seu clima é semi-árido em sua maioria e sua parca vegetação constitui-se de arbustos adaptados ao clima quente e seco da região. A economia de Novo Porto está ligada ao comércio com as Ilhas Independentes, já que Novo Porto é ponto de parada obrigatória das embarcações que viajam entre as terras das Ilhas e o Mundo Conhecido.

Os tecidos, artesanato, jóias, especiarias, armas, bebidas, em resumo, tudo que vem das terras das ilhas é comercializado com exclusividade em Novo Porto. Isto atrai muitos comerciantes não só de Plana, mas de outros reinos para a Cidade, fazendo com que ela também seja conhecida como ponto de circulação intensa de pessoal. Isto também é uma grande fonte de renda para a população. Novo Porto é conhecida também pela sua comida, uma das mais famosas de todo o reino, incluindo no seu cardápio refeições com gostos diversos; uma das inúmeras influências culturais derivadas das ilhas independentes.

Governo

A cidade de Novo Porto vive sob a ditadura do Lorde Alstus, que tomou o poder após uma violenta batalha entre dois grupos oligárquicos da Cidade-Estado. Os antigos oligarcas estavam ligados por laços de parentesco muito estreitos aos oligarcas de Pino. Isto faria com que, em alguns anos, as duas cidades ficassem sob o comando de uma única oligarquia. Mesmo que em menor número, Lorde Alstus reuniu um grupo de comerciantes marítimos e começou a combater este grupo de oligarcas. Apesar das várias baixas, em uma ofensiva poderosa e bem organizada, Alstus conseguiu sua vitória, expulsando ou matando os antigos oligarcas.

Devido a isto a ditadura em Novo Porto é a mais paranóica de todas, caracterizada pela extrema vigilância política e cultural. A oligarquia de Novo Porto também é a que possui menos membros de todas as Cidades. Novo Porto tem boas relações com quase todos os reinos, mas dentro das Cidades, é a que mais tem conflitos diretos. Após a ascensão do Lorde Alstus, muitas das famílias da oligarquia de Pino estão claramente descontentes. Algumas queriam até entrar em guerra direta, mas o pacto é claro quanto à participação direta de uma Cidade na política de outra. Isto não significa que a oligarquia de Pino está parada.

Os batalhões de Pino estão sendo reforçados nas fronteiras com Novo Porto, a razão para isto ainda não foi explicada. Fora os desentendimentos com Pino, Quízes também tem seus problemas com Novo Porto. A fronteira nordeste de Quízes sempre foi um ponto de discórdia com Novo Porto. Parece que agora Quízes tem cada vez mais se interessado por esta área, ainda mais quando um pequeno grupo de anões se instalou lá.

História Recente

Novo Porto é conhecida pelos seus sítios de pesquisa da segunda era, visitado por estudiosos de toda Tagmar. Isto aliado ao fato de uma das bibliotecas mais conhecidas do mundo estar nesta Cidade-Estado, a Biblioteca Santa, faz com que vários viajantes aportem em Novo Porto somente para estudar. A Biblioteca Santa é uma das maiores do Mundo Conhecido. O incrível é que ela foi criada por um só homem, Lutus Virel, que dedicou toda a sua vida recolhendo e catalogando pergaminhos, livros e diários em toda Tagmar. Hoje ele já deve ter em torno de 90 anos, mas dizem que está em plena saúde mental e física. Em Novo Porto os deuses mais cultuados são Ganis e Cambu. Cultos a Crezir e Blator têm aumentado de número depois da ascensão do Lorde Alstus ao poder. Cultos a Lena são proibidos, devido ao fato da antiga oligarquia ser intimamente ligada a estes cultos. Apesar de não haver proibição ao culto de outros deuses, seu culto é bem pequeno comparado aos destes deuses.

O Povo da Cidade-Estado de Novo Porto

Diga-se de passagem, que não é só na comida que as ilhas independentes influenciaram a cultura de Novo Porto. O contato direto com esse povo, fez com que eles adotassem hábitos e palavras no seu vocabulário, tornando a comunicação com o povo da Cidade, mais especificamente com aqueles que vivem do comércio marítimo, uma experiência estranha. Outro hábito é o de falar baixo. É considerado vulgar portar-se com voz acima da média nas terras de Novo Porto. Muitos viajantes acham estranho

entrar numa taberna e ouvir pessoas somente sussurrando umas com as outras, mas este é o tom normal na maioria dos estabelecimentos da cidade.

Rumores e Intrigas

Um boato que corre sobre Novo Porto é o que diz sobre o tráfico de componentes especiais para poções mágicas trazidas das Ilhas Independentes. Estas plantas eram trazidas para abastecer o mercado interno, composto basicamente pela oligarquia, nos cultos a Lena. Com o fim da antiga oligarquia, o comércio destas plantas, sua manipulação e uso ficaram proibidos. Dizem que o golpe final de Alstus constituiu-se de unir plantas venenosas às plantas usadas pela oligarquia.

Boatos dizem que existe um tráfico destes produtos ainda em Novo Porto e que ele está se expandindo pelo Mundo Conhecido. O seu uso, dizem os estudiosos, tem inúmeras utilidades: fazer com que a pessoa ganhe contato maior e mais fácil com o karma, mas diminuem sua agilidade e inteligência; outras aumentam a agilidade e a vitalidade, mas diminuem sua percepção; em suma, existem vários tipos. Alguns dizem que você consegue falar diretamente com os deuses. Mas a maioria dos grandes estudiosos dispensa o uso destas plantas e substâncias extraídas delas, mesmo os cultistas de Lena, alguns dizendo que na verdade elas são demoníacas.

Personagens mais conhecidos

Lorde Alstus, Oligarca de Novo Porto, guerreiro, que tomou o poder após uma violenta batalha entre dois grupos oligárquicos de Novo Porto. É um homem de vasto poder militar e digno de uma liderança sem igual, seus homens lhe são leais até a morte, e o veneram como um grande herói e general. É um homem de modos altivos e de muito valor, porém como os demais oligarcas, é também um ditador. Sempre preparado, com planos de contingência para várias situações, é um dos oligarcas mais bem protegidos do reino. Possui uma marca bem distinta dos demais oligarcas, é totalmente calvo e não ostenta nem barba nem bigode, e sempre que possível está fardado ao modo militar e vestindo uma armadura. A tomada a força desta Oligarquia, incitou muita descontentação entre os demais líderes das outras Cidades-Estado.

Lutus Virel, bibliotecário chefe da Biblioteca Santa de Novo Porto, uma das maiores do Mundo Conhecido. O incrível é que ela foi criada por um só homem, Lutus Virel, que dedicou toda a sua vida recolhendo e catalogando pergaminhos, livros e diários em toda Tagmar. Hoje ele já deve ter em torno de 90 anos, mas dizem que está em plena saúde mental e física. De aparência frágil, mas ainda ostentando um vigor sobrenatural, este senhor, de cabelos brancos, já meio calvo, de olhos de um azul profundo, e voz parcimoniosa e límpida, está sempre a catalogar seus raros livros e pergaminhos, de uma personalidade muito cativante e eternamente jovial.

Cidade-Estado de Torbel



Torbel é a cidade que tem como limites Estepe à sudeste, Ender a oeste, o Mar do Norte ao norte e leste e Novo Porto a noroeste. Cercado pelos Montes Basilor, que fazem parte da maioria de seu território, esta é a Cidade-Estado que possui a maior diferença de climas de todas. No litoral seu clima é praticamente tropical mediterrâneo, graças à proximidade com o mar. No seu centro, nos montes, o clima é frio e seco, propício para o crescimento dos sildares, árvores de madeira macia. No extremo noroeste, próximo a novo porto, o clima é semi-árido, com vegetação arbustiva intensa. Vale ressaltar também a importância do rio Calmo, que margeia a capital, e serve como meio de transporte para praticamente toda a Cidade.

Governo

Torbel tem uma forma diferente de governo. Devido também à falta de contato com outras Cidades-Estado, nela floresce uma "democracia". Após um curto período tendo dirigentes ditadores, que acabaram por cair no desgosto da população, um grupo de oligarcas, descontente com os desmandos dos ditadores, juntou-se às outras castas e destronaram-no, fixando assim um novo sistema de castas e um novo tipo de governo. Existe um conselho que todos nobres e os grandes comerciantes podem participar, chamado conselho democrático. De tempos em tempos, as pessoas reúnem-se no Salão Comunal de Torbel e votam leis e propostas para o governo do reino.

Geralmente, só os mais velhos comparecem a estas seções, por serem considerados Mais Sábios e por terem mais tempo para participar. Mesmo assim existem três grupos que se destacam no governo: os escrivões, responsáveis diretos pela elaboração dos textos de leis e projetos ligados à justiça e a administração da Cidade-Estado; os juízes, responsáveis pela manutenção da justiça; e os executores, responsáveis pela manutenção dos bens públicos, exército e guarda dos vilarejos.

Seu exército é formado por todo o cidadão que esteja entre 18 e 26 anos. Aqueles que demonstrarem interesse e dom para o exército permanecem lá até a idade de cinquenta anos. Geralmente o trabalho da guarda de Torbel é fiscalizar a entrada de visitantes na Cidade, manter a ordem e patrulhar as áreas do vale e no norte árido. As áreas dos montes não são patrulhadas constantemente também devido à dificuldade de locomoção nessa área.

História Recente

Sua economia baseia-se principalmente na produção e manutenção de embarcações, sua tecnologia é soberba nesta área, no comércio de madeiras e artigos provenientes da madeira, como certas tintas naturais. Sua pesca também é importante. Existe a intenção de incentivar a busca por minérios que encontra sua maior dificuldade na falta de estradas por entre os montes. Outro problema é a falta de auto-suficiência na agricultura, o que leva a Torbel ficar dependente de Estepe neste sentido. Apesar disso, novas técnicas agrícolas de irrigação e plantio estão sendo estudadas para melhorar o pouco espaço cultivável da Cidade. Torbel tornou-se, nos últimos cinquenta anos, a maior produtora de embarcações do Mundo Conhecido. Dizem que até Verrogar importou alguns navios de guerra deles.

Os deuses mais cultuados em Torbel são Maira-Vet, Cambu, Ganis e Selimom. Maira-Vet é cultuada desde que a economia de madeiras começou a crescer em Torbel. Selimom é um culto novo, ainda sob muito preconceito dos cidadãos de Torbel, mas que já conta com a participação de alguns membros ilustres da sociedade, como o Juiz Otelo Kalapis, um dos mais renomados juizes de Torbel.

O Povo da Cidade-Estado de Torbel

A população de Torbel é a menor de todas as Cidades-Estado. Quase todos os vilarejos aglomeram-se na área próxima a cidade de Torbel, no que é conhecido como Vale do Segredo (Torbel, em língua bárbara significa segredo). Felizmente, eles são os mais cultos e seus estudos sobre náutica e astrologia ajudam em muito o avanço destas ciências por todo o Mundo Conhecido. Isto também se reflete em sua arte, onde se revelam mestres em escultura e pintura.

As castas em Torbel também possuem um ideal diferente, dividindo-se desta forma: escravos, que são escravos e criminosos sem direitos civis; estrangeiros e servos, pessoas de outras terras ou servos de oligarcas com alguns poucos direitos civis; livres, artesãos e pessoas livres, com quase todos os direitos e os nobres e grandes comerciantes, com todos os direitos, inclusive o de votar.

As castas estão mais ligadas ao seu valor econômico e político em Torbel do que a linhagem de sua família, sendo a única cidade onde a mudança de casta é possível sem a indignação geral da população. Apesar de ser a mais avançada de todas as Cidades, politicamente e culturalmente, as mulheres de todas as raças ainda são tratadas com inferioridade. Suas funções são basicamente as de mãe e dona-de-casa, sendo consideradas no mínimo rudes aquelas que não seguem este padrão. Casamentos arranjados são comuns e a poligamia é normal para os homens, desde que consigam sustentar a família.

Rumores e Intrigas

Os boatos que correm pelas tabernas são muitos, já que Torbel também é um ponto de parada entre as viagens para o lado leste do Mundo Conhecido. Dizem que nas montanhas estão os resquícios de uma cidade inteira do Segundo Ciclo, mas, como seu território é amaldiçoado, aqueles que entram lá, nunca mais podem sair.

Dizem que um antigo nobre de Torbel, ainda vive nas montanhas como vampiro, assombrando a Cidade de tempos em tempos. Convém dizer que nos últimos dez anos, houve vários casos de sequestro, nunca bem solucionados, o que faz com que a população que vive próxima às montanhas mantenham símbolos sagrados na porta de suas casas.

Vários viajantes relatam encontros com navios piratas, mas estes não os atacam, dizem até que um navio pirata destes salvou toda uma população de um naufrágio, deixando todos vivos na costa de Torbel. Outros dizem estórias de navios piratas que atacam com tanta crueldade que matam todos os tripulantes de forma horrível.

Um boato diz que as outras Cidades-Estado estariam juntando-se para atacar Torbel, pois os ideais de democracia estariam expandindo-se e estariam começando a preocupar as paranóicas oligarquias das Cidades. Um boato diz que Fidelis, o líder do grupo que tenta dominar Estepe estaria recebendo ajuda de Torbel. Caso isso fosse verdade, teríamos um sério problema diplomático entre Estepe e Torbel.

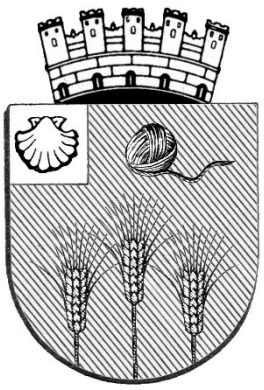
Personagens mais conhecidos

Calamar Orlença, Escrivão-Chefe de Torbel, um homem de ascendência nobre, responsável direto pela elaboração dos textos de leis e projetos ligados à justiça e a administração da Cidade-Estado de Torbel. Já de meia idade e cabelos grisalhos, com estatura média, de voz calma e clara, possuidor de uma personalidade controladora e dominante, deixando claro sua afinidade com seu atual posto.

Samos de Liria, Grande-Juíz de Torbel também um nobre, responsável pela manutenção da justiça, é o mais velho dos três "líderes" de Torbel, e também o mais respeitado. Já de cabelos brancos e pele alva, de voz empostada e grossa, e temperamento sério e atencioso. É um homem de grandes virtudes e sabedoria sem par atualmente, digno do cargo que ocupa, e o melhor exemplo de que a democracia pode vir a prevalecer como "o melhor" dos governos.

Malori Alduias, Executor-Chefe de Torbel, é um grande comerciante, é o responsável pela manutenção dos bens públicos, exército e guarda dos vilarejos. Ainda que não possua uma capacidade guerreira, é a prova viva de como a influência é capaz de empossar homens no poder. De aparência comum, cabelos curtos e negros, olhos negros também, com uma voz quase lírica, e bem acima do peso, poderia ser facilmente confundido com um grande trovador. Possui uma personalidade capaz de encantar qualquer pessoa com que fale, e ainda que tenha modos finos, sabe ser firme e até mesmo rude quando necessário.

Cidade-Estado de Estepe



Estepe ocupa o sudeste da região das Cidades-Estado. Suas fronteiras são o Rio Lara ao Sul, que serve de fronteira natural com o reino de Portis, Torbel, ao norte, Ender, a oeste e o Mar do Norte a Leste. Seu clima é o mais ameno e este é o reino mais propício à agricultura devido à proximidade ao rio Lara e seu afluente, rio Edaim. Suas margens são utilizadas na agricultura.

Seus principais produtos de exportação são os seus cereais e tecidos (comercializados em todo mundo). O transporte de produtos agrícolas é feito por mar para as Cidades-Estado litorâneas e por estradas para Quízes e Ender. Mesmo assim estes excedentes não bastam para a população de todas as Cidades. Isso faz com que se comprem produtos agrícolas também de outros reinos, como Conti e Eredra. Como é um país que sobrevive da agricultura, é a Cidade que necessita do maior número de escravos e servos entre todas, sendo os servos a maior parte da população. Dizem que os anões estão explorando a cadeia de montanhas ao norte, os montes Basilor, mas nenhuma grande jazida mineral foi descoberta até agora.

Governo

Estepe é governada pelo Lorde Menelau, o maior dono de terras da região, que sucedeu seu pai no comando da Cidade. No momento, suas preocupações são a construção de estradas melhores entre as Cidades, a organização de sua defesa marítima, que em boa parte é cedida por Torbel e a luta contra grupos revoltosos dentro da Cidade. Este é o local mais patrulhado pelos navios das Cidades. Pois é o mais próximo a Porto Livre e, portanto, passagem obrigatória dos piratas que porventura decidam atacar a costa das Cidades-Estado.

História Recente

Sua economia se baseia muito em cereais e tecidos, sendo a maior produtora agrícola das Cidades-Estado, e abastecendo com sua produção excedente as demais Cidades-Estado, ainda que seja necessária a importação de outros alimentos, como hortaliças e frutas, carne e derivados do leite.

Sua área têxtil é uma das mais desenvolvidas de todo o Mundo Conhecido, exportando seus tecidos e trabalhos em tecido, como tapetes, tapeçarias e guarnições finas para todo o mundo, principalmente Plana, que vê um lucro enorme nessas peças. Sevides é bem cultuado em Estepe, dizem até mais que Cambu, o que causa certa rivalidade entre os adoradores desses deuses.

Todos os deuses são cultuados, mas Sevides, Cambu e Ganis tem os maiores templos. Cultos a Blator, Crizagom e Crezir são controlados, só existe um templo para cada um desses deuses, e ele fica na mansão principal do Lorde Menelau.

O Povo da Cidade-Estado de Estepe

A maioria da população, humana por sinal, é constituída de servos, que trabalham para a oligarquia, em suas mansões ou em suas terras, geralmente como arrendatários, o que lhes confere certa liberdade. Os soldados são escolhidos entre os mais fortes filhos das castas mais baixas (menos escravos) e devem servir o exército durante 35 anos.

A oligarquia é formada de nobres e donos de terras que detêm as terras férteis próximas ao leito dos rios. A eles é dado o direito de julgar em suas terras e ter um pequeno grupo armado, para manter a ordem nestes territórios. Não é permitido andar portando armas nas terras de Estepe, somente a oligarquia, e os militares do exército podem fazê-lo. Uma diferença básica com outras Cidades-Estado é a quase inexistência de livres comerciantes, já que a maioria da população serve a um ou outro oligarca.

Rumores e Intrigas

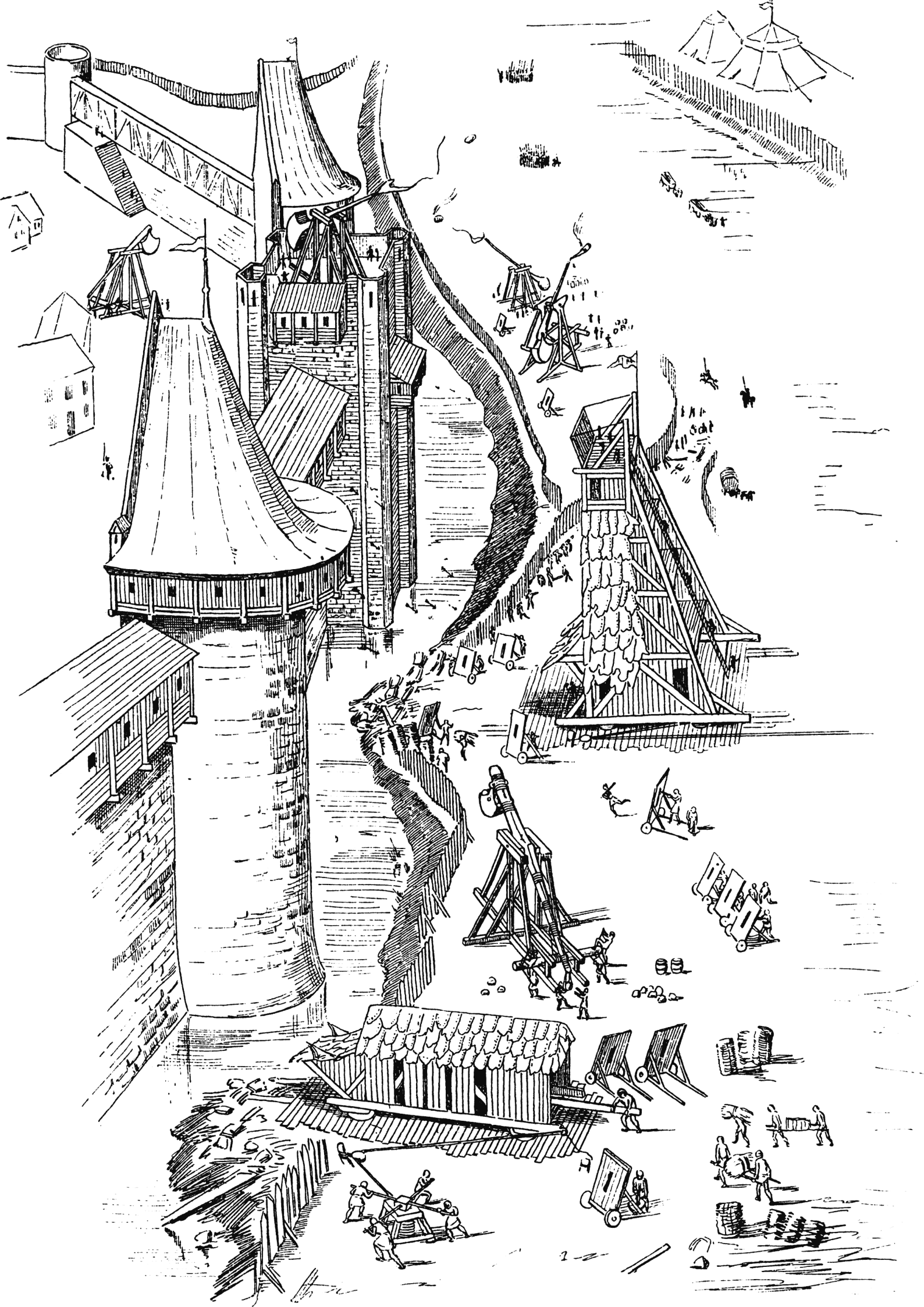
Dizem que a agricultura está diminuindo cada vez mais e as terras estão perdendo sua fertilidade, devido ao uso sem controle e que, também por isso, parte da oligarquia estaria fazendo donativos a Sevides cada vez maiores.

O exército tem lutado constantemente com grupos de revoltosos, servos e escravos fugidos que são contra a oligarquia e seus desmandos em suas terras. O líder mais conhecido desse grupo é Fidelis, filho de um oligarca de Estepe, que é definido como seguidor da Seita e deseja tomar o direito divino da oligarquia em dirigir as terras de Estepe. Dizem os boatos que Estepe estaria estreitando relações com Azanti e Filanti. Um dos fatores para esta união diplomática seria a ajuda ao combate aos revoltosos, que tem aumentado seus ataques contra propriedades oligárquicas nos últimos anos. Claro que Azanti, poderia usar essa possibilidade para manter postos avançados, uma ótima oportunidade de atacar posteriormente Portis.

Portis tem mantido um contato diplomático cada vez maior com Estepe, inclusive cedendo o seu lado do rio Lara para o plantio aos oligarcas de Estepe. Existem boatos sobre a proliferação de um grupo ligado à Seita que age na cadeia de montanhas ao norte.

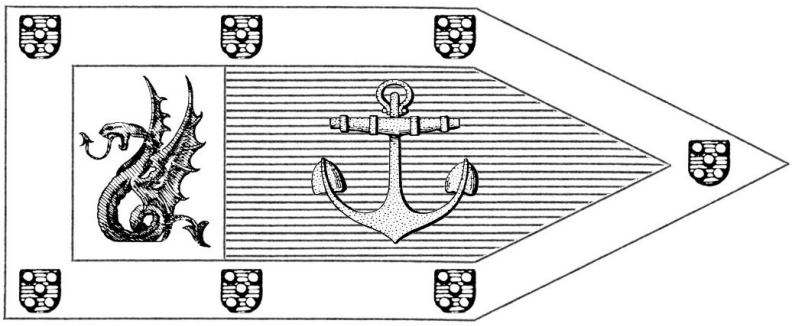
Personagens mais conhecidos

Lorde Menelau, Oligarca de Estepe, o maior dono de terras do reino, que sucedeu seu pai no comando da Cidade-Estado de Estepe. É de todos, o melhor e mais justo dos Oligarcas-Regentes de todas as Cidades-Estado, fora Torbel. Porém como qualquer nobre, ainda assim é contra a democracia de Torbel, pois sua população na maioria de servos, é dominada por uma classe de nobres e grandes comerciantes, a quem o Lorde Menelau governa com parcimônia e justiça. É um homem nobre, ainda que seja um bom político e grande conversador. De aparência polida, sempre ostentando penteados diferentes, sabe ser calmo e tolerante, mesmo frente as piores situações, com seus olhos azuis como o mar, é capaz de perceber os menores detalhes nas diversas situações do dia a dia; dono de uma personalidade minuciosamente perspicaz e extremamente observadora.




RECIFES DE GANDARA
CORDILHEIRA DA NAVALHA
Quessedir
Rio Lâmina
Porto Livre
RECIFES DO TUBARÃO
Franges
Varteli

3.18 Porto Livre



"Eu conheço suficientemente os homens de minha terra, seu sangue quente e sua teimosia quando estes acreditam estarem lutando pelo que é justo e certo. Ah, que seja! De nada me importa essas filosofias morais, justiça ou essas baboseiras. Enquanto os de Azanti estiverem lutando contra os magos, a minha única preocupação continuará sendo com a minha algibeira e com meus barris de vinho!! Ah!! Esses magos estranhos nunca me inspiraram confiança mesmo... Hahaha! Que eu e os meus homens possamos, ainda mais uma vez, beber do sangue e do vinho!! Ah!! Que o vento que sopra no mastro do meu navio me leve a incontáveis tesouros, que a Cordilheira da Navalha dure até o fim dos tempos e que as minhas escravas possam me satisfazer mais essa noite..."

Obed, 3º Barão de Porto Livre

"O refúgio dos bucaneiros", "o reino dos facínoras", "terra de ninguém", "maior antro de marginais de toda Tagmar". Esses são só alguns dos nomes "carinhosos" que esse lugar perigoso e excêntrico, conhecido como Porto Livre, recebe tanto de locais quanto de forasteiros. E eles não estão enganados, O "Porto dos Piratas" é isso tudo e muito, muito mais. Pouquíssimas pessoas de todo o Mundo Conhecido terão realmente a possibilidade de conhecer Porto Livre por dentro, no seu dia a dia, como ele realmente é realmente sob o manto da pirataria. A Mortalidade em Porto Livre são as maiores de toda Tagmar, e não seria por menos, aqui a lei é a do forte, o vilipendio é a arte mais apreciada, e se você não possuir a habilidade de dormir com ao menos um olho aberto, possivelmente nunca mais os abrirá novamente.

Seu clima é o mais Tropical de toda Tagmar, possuindo vasta vegetação característica desse clima (florestas densas e extensas com vários tipos de espécies nativas) o que garante a Porto Livre uma fauna e flora das mais exóticas e exuberantes de todo o Mundo Conhecido. A área mais próxima da cordilheira possui um clima mais ameno. A floresta no sopé da cordilheira possui uma coloração mais cinza, é mais seca, e de certa forma menos densa.

Porto Livre situa-se no extremo leste do Mundo Conhecido, e possui em toda a sua porção oeste a proteção natural da Cordilheira da Navalha, que separa fisicamente do restante de Tagmar. Se não fosse a Cordilheira, Porto Livre faria fronteira com as Cidades-Estados, Luna e Portis. A lógica leva a supor que existe alguma estrada e ou forma de acesso entre Portis e Porto Livre através da Cordilheira da Navalha, haja vista a aliança entre os dois "reinos". Seu extenso litoral é o mais perigoso conhecido, onde somente navegadores que realmente conhecem o local, conseguem atravessar a traiçoeira barreira de recifes da costa porto-livrense: os recifes de Gandara ao norte, e os recifes do Tubarão, ao sul. Existe ainda um rio maior que divide o reino em três partes principais, o Rio Lâmina. A cordilheira é pouco explorada, e, dizem, cheia de perigos e criaturas.

Se não fosse por Porto Livre ser um local totalmente desaconselhável para forasteiros, poder-se-ia dizer que seu comércio seria de longe o maior de todo o Mundo Conhecido. Porém Porto Livre prova de seu próprio veneno no que diz respeito a abrir suas fronteiras para compradores externos, devido a óbvios problemas com quase todos os outros reinos conhecidos, o comércio de Porto Livre é extremamente limitado, por isso o grosso das mercadorias adquiridas através das pilhagens são escoadas para o Mundo Conhecido através de Portis, principalmente Runa e Maginor. Os recifes são tão mortais que até para atracarem em portos de outros reinos, as bandeiras de Porto Livre tem extrema dificuldade. Fato que é uma pena não só para os piratas de Porto Livre que buscam por Cambu enriquecer como objetivo máximo de suas vidas, mas também para os possíveis compradores.

Mas para aqueles que têm livre acesso a suas terras, sabem que em meio a tantos problemas, é possível de se encontrar muitos prazeres. É sabido, por exemplo, que o "serviço de acompanhantes" das tabernas portolivrenses é o melhor de todo o Mundo Conhecido. E se você puder pagar um bom adicional pela companhia, certamente a desfrutará embalado pelo sabor de um ótimo vinho de Conti. Outra atividade também muito desenvolvida em Porto Livre são os campeonatos de lutas. Estes possuem diversas

modalidades e podem-se encontrar lutas de homens contra homens, homens contra monstros e monstros contra monstros. Tudo de acordo com a vontade do freguês. Não raro essas lutas são vencidas com trapaças bem urdidas, ou até mesmo "descaradas". Em muitas "casas de luta" existem até uma bolsa de apostas onde os espectadores podem fazer suas apostas e talvez ganhar algum dinheiro enquanto aproveitam o espetáculo. Qualquer um pode lutar, seja livre ou escravo, pode-se até apostar em si mesmo, algumas pessoas inclusive, até ganham a vida dessa maneira. Nos dias atuais o grande campeão e ídolo das multidões que lotam as "casas de luta" é um orco gigantesco, de aparência assustadora, que atende pelo nome de Bunk. Qualquer um pode desafiar o campeão, até mesmo sem nunca haver lutado antes. As apostas nas lutas contra o campeão variam em torno de 30 contra 1, a favor de Bunk logicamente. Bunk já mantém o título há três anos consecutivos, e dizem os mais impressionáveis que não há quem possa vencê-lo em combate corpo a corpo dentro da jaula.

Governo

Quem pensa que Porto Livre é um local sem organização, engana-se. Mesmo não sendo reconhecido como um reino pelos demais reinos do Mundo Conhecido, Porto Livre se intitula como um baronato. Na verdade, seu território é dividido em 7 baronatos. Esses baronatos são territórios que foram divididos entre os sete maiores piratas vivos do Mundo Conhecido. São eles, em ordem de poder e influência: Glauber "A raposa dos mares" de Plana; Ulisses "O Mirmidão" de Conti; Obed "O velho lobo do mar" de Filanti; Elber "A águia" de Calco; Melkair "O leão das ondas" de Verrogar; Aleik "O chacal" da Levânia; e Tealor "O camaleão" de Novo Porto. Na verdade, as terras de Porto Livre pertenciam a Luna, mas nunca foram exploradas antes por serem julgadas de difícil acesso. Durante a ocupação de Luna pelos Bankdis, estas terras foram abandonadas e mais tarde foram sendo ocupadas pelos piratas de todo mundo. Os sete barões foram os primeiros a fazer um acordo de não-agressão entre si e dividirem o território em baronatos (dizem que a idéia original foi de Tealor). O tratado tem como objetivo principal à segurança de suas atividades e de suas vidas, já que praticamente todo o Mundo Conhecido quer os barões mortos. A preservação própria é a única coisa que os une. Inclusive eles competem muito entre si, na procura de navios para saquear e cidades para atacar. Mas isso nunca chegou a ser um motivo para o início de um embate entre dois ou mais barões. Eles sabem que, "se unidos estão mau, desunidos estarão mortos", como diz Elber. A administração do reino é feita por voto direto dos barões, e o trabalho escravo é utilizado na manutenção pública geral.

Um fato importante a se considerar é o poder que esses barões detêm sobre todos, ou quase todos os piratas do Mundo Conhecido, mesmo aqueles que teimam em navegar sob sua própria bandeira. Por que mais cedo, ou mais tarde todos os piratas acabam necessitando de desaparecer do mundo por uns tempos, e para tal não há nada como passar uma temporada em terras portolivrenses. Outro fato importante é que cedo ou tarde, os piratas independentes se deparam com um outro navio pirata a disputar um navio mercante, e em verdade não é muito saudável querer competir com os barões no jogo deles. Por tudo isso, mais dia menos dia, esses indivíduos se vêem obrigados a jurar lealdade a um dos barões, devendo como tributo, entregar um quinto de todo o seu butim ao seu "padrinho". Essa "regra do quinto" é extremamente respeitada, e muitos que se julgavam muito espertos, já morreram por estarem burlando esse "sacro acordo" entre os bucaneiros. Às vezes pode parecer até que há de alguma forma honra entre os piratas, ainda que seja algo muito diferente da honra tradicional (Crizagom que o diga). Ou talvez seja simplesmente a consciência que aqueles que se recusarem a pagar tributo, correm um sério risco de ter assassinos raivosos no seu encalço pelo resto da vida.

Em verdade a "justiça" porto-livrense é extremamente eficaz. Crimes dentro de navios e entre piratas de uma mesma nau são julgados diretamente pelos seus capitães. Disputas legais entre piratas de um mesmo baronato e naus diferentes são debatidas entre os capitães das naus e, caso não haja uma solução "pacífica", essas são julgadas pelo respectivo Barão. Numa última instância, piratas de baronatos diferentes são julgados por um Barão. Geralmente, quando um pirata é acusado, devem-se apresentar provas ou testemunhas do delito cometido. Não tendo como se defender, o pirata deve pagar ao acusador uma quantia maior ou igual ao seu prejuízo ou virar seu escravo. Existe um último apelo que é o duelo. Um pirata não pode nunca recusar o duelo de outro pirata, a não ser que ele seja um Barão ou que esteja num momento de guerra. Um ato de desobediência a uma penalidade imposta em julgamento é considerado motim, e é punida com a morte. Vale salientar que acusações contra superiores hierárquicos diretos também são considerados motim. Geralmente, quase a totalidade das vezes, toda essa burocracia é deixada de lado e os piratas duelam. Quem conseguir ficar em pé (ou ficar vivo) é o vencedor.

História Recente

A história de Porto não é assim tão antiga, a mesma data oficialmente de 1451 D.C., ano de sua independência, bem como de muitos outros reinos. Pode-se afirmar que essa data representa mais precisamente quando os Barões se uniram formalmente, e aproveitaram o cenário geral para também se declararem existentes e independentes.

Atualmente Porto Livre vive um clima de calma, se é que se pode chamar a vida de um pirata de calma. Apesar de o Mundo Conhecido viver dias conturbados, hora por guerras em busca de território, hora por influência da Seita; no que diz respeito especificamente a Porto Livre, os bons laços políticos com Portis têm tirado os piratas das piores encrencas. Foram várias as tentativas, de vários países, de firmar um acordo para atacar Porto Livre através de Portis, mas para a sorte dos bucaneiros, estas até os dias atuais foram sempre frustradas, graças a inúmeras intervenções, tanto políticas quanto diplomáticas, dos Barões junto aos magos Portinenses. Os saques a navios de Verrogar e das Cidades-Estado foram temporariamente suspensos por serem considerados muito perigosos no presente momento, isso pelo menos é o que pensa a alta administração dos magos de Portis. Mas na prática eles nunca deixaram de acontecer, a coisa só está sendo feita de uma forma mais discreta. Quando acusados, os piratas de Porto Livre estão sempre prontos a negar até a morte qualquer indício de desrespeito desse "acordo informal", entre os altos magos e os Barões.

A boa vida de vilipêndios segue sem paradas, e os Barões já perceberam que os navios verrogaris geralmente vêem acompanhados de navios de guerra ou camuflados, para passarem-se como navios mercantes, com a finalidade de pegar desprevenidos os piratas Portolivrenses.

Azanti é verdadeiramente uma pedra no sapato de Porto Livre. Como o maior poder dos Barões está no mar, eles "não conseguem" ajudar efetivamente Portis contra as incursões armadas de Azanti, que aparentemente tem sido temerários o bastante, para atacar diretamente a Portis e ganhar assim uma vantagem decisiva em uma guerra aberta contra Porto Livre. Isso começa a preocupar os Barões que vêem nesse ato pequenino, porém incômodo, uma possível invasão à Portis e assim a total exposição de sua fronteira oeste a um derradeiro ataque terrestre. Mas para os Barões as coisas são bem claras, enquanto os exércitos Azantianos estiverem atacando Portis, menos mal, melhor eles que nós, e acaso os azantianos vençam os exércitos portinenses, o que não se mostra provável, pelo menos não pelas próximas décadas, eles ainda terão a boa e velha Cordilheira da Navalha entre eles e os seguidores de Crizagom.

Luna, o reino mais próximo depois de Portis, dizem que estava estruturando uma invasão para retomada das terras de Porto Livre, e dizem que este teria como estratégia um caminho seguro através dos recifes do Tubarão, grande o bastante para atravessar sem ser notada uma grande esquadra até que fosse fatal para os piratas. Infelizmente a peste lunense, bem como os problemas políticos e econômicos internos, fizeram com que toda uma possível preparação de um ataque à Porto livre fosse adiada até uma suposta reestruturação do reino, se é que isso vai ocorrer.

Os outros reinos têm tomado suas cautelas rotineiras, mas sempre deixando falhas que são muito bem exploradas pelos piratas. As cidades costeiras são sempre alvos muito bons, ainda mais para a captura de escravos, que são vendidos a um alto preço na capital, Quessedir. As expedições para Portis também trazem muitos lucros, mas essa atividade obviamente tem seus riscos. Infelizmente, devido ao tratado, não se pode recusar uma solicitação de tripulação e navio para fins de exploração portinense.

Os deuses mais cultuados nesse reino são Crezir e Ganis, sendo que Ganis impera soberana dentre os mais velhos, entre eles, a maioria dos Barões, grandes capitães, pequenos, médios e grandes pescadores. Crezir vem destacando-se cada vez mais dentre a equipagem, onde se encontra os bucaneiros mais aguerridos de todo o Mundo Conhecido. Os mais jovens de Porto Livre vêem adotando cada vez mais Crezir como deusa principal. Lena também é cultuada por grande parte da população, sendo seus devotos em sua maioria "os de terra", aqueles que buscam outras formas de vida que não a pirataria e o mar. Sabe-se que os Barões, sem exceção, são assíduos frequentadores do "Jardim das Delícias" da deusa, e que a Sumo Sacerdotisa é protegida dos mesmos. O deus menos, ou melhor, não cultuado (ao menos abertamente) em Porto Livre por motivos óbvios, é o irmão gêmeo de Crezir, Crizagom. Selimom vem logo em seguida, mas de fato, as pessoas mais humildes costumam preferir paz à guerra. A pesar de seu bom clima, Porto livre não explora seu potencial agrícola, talvez seus cidadãos estejam por demais acostumados a "boa vida", para darem duro na lida do campo. Portanto, Sevides também quase não é cultuado na terra dos piratas. Há uma total ausência de sacerdotes desses

deuses em Porto Livre, principalmente sacerdotes de Crizagom, que não tolerariam jamais conviver no meio de pessoas tão ímpias.

O Povo de Porto Livre

A população de Porto Livre não possui qualquer característica étnica que possa os diferenciar dos outros povos ou mesmo identificá-los como sendo portolivrenses, e isso é muito fácil de entender visto a história de sua formação, que legou a essas terras uma mistura de povos e raças das mais heterogêneas possíveis. Aqui se pode encontrar representantes étnicos de todos os lugares. Esse forte complicador étnico existe ainda nos dias atuais e Porto Livre é realmente mais um refúgio temporário do que um lugar onde as famílias podem se estabelecer e proliferar. Sem a necessidade de uma observação mais atenta, pode-se precisar que mais da metade da população existente em Porto Livre não nasceu nessas terras, mas são sim, foragidos de outros reinos que vem trazendo consigo sua história, seus costumes e seus crimes. A outra metade foi concebida no interior desse caldeirão de diferenças étnicas e culturais, criando na medida do possível um paralelo entre as duas realidades, que acaba por lembrar a ambas, mas que é por sua vez diferente. Isso sem dúvida faz dos portolivrenses um povo culturalmente muito rico, e caso a história da "colonização" da terra não estivesse tão entranhada no crime, talvez Porto Livre fosse, nos dias atuais, a maior potência de todos os reinos, pela possibilidade de agregar o que há de melhor de todos eles.

Essa mistura toda não se deve somente a raça dos humanos, que por natureza é a mais caótica de todas, mas aqui em Porto Livre isso se estende a todas as outras raças. Agrupamentos de anões ladinos vindo de todas as partes de Tagmar, desde as terras selvagens do Forja até as pérolas do norte. Guildas inteiras de habilidosos pequeninos igualmente diversos etnicamente. Inúmeros bandos nômades de Elfos Florestais advindos dos quatro cantos do Mundo Conhecido, cruzando o horizonte de tempos em tempos e assombrando os mares com sua espantosa graça e agilidade, de dentro de seus esguios e rápidos navios de proa alta. E dizem alguns boatos que até Elfos Dourados podem ser encontrados se procurados com bastante atenção. Por tudo isso sua população é sem dúvida a mais heterogênea de todo Mundo Conhecido.

Geralmente ser um pirata é viver a vida um dia de cada vez, do jeito mais aventureiro possível, aproveitando todas as delícias do momento como se estes fossem os últimos, sem ligar para as suas consequências, por que na verdade eles podem ser. Beber, comer, saquear, lutar e (se Cambu ajudar) ficar rico no final é o desejo máximo, mais ardente de todo o pirata. Mas além de viver dos saques a navios, muitos portolivrenses dedicam-se a arte do comércio conhecido nessas terras como "As tendas negras", onde vários artigos estão à disposição para venda, inclusive escravos. Dentre esses a fé em Cambu começa a tornar-se crescente, mas em verdade os bucaneiros ainda são comerciantes medíocres, muito inferiores aos grandes devotos do deus do comércio. Mas de qualquer forma esse comércio parece estar crescendo rapidamente dentro dos baronatos, dizem até que existem comerciantes planenses envolvidos nessa atividade.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Quessedir

A pérola do leste, assim é conhecida Quessedir, o grande ponto de equilíbrio da terra dos Piratas. Ela funciona como "território neutro" para compra e venda de mercadorias, e transações em geral, sejam elas comerciais ou não. Em todo caso isso não significa que lá reine a anarquia geral, Quessedir não pode ser chamada "terra de ninguém", muito pelo contrário, ela está mais para "terra de todo mundo". Não que isso se aplique a todos, principalmente no seu sentido mais literal, mas em verdade essa definição diz respeito às pessoas que realmente importam em Porto Livre, os Barões.

Mas nem sempre foi assim. No princípio a influência dos Barões na capital oscilava ao sabor da maré, e o comando da mesma já passou de Barão em Barão, quase que para todos eles, sendo que Glauber "A raposa dos mares" de Plana, foi o Barão que manteve seu jugo por mais tempo, e Tealor "o camaleão" de Novo Porto, o único a nunca tê-la comandado. Fato esse que culminou em inúmeras disputas e acabou por custar à vida de um Barão e de muitos piratas. Primeiro Obed "O velho lobo do mar" de Filanti matou Tíbias "o coxo" de Abadom (antigo Barão a quem sucedeu Tealor) com uma bela machadada na cabeça.

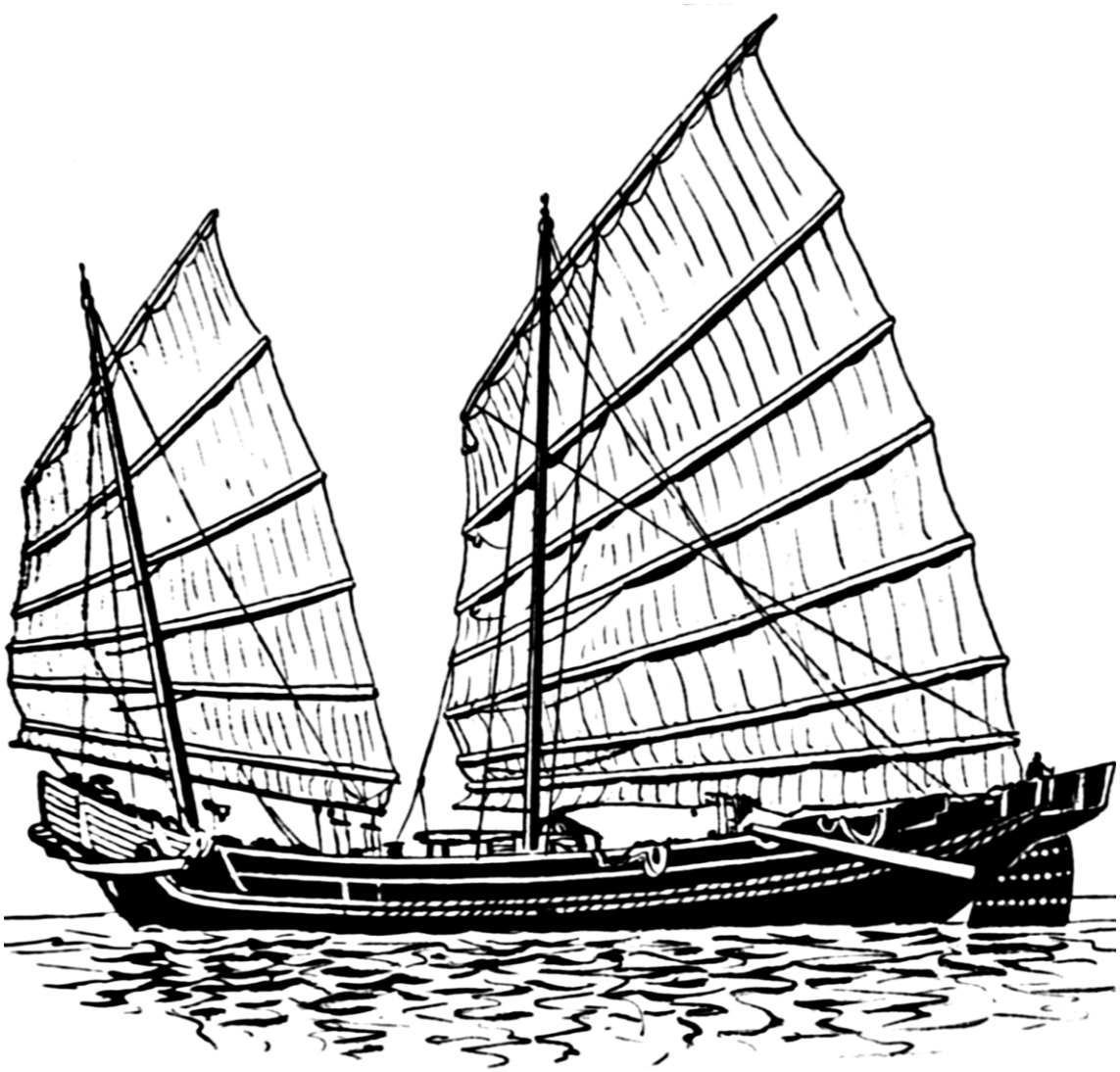
O processo de sucessão de Tealor a Barão dentre tantos outros capitães de Tíbias foi um verdadeiro inferno, e aqueles mais antigos podem afirmar que Porto Livre nunca viu dias tão sangrentos. Por fim, quando Porto Livre se afundou em sangue por uma segunda vez e Melkair "O leão das ondas" de

Verrogar, quase arrancou a cabeça de Ulisses “O mirmidão” de Conti, com uma bela espadada que lhe custou o olho esquerdo e por muito pouco não lhe custou à vida, em uma outra contenda por influência na capital, os Barões decidiram que isso tinha que acabar antes que acabasse com eles.

Após os ânimos se acalmarem, um concílio de paz foi arranjado as pressas dizem por idéia de Glauber, e foi nessa “união dos poderes” que ficou decidido que nenhum Barão mais teria julgo sobre Quessedir, mas sim que todos teriam poder igual sobre a mesma. Fato esse que é observado bem de perto por todos eles até os dias atuais. As terras de Porto Livre foram então divididas em sete Baronatos, e Quessedir ficou sendo o grande ponto neutro dessa divisão. Na prática os Barões quando estão em terra, passam a maior parte do tempo em Quessedir, e ninguém que já passou pela capital deixou de ver ao menos uma das sete magníficas construções que abrigam os líderes dessa terra de maravilhas.

De fato Quessedir é a maior e mais bem estruturada e é lá que os piratas costumam negociar suas partes no butim, e também gastar seu dinheiro. Em verdade, qualquer viajante que esteja passando pelas terras portolivrenses, só terá livre acesso a Quessedir, o ingresso às terras dos Barões para desconhecidos só se dá mediante à salvos condutos devidamente selados. Caso algum forasteiro seja pego invadindo acidentalmente ou não algum baronato, ou ele não vai sair de lá (mais provável), ou vai ser “gentilmente” convidado a sair das terras.

Os bucaneiros sempre que voltam do mar, costumam passar em Quessedir a fim de se interarem das novidades, trocarem mercadorias e divertirem-se um pouco.



Rumores e Intrigas

A vida na pirataria faz com que os bucaneiros estejam sempre em movimento em busca de novos caminhos, buscando novos mares, respirando novos ares. Essa constante migração faz com que os marujos entrem em contato com diversas situações e pessoas, e assim com as mais fantásticas histórias, sem contar que aparentemente o mar é um campo aberto a esse tipo de divagação, talvez por um capricho de Ganis, o mar cobre seu preço na sanidade dos que o navegam por demais.

Tudo isso faz com que os mais fantásticos relatos desembarquem junto com os tripulantes nas terras de Porto Livre. Uma dessas histórias afirma que existe um navio fantasma que ataca todos os navios que passam por Abadom, inclusive os de Porto Livre. Que seu capitão é o falecido Tíbias, que sua tripulação é composta da antiga equipagem, agora mortos vivos, e que em sua bagagem estes carregam o tesouro de vários navios que eles já saquearam.

Dizem que esse navio fantasma singra errante pelos mares de Abadom, surgindo sempre por detrás de uma forte neblina, e que nas noites de calmaria, pode-se ouvir o fantasma do velho Tíbias gritando o nome de Obed. Não se sabe ao certo se isso é fato ou não, se é só mais um conto para amedrontar os marujos, ou se é uma quimera para esconder um ato de alta traição de algum Barão. Mas a citação de seu fabuloso tesouro sempre faz brilhar os olhos dos que escutam tais histórias. Ao que parece Obed evita tocar nesse assunto, assim como a maioria dos Barões.

Outra história, essa contada por Glauber, é de que uma vez seu navio foi transportado para um local diferente de Tagmar, onde havia monstros que nem se quer existiam nesse mundo e a mágica funcionava de forma diferente.

Existe a lenda da cidade submarina de Suleimam, que ficaria situada na costa da Levânia, e onde vários navios estariam afundados, e onde existe uma raça de homens-peixe que guarda conhecimentos há muito perdidos no mundo. Os capitães e tripulantes de Aleik "O chacal da Levânia", costumam contar essa história com muito entusiasmo.

É de domínio público que Elber "A águia" de Calco e Ulisses são próximos, ao menos na medida dos piratas, alguns dizem até que são parentes, o que na pior das hipóteses significa que eles são aliados. É também sabido que Obed e Melkair também se entendem melhor que com os outros Barões. Também não é novidade que Ulisses e Melkair, apesar do pacto de não agressão, são inimigos jurados. Aqueles mais próximos aos Barões sabem que Glauber por mais diplomático que seja, de forma muito discreta pende mais para o lado de Ulisses e Elber. Frente a esse cenário, fala-se a boca pequena, que está se formando uma aliança entre Obed, Melkair e Aleik, com fins de um confronto direto contra os outros três capitães, e consequente tomada do poder. O grande trunfo na manga dessa guerra, aparentemente é o mais novo de todos os Barões, que parece fazer jus a seu apelido de camaleão, e muda de expressões e promessas como o animal muda de cor, ao que parece, o que mais preocupa Tealor é a hipótese dele tornar-se dispensável quando do fim desse embate.

Dizem outros rumores que Verrogar já está cansado de ter seus navios vilipendiados pelos piratas portolivrenses e que em sigilo já ativaram as engrenagens de guerra verrogari, e preparam-se para uma guerra naval contra os piratas de Porto Livre. A grande questão é que até aonde se sabe os verrogaris são navegantes muito inferiores aos portolivrenses, logo ou eles evoluíram muito nesse sentido, ou contam com o apoio de um aliado que até agora é uma grande incógnita.

Outros rumores dão conta de que o Duque de Azanti encontra-se já em vias de fato de firmar um acordo de aliança entre Azanti, Calco e Conti para uma guerra aberta contra Porto Livre. Onde Azanti forneceria ouro e tropas terrestres, e Calco e Conti, víveres e o contingente marítimo. A probabilidade de isso acontecer pode aparecer pequena, mas em verdade Azanti é inimigo declarada de Porto Livre, e Calco e Conti, também não morrem de amores pelos piratas, uma vez que seus navios mercantes são também constantemente atacados. Dizem que quem está tomando conta dos detalhes desse empreite na porção norte de Tagmar são as lideranças da Ordem da Grande Mãe, que parecem possuir um interesse pessoal nesse caso, algo como uma Ordem rival de Ganis em Porto Livre. Ao que dizem, o Duque buscou uma aliança com Conti, e a Ordem tomou a frente das negociações, e que essa também foi a grande responsável por convencer a Calco entrar nessa guerra.

Dentre tantas teorias de conspiração alguns chegam a afirmar que os altos magos de Portis estão executando manobras para usurparem o controle de Porto Livre das mãos dos Barões, anexando assim as terras portolivrenses ao "reino" de Portis, e expandindo as fronteiras até o mar. Fato que realmente

seria muito interessante para os portinenses, até por que eles não teriam mais que pagar caro pelos serviços prestados pelos piratas, sem falar que teriam livre acesso à exploração as terras portolivrenses, que aparentemente escondem mais segredos que se pode ver da superfície. Um exemplo forte disso seria a exploração das montanhas da cordilheira da Navalha, ninguém sabe ao certo quais os segredos que ela abriga, e no mínimo é bem provável que existam pelo menos grandes jazidas de metais e pedras preciosas.

Falam que a magia e os magos "podem andar livremente" em Porto Livre, e que segundo as ordens dos Barões os magos portinenses tem livre acesso às terras de Porto Livre, mas nunca se ouviu uma história de magos que sejam de Portis, ou não, que tenham andado pelas terras de Porto Livre e saído vivos. Dizem que a magia é vista pelos piratas com extrema superstição, o que não seria para menos, pois não é fácil se aceitar que um navio que já afundou tantos outros navios e sobreviveu aos mais aterrorizantes combates navais, possa cair facilmente frente o poder de um único homem, mediante a uns poucos gestos e algumas palavras sem sentido. Falam que nem mesmo a proximidade com Portis tem contribuído para diminuir essa atitude, muito pelo contrário. Não há relatos que existam colégios de magia em Porto Livre.

Personagens mais Conhecidos

Barão-Capitão Glauber, A raposa dos mares.

Glauber é realmente uma raposa, de todos os Barões Glauber é de longe o mais esperto e o mais astuto. Glauber talvez seja o único dos Barões que compreendeu que uma apurada habilidade política é muitas vezes mais poderosa que barcos e tripulações, e isso talvez se dê ao fato de que Glauber é um negociante nato, fato que tem o mantido como o mais poderoso e influente de todos os Capitães de Porto Livre.

Glauber nasceu em Plana, terra dos negociantes, e lá se criou como um planense típico. O fato é que em sua juventude Glauber tinha um grande ponto fraco, mulheres, e se envolveu com a filha e a esposa do violento capitão da cidade, Bofur. Quando Bofur ficou sabendo do envolvimento de Glauber com sua "inocente" filha, este tremeu de raiva e exigiu reparação por meio do casamento dos dois jovens. O problema é que quando a mãe da menina ficou sabendo do envolvimento de seu amante com sua filha, perdeu completamente o juízo e revelou toda a verdade a seu marido. Bofur de pura indignação matou a esposa e mandou prender a filha, não sem antes jurar Glauber de morte. Glauber teve que fugir de Plana para sobreviver, deixando tudo para trás, famílias, bens, conhecidos, etc.... Glauber acabou por se envolver com alguns bucaneiros no Denégrio e o destino o fez subir pela primeira em um navio. O que segundo Glauber foi amor "à primeira vista", e esse nunca mais quis abandonar a vida da pirataria. Hoje com sua veia de comerciante e negociador ainda mais apurada, Glauber guia os outros Barões de forma que nem eles percebam.

Barão-Capitão Ulisses, O Mirmidão.

De todos os Barões de Porto Livre, o melhor navegante e o melhor combatente em águas é sem dúvida Ulisses. Nascido e criado em Conti, terra dos grandes navegantes, Ulisses possui uma habilidade náutica que chega a dar inveja nos outros Barões e nas outras tripulações. De fato entre as tripulações comandadas por Ulisses, estão alguns dos melhores e mais hábeis navegantes do Mundo Conhecido, em sua maioria homens de Conti que buscaram por refúgio em Porto Livre.

Ulisses nasceu predestinado a ser um grande homem do mar, filho de um simples pescador, sua mãe profunda devota de Ganis. Seu nascimento se deu dentro do templo, em meio às sacerdotisas, que auxiliaram sua mãe a dar-lhe à luz. Dizem que uma das sacerdotisas, grande amiga de sua mãe, presenteou o recém nascido com um amuleto em forma de concha que lhe traria fortuna e sorte nas águas de Ganis. Ulisses cresceu dentro de barcos pesqueiros e em estaleiros ajudando a fazer e consertar o que ele mesmo chama de sua paixão maior, barcos. Aos 15 anos Ulisses com as graças de Ganis ingressou na marinha de Conti. Aos 30 anos este chegou a patente de capitão. Foi aí que a inveja finalmente alcançou Ulisses e esse se envolveu em uma escaramuça com outro Capitão de Conti conhecido por sua má índole. A contenda acabou pior para o outro Capitão e Ulisses foi acusado de alta traição por atacar um colega de profissão. Para não morrer na forca, Ulisses agrupou seus homens de maior confiança e singrou os mares até que chegou a Porto Livre.

Barão-Capitão Obed, O velho Lobo do mar.

A palavra que talvez retrate melhor esse velho Capitão portolivrense seja: velhaco. Por que em verdade é isso que Obed é, um velho cheio de experiência e cicatrizes. Extremamente vivido e experimentado pela vida no mar, Obed praticamente ajudou a escrever a história de Porto Livre ao longo de seus mais de cinquenta anos. Em verdade ninguém sabe ao certo quantos anos Obed tem, entretanto isso aparentemente ainda que não abalou em nada o vigor e a saúde de búfalo do velho filantiano de mais de dois metros de altura.

Pouco se sabe sobre a vida de Obed, mas o que se sabe é que este teve um começo de vida muito parecido com a de Ulisses. Acredita-se que Obed seja natural de Verda, e que também muito jovem adentrou a marinha Filantiana. Os rumores falam que Obed também foi um grande carreirista, e que em pouco mais de vinte anos de serviços esse alcançou a patente de Capitão. Porém as estórias dão conta de que Obed fora atacado por piratas portolivrenses e foi quase morto. Inclusive esse episódio lhe valeu a perda de sua mão esquerda. Sem uma das mãos Obed foi considerado incapaz de continuar exercendo suas funções e foi "aposentado". Insatisfeito com seu destino e profundamente ofendido com a atitude de seus superiores de Filanti, Obed reuniu uma tripulação fiel de bucaneiros filantianos e "roubou de volta" seu navio de guerra da frota de Filanti e partiu no encalço daqueles que lhe tinham arrancado a mão. O fato é que Obed não poderia mais retornar ao seu reino, e então esse buscou refúgio nos recifes portolivrenses, atacando algumas embarcações para sobreviver do saque, quando esse se deu conta, já era um dos piratas mais procurados dos mares de Tagmar.

Barão-Capitão Melkair, O Leão das ondas.

De todos os Capitães de Porto Livre, o mais violento e sanguinário é de longe o "Leão" Melkair. Verrogari nato, Melkair também teve uma curta carreira militar. Com pouco menos de cinco anos servindo a milícia, seu destacamento sofreu um ataque pirata enquanto guardava o porto de Sula. O ataque dos piratas foi bem sucedido e Melkair acabou partindo para mares distantes junto com o butim da pilhagem. Devido a seu corpo sólido e sua habilidade marcial, o capitão que o capturou o deu de presente para seu "padrinho" Barão, afinal um militar verrogari é sempre um animal exótico e perigoso.

Melkair tornou-se escravo e limpou por vezes demais o convés de uma embarcação. Violento e destemido, Melkair fez o que se poderia dizer de "carreira na pirataria". Devido a sua extrema habilidade em combate com a espada curta esse em pouco tempo foi "promovido" a bucaneiro. Sua sede de riquezas e sua determinação de ferro o levou ao longo de toda a hierarquia dos piratas, e Melkair nunca estava satisfeito, este sempre queria mais. Melkair deixou um verdadeiro rastro de corpos pelo seu caminho, e até para os padrões dos piratas. Por fim Melkair se fez Capitão ao matar em combate o Capitão a que servia. É claro que o Barão a quem esse capitão servia, Tíbias "O coxo", tentou eliminar Melkair, mas esse havia crescido tanto em poder que os outros Barões não tiveram nada mais a fazer que "abrir espaço" para Melkair se tornar um deles.

Devido a suas origens e sua história de escravidão, Melkair tornou-se um ser sem o menor traço de humanidade que busca livrar-se de seus opositores sempre destruindo a todos bem como tudo que há no caminho.

Barão-Capitão Aleik, O Chacal.

Nenhuma outra alcunha que seus pares pudessem lhe legar serviria tão bem para definir a personalidade desse sobrevivente Barão-Capitão de Porto Livre. Nascido e criado em Ingru, cidade portuária no extremo oeste da Levânia. Aleik adentrou por necessidade ao mundo da ladinagem cedo demais, filho de pessoas simples que não possuíam o mínimo para tentar sobreviver num reino com um clima tão rigoroso quanto o da Levânia, Aleik teve que aprender desde cedo a como sobreviver. Após viver muito tempo de mendicância, Aleik descobriu que roubar algumas frutas e alguns pães na grande feira não era algo assim tão difícil, ainda que a pena para roubo na Levânia seja assustadora. De frutas e pães para algibeiras e jóias e tão somente um pulo, e quando Aleik deu-se por si já era um membro da guilda ladina local.

O excepcional e inegável talento para a ladinagem de Aleik (que ele chama de talento para sobrevivência) fez com que esse fosse de certa forma bem próspero dentro da guilda, mas como as guildas, especialmente as de ladrões, costumam possuir uma hierarquia bem rígida e completamente desconfiada, Aleik começou a se sentir preso e sufocado pelos seus superiores. Um belo dia, com mil idéias sobre como poderia deixar a guilda local e se safar, pois esse tipo de associação não costuma aceitar bem desistências em suas colunas, Aleik assistiu um ataque pirata ao porto de Ingru, e

vislumbrou nessa cena aterradora sua rota de fuga. Quando a milícia de Ingru conseguiu expulsar os piratas sobreviventes do porto, estes singraram os mares com Aleik escondido dentre os barris de cerveja. A história mais contada nos dias atuais é que Aleik conseguiu furtar algumas roupas de um bucaneiro que havia morrido no ataque e habilmente "tomou seu lugar" na tripulação. O que aconteceu de fato ninguém sabe, mas o certo é que Aleik virou um pirata conhecido e hoje é um dos Barões de Porto Livre.

Barão-Capitão Elber, A águia.

O Barão-Capitão Elber é o que poderíamos dizer um pirata por ideal, ou seja, Elber é um pirata por que quer, não porque foi obrigado, capturado, escravizado ou porque essa era a sua única alternativa. Nascido e criado em Malocai, Saravossa, desde criança Elber sonhava em ser um pirata. Essa curiosidade se deve ao fato de que quando este ainda era muito pequeno, Malocai sofreu um ataque pirata que foi imediatamente rechaçada pela poderosa frota marítima de Saravossa. Dessa investida mal sucedida Calco fez alguns prisioneiros que se tornaram escravos do reino e foram condenados a prestar serviços públicos pelo restante de suas vidas em troca de comida e alojamento. O fato é que Elber durante a sua infância teve contato com Emeric, um desses prisioneiros.

Os dias que restavam ao velho Emeric foram de fato mais alegres com a presença de Elber.

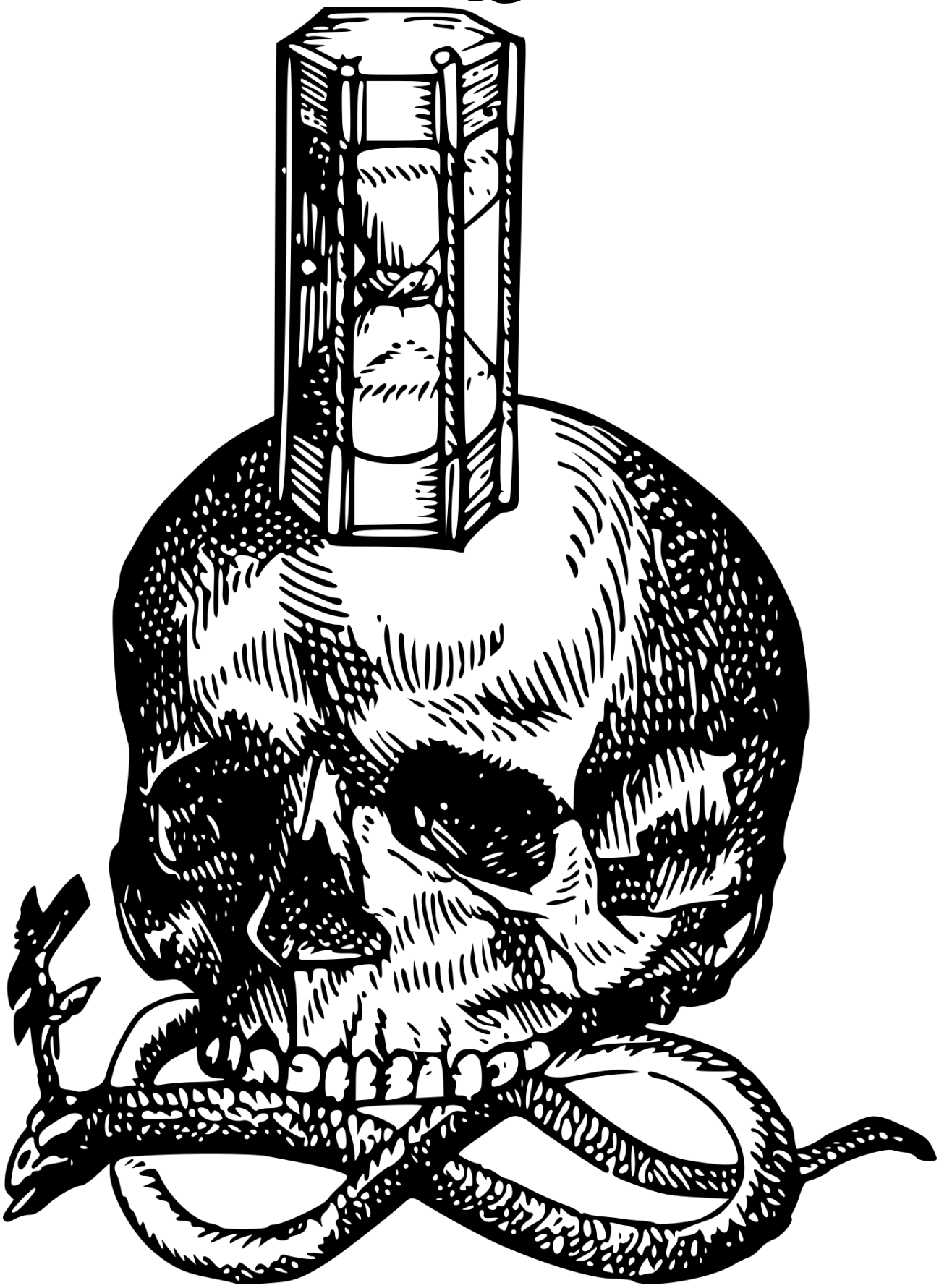
Elber cresceu sonhando em um dia poder viver tantas coisas maravilhosas quanto Emeric havia lhe contado. O velho Emeric morreu, mas seu legado ficou vivo na mente e nos sonhos do jovem Elber que acima de qualquer coisa desejava poder se tornar um bucaneiro de Porto Livre e velejar os mares de Tagmar sob a bandeira da pirataria. Elber não tinha uma vida das mais difíceis, seu pai era um conhecido artífice da cidade e acompanhou com bastante orgulho o interesse do filho por carpintaria e engenharia náutica. Elber cresceu e seu tornou um bom artífice, mas sua carreira não durou mais que o seu primeiro barco. Quando este já era um jovem conhecido construtor de navios, sua fama mais o nome de Emeric lhe valeram os contatos que Elber tanto esperou ao longo de sua vida, e antes que seus pais pudessem dar por sua falta, Elber já tinha colocado seus pés em um navio pirata. De bucaneiro mestre-artífice à Capitão foi só questão de trabalho árduo e alguns saques bem sucedidos.

Barão-Capitão Tealor, O camaleão.

De todos os Barões de Porto Livre poder-se-ia dizer que Tealor é de longe o pirata mais autentico. Filho de um pirata conhecido nas terras dos bucaneiros e uma mulher de Novo Porto. Tealor já nasceu pirata, cresceu em meio aos piratas, teve a sorte de ter sido criado na pirataria. Após os primeiros anos de dependência materna, o jovem Tealor começou a acompanhar as "aventuras" da equipagem. Seu pai Jefe "ponta de punhal" não chegou a capitão durante sua "carreira" na pirataria, mas foi até segundo intendente de capitão, e deixou seu legado na criação de seu filho. Certamente Jefe onde quer que esteja sente-se orgulhoso e realizado ao ver que o filho tornou-se o mais jovem Barão de Porto Livre.

Tealor como sua alcunha supõe é uma pessoa extremamente capaz de sobreviver as "mudanças" do ambiente, sendo inclusive um mestre dos disfarces e um ladino muito capaz, o que já lhe permitiu alguns bons saques em terra, coisa rara em Porto Livre. Dizem que sua especialidade é invadir grandes festas, disfarçado como convidado e coletar algumas boas informações a cerca de cargas valiosas a serem transportadas nos dias vindouros. Tealor é uma pessoa extremamente esquiva que não nega nem afirma, e não promete para não ter que voltar atrás. Procura sempre que em conversa com os outros Barões, ou alguém poderoso, a se pronunciar com frases vagas e de duplo sentido, inclusive essa neutralidade excessiva de Tealor causa bastante desconforto nos outros Capitães, pois estes nunca sabem o que esperar dele. Em verdade Tealor a exemplo de seu barco navega sua lealdade ao sabor da maré, e sempre que possível vai "vestir a camisa" do time que está ganhando, nunca fechando as portas que deixou para trás para poder voltar se necessário for.

Cronología



4 Cronologia

Apresentamos agora a cronologia de Tagmar, com as datas contadas Depois do cataclismo.

0 D.C. - Grande cataclismo

1 D.C. - Início das Migrações

4 D.C. - Fundação de Âmiem

7 D.C. - Fundação de Guainbar (ou "Novo Lar", reino élfico)

15 D.C. - Fundação do reino de Abadom

180 D.C. - Fundação de Sadom (Levânia).

194 D.C. - Fundação de Runa sobre ruínas ancestrais.

205 D.C. - Chegada dos Moldas ao Vale do Frefo

212 D.C. - Construção de Moldazi

290 D.C. - Nascimento de Sivom, futuro líder dos Moldas.

320 D.C. - Sivom reúne seu povo para a guerra no Vale.

321 D.C. - É forjada Sagae, a pacificadora.

321 - 338 D.C. - Guerra e conquista de Sivonti (atual Conti).

340 D.C. - Construção do porto de Muli.

342 D.C. - Surgimento da União das Planícies Ocidentais, ou Plana.

344 D.C. - Fim da guerra. Queda de Korumba e tomada de Saravos.

345 D.C. - Construção de Saravossa. Sagasta, entronização de Sivom.

351 D.C. - Morre Sivom, o rei dos Moldas.

353 D.C. - Calco é coroado rei da Moldânia. Divisão cultural do reino entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra, localizada em Moldazi.

391 D.C. - Morte de Calco e coroação de seu filho, Saverios. Início da Primeira Dinastia.

400 D.C. - Fundação de Verrogar

405 D.C. - Fundação de Léom, futura capital de Dantsem

420 D.C. - Contato com o Império da Levânia e com o reino ancestral de Abadom.

423 D.C. - Contato com os povos de Runa.

424 D.C. - Contato com tribos da atual Filanti.

425 D.C. - Morre Leônio, guerra entre as tribos da região do rio Aura

426 D.C. - Contato com os povos da região árida das Cidades-Estados.

432 D.C. - Contado com os Verrogaris.

440 D.C. - Fundação de Dantsem

561 D.C. - Fim da Primeira Dinastia.

562 D.C. - Tomada da Sagasta e entronização de "Carom de Moldazi".

565 D.C. - Início da Campanha Militar. Criação do Marco de Plana.

567 D.C. - Declaração de Guerra aos povos do Denégrio e a Cidade de Runa.

570 D.C. - Mudança da capital de Abadom para Tronum

585 D.C. - Fim da Guerra e o surgimento da Moldânia Inferior.

586 D.C. - Instituição da Escravidão na Grande Moldânia.

656 D.C. - O Cisma de Saravossa, a Igreja de Selimom se retira da cidade.

678 D.C. - O banimento das Igrejas de Palier e Cambu.

820 D.C. - Construção da Catedral dos Mares, em Muli.

830 D.C. - Transferência da capital de Sivonti: de Moldazi para Muli. Golpe de estado e Blator é considerado o deus único da Moldânia.

882 D.C. - Fim do Império e Divisão da Grande Moldânia em dois reinos: a Moldânia Superior e a Moldânia Inferior. Início da Terceira Dinastia. Independência de Plana. Alvór I assume o trono da Moldânia Superior. Filam de Chats assume o trono da Moldânia Inferior.

885 D.C. - A Moldânia Inferior assina um Tratado de Paz com Verrogar.

890 D.C. - A Moldânia Inferior reconhece a República de Luna.

940 D.C. - Morte de Filam, mudança de nome do reino da Moldânia para Filanti.

990 D.C. - Aza se retira para o norte, onde funda Azanti e constrói Zanta.

1020 D.C. - Fundação da Teocracia de Eredra

1100 D.C. - Invasão dos Orcos na região que seria futuramente o reino de Ludgrim. Os Bankdis se preparam para invadir Âmiem.

1110 D.C. - O Clã Bankdis expande sua dominação dentro da Levânia.

1111 D.C. - Fundação de Efrim em Eredra

1116 D.C. - Expulsão dos Orcos e fundação do reino de Ludgrim

1135 D.C. - Os Bankdis conquistam Sadom, a última cidade da Levânia.

1140 D.C. - Ras'Zoul, filho de Alevos, se torna o Imperador da Levânia, surgimento da Seita e início de sua expansão.

1145 D.C. - Os Bankdis se infiltram em Ludgrim

1150 D.C. - Os Bankdis viajam para o extremo sul e recrutam tribos selvagens de orcos e ogros e Trols.

1157 D.C. - A Fúria do Sul: O sul cai, vitima da barbárie de monstros e selvagens. (neste ponto eles dominam a Levânia, Eredra, Ludgrim)

1190 D.C. - Primeira tentativa de invasão Âmiem pelos Bankdis.

1197 D.C. - Os Bankdis se infiltram em Verrogar.

1200 D.C. - A queda dos deuses no sul, e o crescimento da Seita (neste ponto eles dominam também Levânia, Ludgrim, Eredra e Verrogar)

1220 D.C. - Invocação das 13 Portas do Inferno: Invasão dos demônios em Tagmar.

1224 D.C. - União da antiga Grande Moldânia na Aliança dos Povos (com exceção de Filanti).

1232 D.C. - Invasão de Dantsem, por Verrogar com o apoio dos Bankdis.

1241 D.C. - Dantsem se rende aos Verrogaris.

1245 D.C. - Invasão de Abadom pelas forças Bankdis vindas de Levânia

1250 D.C. - Invasão de Marana e Âmiem por Verrogar.

1252 D.C. - Derrota dos Bankdis em Abadom

1275 D.C. - Segunda invasão de Abadom pelas forças Bankdis

1287 D.C. - A Grande Traição acontece em Abadom

1289 D.C. - Queda de Marana.

1290 D.C. - Filanti se une a Aliança dos Povos.

1300 D.C. - Invasão de Luna pelos Bankdis

1310 D.C. - Queda de Luna

1312 D.C. - Invasão de Runa pelos Bankdis

1340 D.C. -Tronum, a capital de Abadom, cai sobre o poder Bankdis

1342 D.C. - Invocação da Besta Infernal, queda de Runa

1347 D.C. - Invasão de Plana pelos Bankdis.

1348 D.C. - Invasão de Filanti pelos Bankdis.

1365 D.C. - Fundação de Acordo

1389 D.C. - 3ª tentativa de invasão de Âmiem

1390 D.C. - Trégua entre os Senhores Infernais. Morte de Alvór XI da Moldânia. Os demonistas conseguem invadir Âmiem.

1391 D.C. - Fuga de Malim e corajosos aventureiros para Acordo. Plana é subjugada ao poder demonista.

1392 D.C. - A aparição do Mais Sábio.

1393 D.C. - Inicio da Jornada pela Unificação.

1402 D.C. - Morrigalti é vencido em Âmiem, ele é o 1º Príncipe do Inferno derrotado.

1403 D.C. - Batalha dos Mil Mártires (em Azanti) - resgate da pedra negra

1405 D.C. - Unificação. A Batalha Final acontece e se dá a Revoada dos Demônios (expulsão)

1406 D.C. - O Norte se liberta da dominação Bankdi, Filanti assume o controle de Azanti

1407 D.C. - O Sul se Liberta da Dominação bankdi

1420 D.C. - Invasão dos Dragões em Abadom

1449 D.C. - Morte do Mais Sábio

1450 D.C. - Fim da Unificação

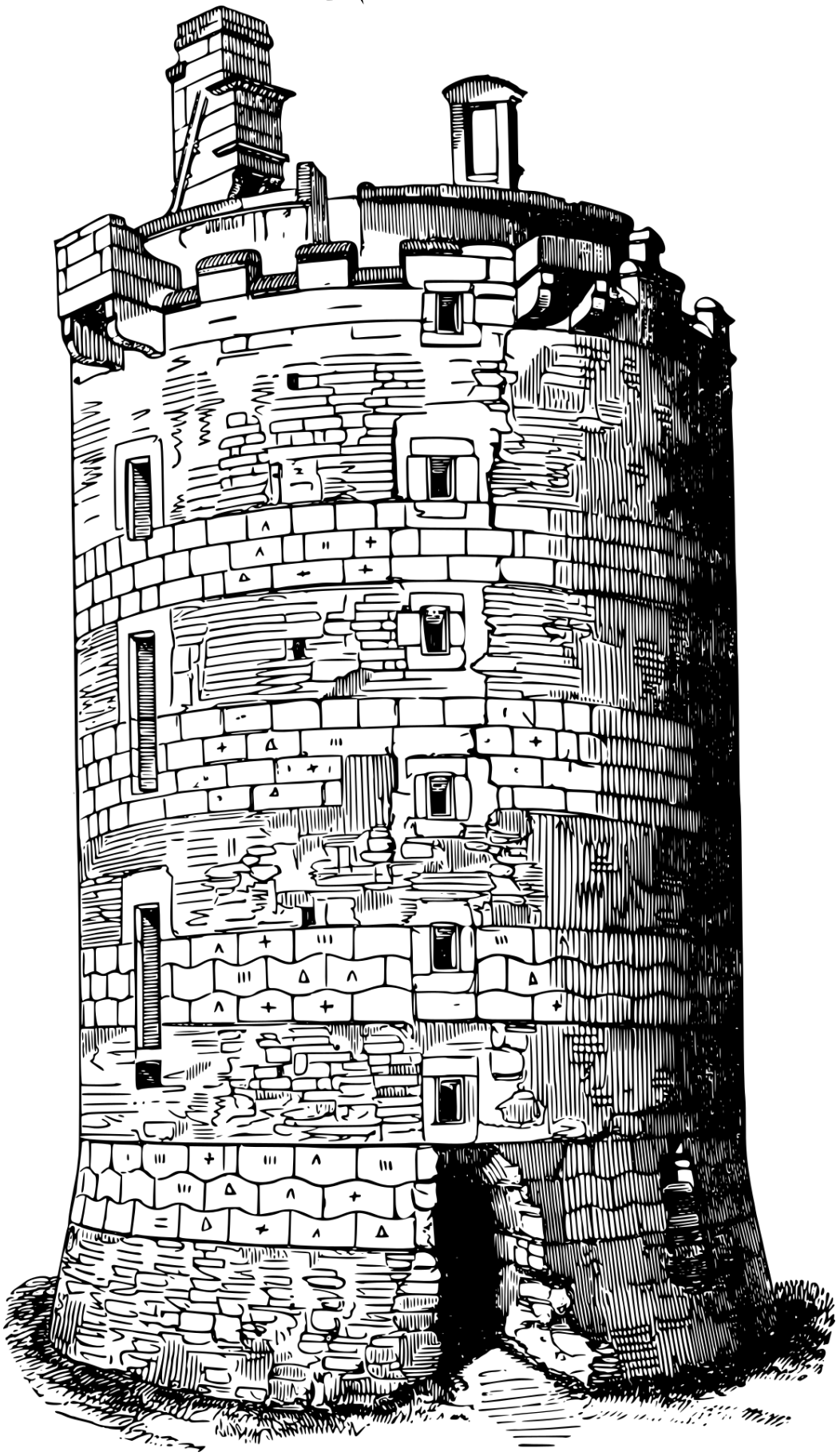
1451 D.C. - Grande parte das nações, começando por Verrogar, declararam sua independência de Saravossa.

1452 D.C. - A Moldânia se separa em duas nações, Calco e Conti.

1468 D.C. - Fundação de Portis

1500 D.C. - Data atual

Epílogo



5 Epílogo

Donatar, outono de 1500 D.C.

O som arrastado e intermitente produzido pelo atrito entre a ponta úmida da pena e o pergaminho de pele de carneiro, preenchia todo o aposento. No centro, um corpo pequeno e frágil, com seus longos cabelos brancos, debruçava-se sobre uma pesada mesa de carvalho, rabiscando as grossas folhas de um livro em um ritmo frenético, como se cada frase fosse a última.

Já tinha quase cinquenta anos desde que o velho escriba resolvera dedicar toda a sua vida a registrar uma história, um testemunho da fascinante e conturbada terra na qual vivia e os anos de confinamento só fizeram piorar sua já debilitada saúde.

Agora, toda simples respiração tornara-se um árduo esforço pela sobrevivência, causando-lhe terríveis dores no peito, a cada dia que passava, sua vista cansada demonstrava sinais do desgaste e o tremular da chama da vela que iluminava seus manuscritos, fazia com que as letras parecessem vivas, sorrindo e dançando, como se zombassem de seu esforço, mas o velho tinha um objetivo, uma missão, e ele iria cumpri-la.

A cada pausa para respirar, o velho lembrava-se de seu antigo amigo meio-elfo. Eles haviam trabalhado juntos por quase meio século e frequentemente sentia falta de suas conversas em frente à lareira.

Graças a estes relatos, que o velho pode compor a maior parte de seu trabalho. Já fazia cerca de cinco anos que seu amigo falecera vítima da febre e, mesmo assim, o velho lembrava de cada frase sua como se houvessem sido proferidas momentos antes e isso lhe dava forças para continuar.

Enquanto escrevia, imagens de sangrentas batalhas lhe vinham à mente: A ascensão e queda de reis; A união e discórdia entre as muitas raças; templos construídos, destruídos e construídos novamente.

Histórias de um mundo vivo constituíam as lembranças dos testemunhos de seu antigo companheiro, que eram imediatamente transportadas para o papel, como se não houvesse ligação alguma entre sua memória e a pena que segurava.

O velho respirou fundo e uma tosse rasgou o silêncio como um trovão abafado, explodindo de dentro de seu peito em um ruído seco e sufocante acompanhado de uma dor alucinante que fez curvar-se ainda mais sobre a mesa e a cada nova tentativa de respirar parecia trazer consigo garras invisíveis que arranhavam sua garganta sendo acompanhada de uma grande dor.

Com uma voz fraca, saindo quase como um chiado, sussurrou ele:

– Tenho de aguentar... falta tão pouco!

Com a pena pesando mais a cada letra, rabiscou a última vírgula, a última palavra e, por fim, o último ponto.

– Enfim... está terminado!

Sussurrou novamente, dessa vez não ouvindo sua própria voz.

O velho fechou o grosso livro e ficou durante algum tempo observando a capa, foi a última vez que contemplava aquele título. Claro, aquela era apenas uma pequena parte; outras histórias deveriam ser contadas e outros livros escritos, mas não por ele. O velho escriba havia feito a sua parte, havia cumprido a sua missão.

Apesar de todo o seu esforço, infelizmente ele não testemunharia a continuação de seus registros e nem conheceria seus autores, pois o fechar do livro viera junto com seu último suspiro, que agora repousava seu corpo abatido sobre a sua maior obra: um livro grosso com capa de couro, cujo título – escrito com belas letras douradas – denunciava a importância de seu conteúdo.


RPG
Tagmar
Novo Porto
Floresta de Arkar
Torbel
Floresta de Torbel
Conti
Calco
Pino
MONTES IPUNI
Muli
Malocai
Quizes
Rio Dega
Rio Basilo
Sarawossa
Cavum
MONTES DEGAS
MONTES BASILOR
SERRA DE PINO
Cidades Estado
Bassani
Ender
Plana
Omarge
Torojal
Balistro
Rio Ladmi
Estepe
Serra de Saupami
Porto Velho
Saupami
SERRA DE ENDER
CADEIA AZANTI
Rio Lana
Aradelis
Virenas
Tanus
Azanti
RECIFES DE GANDARA
FLORESTA DE ABERDIM
Zanta
Caleonir
Abrasil
FLORESTAS DE MELGUNDI
Grabo
Mirval
Fetor
Cipa
Rio Cipa
Condado Elfico de Linati
FLORESTA DE RALTRIL
CORDILHEIRAS DE KEES
Coberae
Pratissi
Agrapia
CADEIA FILANTI
Acordo
Rio Norte
Toria
Portis
Ruinas Moldazi
MONTES RALTRIL
Runa
Quessedir
Minas Mon
Ambernita
Filanti
Rio Lamina
Porto Aurea
Palom
Pontalina
Pechara
Portis
Porto Livre
Rio Sul
Almar
Povarina
Rio Topea
Verda
Chats
FLORESTAS DE ALMA QUNDAM
Estenorial
Maginor
Pico de Prussel
Rio Mana
Calisto
Pacri
CORDILHEIRA DA NAVALHA
A ILHA
Mutina
FLORESTA DE CIRONDI
Rapso
FLORESTA DE CALISTO
Capela
RECIFES DO TUBARÃO
Abadom
MONTES PALOMARES
Litoria Nova
Obrem
Luna
Franges
Rio Balse
LAGO DENEGRIO
Litoria
Varteli
Fontenoval
Rokol
Fleuter
Lagia
Dariati
Magiara
Sadon
Lubliama
Caliana
FLORESTA DE FIORNA
Porto Coral
MONTES MONCURIANOS
Dartel
ou
TERRA DAS BRUMAS
Sula
Marana
Lutrucia
Seviala
MONTES CRASSIOS
Dameste
Rio Brual
Chipara
Verrogar
Crassia
Rio Nebo
Ingru
Aberdim
Sensera
MONTES SOLOMOR
CAMPO BRANCO
FLORESTA FINLARIL
MONTES TREVAS
Portiara
Porteval
DESERTO DE BLIRGA
Treva
FLORESTA DE MARVIOM
Torre de Edelmar
Torre de Melram
Montes Dourados
Altarape
FLORESTA EDELNUR
Âmiem
FLORESTA MELRAM
Calinior
Levânia
Sika
Igara
Léom
Torre da Mama
Vale de Vandrill
Rio Aura
FLORESTA BRINDEL
Isalibel
Mama
Rio Aurim
Beruni
MONTANHAS XARAR
FLORESTA LAUDIS
FLORESTA DE AVENA
Tanue
Dantsem
Torre de Aldram
Eredra
Samor
Serfa
Novini
FLORESTA DE KENDER
Ludgrim
Grima
Donatar
Itéria
Rio Sevides
Efrim
Forte Galatel
Floresta de Tambar
Balinor
Rio Lias
Diam
FLORESTA DE SILTAM
Rio Galatel
Rio Sevides
Eldair
Vale de Samuta
Brual
Timor
Rio Odem
Rio Ourik
Mesolom
Pirgos
Rio Alem
Rio de Prata
Rio Bruma
Citira
Rio Farnos
Anfis
Agrimir
Iiurna
MURALHA DE SANGUSTA
OS MONTES
Arena dos Montes
Arena do Lagrima
BAÍA DE LIÊM
Aarom
Arena de Cayine
Terras Selvagens
Lar
Elbrat
Rio Lagrima
Katalor
Calquis
Caterim
Batelmor
Rio Certamin