



Autores

Por parte do Tagmar 1: Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum Pache de Faria

Dos novos textos do Livro de Introdução à Ambientação (base deste livro): Nelson Rodrigues, Luigi de Menezes Piccolo

Dos novos textos e revisão: Alan Emmanuel Oliveira dos Santos, Alesso Sartorelli, Caio Mizerkowski, João Paulo M. de Castro C, Jose Rotondaro e Samuel Oliveira de Azevedo

Capa

Licínio Souza

llustrações Internas

Eliane Bettocchi Godinho, Ygor Moraes Esteves da Silva, Thais Quintela de Linhares, Domênico Niemeyer Gay, Alan Emmanuel Oliveira dos Santos

Revisão

Alisson Diorgenes Vasconcelos

Coordenação

Alan Emmanuel Oliveira dos Santos e Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 20/1/2016 e disponível para download gratuito em www.Tagmar.com.br

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-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil.

Ticenciamento

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 sobdemanda: esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sobdemanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
 - 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;
 - 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;
 - 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	5
	1.1 Prólogo: Extratos do "Livro de Maudi"	
2	A História de Tagmar	12
3	Os Deuses de Tagmar	24
	3.1 Blator	24
	3.2 Cambu	24
	3.3 Crezir	24
	3.4 Crisagom	25
	3.5 Cruine	25
	3.6 Ganis	
	3.7 Lena	25
	3.8 Liris	 26
	3.9 Maira	26
	3.10 Palier	 26
	3.11 Parom	
	3.12 Plandis	
	3.13 Quiris	
	3.14 Selimom	
	3.15 Sevides	
	3.16 Tanis	
4	Cosmologia	30
	4.1 Relatório ao Grande conselho da Levânia sobre os fragmentos de textos encontrados no	
	Deserto de Blirga	30
	4.2 Sobre os céus e a terra	7234
5	As Regiões de Tagmar	36
	5.1 Geografia	37
	5.2 Clima	37
	5.3 Região dos Reinos	38
	5.4 Região das Terras selvagens	55
	5.5 Região do Império	60
6	Os Aventureiros	64
	6.1 Raças para Role-play	
	6.2 As Profissões para Role-play	68
7	Calendário de Tagmar	74
	7.1 Introdução	74
	7.2 Calendário	74
	7.3 As luas de Tagmar	76
	7.4 Dias comemorativos	77
8	As Línguas de Tagmar	80
	8.1 Região dos Reinos	80
	8.2 Região das Terras Selvagens	
	8.3 Região do Império	
	8.4 As línguas, idiomas e suas variações raciais	
	8.5 Outras línguas	
9		
	O Considerações Finais	
- '	10.1 Como você pode Ajudar no Projeto Tagmar	
	- F 3	

Introdução



1 Introdução

Saudações, jovem aventureiro!

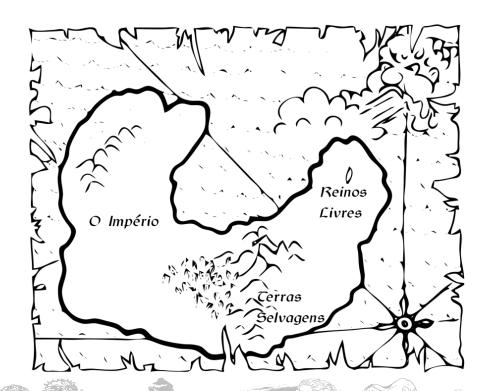
As páginas a seguir têm o objetivo de servirem como a "primeira porta". Este livro será como um arauto que guiará você, leitor, numa viagem panorâmica através de um universo novo e mágico. Aqui, encontramos um mundo maravilhoso repleto de aventuras e perigos.

Este mundo chama-se Tagmar (pronuncia-se Tág-mar). Ele foi criado a partir do caos e pelo poder dos grandes deuses. Neste lugar, o ar, a vida animal e vegetal, o sol e as luas, os mares e oceanos e muitas outras coisas são semelhantes às da Terra em que vivemos. Mas aqui nós dividimos o espaço com elfos, anões e pequeninos; além de inúmeras raças e criaturas mágicas e selvagens como: dragões, demônios, orcos, gigantes e outras feras. Mas não estamos totalmente indefesos, existem guerreiros em belas armaduras, rastreadores sorrateiros e discretos, ladinos sagazes e magos incríveis. Há bardos astutos e bem informados, além de sacerdotes fiéis e poderosos. Todos eles tornam-se grandes aventureiros na luta contra as forças da destruição e do caos. E você pode ser um deles!

Tagmar possui vários continentes, ilhas e miríades de locais incríveis e mágicos. Porém, neste livro, consta uma breve descrição do continente batizado por seus habitantes como Mundo Conhecido, mas que também podemos chamar de Região dos Reinos, ou, simplesmente, "Os Reinos". Além de conter também uma síntese das regiões próximas, chamadas de Terras Selvagens e o Império.

Neste livro, há também um resumo sobre os grandes deuses que forjaram Tagmar somado a um relato sobre a história do mundo e sua criação. Esta é uma terra onde a magia e os milagres são a realidade nua e crua. Estes podem manifestar-se como uma ameaça nos dedos flamejantes de um viajante desconhecido, bem como nas entranhas de monstros estranhos e ferozes, ou como uma luz curativa, ou ainda, uma força construtora e aliada nos percalços que surgirão através da jornada.

Leia este livro com atenção e saiba que aqui é apenas o começo. Tagmar não pode ser descrito em poucas páginas e talvez milhares ainda não bastem. Isso porque esse mundo é feito de imaginação e força de vontade, nem mais, nem menos real do que qualquer coisa que você conheça ou sonhe. Mas ele é mais poderoso e eterno... como são os mitos da mente. Tagmar é assim: a magia existe, os deuses também. Aqui vive o maravilhoso e também o terrível. Portanto, seja cauteloso! Este é um mundo de aventuras, riquezas e glória; mas também de mortes, maldições e criaturas horríveis. Viva entre o sonho e o pesadelo, entre a esperança e o desespero. Viva, leitor, em Tagmar.



1.1 Prólogo: Extratos do "Lívro de Maudí"

"No princípio, na primeira pérola do cordão da existência, havia apenas as cores do caos. Seguindo a infinitude do para sempre, que era aquela primeira esfera, onde as luas contavam-se como todas e como nenhuma".

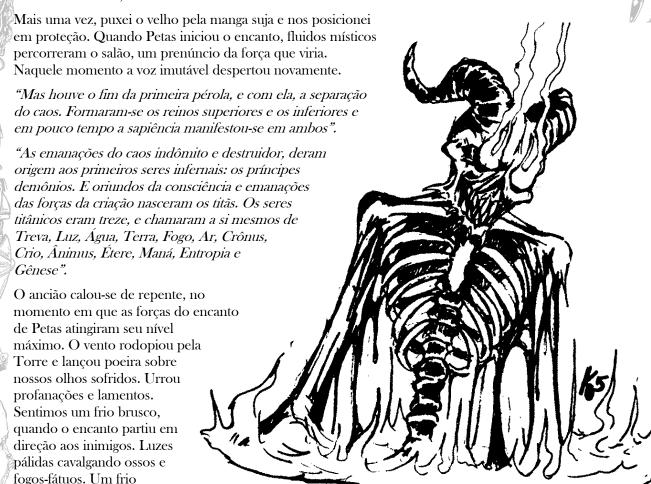
Ouvíamos aquelas palavras pela terceira vez, desde a fuga do acampamento bankdi. Os mesmos versos imutáveis, iguais tons de voz e ênfase, que reforçavam todo aquele inferno que estávamos vivendo... Parecia uma ironia poética do destino, ouvir sobre o caos primordial em meio a labaredas e mais labaredas bankdis.

A voz do velho tremeu mais um pouco e parou finalmente. Então o corpo ferido e trespassado por flechas negras caiu sobre meus braços doloridos. Arrastei-o para longe das janelas, onde ele dizia poder ver as multidões de seus fiéis. Pobre e senil criatura!

As setas negras zuniam sem complacência. Varavam as janelas e aterrissavam aos nossos pés. Aldrabar havia percorrido o chão cheio de escombros da torre em busca de projéteis utilizáveis.

- Temo que nossas aljavas não bastem para toda a fuga... Ele disse.
- Uma massa está vindo do sul! O grito veio dos andares superiores. O mago Petas, dependurado da janela mais alta, nos alertava. Os Bankdis convocaram suas legiões de demônios! Ele saltou com uma respiração curta para aterrissar entre as vagas de escombros e flechas partidas, e continuou:
- A frente está a quinhentos metros, mas os batedores já se encontram bem próximos.
 Ergueu o corpo magro e com ele a voz:
 Escondei-vos! Um encanto é necessário!

Aldrabar se espremeu ao chão. O rosto fino absorvia a poeira secular. Continuou a afastar o lixo e o entulho. Com isso, encontrava mais flechas e revelava estranhos desenhos no chão.



mortal e negro.

Provocado pela conjuração da magia...

— ...Negra! — Meus olhos atônitos não acreditavam no que eu via. Corri para Petas desesperado. Tentei fazer com que ele desfizesse o encanto profano. — Você usou magia negra! Estamos em uma missão sagrada! Você não tinha o direito! — Bravejei.

Mas, minhas pernas enrijeceram e minha corrida parou. Malditos fazedores de milagres... Petas transformou-me numa "meia estátua". Eu mal podia respirar. Lá fora o céu escurecera e o ar assobiava palavras malditas. Mais flechas entraram pela janela, cravavam-se nas paredes e exalavam cheiros podres. Veneno bankdi.

- O que está... maldição Petas! A torre está tremendo! Aldrabar gritou como se tivesse três pulmões.
 Petas teve que abandonar a posição conjuratória e libertou-me da paralisia.
- Está feito! Sua voz nunca esteve tão consumida. Metade dos demônios e hordas foram banidas. Mandei-os para os níveis mais inferiores do Caos Infernal.
- Idiota... Tentei sem sucesso controlar a raiva ardente. Sabe que estamos escoltando um homem santo. Quer trazer a ira de seu deus sobre as nossas cabeças? É isso que quer!? Você e essa magia podre?
- Você sabe que não temos escolha! Sua voz, a face, os pulmões, tudo nele parecia enfraquecido. Um fio de sangue escorreu dos ouvidos do mago. A Seita Bankdi é muito mais do que pensamos ao aceitar o trabalho. Há! Ele esfregou as mãos nas têmporas e nas orelhas e ficou um pouco a rir para os dedos vermelhos Nos disseram: "um pequeno grupo de fanáticos que quer erradicar todas as religiões mais antigas"; "uma meia-dúzia de ignorantes"; "poder nenhum..." cuspiu para o lado. O sangramento aumentava. Eu li a mente de um deles quando estava lá no alto, na janela. A Moldânia Superior já não conhece os antigos ritos. Todos os cultos derivados da história antiga foram esquecidos. Malim apontou para o velho é um homem santo? Sim; é verdade. O último que ainda vive. O último representante da adoração ancestral. E nós estamos carregando-o por planícies de demônios e venenos. Dominadas por forças incompreensíveis que podem nos esmagar como insetos!

Calou-se nesse ponto e eu também não disse nada. Petas tinha toda a razão. Carregávamos a história do mundo conosco. Um mundo que queria esquecer essa história.

"Depois de pérolas e mais pérolas de infinito horizonte, as mudanças vieram. A descendência dos titās trouxe os deuses à existência. Estes filhos desejaram unir-se às criaturas dos reinos inferiores. De sua união surgiram os titās-segundos. Naquela época deu-se a primeira discórdia. Quando deuses e titās-segundos uniram forças contra os criadores e trouxeram ordem ao universo. Foi o início da Lei".

O velho Malim falou essas palavras e caiu para o lado, como que adormecido. O ar ficara pesado com suas declarações. Entristecido, pensei em quanta coisa se perderia com a morte daquele homem.

Aldrabar interrompeu minha divagação com gritos alarmados:

– Na janela! Bankdis na janela!

Eles se multiplicaram em instantes. Eram muitos. Surgiam de todos os cantos. As hordas escalavam os muros altos da torre e se arremessavam da janela sobre nós. Minha espada refletiu minha ira e corpos bankdi começaram a ganhar o chão.

- Petas! A janela! Você tem que fechar a janela! Eu alternava entre inspirações e golpes decepadores. Belador, minha espada, cintilava azul pungente. Excitada enquanto cortava a carne inimiga como se não precisasse de meu braço. Aldrabar refugiou-se com o velho atrás de uma pilastra caída. Retornou todas as setas recolhidas aos seus antigos donos. Seus disparos mortais cortavam o ar sempre encontrando seu alvo.
- Cuidado! Mas o aviso de Petas chegou tarde demais. Meu corpo foi arrastado pelos ventos destruidores que se formaram. Escombros foram erguidos do chão e iam se chocar contra as janelas. Aldrabar foi quem me segurou. Se não fosse sua mão amiga meu corpo teria se juntado às dezenas que foram arremessados junto com o monturo. Uma barreira formou-se. Vermelha com o sangue, vísceras e membros partidos e sepultados ali para sempre.

O tornado cessou. Ainda foram necessários cinco golpes e duas flechas para que o salão ficasse livre de vida inimiga. Petas cambaleou por entre os corpos até finalmente cair de joelhos. Exausto e pálido.

— A barreira não vai... aguentar muito tempo! — Havia sido muito esforço. Mais sangue jorrou. Seus ouvidos e olhos vertiam o precioso líquido da vida. — Pelos deuses! Precisamos... dar um jeito de sair! Não podemos perecer neste lugar de trevas! — Segurei-o pelo ombro. — Sente-se. Descanse um pouco enquanto averíguo Aldrabar e o velho.



A torre tremeu novamente. Seus fundamentos ameaçavam ruir e nos tragar. Cascalhos caíram do teto e as rochas que bloqueavam a janela desprendiam-se e rolavam pelo piso. Percebi, naquele momento que Petas chorava. Tudo pareceu mais negro e sem esperança.

Aldrabar gritou:

— Um alçapão! — Vi-o revirar os destroços e afastar uma rocha — Maudi! Venha, cá! Tem um alçapão aqui, rapaz!

Atravessei o salão esforçando-me para esquecer o chão trêmulo, o medo incipiente e os cadáveres que pareciam chamar reforços e clamar por vingança. Juntos afastamos pesos, vigas de madeira e outros destroços. A esperança reacendeu nos olhos quando vislumbramos a porta no chão. Petas se aproximou quase a se arrastar.

- Será mesmo... uma saída?
- Não sabemos ainda. Forcei o grande puxador de metal para cima. Aldrabar, ajude-me aqui.

Puxamos com todas as forças até quase o corpo estalar. O ferro gemeu e resistiu mais que nossos músculos. Finalmente a vontade e o desespero foram mais fortes e o portal cedeu. Caiu de lado para revelar as entranhas da terra. A partir de poucos degraus que serviam de entrada um túnel rochoso se estendia indefinidamente. Senti a alma congelar no meu corpo. O ar que bafejava o rosto era antigo, milenar, talvez nunca respirado. Arrepios percorreram minha espinha ao pensar em maldições e lugares que não se deve nunca, jamais, profanar. Recuei.

Não podemos ter medo, Maudi. Não podemos.
 Petas passou por mim cambaleante. Venceu os primeiros degraus em direção ao inferno escuro e desconhecido. Aldrabar carregou Malim e repetiu os mesmos passos de coragem.

E eu? Por todos os deuses! Fiz o que tinha que fazer: segui-os.

- Vocês... abaixem as cabeças. Ouvi quando Petas falou a Aldrabar e Malim. Alcancei o puxador do calçapão com as mãos e o fechei. A única luz que possuíamos se extinguiu.
- Você também, Maudi. Tenha cuidado. Ele disse. Vou selar o alçapão com magia e disfarçá-lo o melhor possível. Mas teremos de nos mover depressa. Com esse encanto feito, o das janelas será automaticamente cancelado. É a ordem das malditas coisas.



Encolhi-me junto à parede úmida e repleta de musgo. Refreei vômitos. Petas sussurrou: — Agora. — O alçapão pareceu se amassar sobre nós. — Eles terão que cavar ao redor para nos pegar. Vamos, rápido!

A magia sobre o entulho se desfez. O som das pedras desmoronando chegou até nós. Como um ribombar das piores tempestades. Os gritos animalescos dos demônios encheram o ar e congelaram nossas almas. Éramos puro medo.

Avançamos através das trevas durante mais tempo do que posso lembrar. Malim estava ausente e silencioso. Quando recomeçou a falar o tom foi como se estivesse numa grande praça tranquila.

"Cinco Titas fugiram para além da Lei e do Caos. Quatro deles deram forma aos reinos elementais de Aqua, Terra, Fogo e Ar. E o quinto, Étere, ocupou o vazio entre eles.

"Outros, em sua tentativa de fuga, uniram-se ao universo material criado pelos deuses. Este foi o destino de Ânimus, Maná, Entropia, Crio e Crônus. Outros dois foram capturados e subjugados: Treva e Luz.

"De Gênese, nada se sabe. Nem verdades, nem lendas.

"Com o fim da guerra, os deuses criaram os reinos materiais. Estabeleceram a lei e a ordem em meio ao caos. Quanto aos titãs-segundos, sabe-se apenas que vagam através das dimensões. Percorrem todas as pérolas dos mundos sem motivo que nos seja permitido saber".

A terra principiou a cair sobre nós. Como uma chuva barrenta. Bocados caíam aos montes. As criaturas enfiavam suas garras através da terra, na tentativa de nos tirar a vida. Petas parou, fazendo com que ficássemos todos juntos. Uma massa medrosa. Esperançosa de uma morte rápida.

Meus amigos... a morte se aproxima.
 Petas não falava baixo, nem com cuidado. Já não havia necessidade de fugas ou esconderijo.
 Não espero que acreditem no que vou dizer, nem que atendam

meu pedido. — O teto caía em profusão: rochas, musgo e raízes de árvores de uma terra desconhecida. O medo caminhava cada vez maior. Eu podia sentir a presença do Mal sobre nós. Pelo menos dois milhares de inimigos ansiavam por nossas mortes. Não havia fuga possível.

- Escutem! Petas falou mais alto.
- Só temos chance na magia antiga. Na magia ancestral que nem mesmo os mais poderosos magos se atrevem a usar. Meu corpo gelava. Eu tentava cuspir a terra que caía sobre o rosto. Em desespero eu desejava apenas sair dali. Uma morte horrível ficava mais perto a cada respiração.

Eu e Aldrabar fizemos silêncio durante aquele pouco tempo em que tentávamos entender a proposta desesperada de Petas. Era uma concordância. Faríamos o que quer que fosse para nos tirar dali.

- Você será o recipiente do encanto, Maudi. Seu corpo é o único resistente o suficiente para suportar a... magia.
- Eu não entendo...
- Sairemos todos daqui Aldrabar, mas apenas em espírito. Seremos quatro almas a ocupar o corpo de Maudi. Nossas carcaças serão abandonadas aqui enquanto a magia transportará um único corpo através das dimensões até um lugar seguro. Talvez na sua casa Maudi?

Não respondi. Não poderia. Era um absurdo enorme tudo aquilo. E ao mesmo tempo, aceitaríamos qualquer coisa, qualquer acordo, que nos tirasse dali.

- Sim. - Eu disse por fim.

Aldrabar gemeu. Indeciso entre a loucura do mago e a morte nas garras dos demônios.

— É nossa única chance Aldrabar! — A voz de Petas tremia. — Juntem as mãos! — Ele gritou. Sua voz sobrepondo-se aos urros e escárnios que agora enchiam o túnel ao avançar sobre nós. Olhos ferozes, dentes trincados e garras. Sedentos, cada vez mais perto...

Os demônios precipitaram-se sobre nós no momento das últimas conjurações. O mundo partiu-se. Enxergava em quatro formas, quatro corpos, quatro mentes. Pude sentir quando as garras penetraram nos corpos quase vazios, momentos antes de partirmos. Nossas almas foram transportadas através do corpo daquele a quem chamavam Maudi.

Enquanto escrevia estas linhas era necessário manter-me separado dos outros. As recordações de Maudi revelariam ao meu povo a história oculta. A Verdade que deve, um dia, ser dita.

Já se vão cinquenta anos na esteira do tempo. Meio século desde os acontecimentos que foram narrados nestas folhas amareladas. A seita bankdi já praticamente não existe e as pessoas do mundo material seguem um deus humano. Reverenciável por ser sábio. Mais sábio do que qualquer homem alguma vez já foi. Devo encerrar, por enquanto, esse manuscrito. Retornarei a ele quando outras memórias aflorarem e tiverem, por direito, de ser reveladas. Imortalizadas em papel para um dia poder serem ditas inteiras e em sua total verdade.

Por enquanto, urge que o mundo desfrute da paz que só um homem incomum pôde conquistar.

O homem que é quatro... e UM.

Maudi, Aldrabar, Petas e Malim.

UM.

À História de Pagmar



. A história de Tagmar

Primeiro Ciclo ou O "Tempo das Névoas"

A criação de Tagmar, e mesmo de sua dimensão, se deu no período conhecido como "Primeiro Ciclo" nome proposto por magos e eruditos de Portis, muito tempo antes da Grande Falha ou de qualquer lembrança ou registro, mesmo élficos. Sabe-se que nessa época longínqua, onde mesmo as coisas mais simples, como: o ar, as rochas e as estrelas ainda não existiam, havia apenas os poderosos titâs e os primeiros demônios. O caos imperava total e absoluto entre estes seres de poder e conhecimento imensos

Dos titas, nasceram os deuses de Tagmar e os soberbos dragões. Mas os deuses desejaram o fim do caos é passaram a odiar seus genitores. Da união dos deuses com os seres infernais, surgiram os titas segundos. Os deuses então juntaram forças com seus primeiros descendentes e se ergueram contra os senhores do caos. No fim, a ordem prevaleceu e os titas primordiais foram derrotados.

Como resultado da guerra, os deuses fizeram sua primeira grande criação. Da essência dos titãs, criaram o Plano Material e tudo que nele existe: o céu, a terra e todos os seres que percorrem estas perigosas paragens. Embora tudo isso pareça um mito, semelhante às entidades mágicas que dominaram a imaginação dos homens na Terra antiga, em Tagmar eles são, de fato, reais.

Para a maioria dos povos, contudo, a narrativa da criação é um completo mistério. Tempos sem fim passaram desde os acontecimentos que deram forma a rochas, mares e continentes. Mesmo as culturas mais antigas de Tagmar perderam a história completa da criação (esse, ao menos, é o pensamento corrente). Por isso, o Primeiro Ciclo é conhecido também como "O Tempo das Névoas". Uma época de que muito pouco se sabe e da qual, muitas vezes, é melhor não falar.

No entanto, há rumores de alguns sábios que conhecem muito mais sobre a história da verdadeira origem de Tagmar. Indivíduos muito raros que carregariam consigo os mistérios da gênese do Mundo Conhecido. Mas a verdade é que poucos acreditam que o conhecimento verdadeiro possa ter sobrevivido ao período posterior, conhecido como o Segundo Ciclo ou "O Tempo dos Filhos".

Segundo Cíclo ou "O Tempo dos Filhos"

Findando a primeira era, das essências dos titas derrotados, houve a primeira criação, a criação das coisas materiais. Este foi o início do Segundo Ciclo, ou Tempo dos Filhos, que compreende o período entre a criação de Tagmar e dos mortais, isto é: dos elfos, anões, humanos, pequeninos e todos os seres viventes, que vai até o advento da Grande Falha e a revelação dos deuses.

Este foi um período de provações. Depois que concluíram a criação, os deuses partiram. Decidiram se afastar e permanecer alheios às escolhas dos seus filhos. Fizeram isso na esperança de que a verdadeira fé – a que confia totalmente, mesmo na ausência de provas – florescesse nos corações dos mortais. Durante longos tempos, os habitantes de Tagmar não tiveram prova alguma da existência dos seus criadores. Os relatos da guerra contra os titãs, a origem dos deuses, a criação do universo e a existência dos demônios tornou-se pouco mais do que lendas e mitos.

Mas os filhos receberam um dom precioso: a capacidade de aprender. E eles aprenderam. Do estudo dos quatro elementos e da vida, aprenderam as coisas mundanas. Do estudo de forças naturais e místicas, aprenderam a magia. E o conhecimento se difundiu através do mundo. Cidades de raro esplendor e glória foram erigidas, reinos e impérios floresceram, o conhecimento e as artes foram aperfeiçoados à exaustão. Os mortais chegaram ao apogeu da sua sociedade.

Porém, as coisas não foram como os criadores esperavam. Os fiéis servos dos deuses que existiam esforçaram-se em vão para espalhar sua fé e disseminar suas crenças. Com o afastamento dos seres divinos, os filhos tornaram-se orgulhosos, soberbos e poderosos usuários da magia; assim, caminharam cada vez mais longe da fé autêntica. Muitos deles consideraram-se deuses e impuseram seu domínio sobre os outros povos através da força e da magia. Por fim, a guerra se alastrou pelo mundo. Conflitos que duraram mais do que os escritos remanescentes permitem traçar. Embates sangrentos que deixaram

milhões de vítimas. Incontáveis vagalhões élficos, turbas anãs e exércitos humanos digladiaram-se em batalhas colossais que envolveram magias e poderes nunca vistos. São produto dessas batalhas, alguns dos recantos e ruínas mais impressionantes e mortais de toda Tagmar.

Os deuses assistiam seus filhos caminharem rumo à destruição. E quando tudo parecia perdido, os senhores do céu resolveram intervir. Para disciplinar suas criaturas, fizeram-se conhecidos mais uma vez e trouxeram ao mundo a energia avassaladora de sua presença. O furor dos deuses varreu o mundo de um extremo ao outro. O Grande Terremoto, batizado como O Cataclismo, ou a Grande Falha, destruiu cidades e impérios, aniquilou milhões de vidas, esmagou reinos infiéis, queimou o conhecimento e a memória e deixou profundas cicatrizes. Continentes inteiros foram tragados pelas águas, partidos ao meio, ou reduzidos a ilhas e arquipélagos. Um mundo glorioso foi devastado, mas finalmente reconheceu a autoridade e poder dos verdadeiros deuses. Eles voltaram a Tagmar para marcar o fim do Segundo Ciclo. Desde então, o mundo jamais foi o mesmo.

Terceiro Ciclo ou "Tempo das Mentiras Infernais"

Interlúdio

Caro leitor, o número de acontecimentos que se sucedeu ao grande cataclismo nas várias regiões de Tagmar é demasiado grande para citar e descrever neste livro. No entanto, deixa-se um resumo do que aconteceu na *Região dos Reinos* como amostra do que se pode encontrar nesta rica ambientação.

Introdução

"[...] o Terceiro Ciclo também é referenciado pelo fim da influência élfica e anã sobre Tagmar e pela consequente ascensão das nações humanas. Os elfos e anões buscaram a reclusão; os humanos, a expansão. A animosidade entre as diferentes raças cresceu e é motivo de preocupação em muitos locais.

Após o Cataclismo, seguiu-se uma época de grandes migrações. A maioria dos sobreviventes percorreu o mundo em busca de um novo lar. Essas migrações de: grandes massas, diferentes raças, culturas e pensamentos, porém, língua e religião semelhantes, deram origem aos reinos que foram os embriões das nações atuais. Nessa época, infelizmente, também foi marcada pela revelação demoníaca. Os príncipes infernais cravaram suas garras muito fundo em Tagmar, deixando feridas que, na pior das hipóteses, nunca se fecharão.

Sinto que é importante destacar outra vez que, quando os sobreviventes do Cataclismo reestabeleceram seus lares e tentaram voltar à rotina perdida, nasceu a Seita. Um culto pagão que reverencia as criaturas infernais e prega uma versão demoníaca da criação de Tagmar, executada por demônios e não pelos deuses, bem como a dominação dos humanos sobre todas as outras espécies.

Naqueles dias de escuridão, esteve-se bem próximo da dominação infernal de uma parte expressiva do mundo de Tagmar. A Seita se espalhou como uma praga na nossa região. A cada batalha, maior era o número de adeptos e maior era a presença infernal no continente. Alguns reinos, hoje desfrutando de riqueza e paz, chegaram a ser completamente subjugados pelas legiões de demônios.

Mas graças à intervenção dos deuses, na pessoa de um poderoso líder, que a esperança retornou aos corações das diversas raças. O homem conhecido como O Mais Sábio guiou os exércitos, uniu os povos e comandou a vitória sobre os príncipes infernais. Durante os 57 anos vividos à sua sombra quase todas as fronteiras políticas foram extintas. Países como Plana e Verrogar deixaram de existir durante esse tempo. Outros, como a Moldânia, desapareceram para dar origem a novos reinos. Essa época ficou conhecida pelos eruditos historiadores como o Período da União.

Mas meu coração pesou quando observei o fim de tal equilíbrio, junto com os últimos suspiros do Mais Sábio. Depois de sua morte seguiu-se dois anos de guerras e discussões e, por fim, a União esfacelou-se dando origem a novos reinos e reerguendo fronteiras e rixas políticas. As desavenças políticas, a ganância e o orgulho tem ainda culminado em guerras e invasões em várias partes do mundo. Assim, pode-se dizer que Tagmar caminha sobre um fio tenso e frágil prestes a partir-se em um abismo negro e profundo.

Por isso mesmo, embora a região agora conhecida como a Região dos Reinos, no presente, desfrute de relativa paz e estabilidade; alguns eruditos e magos afirmam que a aparente vitória sobre a Seita não passa de uma mentira. De fato, muitos aguardam, com grande apreensão, o ressurgimento das hostes demoníacas.

Faço votos para que eles estejam errados e que Ludgrim faça parte da construção da paz. Mas se eles estiverem corretos, faço votos para que Ludgrim faça parte do bastião que defende a vontade dos deuses."

Donatar, outono de 1500 D.C.

Kerdal Güindram

O Império dos Moldas

"De onde vieram os Moldas?" Essa é uma pergunta que ainda não foi totalmente respondida. Mesmo depois de minuciosas pesquisas feitas em Saravossa sobre o Tempo das Migrações. Sabe-se que eles chegaram ao grande Vale do Frefo (atual Calco) cerca de duzentos anos após o Cataclismo.

Sendo assim, o período de assentamento molda e o crescimento de sua força com o subsequente nascimento do reino da Moldânia são muito estudados. Deste modo, o fruto desta pesquisa foi organizado e condensado pelo erudito Robermar no tomo intitulado "Os Moldas", podendo ser encontrado nas principais bibliotecas da *Região dos Reinos*.

Contudo, a força ou acontecimento que os levou para o norte e qual a conexão dos moldas com os povos antigos de Tagmar são elementos nebulosos e desconhecidos. O mais provável é que fossem refugiados de algum império caído. Assim, alguns eruditos especulam que poderiam ser oriundos do lendário Império Central, destruído durante a Grande Falha e cujo local de origem está nas *Terras Selvagens*, ocupado atualmente pelas Estepes Vítreas.

Outros, por sua vez, resgataram relatos de uma grande guerra ocorrida na região do *Império*, seguida da queda do chamado Império Híctio, o que poderia explicar sua origem.

Independentemente de sua origem, no ano de 205 D.C. (Depois do Cataclismo) as primeiras tribos moldas chegaram ao vale do Frefo. Eram cerca de trinta, comandadas por sacerdotes e guerreiros poderosos. Esse povo possuía conhecimentos bélicos e tecnológicos extremamente elevados para a região tais como táticas militares e técnicas de forjaria bastante avançadas. Assim, foram esses conhecimentos que os ajudaram a sobreviver no maléfico Vale do Frefo. Aquela era uma região dominada por toda sorte de monstros. Os orcos possuíam dezenas de acampamentos em montanhas e colinas próximas. E estes eram comandados por um poderoso tirano orco chamado Korumba, o ceifador de elfos.

Korumba governava seu povo monstruoso a partir das profundezas da fortaleza de Saravos, "a pedra do norte", em élfico. O lugar foi tomado de um grupo de elfos que defendiam a região bucólica do rio. Sucumbiram, porém, aos ataques dos orcos e perderam a fortaleza de pedra e a madeira nobre. Saravos se tornou o covil de monstros e feras que fizeram dela o ponto de partida da sua expansão no Vale do Erefo.

Quando os moldas chegaram, ela já estava sendo controlada por Korumba e seus seguidores. Após vários conflitos, o povo humano se refugiou ao leste — região do atual reino de Conti — à beira do Lago Denégrio. Fundaram a sua primeira cidade, Moldazi, que significa "dos Moldas". Ali cresceram e prosperaram, apesar de avizinhados pelo maléfico governante que, ao passar dos anos, também expandiu seu território.

Durante esse período, houve a comunhão com outras raças, exiladas do outrora pacífico vale. Anões, pequeninos e elfos aproximaram-se dos moldas, instalando-se perto de Moldazi. Mesmo com a forte tradição guerreira deste povo, os moldas não estranharam ou temeram o estudo da magia, o que não era comum de acontecer nesta época com os povos organizados de forma tribal. Assim eles assimilaram as artes arcanas no seu dia a dia. A magia era uma poderosa aliada na defesa das terras constantemente ameaçadas de invasão.

Com o passar dos anos, Moldazi ficou conhecida como "O Refúgio" e passou várias décadas fechada em suas muralhas, construídas pelos mais experientes artesãos anões. Naqueles dias, por volta de 300 D.C., no berço de uma família nobre, nasceu Sivom. O jovem foi criado sobre a influência do tio Bazva, que era um poderoso guerreiro, e de sua tia, Anaes, descendente de meios-elfos e sacerdotisa de Selimom. Desde muito pequeno foi uma figura de grande carisma e futuro traçado.

Sivom estava convencido de que o isolamento de Moldazi no Lago Denégrio e a crescente expansão dos monstros no Frefo levariam o povo Molda à morte. Ele decidiu agir. Tinha como crença de que aquele povo estava destinado a combater para expandir e pacificar — dentro do significado menos gentil que se atribuí a esse termo — para sobreviver.

Assim, este humano atraiu a atenção dos sacerdotes de Blator e Selimom. Os seguidores desses deuses, ambos muito populares entre os Moldas, seguiram Sivom e lhe deram o título de Chefe de Guerra dos Moldas. Iniciaram-se os planos de ataque ao vale do Frefo e de conquista de Saravos. No mesmo momento foi forjada a espada de Sivom, batizada como Sagae a pacificadora. Esta espada simbolizava a união das raças, pois foi forjada pelos anões, incrustada com gemas mágicas fornecidas pelos elfos do norte e abençoada com sangue pelos sacerdotes pequeninos.

Abençoados por Blator, Crisagom e Crezir, os anos de guerra seguintes os levaram a conquistar grandes porções de terra e obrigar o recuo dos monstros em direção a Saravos. A região conquistada foi batizada de Sivonti, ou "Terra de Sivom". Infelizmente, pela corrupção sofrida pelo nome de Sivom nas gerações que se passariam, o nome da cidade acabou como Conti.

Iniciou-se, por volta de 340 D.C., a construção de Muli, porto que daria à aliança uma oportunidade de realizar o ataque definitivo a Saravos por mar. Utilizando a lingolie, madeira de lei resistente e adaptada ao clima quente da região centro-norte de Sivonti, os moldas construíram navios de guerra leves e velozes. Para a confecção das velas, utilizaram-se do pelo fino e resistente do dozecórneo, espécie de ovelha existente na região que tem doze pequenos chifres.

A aliança atacou em duas frentes: ao sul com batedores pequeninos e anões; ao norte, com a frota marítima comandada por Sivom e os nobres elfos. O cerco durou cinco anos. Finalmente, os guerreiros moldas tomaram a Fortaleza Saravos. Sivom lutou pessoalmente contra Korumba e lhe cortou a cabeça com sua Sagae. A longevidade do líder dos orcos, que dominou a região por quase duzentos anos, nunca foi explicada. Muitos acreditam que o estranho rei orco era, na realidade, um demônio ou criatura de poder equivalente.

Sagasta, o Trono da Alíança

Os elfos então se retiraram para florestas perto do Frefo e para Lirati, um vale no interior da grande floresta de Melgundi, ao Sul de Sivonti. Os Anões aceitaram cavar as rochas das montanhas centrais de Sivonti em troca de autonomia e comércio. Só os pequeninos inicialmente não aceitaram nenhuma faixa de terra, preferindo viver em regiões próximas ao Frefo ou aos humanos, mas bem mais tarde acabaram fundando a cidade de Abrasil.

Das ruínas de Saravos, nasceu Saravossa, a grandiosa capital dos moldas. No seu centro foram construídos os Jardins de Selimom, um grande bosque central com ligações para o Palácio Real, e as três principais edificações da cidade, os templos de Selimom, Blator e Palier. Inicialmente um povo guerreiro, os moldas foram aprendendo a aperfeiçoar o seu fraco conhecimento mágico com os elfos e, aos poucos, os adeptos humanos de Palier foram crescendo.

Sivom assumiu então, na necessidade de um homem forte que representasse a nascente união no norte, o trono de Saravossa: a Sagasta (conhecida como o Trono da Aliança). O reinado de Sivom não se prolongou muito, durando apenas seis anos, e em 351 D.C. o grande líder dos moldas morre, sendo os seus restos mortais enterrados sob os pés da Sagasta. Durante esse período houve grandes conflitos no entendimento de quem deveria suceder como governante do novo reino da Moldânia.

Após dois anos de incertezas, o jovem filho de Sivom, Calco, foi apresentado pelas Ordens de Selimom e Palier como possível sucessor do pai. A Ordem de Blator era contra, assumindo posição em favor de Balga, filho de Bazva e primo de Sivom. Porém, o povo aclamou Calco, herdeiro direto de Sivom, e os seguidores de Balga foram para Moldazi, na região sul de Sivonti. Esse conflito inicial, conhecido como

a Quebra da Aliança, marcaria os rumos culturais do futuro Império da Moldânia. Os seguidores do jovem Calco, educado por elfos nas artes arcanas e guerreiras, registrariam os seus ensinamentos criando assim a Escola Filosófica de Calco. Já os seguidores de Balga fundariam os conceitos principais da Escola da Guerra, cujo principal centro era Moldazi. Essas escolas não eram como as escolas e academias modernas de artes mágicas, sendo muito mais princípios filosóficos e políticos, no que tange a forma de governar uma nação.

O Reino da Moldânia

De 353 a 391, Calco governou com sabedoria e justiça, sedimentando as bases do que seria hoje o atual reino de Calco. Iniciou um forte processo de colonização no Frefo, nas costas do reino e na região centro-norte de Sivonti. Continuou a construção de Saravossa, criando o primeiro espaço fechado para estudos sobre magia. Também estreitou laços com os povos ocidentais do Frefo, agrupamentos de moldas que não se submeteram as guerras contra Korumba e nem a liderança de Sivom. Esses povos, que se agrupavam em pequenas cidades costeiras ou na margem leste do Frefo, foram convencidos por Calco que a união dos seus esforços ao nascente reino da Moldânia contribuiria também para a prosperidade daquela região. Nasceu, assim, em 342 D.C., nas planícies a oeste do Frefo, a União das Planícies, vulgarmente conhecida como Plana. Essa região, durante a primeira dinastia, sempre foi fortemente autônoma, tendo seu próprio exército e decidindo seus rumos sozinha.

Calco contrai, em 389 D.C., uma moléstia mística durante expedições em Sivonti e morre finalmente em 391 D.C. Então, assume o trono Saverios, seu filho meio-elfo, causando a indignação da Escola de Guerra em Moldazi. Contudo, não ocorre a cisão por decisão do velho Balga, que prestigiava os elfos e sua honrada participação na guerra de fundação do reino. Inicia-se assim um período de 170 anos de duração, conhecido como A Primeira Dinastia, em que os descendentes diretos de Sivom governaram a Moldânia.

Esse período é conhecido pela relativa paz em que viveu a Moldânia. Sem inimigos diretos e com o crescimento de sua população, a Moldânia iniciou um processo de militarização e pesquisas militares nas escolas místicas quando os reis foram convencidos pela necessidade de se armar e desconfiar da paz. A Ordem de Selimom sempre foi contra essa corrida armamentista, porém a Ordem de Palier havia aceitado os argumentos da Ordem de Blator em Moldazi. Os alimentos se tornariam escassos e a população passaria fome, o reino enfraqueceria se não expandisse suas fronteiras.

Durante esse período também ocorreu os primeiros contatos com outros reinos e povos da região: o Império da Levânia e o reino ancestral de Abadom (em 420 D.C.), os povos de Runa (em 423 D.C.), as tribos que viviam na região da atual Filanti (em 424 D.C.), os habitantes das regiões áridas das Cidades-Estados (em 426 D.C.) e os Verrogaris (em 432 D.C.).

Os descendentes de Sivom tentaram seguir o exemplo de Calco, buscando o diálogo entre os povos e invocando as benesses da união com o Reino da Moldânia. O povo feiticeiro de Runa recusou a ajuda, não aceitando a submissão do Povo Antigo sobre o comando de Saravossa. Assim também fizeram os Leões-Rubros de Verrogar, desdenhando e desconfiando das palavras dos Moldas. A região leste das cidades-estados e os povos que viviam na atual Filanti aceitaram iniciar fortes relações com a Moldânia. Apenas a Levânia respondeu de forma agressiva a investida dos Moldas rejeitando qualquer laço de amizade e anunciando a superioridade dos Levas (os de Abadom se alinharam aos Levas, porém manter-se-iam sempre amistosos com os moldas na intenção de preservar seus tesouros e estudos ancestrais).

O grande conflito se deu com a morte da rainha Tória, a guardiã do Frefo, que aos vinte e cinco anos, morreu em 561 D.C. sem deixar herdeiros. Era o fim da primeira dinastia e o início de um conflito que marcaria a história da Moldânia, a Tomada da Sagasta em 562 D.C.

O descendente que mais se aproximava de Sivom seria Carom, representante direto na linhagem de Balga (primo direto do primeiro rei), em Moldazi. Porém as Ordens de Selimom e Palier defendiam Guindam, elfo e Regente de Lirati, primo de Calco. O conflito durou apenas um ano quando, numa noite de outono, o exército púrpura de Moldazi entronizou Carom como novo rei da Moldânia.

A Moldânia Imperial

A burocracia e o exército de Moldazi assumiram então o controle de Saravossa e, a partir daí, iniciou-se um conflito interno entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra. A coroa era comprometida com a nobreza moldaziana e com a Ordem de Blator, decidindo em poucos anos assumir o caminho da guerra. Iniciou uma campanha militar de proporções gigantescas em busca das terras férteis além do sul da Moldânia. Para defender o território oeste do reino, Carom confrontou os moldas da União das Planícies, controlando-os militarmente e criando, assim, o Marco de Plana, governado diretamente por um sacerdote moldaziano da Ordem de Blator, o Marquês Urgos de Moldazi.

Em 567, Carom liderou as tropas rumo ao Leste do Denégrio e em outra frente à 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 em que os Moldas integraram os territórios que atualmente são conhecidos como Azanti e Filanti. Essas regiões formariam o novo vice-reinado da Moldânia Inferior, governado por um Vice-Rei escolhido pela coroa. Os vinte anos de conflito desgastaram a imagem de Carom e da Escola de Guerra perante os moldas, o que deixou os planos de conflito com o Império da Levânia para depois. O importante para Carom era restabelecer a influência da coroa sobre o povo e fortalecer os laços entre os territórios conquistados, colonizando fortemente a Moldânia Inferior.

A Segunda Dinastia, baseada nos postulados da Escola de Guerra, se apropriou dos povos conquistados instituindo (como já havia entre outros povos) a escravidão no território da Moldânia, o que desagradou a Escola Filosófica de Calco, mas agradou a parte pobre da população dos moldas (muitos moldas foram servir ao exército crescente, enquanto o povo da Moldânia Inferior se tornava escravo em Muli, Caleonir e Saravossa). Carom, em cerimônia no Palácio Real, foi coroado pela Ordem de Blator, Imperador da Grande Moldânia. A segunda dinastia e a fase imperial duram 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 ele, a Seita. Sacerdotes de Selimom avisavam sobre um mal vindouro, um mal que abalara o mundo durante o segundo ciclo e do qual poucos humanos se recordayam.

Fim do Império e a Divisão da Moldânia

A segunda dinastia, aquela proveniente de Carom, manteve os olhos voltados para o interior da sua fronteira, enrijecendo com o povo e, ao mesmo tempo, incitando a adoração ao Imperador e a Blator. Escravidão, aumento dos tributos para sustentar o exército, o cerco de Virena e Lirati para controlar as populações não humanas e a anexação dos territórios pertencentes aos de Runa, foram decisões que desagradaram as Ordens de Palier e Selimom. Esta última decidiu retirar os seus sacerdotes de Saravossa e levá-los para tratar dos feridos da guerra na região anexada; a partir daí, a Ordem de Selimom desloca seu foco para o sul, deixando Saravossa nas mãos da Escola da Guerra. O Cisma de Saravossa, em 656 D.C., fez com que a coroa perdesse o apoio de grande parte da população e iniciou um período de conflito entre as Ordens de Blator e Selimom.

A Ordem de Palier, porém, resolveu agir sozinha. Associada aos jovens seguidores de Cambu e Crisagom, deuses de pouco destaque na época, incitaram uma revolta civil no Marco de Plana e nas terras ao sul de Sivonti, perto de Lirati. Pretendiam, através de uma manobra arriscada, invocar a população contra a divinização do imperador e seus seguidores da Escola da Guerra. O imperador Carom IV descobriu os planos secretos dessas Ordens e, em 678 D.C., baniu-as do território da Moldânia. Os seguidores de Cambu fugiram para o Marco de Plana; os de Palier, abrigaram-se em Lirati; e os de Crisagom, na Moldânia Inferior.

O grande conflito ocorreu quando o Imperador Carolino II decidiu transferir, em 830 D.C., a capital da Província de Sivonti, Moldazi, para Muli. Os moldazianos que dominavam a burocracia de Saravossa foram contra e decidiram dar um golpe, colocando no poder o príncipe Hermom, sacerdote de Blator. Ao assumir o trono porém, Hermom decidiu instituir uma religião única no reino, pretendendo atingir as religiões sulistas (Selimom, Palier e Crisagom), e o crescente poder de Ganis em Muli (data desta época a construção da Catedral dos Mares, maior templo de Ganis no mundo).

A tentativa de banir as religiões fundadoras da nação uniu, no sul, os moldas e runas fieis a estas Ordens. Filam de Chats, guerreiro devoto de Crisagom, com o apoio de seguidores de Blator contrários a política de Hermom e juntamente com Guindam de Lirati, ligado a Palier, incitaram uma revolta. Filam então declarou o fim do Vice-reinado da Moldânia Inferior. Porém, Moldazi e a corte em Saravossa não aceitaram o nascimento dessa nova nação, declarando guerra ao sul. Ao mesmo tempo ocorriam revoltas em Plana e Muli. As duas regiões se declararam independentes.

O império então convocou sua armada; e os magos ligados à Escola de Guerra invocaram criaturas tenebrosas, iniciando uma guerra que durou 50 anos e que teve como resultado o esfacelamento do Império da Moldânia. A Moldânia Superior ficou com o seu território original, sendo Plana oficialmente desligada do Império. A Moldânia Inferior foi aceita como reino independente e a cidade de Moldazi, na beira do Denégrio, foi completamente destruída dando fim à segunda dinastia.

Sobe ao trono a Terceira Dinastia que, muito próxima da Escola Filosófica de Calco e afastada das religiões em geral, inicia o processo de reconstrução da Moldânia. Alvór I, sábio e mago estudioso, assume o trono com o apoio da maioria da população que, cansada da guerra, se fecha em suas fronteiras ao norte. Esse período, que vai até a Unificação, é conhecido pelo isolacionismo da Moldânia Superior e pelo crescente poder do reino do sul. A Ordem de Palier retorna gloriosa à Saravossa. Os seguidores de Selimom prometem reconstruir o sul cansado da guerra e assumem papel importante no governo da Moldânia Inferior.

Filam declara Chats a capital do novo reino e cria a poderosa Mesa de Prata, cavaleiros que governariam os feudos, vilas e cidades junto ao monarca. Esses cavaleiros eram unidos por um código de ética, defendendo a monarquia, a justiça e a paz. Assinaram um tratado de paz com Verrogar em 885 D.C. e reconheceram o nascimento de Luna em 890 D.C., visando enfraquecer seus antigos dominadores, a Cidade-Estado de Runa.

Foi um período de grande prosperidade para o Sul, que governado por Filam durante longos 58 anos, alçou o novo reino a condição de potência emergente. Quando então ocorreu a morte do rei, em 940 D.C., seu filho Fétor I mudou o nome do reino para Filanti, em homenagem ao herói da independência.

Cinquenta anos mais tarde, seu neto, Celto I, iniciou um processo que buscava a criação de uma identidade nacional para Filanti, casando-se com uma nobre de Runa (buscando a simpatia dos runas que já viviam ali muito antes da dominação molda). Aza, seu primo e Comandante da Mesa de Prata, adepto de causas como a nobreza do espírito, a feitiçaria como uma força corruptora e a guerra como causa da paz, retirou seu apoio ao rei. Como resposta, a Ordem de Blator, que nunca concordou com suas ideias segregacionistas, pediu que Aza abandonasse seu alto-posto na Mesa de Prata. O carisma do primo do rei era, porém, muito mais forte que a palavra da Ordem de Selimom - muitos membros da Mesa de Prata abandonaram seu posto e seguiram Aza para o norte, onde ele pretendia fundar um estado baseado em suas ideias de pureza étnica, disciplina e grandeza de espírito.

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, sendo obrigada a reconhecer o nascimento e independência do Reino de Azanti.

Com o reino destroçado, a Ordem de Selimom passa a ter uma forte influência sobre este. Celto I cria então, 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.

Os dois braços da antiga Grande Moldânia, a Moldânia Superior e Filanti-Azanti cresceriam separados e manteriam pouco contato durante longos anos, só restabelecendo laços de amizade durante o aumento de influência dos Bankdis, os mensageiros dos demônios.

O Surgimento da Seita e a Queda da humanidade

A Levânia já era um grandioso império muito antes da chegada dos moldas ao Frefo. Durante anos, os levas se estabeleceram nas regiões férteis que ficavam perto dos rios Brual e Aurim, nas savanas

próximas ao deserto de Blirga, ou em oásis e regiões costeiras. Este era o maior agrupamento humano durante o Tempo das Migrações, com quase o dobro da população em comparação aos moldas.

Estabeleceram-se na região e a denominaram Levânia, em 180 D.C., lutando contra nômades, monstros, elfos e anões, dominaram o deserto e as regiões próximas. Ali, criaram cidades-estados e assinaram acordos de paz entre os governantes do seu povo, que tinha laços culturais e de amizade muito fortes.

Em comum acordo, Sadom foi declarada a capital. Na sequência, o maior entre os sábios do conselho de místicos e eruditos, chamado Dameste - nome de uma das cidades da Levânia na atualidade - foi escolhido como governante do reino, portando o título de ancião-rei de toda a Levânia.

Esse sistema funcionou pacificamente por quase um milênio, sendo respeitado por líderes de diferentes tendências religiosas e ideológicas. A sobrevivência dos levas no deserto e a defesa das regiões férteis do Brual e Aurim dependiam do consenso e da irmandade entre todos.

Porém, em 1100 D.C., o clá sulista conhecido como Bankdi havia estabelecido, através de casamentos entre as cortes de diferentes cidades, um poderoso controle e forte influência sobre a maior parte do território da Levânia – exceto Sadom, governada com sabedoria e tendo grande influência do clá Moncuria, este que foi o clá fundador da cidade.

Os bankdis já dominavam a região do Aurim e controlavam grande parte da produção de alimentos do império leva. E lhes interessava também casar um de seus descendentes com a princesa-regente da cidade de Sadom.

No entanto, o ancião-rei Azaldim IV, com medo da dominação Bankdi sobre toda a Levânia, aconselhou ao rei de Sadom que casasse sua filha com o príncipe de Abadom, estado ao norte que sempre manteve uma postura amistosa em relação a Levânia. Os sadonianos não estavam confortáveis com essa união, mas tampouco queriam ver os Bankdis — conhecidos como sanguinários e cruéis — no controle de toda a Levânia. Com isso, a princesa se casou ao norte enquanto tropas se formavam na região do Aurim.

O líder dos bankdis, Alevos, retirou-se para o deserto de Blirga e lá orou para a deusa 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. Conta-se que, uma vez neste local, tentou sair dali e, enquanto isso, foi perseguido continuadamente por uma voz desconhecida em sua mente.

Passaram-se duas semanas desde o momento em que os homens de Alevos deram por sua falta e foram buscá-lo. Este foi encontrado nas margens do Aurim, sorrindo e garantindo a vitória dos bankdis. Como uma visão, disse que a conquista da Levânia não poderia ser garantida sem a conquista de Sadom, a maior das cidades do Império, e que teria um trunfo secreto que permitiria, mesmo depois de sua morte, a vitória completa.

A guerra já durava 30 anos quando Alevos faleceu e passou o seu misterioso segredo para seu filho, Ras'Zoul.

Uma vez terminado o luto pela morte de seu pai, o poderoso mago iniciou novamente o ataque a Sadom. A resistência da cidade parecia impenetrável e a vitória dos invadidos parecia sem contorno. Esse era o sentimento geral quando, deixando a ordem para manter o sítio enquanto pudessem, Ras'Zoul desapareceu.

Sem seu líder o furor das tropas foi desvanecendo pouco a pouco, pois parecia que ele os havia abandonado. Três meses depois da última ordem dada por Ras'Zoul, os bankdis estavam a ponto de iniciar sua retirada para o sul. No entanto, neste momento crucial, o líder bankdi surge com um novo fôlego para as suas tropas. Ele retornou a Sadom com uma tropa de monstros e feras conhecidas apenas em relatos vindo do extremo sul e que já deveriam estar migrando para o norte a muito tempo, uma vez que estas feras não eram encontradas por aquelas regiões.

Com reforço inesperado e os ânimos restabelecidos, os bankdis logo conquistam Sadom. Era o ano de 1135 D.C. quando a ditadura bankdi foi instalada na Levânia.

Ras'Zoul se tornou o Imperador e os bankdis formaram uma grande tropa de elite, o clã central. Muitos anões e humanos fugiram para o norte nesta época. Feras, bestas, monstros e inúmeros acampamentos orcos se espalharam pela Levânia. Grande parte do povo foi escravizado ou alistado no exército, que chegou a se tornar o maior da *Região dos Reinos*.

Em 1140 D.C., Ras'Zoul convocou cerca de vinte mil levas ligados ao clã dos bankdis para assinarem em conjunto o *Pacto dos Bankdis*. Por este tratado entregavam suas almas ao poder que os levou a vitória contra Sadom. Esses homens e mulheres ganharam poderes grandiosos e riquezas imensas, mas, aos poucos, perderam sua vitalidade e muitos se transformaram em carcaças sem vontade. Controlados pelos desejos malignos de um poder oculto.

Iniciou-se o expurgo das poderosas divindades da Levânia. Os bankdis rejeitaram os deuses que frouxeram o Cataclismo e junto com ele a morte de milhares de seres, declarando guerra contra a religião dos deuses.

Em sua doutrina, ensinavam que, dentre os seres existentes, só os humanos possuíam um grau de divindade e que os deuses não teriam o desejo de ver este poder despertado. Pregavam a ideia que, em favor das outras raças, os deuses agiam contra o que chamavam de *raça superior e civilizada*, a raça humana.

Desta maneira, surgiu a Seita e, no final de 1140 D.C., já era numeroso o número de seguidores dentro da Levânia. Ras'Zoul convocou os seus mais fiéis oradores, trovadores e conselheiros, todos convertidos às palavras obscuras da nova Seita. Os conselheiros bankdis seriam os responsáveis por levar a palavra da Seita e preparar a chegada das forças que se mantinham nas sombras.

Estes conselheiros se espalharam pela *Região dos Reinos*, do sul ao norte. Além do que se foi dito, sua missão também incluía a aproximação a governantes e grupos de humanos ambiciosos.

Claro, os bankdis não se aproximaram de elfos, anões e pequeninos, nem de suas cidades. Ao contrário, sendo coerentes com sua doutrina, incitaram o ódio contra essas raças, às quais sempre chamavam de inferiores.

Ao sul, os bankdis controlavam exércitos de monstros e bárbaros vindos das Terras Selvagens. Iniciouse um período conhecido como A Fúria do Sul. Quando as populações do que seriam Ludgrim e Eredra, foram surpreendidas por ferozes ataques e caíram vítimas da escravidão e da fome. Os bankdis, ardilosos e manipuladores, aproximaram-se dos humanos escravizados; seduzira-os e os convocaram a lutar contra os deuses que lhes haviam causado tamanho sofrimento. Em 1200 D.C., já tinham grande parte dos humanos sulistas sob seu comando.

Em seguida, os bankdis trouxeram as tribos verrogaris à unidade. Este povo de valorosos combatentes sempre esteve ocupado demais com suas guerras internas. Os *estrangeiros do norte* financiaram sua unificação e mediaram as conversas entre os líderes. Sendo então bombardeados por propaganda e táticas de cooptação da Seita, um líder leal a estes foi eleito pelos guerreiros, sendo declarado rei de Verrogar.

Assim, durante vinte anos, os bankdis articularam os movimentos necessários para seu maior e mais poderoso golpe. Com expedições de infiltração vindas de todas as regiões, invadiram a floresta de Âmiem e reuniram os fragmentos da Pedra Negra.

A posse deste poderoso artefato se fazia necessária para conjurar os 13 Portões Antigos. Estes são grandes portais que ligam Tagmar a dimensões desconhecidas.

Em 1220 D.C., feito o ritual, os portões foram abertos, surgindo centenas de milhares de seres demoníacos, liderados por criaturas que se declararam os senhores infernais, também conhecidos como os treze príncipes do Inferno.

Este foi o período mais negro da história recente da *Região dos Reinos*. A invasão demoníaca a controlou em quase sua totalidade, escravizou e se alimentou do medo das comunidades de diversas raças. Os demônios se fortaleceram com o clima de ódio, medo e desespero que açoitavam os corações dos povos. Com a invasão, os demônios encontraram um povo fraco para explorar. Sem resistência moral para lutar contra o poder corruptor, *Os Reinos* ameaçava ruir completamente.

Neste período, após a consolidação do reino de Verrogar, os bankdis se aproximaram dos Leões-Rubros, cavaleiros de elite de Verrogar, e incitaram a doutrina expansionista, exaltando a "vocação imperial da nação". Assim, aconselharam uma guerra contra Filanti e os reinos orientais ligados aos runas: Marana, Luna e a própria Cidade-Estado de Runa.

Enquanto os verrogaris guerreavam na região leste de Tagmar, o Império da Levânia invadia Abadom e cercava as desconhecidas Brumas de Dartel, impedindo a fuga dos povos pelas suas fronteiras.

Deste modo, toda a região ao norte soube das intenções da Levânia. Ato contínuo, a Moldânia Superior e Filanti uniram forças contra os novos inimigos. Essa guerra durou 173 anos. Arrasou praticamente todas as nações. Inclusive as cidades-estados do norte, que foram cercadas pelos bankdis após Runa e Filanti estarem completamente dominadas pela Seita.

Os 13 Senhores do Inferno dividiram esta parte do mundo sob sua influência e massacraram os rebeldes, levando-os à periferia. Os bankdis formaram a corte dessas criaturas e o seu grupo de sacerdotes. E nesse tempo, a palavra bankdi perdeu seu significado tribal para se tornar um sinônimo de adorador de demônios.

Resistência, as Terras da Antiga Moldânia

Os deuses foram afastados e uma grande noite caiu sobre Tagmar. As cinzas e névoas sulfurosas que saíam das cicatrizes manchavam o céu como uma nuvem sombria. Os 13 Senhores escravizaram os povos e construíram suas fortalezas. Expandiram e fortaleceram seus exércitos com monstros vindo do sul. Os Bankdis perdiam a lucidez, alienavam-se no seu culto maligno, tatuando símbolos infernais e cantando sobre a morte dos deuses.

Mas os deuses não se deixaram abater por tamanha afronta e pela queda de sua influência sobre aquela região. As antigas tradições precisavam ser preservadas. No auge da invasão, as principais Ordens organizadas 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. e formaram a *Aliança dos Povos* para defender as raças e lutar por suas divindades criadoras. A região foi um baluarte de resistência contra o poder demoníaco. Assim passaram-se 170 anos, entre guerras localizadas nas fronteiras e muita destruição. Porém, tudo mudou em 1390 D.C.

Nesse período os 13 Senhores Infernais concordaram com uma trégua, mediada pelos sacerdotes da Seita, com objetivo de destruir a aliança ao norte.

Este era o último reduto das antigas tradições sobre toda Tagmar. Saravossa era, nesse tempo, governada pelo Rei Alvór XI. Ele tinha em seu conselho o grande sábio Malim. Este homem unificou os diversos idiomas de Tagmar em um novo alfabeto, mais simples, e que no futuro seria adotado como a escrita única. Também era chamado de *Homem Santo*, guardião das antigas tradições e supremo líder da *Aliança dos Povos*. Assim, a sua morte era de suma importância para os bankdis.

Já se passavam 170 anos de privação e miséria. Muitos não acreditavam que a Aliança fosse sobreviver por muito tempo e os bankdis começaram a se infiltrar lentamente entre os humanos do Norte.

O rei Alvor XI, apesar de leal a Malim e das sondagens mentais a que todos os líderes eram submetidos, foi corrompido. Teve início uma guerra civil no seio da Aliança. Malim começou a perder a lucidez e ter visões proféticas. Por fim, o rei Alvor XI morreu em batalha contra hordas demoníacas em Filanti e a esperança foi se esvaiu. Com a queda de Filanti; Azanti e Plana pereceram sob o jugo dos 13 Senhores.

Com a morte do rei e o enfraquecimento da Moldânia, Malim e um grupo de poderosos heróis atravessam Plana em busca de abrigo e chegaram em Acordo. Porém, foram atacados pelos bankdis e estiveram em grande perigo.

Saravossa cercada, Muli corrompida, Caleonir incendiada e Chats controlada por exércitos orcos. Era o fim da Aliança dos Povos. Os 13 Senhores se prepararam para invadir pessoalmente a última cidade

resistente. Na mais densa treva o brilho refulgente de uma figura solitária emanou uma aura de esperança e paz sobre o mundo: O Grande Sábio.

O Grande Sábio deu início a sua jornada pela unificação dos povos e destruição da Seita. Aos poucos, contatou e formou resistências. Reuniu Eredra, Ludgrim e Âmiem que sobreviveram ao período negro. O Mais Sábio recebeu de Maira o cetro dourado e deu-o à rainha Enora de Âmiem. De posse do cetro ela enfrentou e venceu o demônio Morrigalti. Os bankdis foram expulsos das florestas de Âmiem.

Em 1403 D.C., aconteceu a Batalha dos Mil Mártires. Ali bravos heróis, inclusive o rei Juliam da Moldânia, perderam suas vidas em prol do resgate da Pedra Negra. Saravossa reanimada conseguiu repelir a invasão dos demônios. Os Leões-Rubros de Verrogar lutaram contra a Fortaleza Negra e os bankdis caíram na Levânia. Os demônios perderam força com a coragem e a esperança que retornavam ao coração dos povos. O Grande Sábio concebeu feitiços poderosos que baniram os 13 Senhores e milhares de seus servos de volta para o Inferno. Aos poucos, todos os reinos conseguiram reunir suas tropas aos exércitos da União. Os bankdis eram derrotados e as terras e domínios restabelecidos.

Os bankdis sobreviventes desta época foram marcados com a *Marca da Vergonha* e, embora não fosse a intenção do Grande Sábio, acabaram por ser caçados por onde passavam. Os demônios e seus adoradores não mais assombravam Tagmar e o Grande Sábio restabeleceu a fé na antiga tradição e na Aliança dos Reinos.

Alguns eruditos se espantam com o fato de uma dominação tão duradoura por parte das criaturas infernais ter sido desmantelada por uma figura humana em apenas dois anos. Mas muitos afirmam que nada seria tão justo, pois o Grande Sábio era o enviado dos deuses, o preservador das tradições e defensor de todos os povos.

O Sábio concebeu, em 1393 D.C., a Unificação. Esse projeto ambicioso visava curar as feridas dos reinos, fortalecer as igrejas e ordens místicas, estreitar os laços de amizade entre as nações e impedir o retorno da Seita sobre o mundo. A Unificação não era apenas uma aliança cordial como fora a Aliança dos Povos, era uma união política entre todos os reinos. Regionalmente, teriam 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 1449 D.C., com a morte do mentor e principal arquiteto da Unificação, o projeto perdeu sua força. Um a um, os reinos foram se desligando de Saravossa e retomando autonomia. A figura do grande Sábio não mais existia para manter todos os povos sob uma única bandeira. Apesar disso, o perigo da Seita parecia superado, o comércio se tornou forte e a *Região dos Reinos* caminhava a passos largos rumo a uma era de paz e prosperidade.

Os Deuses de Pagmar



3 [/] Os Deuses de Tagmar

Esta página contém material oriundo dos livros oficiais e não pode ser editada

Como já visto nos primeiros capítulos, no relato de Maudi, os deuses são a descendência dos titãs (os primeiros a desenvolverem consciência, juntamente com os príncipes demônios) e foram os criadores do reino material do qual Tagmar faz parte. Todos estão representados através da criação de religiões e crenças, maiores ou menores, espalhadas por todas as regiões e reinos desse nosso novo mundo.

A seguir, relacionamos os deuses de Tagmar, um pouco da história de cada um deles e também suas esferas de influência, para que você possa escolher o deus de seu personagem. Maiores detalhes a respeito do panteão de Tagmar serão expostos em livros complementares.

3.1 Blator

Deus da guerra e criador dos anões, Blator tem ainda um filho (Crisagom) e uma filha (Crezir), concebidos a partir de dois de seus dedos. É conhecido pela faceta aguerrida, mas também por ser um deus justo. É enérgico e tenta exaltar a força de seus seguidores, mas passa a maior parte do tempo solitário, planejando estratégias militares.

Seu símbolo são duas lanças se chocando; porém, entre os anões de Blur, é comum o uso de dois machados de guerra se cruzando. Na região do Império, é conhecido como Aktur, sendo o deus mais venerado na nação de Aktar. Nas Terras Selvagens, é simbolizado pelos animais: hipopótamo, lobo, rinoceronte, falcão, pantera e lince. Os sekbets chamam Blator de Arnor, O Senhor da Guerra, e o representam como um poderoso lagarto de quatro braços cada um armado com uma pesada arma de guerra.

3.2 Gambu

Deus do comércio, da diplomacia e das relações entre povos diferentes, Cambu é particularmente popular nos reinos de Plana e Levânia. Arqueiro formidável durante a guerra contra os titãs foi responsável pela morte de muitos dos seus inimigos. É alegre, comunicativo e inquieto. Quando não está conversando com os outros deuses, parece estar sempre em movimento, seja para admirar as paisagens, seja para entregar mensagens.

Seu símbolo é um círculo sobreposto a setas em todas as direções. O círculo no meio simboliza o dinheiro, moedas... E as setas fazem alusão aos pontos cardeais, significando a presença do deus em todas as direções, todas as viagens. Na região do Império, é conhecido como Bursi e é muito reverenciado entre os birsos. É o deus mais adorado pelos Napóis, que o conhecem como um deus pássaro dourado, chamado Pi-Toutucam.

3.3 Grezir

Nascida do indicador esquerdo de Blator, é a deusa da fúria e do prazer na luta. Blator e Crezir são atualmente louvados com fervor em Verrogar. Possui uma grande quantidade de fieis em uma Tagmar renascida do desastre Bankdi. Seu temperamento é instável e irascível. Uma de suas principais doutrinas é a "ordem a todo custo". Alguns que se dizem seguidores de Crezir abusam da batalha, sentindo prazer na crueldade (mesmo com os moribundos) e no sangue. Mas estes falsos seguidores, que usam a fé em Crezir como desculpa para seus abusos, enfrentam a fúria da deusa sem direito à piedade. Crezir tem ódio mortal dos covardes.

A deusa é representada por um relâmpago, simbolizando sua luz e imponência, destruindo aquilo que estiver em sua mira seguido do rugido de fúria. Com Selimom, se tornou mãe dos deuses Lena e Plandis. Nas Terras Selvagens, é simbolizada pelos animais: tigre, hiena, babuíno, texugo e gato selvagem. Conhecido pelos Sekbets como Malemom, a Furiosa, é revelada como um lagarto que protege as ninhadas, devora os covardes e abençoa os que têm prazer em combater.

3.4 Grisagom

Nascido do indicador direito de Blator, simboliza a honra, a estratégia e a bravura relacionadas ao combate. Crisagom é reconhecido por seu temperamento determinado e forte e por sua vontade férrea na defesa do que é justo e correto, sendo implacável na destruição do mal e da injustiça. Geralmente, atua em tribunais de assuntos seculares como guerra, comércio ou onde a aplicação da lei for necessária.

É comumente representado entre os povos por uma balança, simbolizando o equilíbrio necessário para coexistência harmônica e pacífica. Mas, entre os guerreiros, o símbolo usado é uma espada encostada no chão pela ponta, representando o equilíbrio entre Bravura, Nobreza Espiritual, Honra e Justiça. Na região do Império, ele é conhecido como Tauram, o deus touro, que representa também a virilidade. Na Geleira, recebe vários nomes: O Justo, O Valente, O Corajoso, e O Voraz. Nas Terras Selvagens, é simbolizado pelos animais: urso marrom, águia real, gorila, alce, crocodilo e coruja. Os sekbets o conhecem como Urir, O Bravo, representado por um deus lagarto alto e esguio que luta com uma lança de duas pontas, símbolo da justiça e da equidade. É adorado pelos Napóis como um deus pássaro branco.

3.5 Gruine

Este é o deus responsável pelo ciclo da vida e morte em Tagmar. A ele cabe a tarefa de zelar pela existência pós-morte. Também é encarregado de autorizar a reencarnação. Cabe-lhe também realizar o julgamento das almas, punir ou recompensar e reconduzir os que irão reencarnar. Por esses motivos, Cruine é visto pelos povos de Tagmar como um deus frio e imparcial. Assim como ele, seus seguidores odeiam todo e qualquer tipo de morto-vivo ou demônio, criaturas que comprometem o ciclo da vida e da morte. Muitas vezes é conhecido apenas como deus da Morte. Também é discreto e silencioso, é capaz de passar séculos sem falar, apenas se comunicando através de seus enviados, de sonhos ou de visões.

Cruine é representado por um círculo preto sobrepondo quase que por completo por um círculo branco. Isto representa o eclipse do sol, a luz do dia desaparecendo diante das trevas da noite. Outros símbolos menos difundidos dizem respeito ao infinito (número 8 deitado) ou à alternância cíclica entre o dia e a noite (um círculo metade preto e metade branco). Todos estes símbolos fazem alusão ao círculo vida e morte. Na Geleira, é conhecido como O Velho, ou O Ancião. Nas Terras Selvagens, é simbolizado pelos animais: cobra, rato, corvo, abutre.

3.6 Ganis

Caprichosa e de personalidade instável, a ela pertencem as coisas do mar e das águas em geral. Mãe dos deuses Quiris e Liris, gerou ainda, a partir de fios dourados de seus cabelos, as ninfas de Tagmar, criaturas muito comuns antes do Cataclismo, só encontradas atualmente em Dartel.

Por conhecerem todo o poder de sua fúria, Ganis é especialmente temida por marinheiros e piratas, que costumam realizar rituais para a deusa antes de suas jornadas. Também é adorada por populações costeiras, ribeirinhas ou próximas a lagos.

É representada pelas águas ou por tudo que vem do mar, mas o símbolo mais usado para representar esta deusa é a do náutilo (caracol marinho). Entre seus devotos principais, estão os reinos de Conti e Porto Livre. Nas terras selvagens, ela é extremamente temida, principalmente por causa do Leviatã, que alguns dizem ser o avatar da deusa em Tagmar. No Império, a deusa é conhecida como Trina.

3.7 Lena

Filha de Selimom e Crezir, é a deusa do prazer erótico, do prazer no trabalho, das coisas bem feitas e do perfeccionismo como doutrina. Busca trazer a felicidade para as pessoas, através da perfeição e da beleza. É uma deusa paciente, mas possui atitude e iniciativa. Dona de um temperamento forte, herdado de sua Mãe, é capaz de se transformar do pacífico ao furioso quando se indigna com uma situação.

Seu símbolo é uma rosa dentro de um círculo, a rosa representando a beleza e a defesa de tudo o que é perfeito, belo e bom, e o círculo representando a perfeição. Possui um relacionamento amoroso com Parom, que já dura milênios. É adorada pelos napóis, na forma de uma bela deusa ave de plumagem exuberante.

3.8 Liris

Assim como seu pai, Sevides, e seu irmão, Quiris, Liris busca a realização na paz e na natureza. É conhecida como a deusa da colheita e, por isso, é amada e temida ao mesmo tempo pelos agricultores e pastores, que a tem como imprevisível e, às vezes, injusta.

A deusa é representada por uma foice dourada, é efusiva e alegre, mas muitas vezes varia seu humor bruscamente, o que parece ter sido herdado de sua mãe Ganis.

3.9 Maíra

Grande mediadora das forças da natureza, Maira foi responsável por transformar a energia dos titãs mortos em todos os elementos do universo. Maira é uma das deusas de maior preponderância e poder no panteão de Tagmar ao lado de seu marido, Palier, com quem teve um filho, o deus Parom. É irmã de Selimom e de Sevides. Junto deste último, e seus sobrinhos Líris e Quíris, encheu o mundo de vida com plantas e animais.

Pertencem a sua esfera de influência as criaturas vivas, vegetais ou animais, rochas e montanhas e suas interações, bem como a harmonia entre todos esses elementos. Maira se apresenta aos Filhos sob três diferentes aspectos e facetas: Maira Mon, dos minérios, montanhas e formações rochosas, louvada principalmente pelo povo anão; Maira Vet, das plantas, flores, florestas e vegetais em geral, adorada pelos elfos, e Maira Nil, dos animais, respeitada e muito querida por quase todos os rastreadores do mundo.

Pacífica, possui temperamento calmo e benevolente. Entre os mortais costuma ser representada pela tríade, que são dois círculos entrelaçados, representando as três faces da deusa. Na região do Império, é conhecida pelos dictíneos como Sarina. Na região da Geleira, Maira Nil, Maira Vet, e Maira Mon são respectivamente chamadas de O Grande Urso Glacial, A Velha Árvore e O Pai da Terra. Nas Terras Selvagens, é simbolizada por qualquer animal natural que não seja um predador e geralmente é associada às forças da natureza como raio, chuva e vento. É adorada pelos napóis como uma deusa ave esverdeada de cauda multicolorida.

3.10 Palier

Deus do conhecimento e da Magia, o criador dos elfos e também patrono da alquimia, Palier é considerado a fonte de todo conhecimento de Tagmar. A sabedoria dele o conferiu o título de Sábio e Conselheiro dos deuses. A importância de Palier é inegável tanto aos mortais quanto aos deuses.

É adorado como pai em todas as florestas élficas, sendo também destaque nos centros de estudo e saber, tendo sempre nestes locais ao menos um pequeno altar para render graças a este deus. Em alguns colégios de magia é quase obrigatório o protocolo de acender uma vela a Palier antes dos exames de admissão ou passagem de ciclo.

Casado com Maira, com quem tem um filho, Parom, que como qual tem uma grande rixa devido a sua personalidades divergentes. Por vezes, esse deus é considerado arrogante em decorrência da sua sabedoria e orgulho extremo de suas criações.

Seu símbolo entre os mortais é o livro aberto que, ao mesmo tempo, simboliza a oferta de suas bênçãos aos mortais e é um convite a fazer parte da história do mundo.

3.11 Parom

Filho de Maira e Palier (com quem tem uma rixa interminável), é o deus dos artífices, do poder das mãos e do trabalho artesanal sobre a matéria. Foi ele quem ensinou a arte do trabalho em rocha e em

metal aos anões que, algumas vezes, reverenciam-no mais que ao seu criador (Blator). Seu peso dentro do panteão é grande não somente pela sua descendência, mas também por seus trabalhos realizados a serviço de todos. Seu dom é transformar a matéria bruta do reino de sua mãe em objetos de fino trato e grande valor aliados a uma capacidade mística oferecida por seu pai. Seu amor é a deusa Lena. Ele é tão perfeccionista quanto a sua musa e também é conhecido por ser muito ocupado.

Uma forma trapezoide com a menor face como base representa a bigorna, símbolo desse deus. Em versões mais rebuscadas é apresentada com uma mão suja de barro na frente dela. Pode ainda ser representado por uma mão desenvolvendo alguma atividade manual como tecer ou moldar. Os povos da Geleira o chamam de O Mestre.

3.12 Plandis

Irmão de Lena, é o deus da paixão cega, da inconsequência e dos loucos. Também é um deus de inspiração para os artistas. Simboliza o caos criador e a liberdade. Onde os demais deuses não são capazes de chegar ou alcançar, Plandis o faz. Seu temperamento é algo inconstante, passa da tristeza a alegria em um piscar de olhos. Muitas vezes é tido como fanfarão, mas na guerra com os titãs sua imprevisibilidade foi essencial, o tornando apto a derrotar o titã Crônus.

O símbolo deste deus é a espiral em preto e branco, que mostra o caminho para o seu eu interior. Há ainda o símbolo de sua ordem, composto por duas cobras, uma preta e outra branca devorando-se mutuamente pelas caudas formando um círculo. É adorado pelos napóis como um deus ave com penas nas cores preto e branco.

3.13 Quiris

É o deus do plantio, muito cultuado pelas populações ribeirinhas do rio de mesmo nome e por pastores e agricultores de toda a região dos Reinos. Tem um temperamento calmo e paciente. É perfeccionista, introspectivo, retraído, reservado e prefere acompanhar as coisas atentamente, mas de longe.

Sempre é representado no lado direto, a alguns passos atrás de seu pai, Sevides, enquanto sua irmã Líris ocupa o lado esquerdo. Seu símbolo mais comum é um cesto com sementes, mas, às vezes, é representado por um arado.

3.14 Selimom

Irmão da deusa Maira, tem como suas preocupações e áreas de influência o amor, a paz, a certeza, e a firmeza de espírito. Selimom tem muitos seguidores em Tagmar, muitas vezes pessoas que buscam a paz em meio às constantes guerras que surgem na vastidão do mundo. Possui temperamento calmo e compreensivo, sempre procurando lições nos erros de seus fiéis.

É representado por um escudo branco adornado com detalhes dourados. Entretanto, qualquer coisa que signifique pureza da alma, paz ou amor pode ser utilizada para representar o deus. De uma relação com Crezir, foi pai dos deuses Lena e Plandis. Para os gouras, povo mais pacífico dos mangues, este deus se manifesta como um homem-sapo gigante e exageradamente obeso, chamado Cupaqui.

3.15 Sevides

Representado por uma figura do sol, sempre é tido como um deus pacífico, justo, não vingativo, e "sobretudo, atarefado. É o deus da agricultura e da criação de animais (domésticos e de rebanho), zelando pela ligação dos Filhos com a terra. É responsável pela fertilidade, pelo amadurecimento dos frutos, pelo desenvolvimento das plantas e a fertilidade das espécies. Um antigo "namoro" deste deus com a deusa Ganis gerou Quiris e Liris. Quando Maira (com uma "pequena" ajuda de Ganis) moldou o mundo dividindo-o em terra, água e céu, reinava o silêncio. Então ela chamou Sevides e seus filhos para descerem ao mundo, enchendo-o de vida.

Na região do Império, é conhecido como Bismaral, sendo muito reverenciado entre os dictíneos, que acreditam que a união de Sarina e Tauram, simbolizada no "casamento sagrado" asseguram a vinda de Bismaral após a seca.

3.16 Tanis

Tanis não é propriamente uma deusa, mas sim uma titã segunda. Há uma certa controvérsia sobre seus progenitores, mas os cosmologistas de Tagmar acreditam que ela seja filha de Blator com Ekisis, mas isto não é uma certeza, principalmente se ele é filha de Ekisis.

Tanis foi despertada pelos anões Crinsom, que passaram a adorá-la. Mas sua adoração começou pouco, antes da guerra entre os clãs anões de Blur, onde ela interveio com muitos enviados a favor dos Crinsom. Essa intervenção provocou a ira dos deuses e, na iminência de um conflito divino, foi convencida a atuar com mais discrição entre os mortais.

Sem sua ajuda, os Crinsom foram exilados de Blur, mas guiados por ela, chegando na região do Império. Nesta região, a adoração a Tanis se popularizou e se espalhou até para as cidades-estados. Ela é a "deusa" do fogo, do magma, e da transmutação. Mas como "deusa", ainda é infantil e voluntariosa e não tem ainda muita noção do seu papel.

Tanis é representado pelo desenho de uma chama.

Cosmología



4 Gosmología

Caro leitor, neste texto sobre a cosmologia de Tagmar, vamos partir do ponto de vista de personagens da ambientação para manter as questões subjetivas e não elucidar pontos que são melhores que fiquem como mistérios. Sendo assim, seguem dois textos escritos por personagens contidos na ambientação.

4.1 Relatório ao Grande conselho da Levânia sobre os fragmentos de textos encontrados no Deserto de Blirga

Relpek,

Coordenador de pesquisas levas no museu de Calco

Venho informar ao grande conselho que os textos antigos encontrados no Deserto de Blirga, estes que continham canções datadas do início do 3º Ciclo, na verdade são palimpsestos. Como sabem, um palimpsesto é um pergaminho contendo um texto original que foi raspado para que se pudesse escrever um outro texto - neste caso as canções - sobre o texto anterior.

Com bastante esforço e cuidado, os eruditos envolvidos na pesquisa, coordenados por minha pessoa, utilizaram técnicas tal que limparam o texto novo e revelaram as anotações escondidas. Estes escritos, ao que parece, datam do período do segundo ciclo e pertencem ao grande erudito e profeta Arquidecira. E complementam com mais detalhes a cosmologia explícita nos Extratos do "Livro de Maudi".

Faço uma comparação dos extratos às informações contidas nos papiros adicionando também comentários meus.

Os extratos dizem:

"As emanações do caos indômito e destruidor deram origem aos primeiros seres infernais: os príncipes demônios. E oriundos da consciência e emanações das forças da criação nasceram os titãs. Os seres titânicos eram treze[...]"

O papiro afirma:

"[...] vislumbrei também os sete destruidores originais, que depois formariam o grupo dos treze príncipes da destruição. Apesar do rompimento da pérola, e embora separados, o caos permanecia. Os titãs criavam a partir do que os demônios destruíam e vice-versa. Por mais que existissem entidades criadoras, elas pouco se importavam com suas criações. Não havia ordem, era como observar o condensar e ferver ao mesmo tempo na água borbulhante.

Mas no meio de tudo isso, de forma misteriosa e inescrutável, surgiu a ordem. Os deuses se fizeram presentes e abominaram o [...]"

Infelizmente não foi possível recuperar o fim deste parágrafo. Mas é possível deduzir o que houve, pois, os extratos dizem:

"Quando deuses e titãs-segundos uniram forças contra os criadores e trouxeram ordem ao universo. Foi o início da Lei".

Obviamente isso pode induzir que os deuses podem ter sido vítimas do ciclo de geração e destruição caótica, e partiram em sua defesa.

Além disso, neste mesmo trecho dos extratos do livro lemos:

"A descendência dos titās trouxe os deuses à existência. Estes filhos desejaram se unir às criaturas dos reinos inferiores. De sua união surgiram os titās-segundos."

O que gerava a grande questão: que criaturas são essas?

Existiam teses que recusávamos a aceitar, e talvez por isso que este texto estivesse escondido por tanto tempo, pois o papiro afirma:

"[...] Sendo Tanis nascida de Blator e Ekisis, decidiu não tomar parte na disputa entre seus criadores, após a guerra contra os titãs, embora tivesse uma afinidade maior com o deus."

Vejam, senhores do Conselho, que este trecho põe fim à dúvida a que "seres dos reinos baixos" Maudi se referia! Os titãs segundos são criaturas de deuses e demônios juntos!

E mais, isto também esclarece a - até agora inexplicável - predileção de Tanis pelos anões renegados que constam nos documentos de Blur!

Infelizmente não se encontra o porquê dos deuses se juntarem com os príncipes da destruição. E nem o motivo pelo qual estes decidiram criar ao invés de destruir. Ou está apagado ou não foi desenvolvido no texto.

Talvez tivessem vislumbrado a destruição de suas contrapartes com essa união. Só não vislumbraram o que se seguiria depois da derrota dos titãs.

Na busca por nomes, encontramos as seguintes nomenclaturas para os titās-segundos:

Tanis, a rocha que ferve.

Tulã, o fogo elétrico.

Metalicana, que ensinou o uso das espadas aos humanos.

Raiz, que se apaixonou pelas criações de Palier.

Cristália, a mais bela e transparente.

Astro, o que permeia os céus.

Nébula, a incorpórea.

Nenhuma novidade até aqui e, além de Tanis, não encontramos nenhuma referência para suas ascendências.

Destaco os seguintes trechos do papiro, igualmente elucidativos:

"[...] gostariam de tê-los banido para mais longe, mas não conseguiram. Os reinos infernais ficaram separados do reino das criaturas dos deuses – alguns chamam de reino material – apenas pelo reino da solidão, o limbo. [...]

Os antigos reinos que Luz e Treva tinham construído para si por pouco não foram conquistados por Morrigalti. Mas Cruine - tendo decifrado uma visão de Plandis - tomou aqueles planos para si. Verdade seja dita que pediu a ajuda de Palier, o qual passa bastante tempo no reino de Luz. Desta feita, o deus do ciclo e da morte, ocupou os dois reinos com suas criações e as almas daqueles os quais acredita serem dignos. Seja para o antigo reino de Treva, seja para o antigo reino de Luz, eis agora o grandioso reino de Cruine! [...]

[...] Assim, os deuses advogam frente a Cruine pela alma das criaturas e este decide entre enviar a criatura para uma parte de seu reino, de volta ao reino das criaturas, ou para o reino da solidão. Obviamente, não daria uma alma sequer aos príncipes infernais depois do acontecido.

Mesmo assim, vi demonistas acreditarem que, depois de ir para o limbo, seus mestres lhes resgatariam. Não entendia como ainda pensavam na possibilidade de se juntar aos lordes da destruição, sabendo que também serão destruídos. Mas alcancei o esclarecimento ao combater um destes desviados. Parece que a destruição da própria alma é a última esperança para aqueles que acreditam que já estão condenados a passar o resto da eternidade na solidão. "

Este último trecho deixou uma marca na alma dos eruditos e sacerdotes que aqui estavam. O limbo é para onde vão os rejeitados por Cruine! Estes são condenados a viver eternamente na solidão, sem interagir com ninguém nem mesmo com as almas que ali estão.

Também, nunca me passou pela cabeça que vários - por medo da solidão e acreditarem não serem dignos de algum dos deuses - decidiriam seguir o caminho errado. Mas, obviamente, isso não os exime das escolhas que fizeram.

Destaco ainda o que mais me emocionou:

"[...] Palier tornou possível a afinidade das criaturas dos deuses com o mana, a essência de Maná. Esta que está espalhada e mesclada com a essência de todos os reinos, mesmo os reinos infernais e os reinos elementais. Ao mesmo tempo, inspirados pela ideia de Palier, os deuses premiaram seus fiéis com o acesso à sua própria essência infinita, tal como um mana divino [...]"

Já sabíamos que o Karma é a habilidade em transformar o mana em potencialidade de realização de feitos místicos. Mas nunca me ocorreu que os deuses compartilhassem sua própria essência com seus seguidores. Que alegria deve sentir um sacerdote abençoado por seu deus!

Segue o desenho do *escudo de Tagmar*, cuja representação no papiro diz respeito aos reinos planares conhecidos na época.

Perceba-se que, se compararmos com o Escudo de Tagmar que conhecemos, falta o *Reino Astral*, que se encontra entre o Reino Material e o Reino Divino - assim como o Limbo está para o Reino Infernal.

Desta feita, pode-se fazer a seguinte pergunta: Arquidecira não tinha conhecimento do Reino Astral, *ou ele não existia* antes da Grande Falha?

Se for a primeira, por que não sabiam? Se for a segunda, qual a causa da criação deste reino? É possível então que existam outros reinos planares que não tenhamos conhecimento?

Apesar de notícias tão empolgantes, temo que nem tudo caminhe bem no desenvolvimento da pesquisa. Eu e meus colegas estamos nos vendo forçados a voltar para Levânia e os demais reinos de origem por falta de recursos para nos sustentar e continuar as pesquisas.

Igualmente, por algum motivo desconhecido, Calco cortou o patrocínio que tínhamos para

formar expedições para busca e pesquisas de novos textos. Peço humildemente que intervenham em nosso favor.

Encerro este relato na certeza que os demais trechos trarão tanto respostas como novas perguntas.

Agradeço imensamente ao conselho esta chance. E estou esperançoso que mantenham nossa pesquisa firme e de pé.

Meus cumprimentos ao Grande Kaliaf,

Assino,

Mestre Relpek



4.2 Sobre os céus e a terra

Aula de abertura de Guilhe, o reto Alto Sacerdote da Ordem da Luz em Calco

Irmãs e irmãos na fé,

Agradeço a Palier a oportunidade de realizar esta aula, primeiramente destinada aos noviços, mas aberta ao público fiel ao panteão.

Como todos sabem, antes de haver tudo que conhecemos, antes mesmo do *ato de conhecer* existir, reinava o caos. Criação e destruição aconteciam de maneira tão aleatória e instantânea que não faz sentido em falar do tempo que isso durou, não faz sentido nem mesmo em falar em tempo em si.

O tempo surge quando surge a ordem, e a ordem surge quando surgem os deuses. Como diria meu falecido mentor: "o um gerou o dois que gerou o três".

O que não é segredo, no entanto não é de conhecimento geral, foi que um quarto conjunto de entidades também nasceu: Os titãs segundos. Embora este assunto não tomasse muita atenção por parte de nossas lições e sermões, as recentes declarações de eruditos me forçaram a dedicar um pouco do tempo da aula para este assunto.

O fiel que acessar os extratos de Maudi lerá que os deuses se associaram aos "seres dos reinos inferiores", gerando os titãs segundos. Um recente documento de eruditos da Levânia, que tornou-se público por um descuido, afirma que os seres os quais o extrato de Maudi se referia eram os demônios! Ora, esta afirmação foi de uma irresponsabilidade sem tamanho! Pelo que li do relato, encontrou-se apenas a afirmação de que Tanis teria essa ascendência! E mesmo assim, qual a legitimidade dessa fonte? Pergunto-me se foi mera coincidência os escritos de Arquidecira terem sido achados na Levânia, local de nascimento da seita.

Não, meus caros! Não acusemos os eruditos envolvidos nessa pesquisa. Mas temos que ter em mente que podem ter sido vítimas de uma artimanha bem elaborada por aqueles que foram banidos e que, de fato, ninguém presente em Calco ou na Levânia é responsável por informações que põem em dúvida o antagonismo sempre existente entre os deuses e os demônios. O que chamo atenção é para a ingenuidade das ações de alguns fieis que discutem abertamente o que deveria ser tratado em segredo para evitar a possível má interpretação e contaminação do coração dos mais jovens.

Quando o caos teve ciência de si, rompeu-se em dois: titãs e demônios. Os titãs eram a parte criativa do caos e os demônios a destrutiva. Assim, o ciclo continuava até o instante de criação dos deuses, momento o qual criaram-se também alguns dos reinos planares existentes até hoje.

Na ânsia de continuar criando, os titãs botaram em risco a existência da criação prévia, o que fez com que os deuses intervissem também, e isto desencadeou uma guerra entre estas duas entidades.

Os deuses, ao contrário dos titãs primeiros e demônios, amam a criação. Os outros não têm esse sentimento na sua natureza. Sendo assim, é quase impossível conceber que os deuses tenham se associado com alguma das duas outras entidades.

Dito isto, é sempre bom lembrar que o Reino dos Deuses é o que está mais acima e, portanto, todos os outros reinos são considerados "reinos inferiores". Os dragões de coração nobre, tendo a mesma origem dos deuses, podem ser essas criaturas. Com certeza eles também compartilhavam do desejo de não serem engolidos pelo caos.

Vejam, meus caros, como é lógica a ordem natural das coisas.

As criações dos deuses visam a manutenção, por isso eles se reproduzem e os deuses condenam qualquer tipo de genocídio ou prática que leve a extinção de algo existente nos reinos.

Os demônios tendo gasto suas energias criando servos incontáveis na batalha contra os deuses da lei, necessitavam de outra fonte para alimentar seus poderes. Por isso tendem a corromper as almas dos filhos dos titãs e deuses, extraindo delas o combustível para ampliar sua força. Muitos servos

demoníacos que se deleitam com a pura violência são gerados a partir da deformação de almas mortais e lançados no plano material para perpetrar a destruição.

Os titas que ainda vivem e estão despertados, aguentam o máximo do impulso de criar para não gastar suas energias por demais, criando algo de vez em quando em seus reinos e liberando mana, desta feita tem-se os efeitos mágicos e não divinos espalhados por Tagmar. Eu mesmo tenho amigos magos, mas é bom sabermos a origem de suas façanhas e qual o seu objetivo na ordem natural das coisas.

A existência dos magos acalma os titãs pois, ainda se "criam coisas do nada", um ínfimo ato de criação comparado aos tempos em que caos reinava, mas é melhor do que nada. Isto também explica o fato de certas magias serem mais fáceis e mais abundantes que outras. O mana de certos titãs é mais abundante do que de outros.

Sobre os reinos planares, como o reino material, se encontra no centro, entre os demais reinos, este gira ao redor de seu centro por conta do éter em suas fronteiras, que, aliás, não está no escudo de Arquidecira também.

A projeção destes reinos aqui gera os seis elementos básicos de toda matéria: luz, treva, água, fogo, terra e ar. E o giro de nosso reino causa a mutação das coisas por aqui, tal como o dia e a noite, o vento e os terremotos. Estes fenômenos são atribuídos comumente à ação única e pura dos deuses mas, entre os sábios, sabemos que não é bem assim.

Obviamente, o que se vê é uma projeção, o fogo que vemos não é o fogo perfeito, a água que vemos não á a água perfeita, o ar que vemos não é o ar perfeito e a terra que vemos não é a terra perfeita. Pela imperfeição das projeções no mundo material existe luz de noite e há sombras no dia.

Mais um engano do documento dos eruditos de Levânia que sou forçado a apontar e que contraria o que já sabemos: os reinos de Luz e Treva foram feitos *a partir* da essência destes titãs subjugados por Palier e Cruine! E as almas dos não escolhidos não vão para o limbo, e sim para o reino astral. Talvez o desconhecimento deste reino na época da criação do texto tenha feito com que se tenha chegado a essa conclusão errônea.

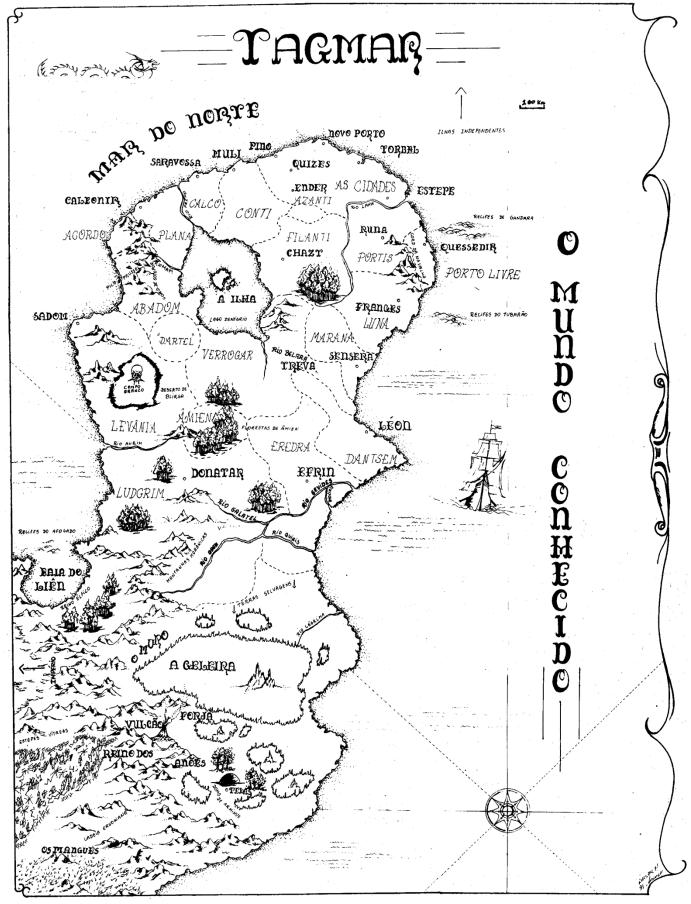
Quanto ao limbo, o principal consenso entre os eruditos é que é um espaço vazio e estéril, um vácuo sem fim, que serve de depósito, prisão ou lugar de exílio segundo os desígnios insondáveis do próprio deus Cruine. Mas alguns estudiosos afirmam que sua principal função é impedir a entrada dos seres infernais no mundo material.

Por isso, repito mais uma vez, é importante que este tipo de documento passe por uma banca julgadora e seja verificada a concordância com as verdades que conhecemos antes de ser emitida, publicada e divulgada.

O tempo da aula já está se esgotando. Por isso deixo minha última mensagem: estudem, meus caros, mas apenas aquilo que a potencialidade que lhes foi destinada os permitirem. Acredito que as verdades do mundo não são para que todos entendam, cada um deve se contentar e resignar dentro do seu nível de compreensão destinado que será sempre nesta ordem: os camponeses, os nobres, os eruditos, os sacerdotes e Palier.



As Regiões de



5 [/] As Regiões de Tagmar

Devido à geografia que impõe uma isolação física, Tagmar é dividido em 4 grandes regiões politicas. No lado leste fica a **Região dos Reinos** ao sul fica a **Região** das **Terras selvagens**, a oeste e sudoeste fica a **Região do Império** e ao norte, no mar acima da **Região** dos **Reinos**, fica a **Região** das **Ilhas Independentes**. Mas isso não significa que os outros seres e plantas devam obedecer a divisão artificial imposta pelas raças que se auto proclamam "civilizadas".

Em cada uma destes regiões você terá oportunidade de colher diversos dados sobre o mundo natural que se espalha nas várias regiões do continente. O mapa, que lhe será útil para acompanhar as descrições, não pretende esgotar todas as áreas e os acidentes geográficos de Tagmar. Ele deve ser encarado mais como uma concepção artística do que como trabalho cartográfico de precisão. Nele estão assinalados apenas os rios, cordilheiras, baías e florestas de maior importância para o perfil do continente. Você, ou seu Mestre de Jogo, tem total liberdade para acrescentar lagos, rios, montes e todo o tipo de terreno que seja necessário para o andamento da sua aventura ou campanha.

Da mesma forma, a distribuição da fauna e flora aqui sugerida não é uma regra que se deve levar a risca. O aparecimento de certos animais e plantas em ambientes inesperados dão ao jogo um bom clima de mistério e suspense.

Se desejar mais detalhes, de relevo, plantas e criaturas citados estes podem ser encontrados nos suplementos tais como o Livro dos Objetos Mágicos, O Livro de Criaturas, O Império, Os Reinos e As terras Selvagens.

Para cada uma das Regiões serão abordados tópicos sobre geografia, clima, fauna e flora. Devido as suas peculiaridades seguir temos uma explicação geral sobre a geografia e o clima de Tagmar.



5.1/ Geografia

Nessa seção você terá oportunidade de colher dados sobre as diversas regiões do continente. O mapa, que lhe será útil para acompanhar as descrições, não pretende esgotar todas as áreas e os acidentes geográficos de Tagmar. Ele deve ser encarado mais como uma concepção artística do que como trabalho cartográfico de precisão. Nele estão assinalados apenas os rios, cordilheiras, baías e florestas de maior importância para o perfil do continente. Você, ou seu Mestre de Jogo, tem total liberdade para acrescentar lagos, rios, montes e todo o tipo de terreno que seja necessário para o andamento da sua aventura ou campanha.

Da mesma forma, a distribuição da fauna e flora aqui sugerida não é uma regra que se deve levar a risca. O aparecimento de certos animais e plantas em ambientes inesperados dão ao jogo um bom clima de mistério e suspense.

Se desejar mais detalhes, de relevo, plantas e criaturas aqui citados estes podem ser encontrados nos suplementos tais como o Livro dos Objetos Mágicos, O Livro de Criaturas, O Império, Os Reinos e As terras Selvagens.

5.2 Glima

Diferentemente da Terra que conhecemos, em Tagmar existe algo a mais além dos fenômenos físicos para influenciar as estações, a temperatura e todos os eventos climáticos: Os deuses e a magia.

De forma geral, a natureza em Tagmar foi criada por Maira que, embora na cultura dos filhos tenha seu culto divido em 3 áreas que nada tem a ver com o clima, também exerce sua influência em muitos eventos meteorológicos. Porém, Maira não possui poder exclusivo sobre tais eventos: todos os deuses, às suas vontades, são capazes de invocar calor, frio, ventos, terremotos, enchentes, nevascas, ou o que mais o clima pode oferecer.

É verdade que o temperamento de algumas divindades prefere determinadas catástrofes ou bênçãos em relação a outras. Por exemplo, grandes ondas de calor são usualmente relacionadas com Crezir, e brandas chuvas são relacionadas com Sevides. Enchentes são relacionadas com Ganis, e tempestades com Plandis. Naturalmente que estas relações são suposições, uma vez que a fúria de uma deusa tão poderosa como Ganis poderia provocar o mais terrível dos terremotos, mesmo que estes eventos sejam normalmente relacionados com Blator.

Apesar de todas as fantásticas características descritas até aqui que são componentes das características climáticas de Tagmar, majoritariamente em áreas específicas, os efeitos naturais, criados originalmente pelos deuses, são as forças físicas semelhantes aos mundos sem magia e fornecem o panorama geral para classificar o clima tagmariano.

5.3 Região dos Reinos

Divisão Política

Abadom

Pouco ou quase nada se sabe sobre a antiga forma de governo de Abadom, o que se sabe é que seu regime era monárquico e que os descendentes dos atuais monarcas é que tinham direito ao trono. Isto porque já faz algumas décadas que suas cidades foram abandonadas às pressas pois seu território foi infestado por uma quantidade de monstros jamais existente em um único local em todo o Tagmar. E entre todos estes monstros reinam, literalmente, poderosos dragões.

No ano de 1420, uma revoada de dragões do gelo seguida por uma horda de dragonianos invadiu o reino de Abadom. Em seguida somaram-se vários dragões do fogo, aproveitaram-se da guerra para aumentarem seus tesouros. Os meses que se seguiram selaram o fim de um dos mais ricos e prósperos



reinos, onde dragões e dragonianos causaram destruição e pilhagens como nunca vistos antes.

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

Países de intenso comércio como Plana evitam, a todo custo, a travessia de suas terras, embora isso não seja sempre possível.

Acordo

Pequeno reino encravado nas cordilheiras vizinhas ao Pico de Prussel, a oeste de Plana. Acordo é a maior fonte de minério de toda região d'Os Reinos, podendo-se afirmar que a grande parte das armas e ferramentas da parte leste de Tagmar possui um pouco de seu metal.

Notável ainda por ser uma região cuja administração é mista entre humanos e anões, Acordo é um país bem protegido, acessível apenas por perigosas e secretas trilhas pelas montanhas. Existem duas rotas principais de minério, uma que se dá pelas trilhas que atravessam a cordilheira até Plana, e o porto, de onde saem navios abarrotados, com os destinos mais variados.

Os humanos geralmente vivem nas vilas ribeirinhas e em cidades no litoral de Acordo, na área conhecida como "Crescente de Ganis", que se estende do nordeste ao 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. 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.

Âmiem

O reino de Âmiem está no coração da região central d'Os Reinos, tendo fronteiras com diversos reinos: Verrogar ao nordeste, Ludgrim encontra-se ao sul, enquanto que Eredra situa-se ao seu leste e Levânia a noroeste.

Esta é uma região mística, onde viajantes relatam a presença de águias gigantes e sátiros.

Sua sociedade é voltada para o saber leigo, ou seja, que não está relacionado diretamente com os mistérios divinos. Igual aos seus irmãos de Lar, mas, por motivos diferentes, poucos são os seus sacerdotes, mas é inúmera a quantidade de Magos.

Mas isso não quer dizer que sua sociedade seja sóbria. 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.

Para com os estrangeiros, sendo elfos ou não, eles têm uma atitude de desconfiança. A única exceção são os cidadãos de Ludgrim, com quem têm ótima relação política e comercial.

Infelizmente nem tudo é calmo e pacífico. Devido a conflitos internos, os sacerdotes de Âmiem estão cada vez mais desconfiados da escola Elemental. Alguns planejam inclusive levar ao Alto Conselho Elfo, um projeto de lei para a proibição da escola Elemental no reino.

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 azantianos são 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, evitando problemas com a "Mesa de Prata". Esta é uma ordem de cavaleiros reerguida do esquecimento que tem como bandeira o Ducado. Permitindo a si próprios uma certa independência do governo, tais guerreiros são conhecidos principalmente pelos seus trabalhos de aluguel, e já expressam um contínuo abuso de autoridade.

O Duque Lenor de Azanti, que possui o epiteto de "o diplomata", tem muita influência sobre a população e media a ingerência da ordem de Crisagom em seus assuntos internos, que por mais bem intencionados que sejam, estão aprofundando a relação intempestiva entre a "Mesa de Prata" e a população.

Embora preocupado com a atual guinada política de Filanti, Azanti mantém boas relações com este e Calco. Com seu maior poder na "Mesa de Prata", a pequena população de Azanti louva principalmente o filho do deus Blator, Crisagom, que preza a honra, estratégia e bravura do combate. Tomando para si Portis como inimigo, os de Azanti estão sempre envolvidos em incursões guerreiras que quase sempre terminam em tragédia.

Calco

O mais próspero país dos Reinos, Calco tem sido o modelo de desenvolvimento para quase todos os reinos setentrionais desde o período da Unificação, quando deixando de lado uma política predominantemente agrícola, tornou-se o berço de quase todas as atividades culturais, acadêmicas e de pesquisa existentes hoje na região d'Os Reinos. Os centros de estudo de Saravossa, sua capital, são procurados por seres de todas as regiões de Tagmar. Inclusive, dizem haver representantes do pouco conhecido Império entre os alunos de suas escolas. Calco tem sido responsável pelo patrocínio e organização de inúmeras expedições de pesquisa, exploração e mapeamento. Pode-se até dizer que grande parte dos avanços técnicos vistos hoje nos países com quem mantém comércio é devido a essa política, incrivelmente estranha para quase todos os soberanos de outros reinos.

Com uma economia forte, baseada principalmente na venda de conhecimento, mapas, fórmulas mágicas e outros "produtos" do gênero, Calco mantém relações extremamente amigáveis com Plana, que age muitas vezes como seu agente de negócios com o resto da região d'Os Reinos. Com uma população predominantemente humana considera-se que Selimom e Palier sejam os deuses mais queridos em Calco, embora não haja qualquer declaração oficial a respeito.

Sem exército organizado e contando apenas com uma milícia para problemas domésticos, Calco se encontra livre de ameaças políticas em geral. 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 o Campo Branco.

Calco é governado pelo rei Hemilannor que, uma vez por ano, num costume mais antigo mesmo que a Unificação, é submetido a um ritual de verificação mágica de intenções, que inclui a utilização de encantos como Contatos Mentais e Detecções. Essa é uma tradição política típica de Calco e não se tem notícia de nenhum outro monarca em toda a região dos Reinos que se submeta a tais provas perante seu povo.

Gídades-Estado

Essa vasta região ao norte de Azanti, contida a oeste por Conti e a leste pelas terras de Portis, é dominada pelas cidades estado de Pino, Quizes, Estepe, Novo Porto, Ender e Torbel. O maior motivo pela existência de uma organização política tão fragmentada foi devido às condições naturais do território, quase árido e impróprio para a agricultura. Muitas vezes hostis entre si, as Cidades não chegam a formar uma federação, limitando-se a uma aliança apenas nas questões referentes à defesa do território que reclamam como seu. Com grandes exércitos bem equipados, e uma frota de guerra e de exploração entre as melhores, as Cidades têm como seus aspectos mais famosos suas manufaturas altamente desenvolvidas, sua política interna rigorosa puxada para o absolutismo e o contato com as

Ilhas Independentes, já que Novo Porto é ponto de parada obrigatória das poucas embarcações que viajam entre as terras das Ilhas e o Continente.

Embora a predominância seja humana, todas as raças, principalmente nas cidades costeiras, podem ser encontradas geralmente em meio às "companhias aventureiras" à procura de expedições de exploração.

Conti

Com uma população mediana, constituída praticamente de humanos, Conti é um país em crescimento. Sua cidade mais desenvolvida é Muli, sua capital e grande centro portuário. Ela foi antes parte do desaparecido reino da Moldânia e situa-se ao norte do Lago Denégrio, entre os reinos de Calco e as cidades de Pino, Quizes e Ender, tendo ainda ao sul e sudeste Filanti e Azanti. Com pouca atividade agrícola, Conti é basicamente um país pesqueiro, responsável pela maior parte dessa atividade, tanto em mar quanto nas bordas do Lago Denégrio. Conti mantém relações muito cordiais com Calco, conduzindo assim, um vasto comércio e tendo como especiaria principal: o espermacete óleo de cachalotes capturadas mar adentro, responsável pela iluminação não mágica das grandes cidades de vários países.

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.

Mas mesmo havendo as 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.

Embora o reinado de Arrab III seja fraco politicamente, mesmo que estável, Conti relaciona-se amigavelmente com quase todos as nações da região d'Os Reinos, exceção feita apenas com Porto Livre — reduto de corsários e criminosos — que não raro entram em choque com os barcos de Conti.

Tendo como Ganis, deusa da água e do mar, sua divindade principal, os habitantes desse reino não nutrem grandes preocupações pela guerra. Possuem, sim, uma frota pesqueira vasta que pode, em caso de extrema necessidade, ser transformada em unidade de guerra.

Dantsem

Passando por uma fase extremamente difícil, Dantsem é hoje um reino dominado pela miséria e guerra. Tendo perdido já parte de seu território para Verrogar, a "corrida" militar em Dantsem é tremenda. Antes um país pouco preocupado com "as coisas de Blator", é hoje o palco do maior recrutamento já visto. Adolescentes são soldados; monstros de todo o tipo são capturados e transformados magicamente em novos guerreiros; magia é ensinada a qualquer um que queira lutar; e os mercenários fazem de Dantsem seu novo lar.

Enquanto preparam uma grande contraofensiva (que teria o apoio dos elfos de Âmiem) o povo da região, ora principalmente para Mon extraindo cada vez mais de suas minas de cobre e tentando manter as pequenas lavouras salvas.

Dartel, ou "Terra das Brumas"

Embora pouquíssimos saibam, o verdadeiro nome do território circular conhecido como "Terra das Brumas", dado por seus habitantes, é Dartel. Encravada entre Verrogar, Levânia, Abadom e o Lago, "Dartel" é uma terra nunca visitada por humanos, a qual os pequeninos chamam de "último lar" e que corresponderia a um refúgio para pequeninos que desejam abandonar, para sempre, o mundo dos homens.

Envolvida sempre por uma névoa espessa, Dartel só foi devidamente descoberta e delimitada alguns anos atrás, quando uma grande expedição de Calco foi para lá com esse fim. Até então, Dartel não existia para os homens. Todos errados, os mapas da época não apresentavam a área circular pelo

"simples" fato de que, quando se tenta penetrar na névoa em direção ao interior do lugar, aparece-se na outra borda do círculo, a quilômetros de distância, dependendo apenas do ângulo de entrada. Admite-se então, não sem dúvidas, que aquilo era apenas uma névoa muito fina e tomava-se por contíguos lugares às vezes separados por várias dezenas de quilômetros.

Obviamente, como não se pode manter coerente um mapa do qual tenha se extraído um círculo de mais de 100 km de diâmetro, muitos foram os que morreram ali, à míngua, perdidos entre névoas, sóis que mudam de repente de lugar e mapas que não prestam.

Após a expedição de Calco, que realizou várias análises aéreas da região e com isso se pôde compreender melhor os efeitos do fenômeno, a viagem pela região ficou mais segura, com mapas devidamente corrigidos e ânimos menos sobressaltados.

Sobre a natureza de Dartel, contudo, há muito pouco a se dizer. Notícias de Runa sobre a região são sempre aguardadas, mas... pesquisa mágica leva teeeeempo!

Credra

País entre os mais ricos, Eredra é responsável pela produção de mais da metade de todo o cereal da região d'Os Reinos, possuindo grande influência por isto. Boa parte de seu território é cortada pela Bacia do rio Odem, cujas águas propiciam uma fertilidade só existente na região. Eredra domina ainda as principais técnicas de manufatura e tem uma boa reserva mineral, de forma a possibilitar ser um país agrícola sem tornar-se dependente dos mais "industrializados", tais como Calco e Marana. Tendo como principais deuses: Ganis, Sevides e seus filhos, Quiris, deus do plantio, e Liris, deusa da colheita. Os de Eredra passam os dias sem se preocupar com a guerra, mantendo boas relações com todos que precisam de algum pão.

Fílantí

Grande área encontrada a leste do Lago Denégrio, Filanti é atualmente o alvo de quase todos os eruditos que estudam a história anterior ao grande Sábio e à guerra da Seita. Há poucos anos um país cordial, Filanti hoje é conduzido por uma linha política paranoica, influenciada pelo Conselheiro Ludur. Os conselhos dados por este que alguns chamam de "demônio disfarçado", levou o rei Mar II mudar de atitude. E essa mudança coincide exatamente com o momento do reaparecimento da chamada Seita nessa mesma região. Mas, apesar de haver um sentimento religioso altamente abalado, a quase totalidade dos habitantes ainda oram para os deuses. Os que tem a maioria de seguidores são Sevides, deus da agricultura, Selimom, deus da paz, e Blator, deus da guerra. Entretanto, com um grande exército em constante expansão — inclusive com a contratação de mercenários — e um comércio em pleno declínio, os políticos de Filanti têm demonstrado desejos de expansão cortando o apoio que davam à igreja de Selimom.

Tanto os homens quanto as mulheres, são mais altos que a média tagmariana, são em maioria de pele branca e corpulentos, cabelos loiros ou ruivos e olhos claros, predominantemente azuis ou verdes; sendo que os homens costumam cultivar a barba e os cabelos longos, normalmente estilizados em várias tranças; as mulheres também costumam cultivar longa a cabeleira.

Dentre as cidades que se destacam em Filanti estão Mutina e Capela. A floresta de Gironde, que fica no interior de seu território, abriga seres místicos e criaturas pavorosas.

Levânía

Um dos locais mais áridos d'Os Reinos, a Levânia é dominada em seu centro pelo grande deserto de Blirga — onde fica o Campo Branco — possuindo um comércio majoritariamente costeiro. Incentivando uma devoção cada vez maior de seus habitantes por Blator, Levânia é tida por alguns eruditos como uma potência militar em formação. Ao que parece, o ambicioso rei está organizando um exército, comprando, aos poucos, armas dos comerciantes de Plana. Corre entre a corte leva que o rei teria planos para Ludgrim e Dartel, quais exatamente, ninguém sabe.

Das pequenas cidades da Levânia cabe destacar que a leste do Campo Branco, afastado das grandes cidades, existe um antigo povoado denominado Filhos da Terra cujo deus patrono é Sevides. Lá eles

cultivam uma planta única, chamada Edisselia, usada como ingrediente da poção "Vigor de Sevides". Ao tomar esta poção, adquire-se o vigor necessário para suportar as intempéries do deserto e trabalhar o suficiente no campo para sua subsistência.

Ludgrim

Ludgrim é um dos maiores reinos do Mundo Conhecido. Situado na parte meridional de Tagmar, faz fronteira com os reinos da Levânia, Âmiem e Eredra, com o Mar do Afogado a Oeste e com as Terras Selvagens e as Montanhas Morânicas ao sul. Com muitas florestas e poucas comunidades espalhadas nas suas fronteiras e entre os vales que preenchem o relevo, Ludgrim é um reino em pleno desenvolvimento, cuja capital é Donatar.

O rei de Ludgrim, Darniar, meio-elfo conhecido por toda a região dos Reinos, é um monarca sábio e mantém um conselho, que o ajuda nas decisões mais importantes, entre elas, as que dizem respeito à política externa, as ações expansionistas verrogaris, a proteção de Âmiem (seja por tratado, dívida moral ou amizade) e as controvérsias internas relativas ao aumento da população das colônias agrícolas que avançam em direção às florestas, o que pode irritar as nações vizinhas, principalmente os elfos.

Fora estes pontos, os ludgrianos gozam de uma liberdade incomum nos reinos do sul. Neste reino pode-se praticar qualquer profissão e conseguir respeito e admiração. Todas as práticas religiosas são respeitadas e os estrangeiros são bem-vindos, podendo-se esperar um bom tratamento das autoridades.

Luna

Com o agora belicoso Filanti como fronteira ocidental e tendo Portis ao norte, Luna vive momentos tensos. Governado por uma monarquia cada vez mais esvaziada de poder, Luna se vê em meio às ameaças de uma possível invasão e de uma misteriosa praga espalhada pelo país a partir das cidades do interior. Sua grande população diminui em enorme número devido à doença, e com isso, seu exército. Eruditos e sacerdotes de Marana, país amigo, tentam decifrar o mistério da peste, que resiste aos mais fortes encantos curativos. Sua capital, Franges, está completamente tomada pela moléstia mortal.

Marana

Em processo de militarização provocado pela guerra entre os vizinhos Verrogar e Dantsem, pela estranha política agressiva do reino até agora aliado, Filanti, e pela peste lunense, Marana encontra-se à beira da paranoia. Seu sistema político é basicamente uma monarquia democrática. Sua grande população se divide equitativamente por todo o território ocupando-se da agricultura, da pesca, do comércio e de manufaturas emergentes. Tendo como principais deuses Selimom e Palier, entre seus habitantes existem muitos não humanos e é considerada como uma terra livre e não violenta. Devido à atual crise nos Reinos, muitas nações desta região temem pela sua transformação em uma nação militar.

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 pelos no corpo, mas é comum o cultivo de barbas, ainda que regularmente aparadas junto ao rosto.

Plana

Entre os centros de estudos de Calco e as minas de Acordo, fica Plana, país de humanos, anões, pequeninos e poucos elfos. Plana é um reino de planícies, extensamente povoado, que conta com um grande número de cidades espalhadas por todo o seu território. Inúmeras também são as estradas que cortam sua região, e que são também o chão por onde passam suas caravanas de comércio, ligando todos os países de fronteira.

Em sua grande maioria devotos de Cambu, deus do comércio e da diplomacia, vários habitantes de Plana podem ser encontrados em qualquer lugar de Tagmar, a qualquer hora e situação. É dito que existe sempre um planense por trás de uma boa operação comercial, sempre calmo. Se não um acordo justo, levam a melhor parte no trato. Realmente, alguns abusam de suas habilidades de comércio, manchando a reputação de todos. Mas, não obstante a má fama que alguns de seus representantes

conquistaram, Plana possui um papel importante no quadro político dos Reinos, pois assume uma posição neutra nos conflitos, funcionando como banco para os que temem perder seus valores na querra.

Os comerciantes-viajantes também se tornam mensageiros para as diversas regiões que visitam. Junto com aquele que chamam de reino irmão, Calco, formam uma importante região de produção e difusão de novos conhecimentos. Ao levar as novidades técnicas de outras regiões para Plana, os comerciantes associados com os eruditos desenvolvem inventos ainda mais interessantes e comerciáveis. Da mesma forma, equalizam o conhecimento tecnológico dos Reinos, ao difundir igualmente os produtos que vendem.

Portis

Com um enorme poder, baseado principalmente na magia, os habitantes desta nação louvam acima dos outros Palier, deus dos elfos, da magia, e do conhecimento. Tido como um dos lugares mais fascinantes e perigosos d'Os Reinos, Portis é uma "magocracia" com pouco mais de trinta anos de existência. Esta procurou formar boas relações com todos seus vizinhos, mesmo aqueles que se declarem publicamente seus inimigos, tal como Azanti o fez. Embora não nutra desejos de expansão, Portis tem grandes planos de exploração e pesquisa traçados. Por exemplo, a cidade de Runa, sua capital, é um importante centro de estudos. Estes estudos são, inclusive, a razão que se alega ter quando assinaram um tratado de não agressão com Porto Livre, reino conhecido como um covil de piratas. Esse tratado inclui a realização de inúmeras expedições pioneiras do interesse das duas nações. No entanto, esta relação com os chamados fora-da-lei de Porto Livre, faz Portis ser visto com desconfiança por quase todos os outros reinos.

Porto Livre

Alvo da hostilidade de quase todos os países costeiros d'Os Reinos, Porto Livre apresenta-se como um local dividido em diversos baronatos, apresentando pouca organização entre si. Seu poder consiste em sua grande frota e a aliança com os magos de Portis. Seu território é protegido em terra pela Cordilheira da Navalha, e em mar por uma barreira de recifes que torna impossível a aproximação de naves inimigas.

A maioria de seus habitantes tem por reverencia predileta à Blator, deus da guerra, e também Ganis, deusa do mar. Sua maior cidade, Quessedir, é um porto livre, uma zona franca, onde tudo pode ser comercializado por qualquer um, desde que pague as devidas taxas.

Verrogar

Hoje, o reino de Verrogar constitui-se num dos maiores problemas e flagelos d'Os Reinos. Não se passaram cinquenta anos após o fim da chamada Unificação, a Casa Nobre de Verrogar traz a guerra, em uma campanha que, dizem, busca o caminho para o mar através do território de Dantsem. Percebese ao observar o mapa atual que este tipo de razão não está de acordo. Pelo outro lado de sua fronteira os verrogaris são conhecidos em Âmiem como "assassinos de elfos".

Adoradores em sua grande maioria de Blator e Crezir, eles teriam um suposto acordo de não agressão com Eredra. Os diplomatas desse país agrícola, no entanto, refutam qualquer afirmação a respeito.

Nas encostas dos Montes Palomares a nordeste de Verrogar, refugiam-se a maioria dos piratas d'Os Reinos. É uma localização conturbada, abrigando seres místicos e criaturas de outro plano.

Povoados e Nações menores

Além dos reinos descritos acima, a região dos reinos é composta por inúmeros povos e pequenas nações que possuem de certa forma uma autonomia. Estas nações são formadas por Elfos, Anões e Pequeninos que não se sujeitaram (total ou parcialmente) as nações humanas a qual fazem parte.

Os povoados pequenínos.

Três povoados que merecem destaque são o povoado pequenino de **Abrasil**, localizado ao sul de Calco, o de **Pontalina**, uma pequena península no lago Denégrio, ao sul de Conti e o **condado de Lara** nas proximidades do Rio Lara, a oeste de Portis. Abrasil é notoriamente conhecido por toda região d'Os Reinos pela qualidade rara de seus vinhos e demais bebidas fermentadas. Não há anão que não encha a boca de água ao ouvir o nome deste povoado. Pontalina, ao contrário, é muito menos conhecido. Sua subsistência vem do cultivo frutas e de uma modesta exportação de lã de dozecórneo para Muli. O condado de Lara produz diversos gêneros alimentícios a preços bem razoáveis de maneira que são vistos comerciantes pequeninos e seus produtos por toda Portis. Mesmo não tendo expressão no cenário de Tagmar, a existência deste condado tem um largo impacto moral positivo nos moradores do reino, sendo muito bem quisto por isso.

Dentre os reinos onde se encontra um número expressivo de pequeninos, destaca-se Marana onde eles se instalaram muito bem. Os membros dessa peculiar raça parecem gostar muito dessas terras. Estes podem ser facilmente avistados em Litória, Magiara e até mesmo em Caliana, com destaque para Litória onde suas fazendas podem ser avistadas ao longo da paisagem, dando um formato 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.

Muitas famílias de pequeninos já habitaram no território hoje pertencente à Verrogar, os que não são influenciados pelo espírito belicoso, são forçados a buscar tranquilidade longe dali. Atualmente, são seis as famílias que ainda vivem no território verrogari: os Broca-Terra e os Cinta-Solta, que vivem na porção norte, e os Medfricas, os Pele-rosa, os Senta-clavas e os Broca-solta.

Em Dantsem, os pequeninos estão igualmente integrados à sociedade humana. 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 seu número é muito maior comparado com a presença de pequeninos nas forças de outros países.

A sua maioria tem origem entre os pequenos comerciantes e agricultores, sendo que as famílias mais conhecidas em Dantsem são: os Medfricas — os mesmos de Verrogar — os Caiabolsa, os Dente-fora, os Gridedique e os Cassir. Estes últimos são uma espécie de "exceção" entre os seus primos por serem abastados devido ao seu "segredo de família": a perrita. Esta é uma bebida fermentada, feita a partir do arroz, de alto teor alcoólico, apreciada por nobres de toda parte.

Também é possível encontrar pequeninos nas fazendas de Ludgrim. Apesar de ser uma parte pequena da população, abraçam o reino como se fosse deles próprios além de vender um fumo de excelente qualidade. Um ditado corre entre os anões de Ludgrim "A cerveja de Abrasil, a perrita de Dantsem e o fumo de Ludgrim: os pequeninos, sem saberem, já conquistaram Tagmar!"

Conta-se também a existência de pequeninos nas Ilhas Independentes. Estes teriam características culturais e raciais levemente diferentes dos pequeninos d'Os Reinos.

As nações Anãs

No último ano, uma grande quantidade de anões imigrantes de Abadom se estabeleceram nos sopés da Cordilheira da Navalha, cadeia de montanhas que atravessa o reino de Luna e Portis.

Também em Portis, os anões possuem duas cidades nos sopés dos Montes Raltril, quase fronteiriços à nação élfica Anoriem. Famílias e mais famílias de artífices fizeram moradas nessas paragens, pelo fato de os componentes minerais serem abundantes nessa região, tais artigos como estátuas e esculturas são comercializados a preços bem razoáveis, em verdade, os dois altares mais formosos devotados a Maira Nil se encontram nessas vilas, entretanto, a maioria desses anões é devoto de Parom. Apesar dos anões estarem há mais tempo na região do que o próprio regime atual, eles são uma raça deixada de lado pela administração central.

Em Conti os anões das Minas de Virena fazem parte da guarda dos Martelos Vermelhos de Virena. Esta guarda de elite defende a região central do reino, formado por anões e humanos treinados na cidade de Virena e suas montanhas, localizada na fronteira de Conti com Calco. Já em Calco existe uma lenda

sobre a terra dos anões, e que lá estariam guardados machados mágicos que trariam novamente a seu reino a beleza e o poder de outrora.

Nos Montes Palomares, cadeia que se estende pelas regiões de Verrogar e Marana, estão sendo erguidas pequenas colônias de anões imigrantes. Um pouco mais ao sul, em Ludgrim, em algum ponto na parte leste das Montanhas Morânicas, os anões têm uma colônia afiliada a este reino.

Em Acordo, no sopé da Cordilheira de Sotopor, encontra-se Minas Mon. Lá está a maior vertente de ouro do reino, e, possivelmente, d'Os Reinos. Estas minas já têm centenas de anos possuindo grande profundidade. Ela é um reino abaixo de outro reino. Seus túneis e labirintos chagam a pontos onde somente os anões mais experientes conseguem chegar. Lá também existem veios de metais raros, considerados mágicos por muitos. Com estes metais são forjadas armas e armaduras de dureza e qualidade inigualáveis em todo o mundo.

Ao norte de Estepe, uma das Cidades-Estado, parece haver uma exploração anã da cadeia de montanhas ali existentes, os montes Basilor.

É bom perceber que não é em toda cadeia montanhosa que se encontra anões. É raro encontrar anões nas Cordilheiras de Keiss.

Os anões que não estão nas montanhas, se adaptaram à sociedade humana. Os anões de Plana, por exemplo, são na maioria pequenos comerciantes de peças metálicas e têm uma vida política ativa, participando também do atual "Conselho Maior". Vários anões residem também em Verrogar, e a cada dia estão aumentando em número. Estes vêm para o país atraídos pelas oportunidades de trabalhar como artífices e mineradores, além de prestarem bons serviços como mercenários contratados pelo exército local.

Igualmente, existem anões de vários clãs que estão no exército de Dantsem. 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.

As Nações Élficas

As províncias: As províncias são cidades élficas com administração independente do reino, mas seus ocupantes ainda são cidadãos do reino. Ou seja, sua comunidade tem leis e fronteiras próprias, mas devem obedecer certas leis fundamentais do reino e se reportar ao rei ou o conselho maior. Isto significa que um transgressor elfo poder ser detido pelas demais autoridades do reino, mas o julgamento e a sentença cabem somente às autoridades da cidade élfica e ao rei. Além disso, os elfos das províncias têm garantida ao menos uma cadeira permanente no conselho do reinado. Seus cidadãos podem optar por ter direitos e deveres do reinopor completo ou em parte ao atingir a idade madura. Ou seja, se abdicarem de certos deveres para com o estado também abdicarão de alguns direitos associados. Por exemplo, o alistamento militar em Ludgrim é obrigatório exceto para os elfos. No entanto, os que optarem por não servir perdem o direito participar de qualquer serviço de segurança remunerado no reino, participar de atividades oficiais de defesa de fronteiras e florestas, além de não poder portar armas em eventos oficiais.

São três as províncias até agora oficializadas em Tagmar: A província de **Guaimbar**, na Floresta de Siltam, sob o reino de Ludgrim; a província de **Anaes**, na Floresta de Alimar, sob o reino de Plana; a província de **Nordolir**, morada de Asvante Nordolerim, antes de se mudar como conselheiro para Franges, na Floresta de Calisto sob o reino de Luna.

As nações élficas podem ser consideradas como reinos independentes contidos dentro da fronteira dos reinos humanos. Existem dois tipos de nações: Nações Abertas e Nações Fechadas.

Nação Aberta: possui independência como estado, mas mantém relação política e econômica com o reino ao qual está inserido e os reinos vizinhos também. Não possuem poder político direto no reino humano, mas possuem uma embaixada cujo arauto maior representa os interesses do reino élfico em questão.

Aldravos - do élfico "Pedra do sul", os habitantes desta pequena nação na Floresta de Avena em Dantsem são, tal como os elfos de Lirati, oriundo de Saravos, que por diversas questões preferiram se afastar mais ao sul d'Os Reinos.

O reino de Anoriem na Floresta de Raltril e Floresta de Gandara em Portis. Esse reino conta com mais de uma cidade nas florestas perto do rio Lara. Desnecessário dizer que o acesso a esses "santuários naturais" para os não elfos é um problema e tanto, terminando na melhor das hipóteses, em um polido convite para retirar-se. Quase a totalidade desses elfos, são devotos de Maira e a maioria deles são rastreadores.

A Nação de Fiorna - na Floresta de Fiorna em Marana.

Não faz cinquenta anos que esta nação abriu para se relacionar com Marana. Com esforços de elfos e meio-elfos tanto da nação quanto do reino, a transição tem sido pacífica e bem recebida.

Nação fechada: Estes têm características isolacionistas, não vamos confundir com o xenofobismo, eles apenas não querem fazer parte da sociedade e economia humana, acreditando que o isolamento é o melhor para as duas nações.

O *Condado oculto de Lirati* - estes elfos se abrigaram após da queda de Saravos na floresta de Melgundi em Conti, sendo a data de fundação desta nação mais antiga que a chegada dos moldas ao Frefo. O conde Essalie nunca ousou se intitular rei em respeito à antiga dinastia élfica do Segundo Ciclo. O condado recebe o nome de oculto por ser localizável apenas pelos seus moradores, pesem os esforços em contrário.

A Aliança Guindam - conta a lenda que Guindam, guerreiro de Palier ou se aliar com Filam de Chats, guerreiro de Crisagom, levou consigo um numeroso grupo de elfos leais. Estes elfos, após a fundação da Moldânia Inferior — chamada de Filanti posteriormente —estabeleceram-se nas três florestas que rodeiam a cidade de Chats. Esta lenda termina com os dizeres: "os guardiões de chats têm seus olhos sobre Filanti como um manto, a linhagem de Filam perdurará, seja oriunda da corte seja oriunda do campo." Atualmente, quase ninguém se digna a interpretar ou levar a lenda a sério, pois não houve sinal destes elfos no levante bankdi.

A nação de Marviom. - localizada entre Verrogar e Dantsem na floresta de Marviom.

Reminiscências do Segundo Cíclo

Ponte de Palier

Estrutura localizada nas Florestas de Âmiem, próxima ao centro comercial (agora abandonado) de Telco, onde, antes da guerra entre Verrogar e Dantsem, humanos e elfos dourados trocavam desde cereais até magias desconhecidas.

A Ponte eleva-se do meio da floresta numa imagem estranha, pois é na verdade um colosso de pedra e mármore com cerca de 80 metros de largura e comprimento indefinido, imóvel em um ângulo de 30 graus, e sustentada por sabe se lá que sortilégios. A Ponte de Palier avança direto ao céu sem paradas, até se misturar com as nuvens sempre baixas da região.

Segundo os elfos de Âmiem, a Ponte leva até os reinos etéreos onde vive seu Deus (daí o nome). A quem pretenda se aventurar por estes degraus, cuidado... são muitos os corpos encontrados no caminho.

A Ilha

Região não cartografada, de contornos pouco conhecidos e situada no centro do grande Lago Denégrio, na porção norte do "Mundo". A ilha é tida por muitos como o reino particular de um mago muito poderoso do qual não se sabe sequer o nome.

Todos os barcos e criaturas que se encontrem no lago, seja por água ou ar, são rechaçados por ventos fortes (ventos muito estranhos) sempre que chegam a menos de 30 km da ilha. As poucas informações que há sobre a região, vêm de aventureiros que, em vôo rápido por grandes altitudes, conseguiram

vislumbrar algo do lugar. Ao que parece, são três ilhas: uma principal e duas menores, ligadas por (e aqui os boatos mesclam-se com informação) pontes de luz eternas e dotadas de muitos prédios, alguns fembrando a arquitetura de certas ruínas do Segundo Ciclo. Pouco mais se sabe sobre tal lugar, conta se que há algumas décadas, quando os dragões que se aninhavam na Cordilheira de Sotopor (ver mapa principal), começaram a executar ataques cada vez mais para longe de suas rotas costumeiras, ameaçando reinos como Plana, Levânia e até mesmo Calco. Uma grande tempestade foi vista surgir no Lago Denégrio, na região correspondente à Ilha, e foi seguida pelos olhos assombrados de barqueiros e caravanas de Plana durante vários dias, até se alojar finalmente no topo do Pico de Prussel, onde, sabidamente, costuma se verificar as maiores concentrações de dragões.

O que se seguiu foi o que muitos chamam de "A Noite das Chamas". Mal chegando ao seu destino, a estranha tempestade despejou toda sua fúria de ventos e relâmpagos nas terríveis criaturas aladas, que fugiram com as asas em chamas, numa tentativa vã de salvar as próprias vidas.

Arquivos de alguns reinos, como os de Calco, estimam o número de bestas mortas naquela noite em mais de 30 (há inclusive uma grande ossada ornamentando os salões reais de Saravossa, atribuída a esse grande massacre). Porém, é certo que os ataques draconianos cessaram por anos a partir daquela data. Todo o acontecido, curiosamente, foi tomado por alguns como sendo prova incontestável de certa natureza benigna do misterioso Senhor da Ilha. Os mais sábios, todavia, continuam mantendo seus barcos e ossos longe do lugar.

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 12 km no sentido norte sul e 7 km de leste a oeste.

Em toda sua extensão, não existe nada além de ossos e mais ossos, sejam de anões, elfos, humanos ou outras raças das quais não se têm notícias.

Não há nenhuma construção visível por toda parte, embora haja relatos de escadarias conduzindo a infindáveis labirintos subterrâneos.

Acredita-se ser o lugar de natureza mágica, pois, apesar de existirem registros de sua existência que remontam à época da Unificação do Grande Sábio (ver história mais adiante), os ossos e esqueletos que formam o Campo Branco permanecem intactos, indiferentes ao vento, à areia do deserto e ao tempo.

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

Clima

Podemos dizer que o norte de Tagmar é a região mais quente e úmida, com exceção das cidades estado que, devido aos altos Montes Basilor defendendo a região, possuem um clima bastante árido. A medida que avança-se para o sul o clima muda de tropical para temperado, com quatro estações bem distintas, sendo Ludgrim o mais frio dos Reinos Civilizados, tanto por sua latitude no mundo de Tagmar quanto por sua elevada altitude média. A maior parte deste reino está sobre altas serras, tornando-o o único na região dos Reinos Civilizados com frequentes quedas de neve durante o inverno.

Observação: nas descrições a seguir aparecerão florestas, relevos e rios acompanhados de um asterisco (*). Estes são os locais sem nome no mapa de Tagmar.

[h1]As águas, o relevo e sua fauna

O principal corpo hídrico na região Reinos Civilizados é o **Lago Denégrio** — chamado também de **Mar Doce** ou **Filho de Ganis** em Filanti— uma gigantesca extensão de água doce encravada no coração do continente.

É através dele que se fomenta grande parte do comércio dos reinos setentrionais. Com sua superfície calma na maior parte do tempo, provê a pesca e propicia meio de transporte rápido. É importante notar

que este transporte se dá apenas através de suas margens, pois não há tecnologia de orientação suficiente para atravessar o lago em uma linha reta passando pelo centro. No entanto, alguns eruditos geógrafos com espirito de aventura contam a existência de um número grande de pequenas ilhas espalhadas, conseguindo mapear umas poucas, além da imponente ilha do centro do lago, conhecida somente como **A Ilha**.

O lago encontra-se um pouco acima do nível do mar e é o destino de dezenas, senão centenas, de rios com variadas importâncias no cotidiano dos tagmarianos. Da mesma forma, alguns rios partem de si, por exemplo, o **Rio Frefo** — separando Calco e Plana a nordeste da região dos Reinos Civilizados — é o mais importante canal de ligação entre as águas doces do continente e o mar. Seu calado e largura o tornam propício para navegação, permitindo que os bens extraídos do âmago do continente alcancem o mar com facilidade.

No verão, é possível encontrar um musgo chamado ganisse nas margens do Lago Denégrio. Entre seus vários fins, quando ingerido com um preparo especial, faz com que uma pessoa consiga ficar sem respirar por uma hora, sendo muito cobiçado entre caçadores de tesouros submersos. Um unguento também é feito desse musgo e é usado para impedir queimaduras.

As histórias de origem cotidiana acerca da natureza do Denégrio remontam a encarnação de um filho de Ganis, que estaria ali para assegurar fertilidade a uma terra antes árida. Impossibilitados pela falta de dados, os eruditos de Saravossa mantêm como incerta a veracidade da lenda, mas as pesquisas acerca de tal intervenção divina continuam.

Neste lago, pode-se encontrar criaturas tão belas quanto exóticas, tal como a tartaruga dragão e o hipocampus. Também conta-se que uma duhidra hiberna nas suas profundezas.

Um dos principais rios que desembocam no Lago Denégrio é o **Rio Belrra**. Este rio tem origem nos **Montes Treva***, localizado a noroeste da cidade que recebe o mesmo nome, no reino de Verrogar. Ao norte destes montes foram encontradas cocatrizes mortas, o que indica um perigo de contaminação.

Também dentro das fronteiras atuais deste reino encontra-se os **Montes Crássios**, região habitada por anões, trabalhadores do ferro e carvão. Estas montanhas são altas sendo que no inverno seus picos são gélidos e abundantemente nevados, habitat de linces e coelhos. Na parte das montanhas onde se encontra a cidade de Crássia, é possível extrair estanho e cobre os quais são utilizados principalmente na produção de bronze. É importante destacar que em algum ponto destes montes está construída a Fortaleza dos Dragões Vermelhos, sede de uma das ordens dedicadas a Crezir, que lutou bravamente contra a seita.

Além dos Montes Crássios, grande parte dos **Montes Solomor** e dos **Montes Palomares** encontram-se abraçados pela fronteira Verrogar. Os viajantes que pretendem passar por Solomor devem ter cuidado para não se depararem com harpias, trols , dragonetes entre outros. Este também é um dos motivos pelo qual Verrogar, apesar de ter se aproximado tanto, não ter conquistado a cidade de Calinior em Dantsem.

Já no meio da imensa cadeia de montanhas dos Montes Palomares, encontra-se o principal templo e sede da Ordem dos Destemidos Senhores da Guerra, ordem fundada em honra ao deus Blator. A Cordilheira dos Destemidos*, como é conhecida por seus membros, serve como uma magnífica defesa natural contra possíveis ataques externos e também torna difícil sua localização devido a diversas e pouco conhecidas trilhas por entre os montes. É surpreendente o fato de que na mesma cadeia montanhosa também se escondam temíveis piratas navegantes do Denégrio. Um exemplo de quão tortuosos são as trilhas destes montes e o quanto suas paredes se assemelham a labirintos.

Ainda nos Montes Palomares, nasce o enorme **Rio Lara**, que desemboca ao norte de Portis. Conhecido por ser o mais longo e largo rio da região, cruza vários reinos em seu percurso e recebe dezenas de afluentes, principalmente de rios nascidos na **Cordilheira de Keiss** e nos **Montes Basilor**, ambos à sua esquerda. Por outro lado, o leito direito do rio recebe a contribuição apenas de pequenos corpos de água, a maioria calmos e de pequena extensão.

Do Monte Degas * nasce o Rio Degas , que junto com o Rio Basilor * e a cadeia dos Montes Basilor, isolam a cidade-estado de Torbel das demais cidades de Tagmar. Infelizmente, para os tagmarianos de lá, é desconhecida a existência de algum tipo de mineral precioso ou economicamente útil escondido

nas profundezas das rochas daqueles montes. Existem alguns pontos onde se pode encontrar enxofre e salitre, mas não veem como empregar estes compostos em uma atividade econômica robusta. Pese a falta de minerais importantes, ainda existem pequenas migrações de anões para essa região em busca de alguma sorte. No entanto, logo ao lado, os **Montes Puni*** agraciaram a cidade de Pino com uma boa extração de minerais de ferro e quartzo que vem crescendo aos poucos. Soma-se também a contribuição econômica à esta cidade, o **Rio Branco** e a **Serra de Pino***. Ambos compõem a fronteira da região das cidades estado com o reino de Conti.

A gigante Cordilheira de Keiss tem sua extensão vertical, ou seja, de norte a sul. Dela partem duas outras cadeias de montanhas dispostas na horizontal, ou seja, cortando de leste a oeste. A Cadeia Azanti*, parte do extremo norte da cordilheira e que compõe a fronteira das Cidades Estados com o reino de Azanti. Já na região central da cordilheira, encontra-se a Cadeia Filanti*. Esta cadeia determinava antes a fronteira entre os dois reinos, Filanti e Azanti, mas este último perdeu espaço para seu vizinho por pressão de acordos comerciais desfavoráveis. É neste relevo que, além de possibilidade de diamantes, são encontrados os perigosos basiliscos reptilianos, as temíveis quimeras e os belos falcões negros.

É ao norte desta cordilheira que fica a sede da Ordem Sagrada dos Bravos Cavaleiros da Justiça, ordem dedicada a seguir Crisagom. Dos rios que partem da Cordilheira de Keiss, pode-se citar o pequeno e largo**Rio Filam*** que junto com o Rio Lara suprem as necessidades da cidade de Fétor.

Segundo os tagmarianos, os rios são a bênção da deusa das águas. Eles irrigam os solos que, abençoados então por Sevides, tornam-se férteis e permitem a alimentação. Talvez por isso o mais volumoso rio, localizado no extremo sul Reinos Civilizados, em Eredra, denomina-se **Rio Sevides**, nome do deus da agricultura, é uma união de água e fertilidade.

Esse rio, além de receber as águas do **Rio do Degelo** e do **Rio Brimir**, tem como afluente o caudaloso **Rio Galatel**. Este rio é procurado por magos de todo Os Reinos — e quase uma lenda na região do Império — pois o pequeno peixe Pigi, existente apenas ali, é o principal ingrediente de poções de invisibilidade. Este rio encontra-se dentro de Ludgrim, cuja nação exerce intensa vigilância sobre a prática de pesca e suas regiões. O rio ainda apresenta duas bifurcações que dão origem ao **Rio Quiris** e **Rio Liris**, isolando junto ao mar uma porção de terras planas e ricas e bem irrigadas no interior do reino de Eredra que são indiscutivelmente as terras mais férteis de todo o mundo.

Outro rio que alimenta o Sevides é o grande **Rio Darniar**, que corta todo o reino de Ludgrim desde as **Montanhas Morânicas**, cadeia que separa o reino de Lar das demais regiões de Tagmar.

Esta enorme cadeia de montanhas abriga diversos tipos de civilizações. Na parte voltada para dentro das fronteiras de Ludgrim, encontram-se os anões, considerados cidadãos deste reino. Já fora das fronteiras, é possível encontrar tribos de bestiais e de orcos. Lá também habitam águias gigantes e águias douradas. Estas últimas se encontram mais próximas da Floresta de Lar.

Junto com a fronteira natural que **Os Montes** fazem entre Eredra e a parte norte das Terras Selvagens, foi construída a grande Muralha de Goguistá. Esta se estende desde as Montanhas Morânicas até o litoral leste de Eredra, abaixo da foz do Rio Quiris. A muralha também evita os ataques de ciclopes, que aterrorizavam os camponeses de Agrimir.

As **Montanhas Xarar** são as fronteiras naturais entre Âmiem, Levânia e Ludgrim. Possuem o inverno bastante rigoroso, com nevascas constantes. 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. Ronda também uma história sombria a respeito destas montanhas, na qual afirma-se que o bloco de cristal onde o demônio Morrigalti foi aprisionado está escondido em uma de suas cavernas.

Soma-se a essa coleção de montanhas fronteiriças a **Cordilheira da Navalha**, que separa o reino de Porto livre do resto Reinos Civilizados. Nesta cordilheira diz-se existir uma trilha conhecida como Trilha das Pétalas a qual levaria ao sagrado Labirinto de Roseiras onde está a única escultura que representa de fato a imagem da deusa Lena. Nesta mesma cadeia de montanhas em algum ponto do alto no território de Luna está a sede da Ordem da Noite Eterna, ordem dedicada a Cruine. Lá habitam escorpiões

vermelhos gigantes e igual que em Filanti se pode encontrar os falcões negros, ali chamados também de pássaros de Cruine.

É claro que não se pode deixar de falar da maior — em altura, comprimento e área — cadeia de montanhas que também realiza papel de fronteira: **O Muro**. Lá existem inúmeros mistérios a serem desvendados e lugares inexplorados. Tenha-se a certeza de que não há povo em Tagmar que conheça esta região na sua totalidade. E mesmo juntado as diversas descrições dos diversos povos não será possível chegar a um mapeamento detalhado de todos os pontos desta cadeia de montanhas. Lá habitam perversos minotauros e as lendárias fênix.

Na região central da Região dos Reinos se encontra a **Cordilheira de Sotopor**. Esta se estende desde o extremo noroeste, no litoral da cidade de Caleonir, até encontrar o **Campo Branco**, cuja região central é abraçada pelas fronteiras do devastado reino de Abadom. Sabe-se também que no interior destas montanhas se esconde um complexo de cavernas e tuneis que formam a morada dos temíveis homensdragão, ou dragonianos. Por outro lado, esta é a única região Reinos Civilizados onde se encontra o jaquepá. O chá dessa erva amarronzada é usado por curandeiros para todo tipo de doença. Sua semente é ainda mais poderosa e é usada para elixires de regeneração física.

Lá também se pode encontrar o Templo dos Delírios, sede de uma das ordens dedicadas a Plandis, no extremo sul de Abadom, muito próximo às fronteiras das brumas de Dartel com a Levânia.

Desta cordilheira partem, da mesma forma que a Cadeia Filanti parte da Cordilheira de Keiss, os **Montes Moncurianos** até atingir o litoral a oeste da Levânia. No sopé dos montes corre o**Rio Brual***, rio que nasce nas cordilheiras e desemboca no mar perto da cidade de Ingru. Esta cidade começou a pouco a atividade de extração de minerais, revelando uma fonte variada de bons minérios. Em algumas cavernas nestes montes próximas ao deserto de Blirga, é possível encontrar animais raros como escorpião gigante negro.

Outro local que possivelmente habita um dragão — um terrível Dragão Negro — são as **Montanhas Solumontis**, no extremo sul das Terras Selvagens. Estas montanhas junto com a**Cadeia Ergoniana**, circundam a Floresta Sombria os Vales Ranovel e os Vales Solumontis.

Existem vários rios com importância regional no continente de Tagmar. Os maiores e mais importantes nascem nas várias cordilheiras de montanhas que defendem o continente a leste e a oeste. Nas regiões altas, como na região central e principalmente nas terras selvagens, podem ser encontradas áreas com rios menores de grandes velocidades e com muitas quedas.

Ainda sobre as águas, o **Oceano*** soma a lista dos importantes corpos comandados pela poderosa deusa Ganis. Banhando o litoral dos Reinos Civilizados de norte a leste, ele é continuamente navegado em suas margens por comerciantes e piratas. Os demais viajantes, estudiosos e/ou aventureiros têm motivos divididos entre a curiosidade e as chances de fortuna. O primeiro motivo vem quando se observa a quantidade de criaturas que habitam estas águas. Como exemplo se pode citar as magníficas baleias, a contraditória existência do draquae — um dragão no mar — e os indícios da existência da civilização submersa dos tritões criando a expectativa de novas e excitantes descobertas. Com o segundo motivo vem a aplicação comercial das descobertas, além do acesso às ricas terras selvagens por mar. Além disso, atendendo ao conjunto completo de motivos que se tenha, há a vaga notícia de existir uma rota marítima com correntes e ventos propícios que une o continente a um território exótico denominado como Ilhas Independentes.

Mas, que se esteja avisado, todo o cuidado é pouco ao se aventurar pelas costas do continente. A navegação, que já é uma prática incerta, leva várias pessoas em Tagmar a considerar como loucos os que dela fazem seu meio de vida.

[h1] Planícies, desertos, florestas e sua fauna

Ao extremo norte dos Reinos Civilizados, entre o Rio Degas e a cidade de Novo Porto, está a **Floresta de Aricer***. Esta é uma floresta de galeria — floresta fechada — onde as copas das árvores se tocam. A vegetação pertence ao grupo de plantas que se adaptam ao clima seco da região, mas tem acesso aos lençóis d'água formados sob a terra. As folhas têm coloração verde-escura e simples. Os troncos chegando atingir 20 metros de altura são tortuosos, podendo atingir 1 metro de diâmetro com uma casca composta por duas camadas. Estas são bastante grossas, a mais externa é áspera e a interna é mais

lisa. Esta constituição das árvores permite que se evite o ressecamento e resistam inclusive a pequenas queimadas. Além do mais, mesmo com grandes queimadas, suas raízes profundas permitem que o tronco aparentemente queimado e morto, renasça como uma fênix de suas próprias cinzas.

A grande maioria das plantas, arbustos, árvores são frutíferas e é possível retirar diferentes óleos da maioria de seus frutos. Estes são carnosos e de cores diferentes — amarelos, vermelhos, amarronzados — compondo a dieta de pássaros da região tal como os "maria-preta" e morcegos. Estes que são, por sua vez, alimentos de corujas e "falcões-de-peito-laranja". Entre os mamíferos que rondam as áreas pode-se citar as antas, as ariranhas, e a onça-pintada. Entre as árvores pode-se encontrar o "vinhático-rajado", a "oiteira" e o "sucupira-preto".

As florestas próximas do sul dos Montes Basilor, de Ender, Quizes, ao norte de Estepe e ao norte de Conti, apresentam mesmo tipo de fauna e flora. Neste ambiente não é raro encontrar centauros. Estes são inamistosos quando interagem com os elfos, humanos e anões — por um motivo desconhecido eles são mais pacientes com os pequeninos — suas vilas são extremamente ocultas sendo extremamente raros os documentos contendo a localização de uma aldeia sequer.

Na mesma altura de Aricer, ao seu leste e ao norte de Torbel, está a **Floresta de Torbel***. Esta é uma floresta ciliada — floresta aberta, onde as copas das árvores não se tocam. A constituição da casca em camadas também é uma característica das árvores desta região e são igualmente resistentes à seca e ao fogo. Lá abundam os belos "ipês", árvores que no período da floração ficam totalmente desprovidas de folhas. Sua madeira é dura o suficiente para construção de pontes e casas. Além disso, sua casca, entrecasca e folhas possuem propriedades medicinais que agem contra infecções nos diversos órgãos do aparelho digestivo e fonador, além de curar várias doenças de pele.

Outra árvore de grande destaque nesta floresta é o "buriti". Esta é uma palmeira adaptada a climas secos e que costuma estar perto de regiões com água subterrânea, oásis ou rios. Os frutos desta árvore compõem as mais diversas iguarias. O óleo extraído da fruta tem valor medicinal importantíssimo, utilizado como vermífugo, cicatrizante e energético natural. Também é utilizado para amaciar e envernizar couro, lubrificar metais e partes do corpo. O caule e as flores são utilizados na fabricação do vinho de buriti. Entre os animais que rondam suas matas, pode-se citar os "lobos vermelhos" — cuja dieta tem um forte componente onívoro — os "tamanduás-bandeira" — que apesar de insetívoro, seu corpo e garras de urso o tornam igualmente perigoso — e "patos mergulhões" — bastante utilizados na culinária da região. Dos animais místicos avistados, conta-se que por conta de seus frutos e clima, esta região é ponto de migração da fênix, um espécime a cada dois anos. Não é sabido se é a mesma ave que passa por lá ou se são diferentes indivíduos.

Ao sul de Conti, tem-se a **Floresta de Melgundi**, região do condado élfico de Lirati. Soma-se à fauna e flora semelhante da floresta de Aricer, uma nova variedade de animais e plantas mais habituadas ao clima úmido e que, dificilmente, suportariam as estações de seca das outras regiões já citadas. As árvores já possuem troncos mais eretos e lisos. Além disso, é possível — sendo um grande infortúnio — ser encontradas plantas carnívoras gigantes. Soma-se também a existência do cipó drondera que é encontrado em quase todas as florestas úmidas. Seu tamanho máximo pode atingir por volta de 15 metros de comprimento, sua seiva tem a propriedade medicinal de cicatrização, sendo muito usada em poções e unguentos de cura.

À medida que se viaja para o oeste, a vegetação típica de savana e cerrado e uma fauna de pequenos macacos, hienas, búfalos, elefantes, leões e onças, então a vegetação torna-se do tipo tropical úmido con grandes símios, tigres, panteras e mais onças — estes felinos se adaptam aos mais diversos tipos de climas. A Floresta de Aberdim e as demais florestas de Calco e do norte de Plana se enquadram nessa descrição.

Voltando ao leste dos Reinos Civilizados, a **Floresta de Raltril*** em Portis, lugar onde está instalado o reino élfico de Anoriem, é um pouco mais úmida e fria que as florestas citadas anteriormente. Animais como ursos, panteras, cervos podem ser avistados. Árvores de copas mais fechadas e maiores que trinta metros compõem a mata de galeria da região.

Já no reino ao lado está a enorme **Floresta de Gironde**. Esta possui grande extensão de matas que cobre uma boa parte do território de Filanti. Apesar de seu tamanho, é muito pouco explorada ou conhecida,

mesmo pelos seus vizinhos élficos mais próximos. A aldeia de Puzial e cidades como Rapso extraem um pouco de madeira da periferia destas matas. Mas com muito cuidado, pois os habitantes da região a consideram uma floresta assombrada com criaturas pavorosas em seu interior, tais como lobos desproporcionalmente grandes — com pelagem de tonalidades escuras, dentes proeminentes e olhos completamente vermelhos — os ferais — que atacam homens e mulheres que se aventurem muito profundamente na floresta — e os duendes — cuja descrição pequena e engraçada contrastam com as histórias sobre estes que gelam a espinha.

Para o azar dos habitantes de Filanti, as outras três florestas que circundam a capital Chats, embora menos tenebrosas e assustadoras tem apresentado fatos, no mínimo, curiosos. Sendo elas as regiões onde se instalaram os elfos oriundos da aliança de Filam Chats com Guindam de Lirati. Recentemente, as três florestas conhecidas como a **Aliança Guindam*** apresentam acontecimentos a ponto de se fazer renascer uma antiga lenda da região.

Na Floresta de Calisto*, em Luna, tem-se a província Élfica de Nordolir, protegida pela densidade de árvores e arbustos incomuns para a região. Além disso, pode-se citar a presença deblatárias, assim como nas demais florestas do nordeste Reinos Civilizados, e uma variedade grande de cobras constritoras que parecem ter uma grande afinidade com os elfos de Calisto.

A Floresta de Fiorna tem em sua vegetação o exótico metrossídero de Fiorna ou Bronze-Brilho. Esta espécie de árvore pode atingir até 20m de altura e tem muita utilidade econômica. No entanto, sua exploração está sendo negociada com a nação élfica de Fiorna, que abriu para a diplomacia com os reinos humanos recentemente. Nestas florestas encontra-se também o cogumelo de cor escura denominadotrufa negra, sendo extremamente tóxico.

Ao sudoeste, na região de Ludgrim, encontram-se duas florestas excepcionalmente importantes para a história do sul dos Reinos Civilizados. As florestas de Siltam e de Kender. Já foram moradia para os elfos de Lar e várias ruínas podem ser encontradas lá, tal como as ruínas de Eldair. Fora isso, possivelmente lá está escondida a poderosa Espada de Meriam. Atualmente, em Siltam, está a província élfica de Guaimbare a sede de uma das ordens dedicadas a Selimom, a Ordem do Sol Nascente. Sua vegetação é densa e típica de clima subtropical, com predomínio de araucárias (pinheiros, imbuias, canelas, cedros) sabugueiros, perobas, ervas-mates entre outras. Sua fauna é bastante diversificada com quatis, pacas, ursos, bugios, ouriços, camundongos, esquilos, besouros variados, formigas, arganazes, morcegos, falcões, gaviões, araras e corujas. Sendo os lobos e tigres os predadores mais comuns. Além do mais tem-se a notícia da existência de mantícoras — tal como todas as florestas nesta mesma latitude — de um casal de dragão púrpura e de aranhas gigantes na fronteira dos sopés das Montanhas Morânicas com Siltam.

Também em Ludgrim está a Floresta de Tambar, que teria uma fauna e flora exatamente igual às suas irmãs Siltam e Kender se ela não tivesse sido abrigo para os seguidores e demônios da Seita durante a guerra. Este passado tenebroso deixou impressões e lendas a seu respeito que ainda estão difíceis de extirpar do coração dos tagmarianos que vivem ali. Isto sem falar nas marcas e danos que, apesar dos esforços do reino de Ludgrim, ainda estão longe de serem totalmente extirpados da floresta. A existência de mantícoras por lá é o menor dos males se comparadas com a horrenda Árvore Maldita. Estas criaturas são seres diabólicos que se alimentam do sangue fresco de suas vítimas. Possuem aparência de grandes árvores de tronco e galhos sinuosos, com poucas folhas secas e de cor escura, seus troncos possuem formas assustadoras de rostos humanos retorcidos e angustiados, como sendo torturados. Histórias sobre a presença de ruínas e artefatos malditos também ocupam o imaginário popular. Recentemente, tem-se a notícia da existência de homens-fera, possivelmente bestiais, em seu interior. O boato é que estes estariam atacando os viajantes que passam pela única rota segura através da floresta.

Ao norte de Tambar está o reino de Âmiem. Este reino élfico tem como suas cinco florestas: Floresta Laudis, Floresta Brindel, Floresta Melram, Floresta Eldenur — onde está a Ponte de Palier — Floresta de Finlaril. Esta última foi proclamada pelos verrogaris como dentro de suas fronteiras e estão em conflito com os elfos por sua posse. Por isso mesmo, os homens de Verrogar denominam esta floresta de Floresta Vermelha. A fauna e flora dessas matas se dá como em Kender e Siltam, excetuando a existência de dragões e o crescimento da Flor Laudis, existente somente na floresta de mesmo nome.

Essas flores são o motivo de Laudis ser bastante perigosa. Elas espalham pólens de coloração dourada que, ao refletir com os raios do sol, causam uma imagem belíssima. No entanto, o pólen desta flor possui propriedades alucinógenas, permeando o ar em quase toda região que se demarcou a floresta de Laudis. Assim, quem o aspira tem suas percepções alteradas, ficando sujeito a toda sorte de alucinações e delírios. Isso impede que a floresta seja habitada por seres de inteligência, tornando-a praticamente intocada. No entanto, existem indivíduos que se aventuram em seu interior, seja para a coleta do pólen ou raiz da flor — com os quais se fazem excelentes poções alucinógenas e anestésicas — seja para ver em primeira mão a beleza e mistério inerente à floresta.

Contrastando as densas florestas, há em Tagmar os ensolarados desertos. A típica flora do deserto é tolerante à seca e à salinidade. Boa parte armazena água em suas folhas, raízes e caules tidos como modificados — se comparados com as demais vegetações. Como exemplos deste tipo de planta estão os variados tipos de cactos o qual, dependendo da espécie, pode alcanças até quinze metros de altura. Entre as espécies de cactos, se destaca o cacto amarelo encontrado mais comumente no **Deserto de Blirga** — na região da Levânia. Este possui uma reserva de água capaz de matar a sede de uma pessoa por sete dias. Quando irrigados, geram flores brancas cujo aroma é inebriante, sendo usadas como elixires despertadores de sono.

Além deste tipo de vegetação, existem no deserto plantas com raízes longas o suficiente para atravessar o solo e alcançar os lençóis freáticos e com isso firmando o solo. Os caules e as folhas destas plantas reduzem a velocidade superficial dos ventos que carregam areia, protegendo assim o solo da erosão e umedecendo a área. É neste tipo de região que os nômades costumam acampar quanto não estão perto de algum oásis. Além de gramíneas e arbustos, é possível encontrar acácias, ervilhas e girassóis.

A fauna de deserto, quanto mais longe de oásis, rios, lençóis e cavernas, mais se resume em animais que se escondem por debaixo da areia, afim de evitar a desidratação, normalmente, buscam alimento pela noite. Podem-se enumerar chacais, cobras, corvos, falcões, cavalos, entre vários outros animais selvagens encontrados. Na Levânia, ainda destaca-se a existência doslagartos gigantes, os quais são considerados sagrados pelas tribos Coreniam. Lá também pode-se encontrar a rara e perigosa pirohidra. No Deserto no Norte também são encontrados os lagartos gigantes, Além disso foram avistadas as bestas das dunas e exemplares da fera escarlate. Conta-se ainda a possível presença de um dragão de areia neste deserto, que afortunadamente não deve ter percebido quem o observou.

Por fim, já se delongou bastante sobre esta seção. Espera-se ter atingido o objetivo aqui, que foi descrever o suficiente — e um pouco a mais — a ambientação e criaturas de Tagmar afim de apresentar ao leitor um cenário rico com sugestões de diferentes elementos para o desenvolvimento de aventuras — tais como exploração e busca — com diversas características, sendo os mistérios e recompensas limitadas apenas pela imaginação.

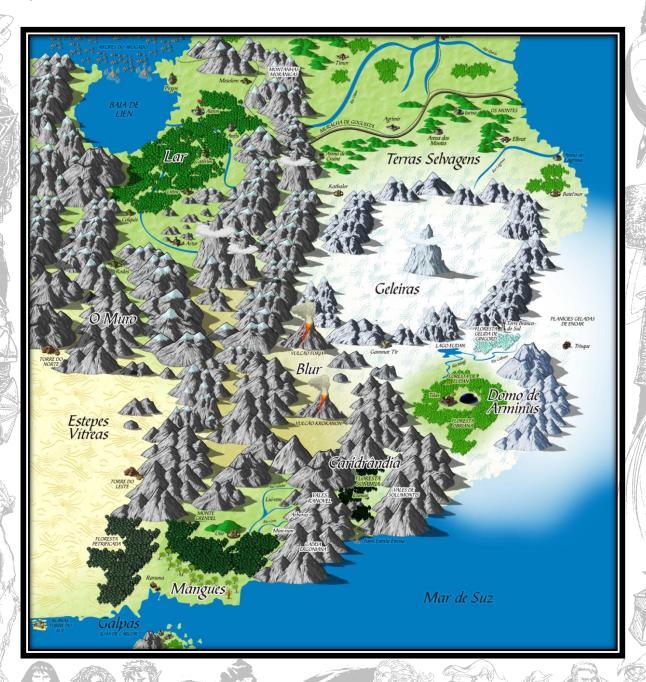
5.4 Região das Terras selvagens

Viajando para sul de Tagmar, tal viagem muito complicada, encontramos finalmente as "Terras Selvagens". Um lugar exótico, repleto de segredos, perigos e muitas maravilhas. Nessa intrigante região encontram-se: as inóspitas Geleiras; Blur, o reino dos anões; Lar, o reino dos elfos; as misteriosas Estepes Vítreas; os terríveis Mangues; e diversos outros locais magníficos que sempre atraem bravos aventureiros em aventuras cheias de perigos, riquezas e encantos.

Divisão Política

Blur, O Reino Anão

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



Caridrândia, O Reino dos Elfos Sombrios

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

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

Lar, O Reino Élfico

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

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

O Domo de Arminus

Grande abóbada negra, de provável origem mágica, constituída de material desconhecido em Tagmar e resistente até às maiores concentrações de energia. --- Esse monumento de forças perdidas, com um diâmetro que excede os quatrocentos metros, encontra se nas planícies a leste da Cadeia Ergoniana, numa região pretensamente ocupada pela Geleira. A temperatura num raio de 15 km do Domo é muitos graus superiores ao normal da região, propiciando uma grande diversidade de espécimes animal e vegetal onde só deveria haver desertos de gelo. Algumas pessoas referem se à região como sendo "O Oásis de Arminus", por motivos mais do que óbvios.

O Domo está situado, mais especificamente, nas proximidades da cidade Telas (na verdade pouco mais que uma aldeia, contando com quase duzentos habitantes, entre elfos, humanos e pequeninos). Telas se destaca por ser uma cidade de magos e se supõe ser a região adequada aos estudos arcanos aos quais se dedicam.

Diz se pelas estradas que o Domo é freqüentado, em sua maioria, por velhos magos e sacerdotes, que levariam ao lugar seus pupilos, a fim de oferecer lhes lições de humildade. O verdadeiro propósito da estrutura, contudo, é desconhecido pelos Filhos. Correm, é verdade, alguns boatos: os elfos dourados das Florestas de Âmiem, por exemplo, parecem acreditar numa lenda que diz haver ali, sob a estrutura negra, uma grande nau élfica, majestosa e tão antiga quanto a Criação, que teria o poder de reunir todos os elfos um dia viventes em uma grande viagem até a Terra de Palier, Deus e criador de todos os elfos de Tagmar, no que seria o último dia de uma existência gloriosa. É claro que tudo, provavelmente, não passa de mito (embora, como já foi dito, nossa relação com os mitos aqui em Tagmar, seja um pouco diferente...), uma história nascida no Segundo Ciclo tornada imortal por milhares de repetições. A explicação mais comum (e a mais cautelosa), porém, é a de que o Domo de Arminus seria na verdade, um túmulo, um enorme mausoléu onde repousa um mago ou ser poderoso existente antes da Grande Falha. É por isso que todas as tentativas de destruição do Domo, quer por magos inexperientes, quer por aventureiros desejosos de ouro, são mal vistas por todos no Mundo Conhecido. Obviamente, mais por medo que por respeito.

Os Mangues

Se em todos os locais antes visitados os estrangeiros são mal vistos e tratados como uma praga, na região dos mangues tudo isso muda. Mas não se engane ao pensar que é um ambiente mais tranquilo e pacífico. Em uma região relativamente pequena existe uma concentração de várias raças como os Sekbets, os Napois, os Gouras, além de diversas criaturas não conhecidas e de hordas de mortos-vivos em geral.

Em meio aos perigos naturais da região, a cidade Uno foi criada por exploradores humanos vindos de Portis. Estes se organizaram e, apesar das dificuldades encontradas, prosperaram e se estabeleceram.

As Estepes Vítreas

é o nome de uma região no meio do Império, que se estende por centenas de quilômetros e é formada inteiramente de cristais e vidro. A viagem, através dessas terras de brilho, é impossível a qualquer órfão de magia. Seus reflexos desorientadores, sua brancura e transparência tornam essa região a barreira natural (?) mais efetiva de todo o continente. Assim, apresenta-se como o grande obstáculo para um contato do Mundo com o Império (localizado a oeste da cadeia de montanhas conhecida como "O Muro"). Muitas ruínas e tesouros, contados pelas lendas, encontram-se nesse grande "deserto". Embora tais histórias de taverna não tenham nenhum fundo comprovado, as Estepes Vítreas, com todos os seus perigos, são, talvez, as paragens mais procuradas pelos caçadores de fortuna do Mundo Conhecido (mesmo que quase todos não voltem...).

Povos nômades e bárbaros

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

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

Clima

As Terras Selvagens são a região mais fria de todo o mundo conhecido, embora também possuam seu clima geral descaracterizado por magias há muitas eras em efeito. **A Geleira**, devido a razões desconhecidas, possui uma temperatura glacial em quase todo o seu território. Esta geleira influencia a temperatura de todo o sudeste do mundo, exceto pelos arredores do **Domo de Arminus**, que misteriosamente tem clima agradável em qualquer época do ano.

Lar é a única região nas Terras Selvagens aparentemente com o clima não influenciado por efeitos divinos ou arcanos. Tem clima temperado, com verões amenos e invernos rigorosos. Finalmente, as **Estepes Vítreas** são a exceção do Sul do Mundo. O clima nesta região é desértico e exerce influência desde o Sul do Muro até os Mangues e as Galpas.

Além da óbvia manifestação divina sobre o clima tagmariano, a magia exerce influência sensível sobre os eventos meteorológicos. Locais recipientes de grande magia, como as proximidades de **Dartel**, do**Campo Branco**, do **Domo de Arminus**, da **Ponte de Palier**, bem como de vários outros pontos de menor, mas marcante importância, alteram o mana local e moldam o clima de acordo com as intenções que possuem.

As águas, o relevo e sua fauna

Das montanhas altas, frias, e perigosas de Tagmar, não se poderia deixar de dar destaque a cadeia das **Montanhas das Geleiras** nas Terras Selvagens. Além de Mamutes, dentes-de-sabre e outros animais não místicos de habitat glacial, estas montanhas também abrigam, entre outras criaturas místicas, a terrível fera das sombras, a temível criohidra e o sagrado lagarto do gelo. Inclusive, uma das inúmeras cavernas que lá existem é o lar de um Dragão de Cristal. Tão misteriosa quanto a morada do dragão, é o paradeiro da sede da Ordem Mística de Ursar, que ornamenta um dos picos das Geleiras com um castelo de cristais de gelo e diamante.

Tão incrível é o frio da geleira que nem os arredores do vulcão **Forja** e do vulcão **Krokanom** deixam de apresentar um clima frio. Nas cavernas destes vulcões, existem seres extremamente diferentes. Curiosamente existe a pirohidra, talvez uma adaptação de sua versão do gelo. Em um deles habita um dragão de fogo, em outro habitam gigantes.

Por sua vez na Cadeia Ergoniana se pode encontrar os liquens dourados, capazes de restabelecer toda a capacidade de combate de um indivíduo esgotado. Desta cadeia partem o **Rio Lui-Rem**, o **Rio Ceris** e o**Rio Gendar** que desembocam no **Mar de Suz**. Seguindo em direção ao sul do Mar de Suz, existe um arquipélago distante da costa, chamado Galpas. As histórias correntes afirmam que este arquipélago era

habitado por anões. No entanto, atualmente, o que se noticia é a presença de seres estranhos, chamados pelos pescadores detritões.

Perto do Rio Gendar se encontra o **Monte Grendel**, lugar onde foi construído o Forte Uno. Este monte serve de marco para o centro dos mangues e do seu cume é possível avistar toda região. É curioso observar que na triangulação entre o Muro e da Cadeia Ergoniana e as estepes vítreas, é fácil de encontrar avestruzes, utilizados como alimento, transporte de carga ou até mesmo montaria em várias das culturas desta região.

O Mar da Morte possui inúmeros recifes, sendo o maior e mais conhecido o Recife dos Afogados, ao sul. Abaixo deste recife se encontra a Baia de Liem, lar de exóticas e mortais sereias. Além do mais, a navegação por mar a dentro não é uma alternativa segura para nenhuma embarcação conhecida. Como já foi destacado, não existe tecnologia de orientação marítima que seja suficientemente precisa para que os barcos não se percam a grandes distâncias da costa. O desvio de um grau em uma rota pode resultar uma vida à deriva no mar ou, na melhor das hipóteses, uma viagem sem volta para uma região desconhecida.

Planícies, desertos, florestas e sua fauna

Das florestas que se encontram dentro das fronteiras de grandes reinos élficos, tem-se também a Floresta de Lar — ou Floresta de Liem. A mata é típica de clima temperado. O solo desta floresta é rico em nutrientes devido, sobretudo, ao processo natural de decomposição das folhas que enriquece o solo. A vegetação é densa com espécies tais como bétula, carvalhos, pinheiros, sequoias e faias. Além dessas árvores, estão presentes também arbustos, plantas herbáceas e musgos. Dos animais que se podem encontrar cita-se: os babuínos, diversos répteis, anfíbios, cervos, javalis, raposas, leões da montanha, doninhas, esquilos, arganazes, morcegos, águias, falcões e corujas. Juntando-se a esta diversa ecologia estão: os sátiros, gnomos, silfos, ondinas, enidas, plantores e unicórnios. Tem-se a notícia da existência de um Dradenar em suas profundezas, e, possivelmente, o último indivíduo de uma das raças mais antigas de Tagmar, um ente, o qual chamam de "O Velho de Liem".

Não se sabe se a **Floresta Sombria** já tinha este nome, ou se foi batizada assim após habitada pelos elfos sombrios. As árvores destas matas são milenares, de troncos longos e grossos se estendendo por quase uma centena de metros aos céus, por onde espalham suas majestosas copas ocultando o interior da floresta permanentemente de uma iluminação direta do sol, existindo apenas penumbra e escuridão absoluta. Se não fosse pela existência de clareiras, a vida animal sem componente místico seria quase inexistente. Mas, afortunadamente, a fauna e vegetação encontrada é a de clima temperado. Se soma também a existência vegetações estrangeiras da mata por conta da civilização élfica de lá. Esta plantou outros tipos de plantas as quais fazem parte de suas necessidades. Junto com essas mudanças da civilização, suspeita-se ainda que estes mesmos elfos fizeram experiências mágicas com os seres dali, pois muitas plantas e fungos apresentam uma natureza mórbida e agressiva, tal como serem venenosos ou carnívoros. Somados à flora, há muitos animais que também possuem uma agressividade fora do comum além de um porte muito mais robusto que em outras regiões de Tagmar.

Se por um lado os ensolarados desertos contrastam com a penumbra eterna da floresta sombria, seu constante calor diurno é ainda mais habitável para os humanos que o eterno frio glacial da **Floresta Gélida de Gingord**, nas terras selvagens. Fora o clima gélido não usual em Tagmar, de tal forma que as árvores parecem congeladas durante todo o ano, são ouvidos estranhos sussurros pelos que passam pela velha estrada próxima — a qual une Trisque com a Torre Branca do Sul. Os passantes locais relatam a visão de criaturas albinas, possivelmente de origem mágica.

Outra região gélida que merece destaque são as **Planícies Geladas de Enoar**. Nas estações quentes, a estrada que liga Trisque com Batel'mor através destas planícies é geralmente bem tranquilo e monótono. Contudo, a presença de um guia se faz extremamente necessária para sua travessia no inverno. As nevascas são muito frequentes nesse período. Além disso, nessa época, vários animais se afastam dos sopés gélidos das montanhas e ganham a paisagem. Mamutes, tigres brancos, ursos brancos, bisões albinos, alces, lobos, entre outros pequenos amimais podem ser vistos com certa frequência pastando nos vastos campos de gelo. Somam-se também os gigantes do gelo que descem as montanhas e utilizam as trilhas da região em busca de caça.

Para finalizar o texto, falaremos dos **Mangues**, que é uma região extremamente rica em termos de civilizações, fauna e flora. O solo da região é incrivelmente abundante em matéria orgânica. Há sempre no ar um cheiro característico da região capaz de provocar náuseas nos estrangeiros que passam por ali e não estão habituados. Fora da floresta, o solo apresenta locais de águas escuras. Estas são na verdade concentrados de lama que parecem pequenos lagos e riachos. Deve-se ter cuidado ao pisar nessas regiões, pois se corre o risco de cair dentro de um sumidouro. Isto porque o solo dessa região é instável, pois existem áreas onde a lama cobre buracos vazios e, dependendo da pressão exercida, é possível ser tragado terra adentro.

A fauna é rica, misturando componentes de fauna de climas tropicais, pântanos e semi-temperados. Dentre os animais exóticos, destacam-se: o caçador dos mangues, o nilrom e a fera dos mangues. Inexplicavelmente, nesta região, há presença constante de zumbis.

Dentre a flora existente por lá, a planta chamada Pirlam é bastante procurada. Em certas épocas ela produz um fruto leitoso que pode ser utilizado como repelente. Os Salgueiro dos Manguestambém são conhecidos. Sabe-se que a raspa da casca desta árvore possui capacidades analgésicas. Se utilizada como chá, alivia a dor e provoca o sono. É possível fazer um vinho forte e seco a partir de suas folhas que, dependendo da cultura da região, pode ser bem apreciado. No entanto, estas plantas são mais bem conhecidas pelo componente fúnebre em suas histórias. Pela noite, a presença destas árvores amplia a sensação de ansiedade que de dia elas já geram, fazendo com que os seres vejam nelas imagens desesperadoras. Os habitantes locais afirmam que elas se alimentam do sangue dos mortos e que suas raízes são repletas de corpos que elas puxam para si sob a lama. E o pior, as vítimas são encantadas de forma a não resistir o que seria equivalente a um chamado das plantas.

5.5 Região do Império

Mais que um grande reino, o Império domina as terras a oeste do Muro e tem sua origem provavelmente no começo do Terceiro Ciclo, com o período das migrações pós-falha. Possuidores de uma cultura comparável às elites de Runa, Saravossa e outras cidades civilizadas, o Império domina grande parte do continente, sendo responsável pela extinção (ou quase) de várias espécies de monstros antes intocados em suas terras. Pouco ou nenhum contato existe entre o Império e os Reinos Civilizados. Embora saibam um do outro através de boatos vagos e relatos pouco confiáveis. Os desejos imperiais de expansão para o oriente têm sido barrados pelas montanhas do Muro e, principalmente, pelas Estepes Vítreas, que impedem qualquer tipo de invasão maciça direta. Com o grande avanço das navegações em ambos os lados, espera-se um aumento na frequência dos contatos.



Divisão Política

Império Aktar

A região além das Estepes Vítreas se estende por um deserto gélido ao sul, subindo através de estepes temperadas, desertos, oásis e um vasto deserto que termina ao norte em uma cordilheira intransponível conhecida como a Muralha dos Deuses. O Império Aktar está delimitado ao norte pelos Montes do Destino e Kavadiz, a oeste pelo planalto vermelho, a sudeste pelas estepes vítreas e o Muro a leste.

O poder no Império Aktar é concentrado na mão do Imperador, que é o chefe político, econômico e militar. Porém, nem mesmo o Imperador pode negar a influência política da oligarquia e dos sacerdotes, obrigando o Imperador a fazer acordos para ter ao seu lado as principais famílias oligárquicas e os sumo-sacerdotes.

Cidades-Estado Dictineas

As Cidades-Estado Dictíneas formam um conjunto de doze cidades fortificadas que possuem soberania política e territorial entre si, com nenhuma cidade se intrometendo nos assuntos internos das outras, exceto se estes forem colocar a segurança de todas as outras cidades em risco. São governadas através de monarquia não-hereditária, com os reis ou rainhas sendo escolhidos dentre a nobreza através das provas reais.

Localizada na região Noroeste do continente, ao redor de preciosos Oásis do Grande Deserto do Norte, ocupam uma posição central entre a Península de Tessaldar ao Leste, as Cidades-Estado Birsas ao Oeste, os Montes do Destino e Kavadiz ao sul e o próprio Deserto e a Muralha dos Deuses.

Cidades-Estado Birsas

As Cidades-Estados Birsas estão localizadas nas costas litorâneas do Mar Menor, a Oeste do continente. As cidades mais ao oeste são as cidades independentes, ainda não dominadas pelas forças do Império Aktar, as cidades a leste do Mar Menor já se encontram sob domínio do império.

As Cidades-Estado Birsas são governadas por reis hereditários, onde a coroa passa do pai para o filho mais velho. Mulheres raramente governam, e mesmo assim somente na condição de regentes que aguardam a maioridade de seus filhos.

Povos do Deserto

Os povos do deserto, por serem nômades, encontram-se espalhados por todo o deserto, tanto o do norte quanto o do sul. Não possuem um ponto fixo, mas existem rotas usadas há séculos por estes povos, para movimentarem-se em segurança pelo deserto e manterem uma rede de comércio entre si e com as cidades em seu trajeto.

As tribos têm um sistema de governo baseado na liderança armada pelos seus integrantes.

Clima

O clima na região do Império é diversificado como na região dos Reinos. O território além das Estepes Vítreas se estende por um deserto gélido ao sul, com temperaturas muito baixas. A região central do Império Aktar apresenta um clima variando de temperado, com invernos frios e verões amenos, a seco e árido nas regiões próximas ao Muro, mas a magia magmática dos Crinsom conseguiu controlar a temperatura desta região tornando o clima mais aprazível.

Na localidade das cidades Dictíneas e em ambos os desertos (Norte e Sul), o clima é, na maior parte, árido e semiárido, beirando o desértico com temperaturas tórridas durante o dia e quedas bruscas, quase negativas, durante a noite. As chuvas são escassas. Este cenário é minimizado nas regiões dos Oásis, onde se edificam as cidades dos dictíneos e nas montanhas.

Nas cidades Birsas, a região em volta do Mar Menor apresenta um clima ameno e com períodos de grande chuva. A temperatura não apresenta grandes oscilações, como no deserto. Por fim, a Península

de Tessaldar possui um clima bem mais agradável em relação às demais terras do Império. As quatro estações do ano são muito bem marcadas e distintas; a floresta mantém o clima suave e a temperatura oscila muito pouco.

As águas, o relevo e sua fauna

Na região do Império a água é um bem escasso e altamente determinante na saúde de um reino. Igualmente, o aspecto mineral de Maira é por demais louvado seja onde for. Isto deve-se ao enorme número de montes e montanhas existentes no continente, sem falar na influência estratégica do ponto de vista econômico, político e militar que possuem.

O maior lago existe nesta região é o **Lago Irant** — também chamado de **Mar Irant** — encontrado no Deserto do Sul, ao lado das **Montanhas Atlam**, morada de bestiaise pazuzus. Ao norte deste lago se encontra a cidade mais afastada do império Aktar, Katna. Por conta dos riscos de se viajar pelas montanhas, não há nenhuma atividade comercial desenvolvida nelas.

Na região norte do Império, há uma cordilheira que atua bem como fronteira é a **Muralha dos Deuses***, cadeia de montanhas que isolam as cidades dictíneas, o **Grande Deserto no Norte** e o **Mar do Mistério**, do restante das nações de Tagmar. Lá se pode encontrar os magníficos Falcões Celestiais, também encontrados na já citada Cordilheira da Navalha. Destas montanhas partem inúmeros rios que tornam a região noroeste do Império bastante fértil e desembocam no **Mar Menor**, no **Mar de Tessaldar**, no **Mar do Mistério** e no **Mar do Norte**. Este último é habitat da gigante serpente marinha.

Agora, apesar de não desempenhar nenhum papel na política e economia de Tagmar, é importante destacar as Ilha dos Deuses. Estas estão ao norte da região do Império e ultrapassam o Muro em todos os quesitos. É virtualmente inexplorada, é extensa em área e densa em montanhas. Conta-se que antes da Grande Falha aquela região era uma planície ocupada por uma civilização comandada pelos Reis Feiticeiros. A vegetação local é abundante apenas no primeiro quilômetro e se torna cada vez mais escassa até não existir mais. Por ser virtualmente inacessível para as raças humanoides, muitos seres voadores fazem ninhos em seus picos e cavernas. É dito que entre suas montanhas existe uma grande quantidade de bestas aterradoras tais como os feratus mas também belos animais raros e de possível domesticação tais como os grifos, hipogrifos e pégasos. Estes últimos, vez ou outra, são vistos migrando para o leste. Dito de outra forma, o aventureiro que ali for com certeza encontrará qualquer tipo de informação inédita, e provavelmente seres bens surpreendentes. O grande problema é conseguir voltar de lá.

Outra cadeia de montanhas bastante importante na região do Império são os **Montes Skorpios**, que além serem habitat de escorpiões gigantes negros, receberam esta denominação por serem o berço de criaturas civilizadas de mesmo nome. É desta região que partem inúmeros rios. O mais importante dentre eles é o **Rio Estil** que desemboca no **Mar da Morte**. Este rio recebe vários afluentes das montanhas do Muro e de vários lençóis freáticos, incluindo o lençol do **Lago Azul** e do **Rio Nix**.

A navegação pela costa desta região não poderia ser pior. O aventureiro que conseguir sobreviver aos recifes da região das Terras Selvagens provavelmente irá se deparar com o **Mar de Sargaços**. Não se tem notícia de alguém que tenha retornado de suas águas.

Planícies, desertos, florestas e sua fauna

Na região do Império, tal como Blirga, o **Deserto do Norte** é o que se chama de deserto quente. A característica mais marcante destes tipos de desertos são os extremos de temperatura. A temperatura de um dia extremamente quente pode atingir mais de 45°C, enquanto que de noite o escaldante calor não é armazenado, por não haver umidade suficiente, chegando à marca de -8°C.

Já o **Deserto do Sul** é um deserto frio. De dia, a temperatura média deste deserto fica por volta de 20°C, as noites frias já ficam a -20°C. Neste deserto deve-se ter cuidado com os vermes do deserto e ascentopeias gigantes, que apesar de não se aproximar dos oásis, aparecem em algumas rotas comerciais. Para não passar em branco, destacam-se os oásis mais conhecidos na região do Império. O **Oasis de Meare**, onde existem crocodilos enormes, e o **Oasis Cristol**, lar das salamandras.

Os Aventureiros



6 Os Aventureiros

6.1 Raças para Role-play

O mundo de Tagmar é povoado por raças tais como: humanos, elfos, anões, pequeninos e outras raças. Cada uma possui etnias, erigiram cidades, reinos, escritas, leis e todo tipo de arte e cultura.

Nesta seção, apresentaremos as raças para as quais as regras e a ambientação foram desenvolvidas a fim de permitir sua interpretação por parte dos jogadores deste RPG.

De modo geral, embora cada indivíduo, independentemente de sua raça, credo ou etnia, tente viver harmoniosamente uns com os outros, entre os muitos povos de Tagmar, já houve incontáveis desentendimentos, guerras e conflitos motivados pelas mais diversas razões: preconceito, política, religião entre outros. Alguns desses conflitos foram esquecidos outros, no entanto, deixaram cicatrizes profundas e muitas sementes de rancor e ódio. Por vezes, tais sementes frutificaram em certas culturas ou mesmo reinos inteiros que cultivaram verdadeiro ódio racial. Doutrinas revelam que em muitos casos é pregada a xenofobia, preconceito, intolerância e racismo.

Apesar dos esforços do Mais Sábio para mudar esta realidade e unificar os povos e raças tagmarianos, as muitas guerras e conflitos sociais e políticos recentes mostram que, infelizmente, o mundo está longe de absorver os ensinos do Grande Mestre que, sobretudo, esforçou-se pela paz.

Eis as raças sob as quais você poderá fazer diferença no cenário de Tagmar.

Anões

Esta página contém material oriundo dos livros oficiais e não pode ser editada

Os anões são humanoides de baixa estatura, semelhantes a humanos excepcionalmente baixos e atarracados, tendo uma média de 1,3 metros de altura. Se comparados com os humanos e pequeninos, os anões possuem um tempo de vida longo, girando em torno dos 450 anos. Apesar de sua baixa estatura, eles costumam ser, em média, mais fortes e mais resistentes que os humanos.

Os anões costumam viver em cidades construídas sob a terra, geralmente, no interior de montanhas. Devido a essa vida na escuridão, essa raça desenvolveu a capacidade de ver perfeitamente em ambientes com pouquíssima luz. Eles são mestres artífices por índole e apreciadores de obras de arte. Desta forma, apesar dos pesares, isto os tornam respeitadores de bons artífices de qualquer raça.

Sua cultura, em geral, é de certa forma ambiciosa. Pensam em acumular e proteger para si tudo o que acreditam ser de valor, conhecimento ou ouro. Além disso, também existe outros bens imateriais que todo anão aventureiro deseja acumular de forma ilimitada: fama e glória.

Sendo assim, muitos deles partem em aventuras não só em busca de riqueza ou a serviço de sua ordem sacerdotal, mas também para criar uma reputação; pois o orgulho, tanto individual quanto racial, é uma característica marcante nos anões. Morrer e ser lembrado por inúmeras gerações é a glória para todo anão e seus descendentes. E eles fazem questão de lembrar os outros disso, seja em uma caminhada ou em uma taverna.

Sendo as mulheres de sua raça uma pequena parte de seu povo, raramente é encontrada uma aventureira anã. E se for encontrada por um anão, ele a protegerá de toda a maneira.

Ainda sobre as mulheres anãs na Região dos Reinos, a sua maioria ocupa cargos de alta influência e poder nos reinos anões, com grandes responsabilidades administrativas, educacionais e científicas.

Os anões são orgulhosos — não se deve nunca brincar a respeito de sua altura — ambiciosos e passionais. Paradoxalmente, dentro de seu orgulho está o orgulho da honra Anã. Salvo raras exceções, não há anão capaz de trair um amigo ou serem desonestos por conta de uma ambição qualquer.

Sua raça é pouco numerosa se comparada aos humanos, formando uns poucos reinos subterrâneos nas montanhas.

Com relação às outras raças, existe uma desconfiança ainda não explicada a respeito dos elfos. Diz o xelho ditado anão: "Se um elfo estiver sério, desconfie; se ele sorrir, desconfie mais".

Como Palier é deus da magia e dos elfos, os anões não sabem quem são menos dignos de confiança, um elfo, ou qualquer um que seja praticante de magia. O orgulho anão também influencia eles nesse ponto, não é encontrado na Região dos Reinos qualquer anão que realize magia. Para eles, apenas os milagres divinos são dignos de confiança, especialmente os que vêm de Parom.

Elfos

Os elfos, semelhantes à raça humana, apresentam uma pequena variedade dentro de si. Os elfos florestais, seriam facilmente confundidos com os seres humanos se não fosse pelas orelhas pontudas e os elfos dourados somam a pele dourada na diferença. Fisicamente falando, eles têm estatura média mais baixa que os humanos, com um tipo físico mais esguio, porém mais ágeis.

Apesar de tudo, as duas raças élficas apresentam uma origem comum: são criaturas de Palier.

Vivendo cerca de 800 anos, seu clico de vida se dá de maneira diferente da maioria das raças. Um elfo atinge a maturidade por volta de seus 25 anos e, a partir de então, seu processo de envelhecimento termina. Mas, ao chegar em seus 800 anos, suas forças começam a se esgotar e em menos de um ano este acaba morrendo. Eles também podem sucumbir caso percam a alegria de viver, morrendo em pouco tempo após isto acontecer.

Apesar de sua longevidade, os elfos geram poucos filhos, sendo o normal duas crianças, alguns casos mais raros chegam a seis. Também é possível notar uma grande igualdade entre os sexos na sociedade élfica, sendo comum encontrar elfas exercendo as mais diversas funções na sociedade. Deste modo, existe proporcionalmente um número consideravelmente maior de aventureiras elfas do que o encontrado em outras raças.

Seu povo se organiza em cidades totalmente amalgamadas a florestas e bosques antigos. As árvores gigantes são usadas como base para a construção de suas casas, templos e palácios, ocupando raízes, troncos e copas.

Outro ponto em comum em todas as comunidades élficas, mas sobretudo entre os dourados, é o grande conhecimento sobre as mais diversas matérias. Sua cultura cultiva os jogos mentais e o estudo profundo desenvolvendo grande inteligência, sendo este um dos motivos pelos quais são considerados guardiões do conhecimento. Alguns elfos podem ser encontrados fora de suas comunidades exercendo papeis de grande importância em reinos exteriores, como exemplo pode-se citar Nidal, Conselheiro-Mor de Ludgrim.

Seu comportamento é normalmente reflexivo e paciente — mesmo quando indignados — o que pode ser confundido com arrogância. Essa impressão é quebrada quando os elfos compartilham seus pensamentos com os presentes, pois possuem personalidades cativantes com quem se pode passar um bom tempo sem medo de tédio. Igualmente, compartilham uma boa índole e um respeito à natureza que chega às raias da reverência.

Elfo Florestal

O elfo florestal é a raça de elfo mais numerosa. Quando vivendo em suas comunidades, estes são ariscos tendo grande antipatia para com os anões, assim como os anões têm antipatia por eles. Quanto às profissões, existe um número esplêndido de rastreadores que se autodenominam defensores das florestas. Quanto aos magos, dentre as raças de elfos, estes são encontrado em menor número. Ainda assim, são bastante habilidosos com magia.

Elfos Dourados

Os elfos dourados possuem cabelos com cores variando entre branco, dourado ou ruivo; além da pele dourada e um físico mais esguio que os florestais. Entre os elfos, eles são considerados os mais belos.

Estes são mais raros que os florestais, mas com número suficiente para se reunir e formar maioria em Âmiem, um dos reinos élficos de Tagmar. Os outros elfos dourados que estão espalhados na região

d'Os Reinos vivem associados a outros agrupamentos élficos ou humanos. Por exemplo, em Calco, está a parcela de elfos dourados que é considerada uma das maiores de todos os reinos humanos; em Marana, muitos elfos dourados podem ser encontrados pelo reino, concentrando-se principalmente na capital Sensera. Esta presença, inclusive, permitiu que os habitantes da nação élfica da Floresta de Fiorna passassem a ter uma participação mais ativa no cotidiano do reino.

Suas capacidades mágicas são lendárias, o que compensa a força e resistência abaixo da média das outras raças. Somando a isso sua facilidade de estudar, gerenciar e memorizar, geralmente ocupam lugares de destaque nas nações onde se instalam. Essa capacidade inata de grande concentração e memorização também os faz famintos por conhecimento. Seu amor fanático pelo saber gera uma curiosidade sempre insatisfeita e, às vezes, infantil. Este é o principal motivo que os levam a se aventurar. Não é à toa que entre a totalidade de eruditos existentes em terras humanas haja bastantes elfos dourados.

Contam-se lendas de alguns poucos elfos dourados que viveram muito mais que 800 anos. A lenda ainda diz que Cruine adiantou o chamado deles ao seu lado por ter sido comovido tanto pela sede de conhecimento como pelo comportamento modesto que estes elfos tinham diante do deus.

humanos

A princípio poder-se-ia pensar que esta raça dispensasse apresentação, mas ela é a raça que atualmente domina o cenário da maioria das regiões de Tagmar.

Conseguindo, através de seus esforços e de uma elevada taxa de nascimento, se adaptar em diversos tipos de ambientes, a raça humana é a mais numerosa entre as raças civilizadas de Tagmar. Ela se espalha por diversos reinos, povoados e tribos em praticamente qualquer lugar do mundo.

Devido à melhor compreensão da natureza e da ação de magos e sacerdotes, o tempo de vida médio dos seres humanos está por volta de 80 anos. Seu tamanho médio está entre 1,70m e 1,80.

Apesar das diferenças étnicas e de fenótipos entre os humanos (baixo, alto, loiro, moreno, negroide, caucasoide, mongoloide), em comparação a outras raças que habitam o mundo de Tagmar, a raça humana tem as mesmas características fundamentais, de maneira que não se nota qualquer diferença que eles achem suficientemente relevante para distinguirem tão discriminadamente como os humanos do nosso mundo o fazem. Para se pôr no lugar, tente imaginar um pastor belga se recusar a ser amigo de um boxer, somente pelo fato de ser um boxer. Ou um pastor belga branco se recusar a ser amigo de outro pastor belga somente pelo fato dele ter pelo negro.

De fato, torna-se curioso e excêntrico a maneira como os humanos vivem brigando entre si.

Meio-Elfos

Os meio-elfos constituem uma raça muito parecida com os humanos. A única diferença visível são suas orelhas pontudas, facilmente disfarçadas pelo cabelo se assim for desejado. Existe uma grande variação de sua aparência física, tendendo tanto para o porte e traços humanos como para o porte e traços élficos.

A personalidade de um indivíduo pode variar bastante, mas a paciência e a tolerância são vistas como uma marca da personalidade dos meio-elfos como um todo, especialmente dos mais velhos.

Possuem expectativa de vida em torno de 450 anos, na qual após os 25 anos param de mostrar sinais de envelhecimento físico. Porém não são imunes às marcas da velhice, sendo ligadas à jovialidade de espírito e, de certa forma, à inocência. Assim sendo, quando um meio-elfo se sente velho, seu corpo começa a envelhecer, respondendo ao espírito e parando novamente até corpo e alma entrarem em sincronia outra vez. Corre um ditado entre essa raça que diz, "uma vez que se perde a inocência, não há como recuperá-la, só defendê-la." Por isto nunca se pode julgar a idade de um meio-elfo através de seu corpo.

A origem dos meio-elfos se deu nas primeiras uniões entre humanos e elfos. Por serem uma raça fértil, ganharam independência das raças progenitoras.

A união de meio-elfos com meio-elfos, ou humanos ou elfos sempre gerará um meio-elfo. Este foi um fator determinante para o aumento de sua população, a construção de uma cultura própria através das gerações e, portanto, sua edificação como raça.

Existem várias denominações para os meio-elfos, sendo muitas delas com forte teor racista e preconceituoso. Sendo assim, nos últimos tempos surgiram vários grupos em diferentes regiões com a intenção de criação de um novo nome para a raça, com maior ou menor sucesso.

Porém a forma mais comum em malês é a palavra meio-elfo, não causando grande problema na maior parte dos casos ao chamá-los assim.

Eles se adaptam bem à maioria das profissões, sendo gentis com a maioria das outras raças inteligentes, mesmo com as denominadas incivilizadas e selvagens. Desta forma, são considerados por muitos eruditos como a expressão viva da possibilidade de uma paz duradoura em Tagmar.

É claro que a gentileza não os impede de desenvolverem bom senso e discernimento entre os perigos que podem, inclusive, levar à extinção de sua raça. Assim, não hesitam em tomar as devidas providências para proteger sua família e seu povo.

Quando gerados a partir de duas outras raças, especialmente entre humanos e elfos, costumam viver com sua família entre uma destas duas raças, sendo atualmente bem aceitos nas comunidades da maior parte de Os Reinos. Mas isto não os impede de se sentirem deslocados. Sendo este um dos principais fatores que os levam a se aventurar pelo mundo.

Outro grande fato a se destacar na região de Os Reinos é a existência de uma nação regida e habitada na sua maioria por meio-elfos.

Pequeninos

Os pequeninos são uma raça de humanoides de pequena estatura. Fisicamente, eles se assemelham muito aos seres humanos, exceto na escala. Têm, em média, 1,10 metros de altura e os pés desproporcionalmente grandes e peludos. O período médio de vida é similar ao dos humanos, isto é, cerca de 80 anos.

Os pequeninos são um povo amante da paz que, via de regra, prefere viver em seus povoados e são, como raça, bastante tímidos. Suas comunidades são difíceis de se localizar devido à excelente camuflagem. No entanto, quando um estrangeiro é reconhecido como amigo, o povo pequeno se revela hospitaleiro e alegre.

São, em geral, epicuristas, amando os prazeres simples da boa mesa, música, dança e festas. Os artistas, de qualquer raça, são bem recebidos em seus povoados. Esta condição de timidez e discrição fazem deles mestres das artes do subterfúgio. De não se fazer notar em condições delicadas, tendo por isto grande sangue-frio.

Também por esta timidez e felicidade com sua vida, os pequeninos não se interessam em partir em busca da riqueza, conhecimento ou poder. Todavia, ocasionalmente, um pequenino deixa seu lar para viajar pelo mundo, levado pelo "sei lá o que", resposta normalmente dada pelos que ficam.

Devido à desvantagem do tamanho e de sua força frente às outras raças civilizadas, evitam o combate frontal. Isto faz com que alguns os julguem como covardes. Mas isso é um erro fatal. Na batalha por Saravos, grande número dos batedores eram pequeninos. Ou seja, foram os primeiros a ter com os monstros de Korumba e avaliar as estratégias estando, ainda por cima, em menor número.

Sua coragem é respeitada por todos que os conhecem, pois são leais e honrados, levando sua palavra até as últimas consequências. Além do mais, são grandes estrategistas, pois na sua cultura preferem a cautela a atos impensados.

Por sofrerem demais através da magia nas mãos de outras raças, há poucas eras, os pequeninos da região de Os Reinos não desejam e não cultivam o estudo da magia em geral e olham com desconfiança os que dela praticam. Como a magia de bardos e rastreadores são "magias sutis", dificilmente notam que existe algo mágico nesses aventureiros.

A área ocupada por esta raça em Tagmar é muito limitada. Não são encontrados pequeninos oriundos da região do Império. Seus povoados são pequenos e sem muita expressão no contexto político na região de Os Reinos.

Atualmente, parece que esta raça despertou para o mundo exterior. A fama que se espalha entre Os Reinos são de pequeninos ladinos, chefes de guildas e de grande influência.

Um nome que deve-se destacar no contexto atual é a do pequenino Sobrao Larda. Este é conhecido por ser já o lendário chefe da Guilda do Metro, cuja influência verdadeira é desconhecida, mas julga-se que é maior do que parece.

Assim, as outras raças têm conceitos controversos sobre estes tímidos tagmarianos: ou são uma raça que tem seu potencial escondido - e melhor não provocá-los - ou são como crianças que devem levar broncas e afagos de vez em quando.

6.2 As Profissões para Role-play

No que concerne às profissões fundamentais para se aventurar na ambientação de Tagmar, existem seis profissões básicas que os personagens poderão se identificar. Dentro destas profissões, existem também especializações.

Perceba que o termo profissão aqui não define uma atividade remunerada. Mas define e direciona praticamente todo tipo de aptidão realizável pelo personagem.

Digamos que, para se sustentar, um personagem trabalhava como comerciante. Este pode se desenvolver como um guerreiro, devido a sua última experiência na guerra. Ou um rastreador por sua experiência em suas viagens. Pode ser um grande devoto a ponto de desenvolver a capacidade de fazer milagres e, posteriormente, adentrar uma ordem e se tornar sacerdote. Pode talvez perder tudo em um negócio ruim e ser forçado a viver na cidade como ladino. Pode ser um líder entre seus pares e ser o porta-voz de sua comunidade como bardo. Por fim, pode realizar estudos a fim de melhorar seu negócio e acabar envolvendo-se com magia arcana.

Guerreiros

Este é o tipo de profissão que, para o bem ou para o mal, envolve a grande maioria dos aventureiros de Tagmar. Todas as raças possuem heróis que se desenvolveram nela, mesmo os pequeninos, apesar de sua incrível gentileza para com as coisas. Infelizmente, a realidade atual de Tagmar não permite outra opção.

De fato, existem regiões onde estes estão melhor organizados e treinados e com soldados, enquanto em outras regiões eles são desenvolvidos dentro da cultura de maneira espontânea e voluntária, tais como os que nascem nas Arenas das Terras Selvagens.

De todas as profissões de aventureiro, talvez o guerreiro seja a mais fácil de se aprender. Mas nem por isso é comum encontrar guerreiros de grande experiência. Para se tornar um grande guerreiro são imprescindíveis três requisitos básicos: dedicação constante, coragem e ajuda dos deuses.

A dedicação é necessária para a manutenção e o amadurecimento dos movimentos, das técnicas, dos reflexos, enfim, da força que move esse indivíduo. Sem dedicação diária o guerreiro estagna ou mesmo regride em suas habilidades. A mediocridade é um dos fatores que muito contribui para a pouca quantidade de guerreiros realmente competentes.

O guerreiro é o aventureiro que está sempre na linha de frente, fitando os olhos de seus inimigos, na mira de suas lanças e arcos. Por esse motivo, este indivíduo necessita de coragem para encarar a morte e botar seu objetivo acima da própria vida.

Da mesma forma, ele é o mais suscetível a sofrer um golpe de sorte que ponha abaixo seus anos de experiência. Por isso, a ajuda dos deuses para contrabalancear a sorte possível de seu inimigo é uma prerrogativa para se manter de pé.

Pela necessidade de que todos os três requisitos acima sejam preenchidos, encontrar guerreiros muito poderosos é uma tarefa mais difícil do que encontrar magos equivalentes. A maioria dos guerreiros

perece no início de sua carreira ou se satisfaz com desafios menores, quando já possuem experiência suficiente para suas ambições, as quais não envolve se tornar uma lenda.

Os raros casos que sobrevivem a todos os desafios e adquirem experiência em combate real, tornam-se mitos. Tais guerreiros são como monstros em combate, suas habilidades sendo inalcançáveis por qualquer que seja o adversário. Em guerras, estes guerreiros são vistos enfrentando vários inimigos ao mesmo tempo e vencendo. Estes acabam por se tornar os melhores líderes e generais que possam existir no mundo de Tagmar, sendo que muitos deles estão imortalizados na história como grandes lendas do passado.

Os guerreiros mais experientes aprofundam suas técnicas e conhecimentos em academias de combate. A academia de infantaria aprofunda as técnicas de combate corpo a corpo e prepara os futuros líderes de pelotões. Já a academia de arquearia foca em técnicas para se obter vantagens no combate à distância. A academia mais nobre é a academia de cavalaria, que treina cavaleiros honrados e que juram lealdade a um rei. Por outro lado, a academia de gladiadores treina guerreiros brutais que muitas vezes atuam nas arenas ou como mercenários.

Ladinos

Ladinos diferem das outras profissões, pois sua atuação não costuma ser aos olhos da sociedade. Espiões, gatunos, assassinos, piratas e outros que quebram a lei de maneira casual e regularmente não são o tipo de pessoas que aparecem no bazar beneficente dos sacerdotes locais. Formam subculturas sombrias, existindo nos limites ou entre os pilares da sociedade – governo, religião e comércio. Ninguém quer ser visto ao lado de um criminoso conhecido. Mas aqueles que se atrevem a se entranhar na teia da política de facas nas costas não podem se dar ao luxo de viver sem eles.

Suas vestes podem ser pomposas entre seus pares (para demonstrar poder), como no caso dos piratas, ou discretas para permitir que transitem entre as pessoas sem serem notados. Costumam usar armaduras leves para permitir que se movimentem com mais liberdade. É comum ladinos usarem lâminas que possam esconder em suas roupas, como também usarem de ambidestria. Gostam de se aproveitar de situações de vulnerabilidade ou de surpresa para atacar seus oponentes. No tocante ao uso de habilidade, são muito versáteis e versados em mais habilidades que as demais profissões.

A serviço de alguém em particular, do povo ou de si, quer sejam ladrões, assassinos ou piratas, esses personagens fazem pouco caso da Lei e da Ordem. São rebeldes por natureza e costumam ter por regra de fé e prática os seus próprios interesses, sejam eles altruístas ou não. Para um ladino, é importante ficar atento às leis e a guarda locais, para saber o que lhes espera caso falhem. É comum um ladino veterano conhecer as leis tão bem quanto um capitão da guarda, afinal, a qualquer momento pode sentir a aplicação das leis na própria pele.

Os ladinos costumam se organizar em guildas. Cada guilda tem sua própria filosofia e métodos. Fazer parte de uma guilda pode representar segurança e proteção tanto da concorrência no submundo quanto da lei, mas também pode requerer impostos e outros deveres. Os Ladrões preferem a furtividade e a cautela, evitando o combate sempre em busca das riquezas alheias. Os Assassinos - frios e calculistas - utilizam as sombras para atacar com o auxílio de seus poderosos venenos, fazendo qualquer coisa para alcançar seus objetivos. E os Piratas consideram-se os reis dos mares em seus grandes navios, sempre atrás de tesouros e grandes batalhas para no final do dia comemorar seus saques com muita festa e bebida.

Sacerdotes

Os sacerdotes são os representantes dos deuses sobre a face de Tagmar. Os protegidos pelos criadores do mundo. Os fiéis que descobriram na fé o motivo de suas vidas e nos dogmas religiosos o caminho da completação pessoal.

Estes estão espalhados por Tagmar cumprindo, na maioria das vezes, funções eclesiásticas, administrativas, de doutrinação, combatendo blasfêmias, demônios e demonistas. Sua função principal dependerá muito das necessidades do meio em que estiver inserido e do deus patrono deste sacerdote.

A capacidade física destrutiva dos sacerdotes raramente é superior a de um rastreador e menos ainda a de um guerreiro. Porém, a proteção divina fortemente representada pela possibilidade da realização das magias sacerdotais – os milagres ofertados pelos deuses – os tornam uma especialidade altamente capaz de enfrentar satisfatoriamente qualquer desafio.

Até mesmo sacerdotes que servem ideais opostos (como paz e guerra) são servos divinos e repudiam lutar entre si. A exemplo de seus patronos divinos, eles buscam superar suas animosidades e permanecer unidos como uma força opositora contra os verdadeiros inimigos da ordem - os demônios e seus asseclas. Defender os desígnios de um deus é a razão fundamental para um sacerdote se aventurar, embora não seja a única. Alguns tornam-se o punho divino contra os maus e depravados, ou vão em busca de outros que, infelizmente, foram seduzidos por aqueles que juraram destruir e acabaram por se corromper.

Os que seguem esta profissão em Tagmar podem se encontrar em uma variedade de personalidades que comportam desde pastores que ministram cultos e raramente pegam em armas, até guerreiros fortemente armados que espalham sua fé pelo campo de batalha, abençoando seus companheiros. Normalmente, um sacerdote é devoto apenas a um dos deuses tagmarianos e um passo natural de sua vida é ingressar em uma das ordens religiosas ligadas ao seu deus patrono. Cada ordem sacerdotal possui votos e ramificações específicas de atuação. A descrição de cada uma destas ramificações pode ser lida no Livro das Ordens Sacerdotais

Magos

Magos são místicos que, através de estudos e disciplina, compreenderam as teorias e técnicas necessárias para promover fenômenos que estão além das leis usuais da física, biologia e química. É isto o que chamam de conjurar magias. Vestindo robes e portando seus livros pessoais que contêm as fórmulas intrincadas de suas magias – ou grimórios – os magos podem ser identificados entre sábios benevolentes ou insanos poderosos.

Aqui se frisa um ponto extremamente importante: percebe-se que os milagres do sacerdote são o único tipo de fenômeno sobrenatural que não são tratados com temor e desprezo pela grande maioria dos habitantes de Tagmar. Sendo assim, assumir a profissão de mago é também assumir uma luta constante contra e preconceito e a ignorância.

Entre o caráter dos indivíduos, esta profissão pode incluir um ambicioso magocrata de Portis que patrocina expedições a ruínas antigas, um misterioso necromante que se esconde em um casebre nos mangues para realizar experimentos nefastos, ou uma simpática ilusionista de Calco que diverte crianças com truques e lendas à luz da fogueira.

Sua devoção à magia os impedem de desenvolver o combate corpo a corpo. Outra dificuldade em luta se deve à dificuldade que as armaduras trazem na evocação de magias, dificultando tanto sua movimentação quanto sua interação com a mana. Esta que é a matéria prima existente, que é alterada a fim de se conjurar magias brutas. Desta forma, é raríssimo encontrar um mago usuário de armaduras, sendo os roupões folgados suas vestimentas prediletas.

Toda esta dedicação não é em vão, pois eles possuem um vasto arsenal de magias que os tornam poderosíssimos.

Com cautela, um mago poderá ampliar suas habilidades mágicas, chegando a executar efeitos incríveis. Histórias de seu talento e dedicação absoluta serão sussurradas até chegar aos ouvidos de poderosos arquimagos. Eles podem investigá-lo e convidá-lo a subir as escadarias das torres dos secretos colégios de magia. Ali, o convidado será esclarecido sobre a cultura arcana e poderá pesquisar magias exclusivas com maior disciplina. Assim, um mago pode adentrar no Colégio Elemental e se tornar um instrumento poderoso em combate. Ou estudar os mistérios da vida e da morte e se tornar um temido necromante. Pode, ainda, tornar-se especializado em enganar os sentidos com a ajuda do Colégio do Ilusionismo, ou pode ser um sábio conhecedor da mente e estudioso do Colégio do Conhecimento. Um mago pode ainda tornar-se um membro do Colégio Naturalista e explorar os poderes da natureza; ou um alquimista, que estuda a transformação da matéria e encantamentos de seres artificiais ou objetos.

Rastreadores

Estes são combatentes que se especializaram em viver e lutar nas florestas. Eles são de certa forma ligados às matas e desta comunhão ganham um presente único: magias ligadas ao meio em que vivem.

Os Rastreadores costumam usar todo tipo de armas dando preferência aos arcos e espadas. Isto os tornam bons em combate e, na floresta, são capazes de surpreender os inimigos com certa facilidade. No domínio das armas, ocupam o segundo lugar, perdendo apenas para os Guerreiros.

Sua ligação com a natureza tem um preço: o porte de grandes quantidades de metal tira seu poder de usar magia. Assim, os Rastreadores só podem fazer feitiços se estiverem com armadura com pouco metal ou nenhum metal. Mas isso não os incomoda pois têm por decisão amar a natureza em seu âmago, tendo uma séria preocupação em preservá-la.

Rastreadores, em geral, são empregados como guias, perseguidores, exploradores, ou mesmo como guardiões autoproclamados de florestas ou bosques. A maioria dos elfos tende a encarar com simpatia membros desta profissão, independente da raça.

Além dos serviços para rastreamento e guia, os rastreadores podem ser contratados para ajudar no treinamento de animais. Rastreadores possuem ligações especiais com animais e costumam manter um elo especial com pelo menos algum deles. Este elo lhes permite usar os sentidos de tal animal ao seu favor, ou usá-lo como companheiro de luta. Mas devido à natureza desse elo, os rastreadores se preocupam como bem estar destes animais tanto quanto o seu próprio bem estar e, por isso, não os utilizam como meras ferramentas. Os rastreadores se preocupam em manter seus animais vivos e saudáveis e costumam lhes tratar por nomes próprios.

Os rastreadores mais experientes podem conhecer um mestre para os guiarem pelas "trilhas" do conhecimento. Assim, podem se tornar ardilosos Caçadores, ou podem escolher proteger alguma floresta e se tornar seus Guardiões, ou ainda, motivados pela curiosidade, se tornar grandes Exploradores do mundo.

Bardos

Com espírito livre e fala amistosa, os bardos são mais que o principal veículo de informação no Mundo Conhecido. Escolhendo a arte como seu maior poder, eles cativam as pessoas facilmente, sendo muito bem recebidos na maior parte dos reinos. Nos reinos podem ser conselheiros de reis ou agitadores em busca de justiça, músicos renomados e grandes estudiosos.

Algo que unifica todos os bardos é seu amor que promulgam pela arte. Deste modo, só por um motivo que considere extremamente importante como sobreviver, realizar um favor ou buscar inspiração, que um bardo irá trabalhar como um guarda-costas, espião ou qualquer outra tarefa que não esteja relacionada diretamente com sua ideia de arte. Isso acontece com mais frequência com os bardos de tem pouca experiência ou que ainda são pouco conhecidos.

Todos os bardos dominam os princípios básicos das expressões artísticas. Na música, compreendem os conceitos fundamentais de contraponto, harmonia, e técnica de escalas, tocando, pelo menos, o básico de um instrumento musical. Nas artes plásticas, compreendem os conceitos de perspectiva e profundidade, sabendo desenhar o necessário. No teatro, entendem o conceito de estrutura de um personagem, de drama, de tríade teatral (quem vê, o que se vê, e o imaginado). Na oratória e retórica, entendem conceitos de contestação e eloquência. Estes conceitos básicos não só permitem uma execução da Arte como também uma melhor compreensão desta em suas diversas vertentes e expressões.

Além disso, é importante entender que, no contexto de Tagmar, um bardo também realiza magias, que são chamadas de magias sutis. Os bardos entendem que existe um vínculo que liga o mundo material ao imaterial que está no espírito de todas as coisas vivas e imbui as coisas não vivas. Desta forma, perceberam que pequenas perturbações do espírito são suficientes para deixar uma impressão e causar uma perturbação na mana. Viram também que estas perturbações são constantes, pois é a ação e reação da própria condição de vida. Assim, a mana que permeia os planos está em constante movimento e vibração formando a harmonia mística tal como uma orquestra, ou um quadro cheio de formas.

O bardo que compreende e vê a beleza desta harmonia e interfere de forma sutil, recolhendo suas impressões, ampliando ou reduzindo suas intensidades. E tal como o espírito interfere nesta harmonia, esta também interfere no espírito e na matéria. Na prática, a sua arte é o método pelo qual ele interfere na consciência dos seres e, ao mesmo tempo, na interação mística destes, fazendo com que as duas interações respondam segundo a forma que o bardo deseja dar sem interromper ou corromper a harmonia mística.

Na medida em que ganham notoriedade, os bardos ingressam em uma confraria. A Confraria dos Artistas reúne aqueles mais interessados em aprimorar suas técnicas de arte. Enquanto a Confraria dos Arautos agrupa os representantes dos líderes ou dos mais nobres e abastados, normalmente preocupados em usar a arte apenas como meio para influenciar as pessoas. E por fim, a Confraria dos Eruditos reúne os bardos mais estudiosos, que usam a arte como ferramenta para entender as pessoas e a sociedade.

Calendário de Pagmar



Calendário de Tagmar

7.1 Introdução

No desenvolvimento de várias culturas, o marcar das horas sempre teve profunda importância em suas vidas. Através da mudança dos dias, das estações e dos anos foi possível determinar os ciclos da natureza e por fim do universo.

Em Tagmar, assim como na Terra, observam-se variações periódicas do tempo. A alternância entre dia e noite, e o ciclo das estações, verão, outono, inverno e primavera são os grandes exemplos disso. Como esses fatores interferem diretamente nas atividades cotidianas das civilizações e servem como referência da passagem do tempo, foram adotados como critérios para tentar padronizar essas medidas.

Nos arquivos armazenados nas profundezas do Templo de Palier, em Saravossa, encontram-se textos datados do início do terceiro ciclo relacionados à instituição do calendário dos Moldas, que posteriormente foi adotado universalmente nos reinos conhecidos na época do Mais Sábio, da mesma maneira que ocorreu com o malês. Naturalmente, é possível, (e até provável,) que os povos élficos mais conservadores e os Anões de Blur tenham outro método de contar o tempo. Estes últimos talvez nem utilizem a luz do sol para isso, visto que vivem sob as montanhas.

7.2 Galendário

O calendário de Tagmar, segundo consta nos alfarrábios de Saravossa, é composto por **doze meses de trinta dias**. Cada mês sendo dedicado originalmente a um Deus. Acredita-se que houve grande participação de um conselho de representantes de várias igrejas para a aprovação desse calendário. Ao final dos doze meses, há **um dia extra**, destinado ao culto a Cruine, sendo este um momento de transição (fim de um ano e começo de outro).

Os meses são nomeados de acordo com ideias ligadas aos respectivos deuses. Para agraciar os deuses sem ferir seu orgulho divino, os meses foram consagrados com nomes de coisas naturais ou ligadas a sentimentos e emoções, sem o uso de objetos artificiais criados pelas mãos humanas (o uso de emoções, coisas naturais ou abstratas como conflito, paz, talento, etc., é aceito, pois são virtudes transmitidas pelos deuses no momento de criação dos povos).

Segundo consta, os meses foram organizados da seguinte maneira. Primeiramente, o ano foi dividido em dois grupos de seis meses. Para o primeiro grupo foram considerados os deuses de primeira geração, os mais poderosos do panteão (Maira, Palier, Blator, Ganis, Selimom, Sevides e Cambu). Como todos não caberiam no primeiro semestre, foram retirados os dois mais poderosos, Maira e Palier, e foram lançados no segundo semestre, obtendo maior destaque. Parom, apesar de ser um deus de segunda geração, foi escolhido para completar esse semestre por ser filho dos dois mais poderosos deuses do Panteão. Um "privilégio", somente, sem qualquer justificativa mais aprofundada

Ficou então dividido que Blator, Ganis, Selimom, Sevides, Cambu e Parom estariam no primeiro semestre.

Os primeiros três meses do ano são os mais quentes e úmidos, formam a estação do verão. Blator, o deus dos anões, e Ganis, a deusa da água, foram selecionados para iniciar essa estação,. Seus meses sendo denominados de O Mês do Conflito e O Mês da Água, respectivamente.

Selimom foi escolhido para levar a um equilíbrio a essa estação. O período em sua homenagem é denominado O Mês da Paz.

A estação seguinte é o outono. O mês da Semente (Sevides) encontra-se aqui, num período entre a Festa do Plantio (1.º dia do Mês da Rosa – início da primavera) e a Festa da Colheita (30.º dia do Mês do Talento – final do outono). Tais datas são assumidas partindo do pressuposto que a maioria das lavouras inicie-seiniciam na primavera e termineterminam com a colheita no outono, sendo o inverno um período de entressafra e estocagem.

Cambu é o deus mensageiro e patrono dos viajantes. O mês do Ouro, em sua homenagem, fica próximo à metade do ano, mediando o seu início e final, e coloca-se na transição entre os deuses da primeira e segunda gerações.

O período de Parom (Mês do Talento) finaliza o primeiro semestre.

No segundo semestre temos: Crezir, Crisagom, Plandis e Lena, além de Palier e Maira, anteriormente citados. Esses dois últimos, como certa forma de homenagem, estão colocados em estações diferentes, obtendo mais destaque cada um.

O inverno é a estação seguinte. Um período - por que não dizer nostálgico e depressivo - cujas características por demais associadas a fortes sentimentos emotivos, período ideal para o Mês da Paixão, em homenagem a Plandis.

Crezir foi a mais obviaóbvia opção depois de Plandis, portanto vem o Mês do Sangue.

Fechando o Inverno temos o Mês da Sabedoria, homenageando Palier, e dando a ideia contemplativa de campos verdes de coníferas, frios e brancacentos, muito relacionado aos elfos, crias desse deus.

Lena e Maira são deusas perfeitas para a primavera. A primeira com as flores desabrochando e tudo mais e a segunda sendo a deusa mãe e representação da natureza, exuberantemente evidenciada nessa estação, fica sendo seu ponto central.

Crisagom é o deus mais justo, que intercede pelas almas dos mortais no tribunal de Cruine. Por isso é colocado no fim do calendário, imediatamente anterior ao Dia de Cruine.

Abaixo temos uma tabela com o objetivo de facilitar a visualização dos meses e estações do ano, bem como sua correspondência com os meses do calendário gregoriano.

Meses gregorianos	Meses de Tagmar	Deus homenageado	Estação do ano
Janeiro	Mês do Conflito	Blator	9
Fevereiro	Mês da Água	Ganis	Verão
Março	Mês da Paz	Selimom	(
Abril	Mês da Semente	Sevides	
Maio	Mês do Ouro	Cambu	Outono
Junho	Mês do Talento	Parom	
Julho	Mês da Paixão	Plandis	
Agosto	Mês do Sangue	Crezir	Inverno
Setembro	Mês da Sabedoria	Palier	
Outubro	Mês da Rosa	Lena	
Novembro	Mês da Vida	Maira	Primavera
Dezembro	Mês da Justiça	Crisagom	
Dia extra	Dia de Cruine	Cruine	

As estações do ano (como pode ser observado na tabela acima) se encontram exatamente alinhados aos meses do ano.

Na metade de cada estação, ocorrem fenômenos especiais. No 15.º Dia do Mês da Água temos o solstício de verão. No 15.º Dia do Mês do Sangue acontece o solstício de inverno. No 15.º Dia do Mês do Ouro e no 15.º Dia do Mês da Vida ocorrem os equinócios.

As semanas são compostas por **sete dias**, e são definidas pelas fases da principal lua de Tagmar, Agmarim, da mesma forma como as fases da nossa lua terrestre. Os dias da semana em alguns lugares são apenas numerados e em outros recebem momesnomes locais, mas nos reinos setentrionais os nomes dos dias da semana vêm de antigamente, dos primórdios do Reino da Moldânia, e são os seguintes:

Dia da Semana	Dia da Semana Origem do Nome			
Anaesi	Relativo a Anaes, tia de Sivom			
Basvo	Relativo a Basva, tio de Sivom			
Calcato	Relativo a Calco, filho de Sivom			
Moldio	Relativo ao povo dos Moldas			
Sagaeti	Relativo a Sagae, espada de Sivom			
Saverieto	Relativo a Saverios, filho de Calco, neto de Sivom			
Sivonte	Relativo a Sivom, 1º. grande líder dos Moldas			

7.3 As luas de Tagmar

Quanto aos satélites naturais (luas) de Tagmar, cabe dizer que são três e merecem especial destaque em relação aos demais astros observados na esfera celeste.; pois são determinantes para a contagem das semanas e estações do ano.

O primeiro deles, e mais importante, é Agmarim. É o mais evidente no céu, apresenta coloração azul brilhante e exibe ciclo de **28 dias**, e. Cada uma dasde suas fases (nova, crescente, minguante e cheia) é usada para determinar as **semanas do calendário**.

O segundo é Armina. De coloração avermelhada, sua órbita é mais distante que a de Agmarim, sendo menos evidente aos olhos tagmarianos. Seu ciclo é de 90 dias, coincidindo com as estações do ano. Vale notar que o início do ano, no verão, corresponde ao primeiro dia da fase cheia dessa lua. Dessa forma, o outono corresponde à fase minguante, o inverno à fase nova e a primavera à fase crescente. Duas peculiaridades na órbita desse satélite ocasionam um fenômeno curioso e importantíssimo para a cultura dos povos tagmarianos. A primeira é uma leve inclinação na órbita desse satélite em relação ao eixo de rotação do planeta, levando à anteposição desse satélite em relação ao sol anualmente, a cada 361 dias, exatamente no dia de Cruine. A segunda peculiaridade trata-se de uma pequena distorção no trajeto de sua órbita, fazendo com que exatamente nesse mesmo dia de Cruine o satélite perfaça um trajeto um pouco mais longo, deixando a transição da fase crescente para a cheia um dia mais comprida. Dessa maneira, o que ocorre é que o verão de cada ano inicia sempre no 1.º dia da fase cheia de Armina.

O terceiro e menos importante satélite tagmariano é Denégria. Menor, pouco evidente no céu e de coloração palidamente amarelada, exibe órbita muito ampla e seu ciclo é de 361 dias, mudando de fase a cada ano.

A maioria da população de Tagmar refere a lua de Agmarim como "A Lua", por ser a maior e mais evidente das três luas. Desta forma, frequentemente quando alguém se refere a lua sem dizer qual, então está se referendoreferindo a Agmarim.

7.4 Días comemorativos

Naturalmente, os povos tagmarianos reverenciam seus deuses de diversas maneiras. Uma delas é consagrar determinados dias em sua homenagem. Na tabela abaixo, estão listadas as principais festividades dedicadas às divindades.

Os dias das festas descritas são eventos "universais" semelhantes ao "natal" para os povos Cristãos.

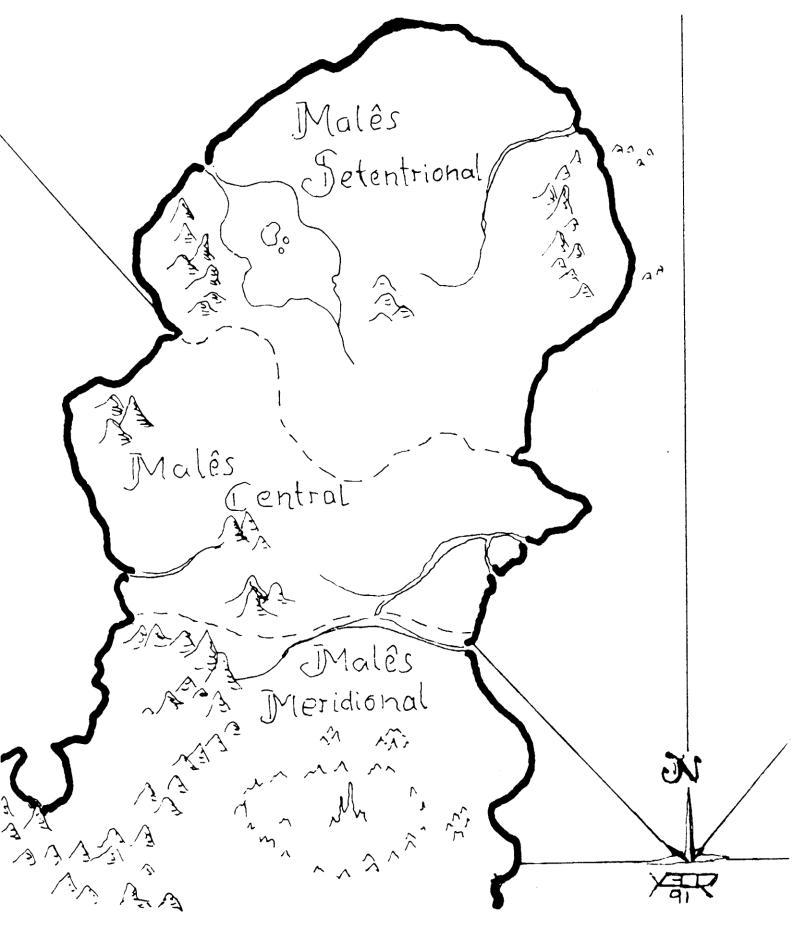
Mês	Estação	Dia	Festividade	Deus Homenageado
J		2	Festival da Benção Militar*	Blator
Mês do Conflito		12	Amor da Deusa	Crezir
		17	Adoração a Maira Mon	Maira
		1	Dia do Mar*	Ganis
Mî - J. Á		5	Jejum da Piedade	Blator
Mês da Água	Verão	11	Festa da Carne	Lena
		19	Culto a Elevação	Palier
		5	Condecoração Póstuma	Blator
M^ 1 D		9	Vitória da Justiça	Crizagom
Mês da Paz		15	Festa da Prosperidade	Ganis/Sevides
		20	Dia do Amor e Paz*	Selimom
		2	Adoração a Maira Vet	Maira
MA 1 C		7	Festa da Fertilidade*	Sevides
Mês da Semente		13	Festa da Purificação de Parom	Parom
		30	Festa da Fartura	Sevides/Cambu
	0	1	Festa da Fartura	Sevides/Cambu
Mês do Ouro	Outono	9	Dia das Ilusões	Plandis
		21	Dia da Multiplicação*	Cambu
		20	Jornada da Paz	Selimom
Mês do Talento		24	Festa dos Artíficies*	Parom
		30	Festa da Colheita	Liris
		1	Noite dos prazeres	Lena
Mês da Paixão		13	Batismo de Fogo	Crezir
	Inverno	19	Representação de Plandis*	Plandis
	Inverno	3	Festival de renascimento de Maira	Maira
Mês do Sangue		9	Festa da Iluminação	Plandis
		23	Oferenda de Sangue*	Crezir

	28/49		- WANNA DESIGNATION
	4	Memorial dos Ancestrais	Crizagom
	6	Dia da Magia*	Palier
	20	Adoração a Maira Nil	Maira
	1	Festa do Plantio	Quiris
	12	Festa dos Amantes*	Lena
	27	Festa da Vitória	Blator
Drimavara	13	Culto à Tríade*	Maira
Tilliaveia	26	Dia da Sobra	Ganis
	16	Festa dos Povos	Selimom
	27	Noite do entendimento entre os povos	Cambu
	29	Noite dos Justos*	Crizagom
Ano Novo		Festa do Ciclo Natural da Vida*	Cruine
	Primavera Ano Novo	Primavera $\begin{bmatrix} 1\\ 6\\ 20\\ 20\\ 27\\ 13\\ 26\\ 16\\ 27\\ 29\\ 29$	6 Dia da Magia* 20 Adoração a Maira Nil 1 Festa do Plantio 12 Festa dos Amantes* 27 Festa da Vitória 13 Culto à Tríade* 26 Dia da Sobra 16 Festa dos Povos 27 Noite do entendimento entre os povos 29 Noite dos Justos*

^{*} Estas são as principais festividades de cada do deus em questão.

O calendário tagmariano também pode ser visualizado no escudo abaixo.

Às Linguas de Pagmar



8 - As Línguas de Tagmar

Quase tão numerosas quanto as suas regiões, são as línguas existentes no mundo de Tagmar. Esquecidas ao longo dos milênios e possuintes de uma história repleta de mistério e suposições, muitos dizem que foram os próprios deuses que as transmitiram a seus "filhos" em suas criações. A partir de um conjunto primitivo de línguas, outras se originaram e sofreram modificações com o passar dos anos, até que cada uma adquirisse características distintas e se tornasse como é atualmente.

A língua consiste em um dos principais componentes de uma cultura, dado que é uma das principais formas de comunicá-la propriamente e transmitir conhecimentos a ela e a partir dela. Os diversos idiomas existentes possibilitam uma compreensão mais aprofundada de Tagmar, o que amplia as possibilidades e desafios relativos ao jogo.

Aqui, daremos enfoque às principais línguas existentes no mundo de Tagmar, sobretudo àquelas com maiores alcance e impacto direto sobre o mundo atual e àquelas consideradas secundárias porém importantes.

8.1 Região dos Reinos

Malês

O idioma Malês foi criado e desenvolvido pelo sábio Malim, cujos trabalhos antecedem a Unificação realizada pelo Mais Sábio. Seu objetivo era criar uma língua de fácil aprendizado e que servisse como a língua franca em todas as regiões e entre todos os povos. Tal objetivo fora alcançado na região dos Reinos graças a uma série de fatores nas regiões do antigo molda, o malês o substituiu quase que inteiramente em decorrência de sua similaridade com a língua molda.

Diversas línguas da época influenciaram Malim. Contudo, dois idiomas foram fundamentais na criação do malês: o antigo molda (sendo a base para a sua criação e a origem da maior parte de suas palavras e regras) e o runês (emprestando a ele uma grande quantidade de palavras e algumas poucas regras, sofrendo um processo de simplificação). Junto a isto ocorreu uma modificação no alfabeto molda com a retirada de letras e sinais e a modificação daqueles que permaneceram, de forma a agilizar a escrita e torná-lo o alfabeto usado pela maior parte dos Reinos.

O malês se tornou a língua oficial nos reinos de Calco, Conti e Filanti, sendo a língua materna da maior parte da população destes reinos e segunda língua dentre todos os falantes de línguas locais e do antigo molda, este à beira da extinção. No entanto, como consequência de sua rápida expansão, o malês sofreu modificações regionais, de forma que, atualmente, podem ser encontrados três grandes grupos de dialetos: o malês setentrional, o central e o meridional.

O malês setentrional se manteve em grande parte intacto, podendo ser considerado a forma mais pura desta língua. Dentro deste grupo, os dialetos que mais se diferenciam são os das Cidades-Estados, onde o malês não alcançou grande força e é pouco utilizado internamente. Nas regiões costeiras, palavras originárias de reinos distantes e das Ilhas Independentes, em especial do marante, têm se integrado ao vocabulário local.

O malês central é o mais diversificado entre os grupos de dialetos graças às fortes culturas da região, em especial nos reinos de Verrogar e da Levânia, onde até a nobreza possui certa dificuldade em abandonar sua língua materna para as negociações.

O malês meridional foi o que sofreu a maior influência do élfico, apresentando também uma influência considerável das línguas e dialetos locais em sua fala, especialmente em Eredra, onde o caldeirão cultural acabou por adicionar muitas novas palavras.

Leva

Sua origem se deu durante o segundo ciclo, época em que as primeiras tribos levas já falavam uma forma arcaica desta língua. Em razão do pouco interesse de outros povos na região, o leva acabou por se desenvolver isoladamente, sendo a descentralização do governo o principal fator influente em sua

fragmentação e na formação de seus inúmeros dialetos. Com a fundação de Sadom e seu domínio sobre toda a Levânia, o seu dialeto foi instituído como a forma oficial do leva com o propósito de reverter a fragmentação, tal tarefa não obteve êxito.

Lud

O lud possui suas raízes nos primeiros contatos amigáveis entre humanos e elfos na região que viria a se tornar o Reino de Ludgrim. Estes humanos faziam parte de uma cultura que é chamada atualmente de sulista pelos estudiosos, pela falta de dados precisos. O crescimento da relação entre humanos e elfos e o surgimento dos meio-elfos contribuíram para a formação de um cenário onde a cultura e a língua desses sulistas sofreram grandes alterações devido à influência élfica.

Contudo, nessa época, as diversas tribos humanas na região ainda não possuíam uma integração política e diversos dialetos foram se desenvolvendo através dessa mistura de línguas. A influência do élfico nesses dialetos não foi de maneira uniforme, o que culminou em uma situação propícia para a separação deles em várias línguas, mas isso não ocorreu devido a eventos que forçaram a união das várias tribos de humanos e mestiços e sua aliança com os elfos.

Com a formação do Reino de Ludgrim e a coroação de Eredil, grandes esforços foram feitos de forma a uniformizar o lud em uma única língua, permitindo uma maior união nacional. Isto se deu em grande parte graças ao elfo Nidal e seus conselhos ao rei, o que também levou Ludgrim a adotar o alfabeto criado por Malim durante a época da unificação.

Credrí

O eredri possui sua origem em um grupo de humanos chamados atualmente de sulistas. Os fatores que levaram o eredri a se distanciar das outras línguas de mesma origem são desconhecidos. Entretanto, já na época de Agidulfo, o eredri era o idioma usado pela maioria da população humana em Eredra.

Com a ascensão da Seita e o domínio desta sobre Eredra através dos clãs volins por mais de 200 anos, o eredri acabou por sofrer uma grande influência da língua volim, especialmente por meio de novas palavras que foram adicionadas ao vocabulário da população. Com o fim da Seita e a entrada de Eredra para a união, foi adotado o alfabeto criado por Malim. No decorrer da história, novos clãs volins acabaram por tomar o poder em Eredra de forma bem mais pacífica e respeitosa com a população. Ironicamente, foi a língua volim que acabou por sofrer influência do eredri.

Verrogari

De origem diretamente ligada ao fim de uma aldeia existente aos pés dos Montes Solomor, o povo que vivia na região (o qual veio a dar origem aos verrogaris e dantsenianos) possui origem nas tribos sulistas. Chamados de solomores pelos estudiosos atuais, os integrantes desse povo apresentavam uma língua e uma cultura diferentes. Parte dessa população migrou para a região que viria a se tornar Verrogar, enquanto sua língua era transformada pela influência dos diversos povos bárbaros habitantes da região.

Em razão da descentralização e da grande quantidade de guerras internas que ocorreram em Verrogar nos primórdios de sua história, o verrogari acabou sendo fragmentado em inúmeros dialetos. Foi somente com a chegada da Seita ao poder que vários destes dialetos acabaram por ser extintos e os outros começaram a se estabelecer e proliferar. Com a união, Verrogar optou por adotar o alfabeto desenvolvido por Malim.

Dantseníano

O dantseniano foi originado através da língua falada pelos solomores derrotados na guerra e bastante influenciado pela língua dos vários povos que acabaram por encontrar e se anexar ao Reino de Dantsem durante sua fundação. Apesar da adoção do alfabeto criado por Malim, o dantseniano pouco se modificou durante os séculos.

Maranês

Existem pouquíssimas informações a respeito da origem e da evolução do maranês. O pouco que se pode supor está nas similaridades existentes entre esta língua e o runês ou o lunês, as quais sugerem uma origem comum às três línguas. Também consegue-se notar uma razoável influência do antigo molda nessa língua. Algumas palavras apresentam clara origem molda. O maranês usa o alfabeto criado por Malim em sua forma escrita.

Lunês

Já era usada em sua forma arcaica nas diversas cidades-estados lunenses e acabou por se fragmentar em diversos dialetos desde aquela época. Quase nada se sabe sobre sua origem. Durante a época da república e do reino de Luna, não aconteceram grandes transformações nesse idioma, sendo a adoção do alfabeto criado por Malim o único fato marcante.

Runês

Sua origem está ligada a antiga cidade-estado de Runa, a qual foi fundada há mais de mil anos. Seu uso ultrapassa as fronteiras de Portis, competindo com o élfico entre os magos e estudiosos dos reinos setentrionais. Pouco se sabe sobre sua origem, além de seu parentesco com o lunês e o maranês. Segundo estudiosos, o runês se modificou bastante deste de sua origem, sendo a última grande modificação a adoção do alfabeto criado por Malim.

Abadrím

O abadrim possui sua origem no terceiro ciclo, sendo a língua falada durante a maior parte da história no Reino de Abadom. A pouca especulação acerca dessa língua é referente a seu parentesco com o antigo molda e com o planense.

Atualmente, o abadrim está dividido em dois grupos: o antigo (que é aquele falado pela pequena população de Abadom) e o acordiano (que é falado atualmente no Reino de Acordo), sendo este dialeto bastante influenciado pela Voz de Pedra e adotivo do alfabeto anão em sua forma escrita.

Planense

Originado através da união entre os vários dialetos e línguas da região que viria a se tornar Plana, o idioma em questão sofreu durante toda a sua história uma forte influência do antigo molda e utiliza atualmente o alfabeto criado por Malim.

Língua comum das Cídades-Estados

Pouco se sabe sobre a origem dessa língua, ou melhor dizendo, desse grupo de dialetos. O que se sabe é que ela apresenta pouquíssimas semelhanças com as outras línguas dos Reinos. A língua comum, tal qual como é chamada nas cidades-estados, está dividida em vários dialetos, sendo que há basicamente um dialeto para cada uma das cidades. Há também uma versão dessa língua usada unicamente para o estabelecimento de acordos entre as cidades. O alfabeto das cidades-estados é único, apresentando poucas semelhanças com os outros alfabetos conhecidos.

8.2 Região das Terras Selvagens

Língua comum dos Mangues

Ao contrário do que é encontrado em todo o resto do Mundo Conhecido, as raças dos mangues possuem uma forma única de comunicação, a qual é inacessível para a maior parte das raças civilizadas e selvagens. As duas principais formas de se comunicar são o uso da linguagem corporal e a liberação de diferentes hormônios e odores de difícil identificação, cabendo às palavras a missão de enfatizar tais gestos e cheiros.

Rúbeo

Essa língua é dotada de uma grande facilidade em ser compreendida por conta de sua simplicidade, mas é muito difícil de ser dominada por estrangeiros por apresentar uma grande quantidade de sons guturais e, em alguns casos, a ausência de vogais.

Lazúlí

Os azuis falam o que muitos consideram ser um dialeto kurng, já que por muito tempo este povo esteve sob o domínio dos orcos, sendo usados como escravos. Porém, algumas palavras de sua antiga língua ainda existem, sendo rapidamente notadas pela grande diferença que apresentam em relação ao resto.

Línguas bárbaras

Diferentes línguas e dialetos são faladas pelas tribos e clãs bárbaros nas Terras Selvagens e a maior parte delas aparenta possuir origens em comum.

8.3 Região do Império

Aktar

Consiste no idioma oficial do Império de Aktar. Essa língua é originária da língua híctia, apresentando, por conta disso, fortes semelhanças com o díctio. Atualmente, uma forte pressão é feita pelo governo e pela igreja com o objetivo de distanciar a língua cada vez mais de suas origens, o que teria como consequência a criação de uma nova mentalidade cultural no império.

Graças a sua origem comum, falantes de aktar conseguem entender o díctio, ainda que com uma pequena dificuldade.

Díctio

É também originário da língua híctia e se mantém mais próximo de suas origens do que o aktar. Atualmente, o díctio tem sofrido transformações e se distanciado de sua forma mais antiga, pois as novas gerações estão cada vez mais abertas a influências externas. A forma falada pelos antigos é usada em basicamente todos os negócios, mas está começando a perder força. A igreja parece propensa a aceitar tais transformações, com o objetivo de atrair um maior número de fiéis.

Bírso

Pouco se sabe sobre suas origens. O birso não apresenta parentesco claro com as outras línguas do Império e surgiu, provavelmente, na terra de origem dos birsos. Muitas de suas palavras têm sido emprestadas das línguas próximas.

Povos do deserto

Não se sabe a origem da língua dos povos do deserto. Ela tem se alterado drasticamente ao longo das gerações e está atualmente dividida em centenas de dialetos. Podem ser identificados dois grandes grupos de dialetos pertencentes à língua dos povos do deserto: os dialetos das tribos do norte (influenciados pelo díctio) e os dialetos das tribos do sul (influenciados pelo aktar).

8.4 As línguas, idiomas e suas variações raciais

Lanta

Consistindo o idioma dos pequeninos, pouco se sabe sobre a história e a origem do lanta além do fato de que fora o sábio Lanta quem criou sua forma escrita. Existem poucos humanos, anões ou elfos que possuem o domínio do lanta, dado que os próprios pequeninos se dispõem a ensinar sua língua apenas

àqueles que deles se tornam muito próximos. Em decorrência desse fato, qualquer um que saiba falar o lanta possui uma grande vantagem ao se relacionar com os pequeninos, especialmente aqueles há muito separados de suas comunidades.

Ainda que seja um idioma muito antigo, o lanta pouco se modificou ao longo de sua existência, de forma que todos os pequeninos possam se comunicar entre si próprios com extrema facilidade.

A voz de pedra

A língua dos anões possui suas raízes ainda no segundo ciclo. Contudo, poucos documentos confeccionados nessa língua são anteriores ao grande cataclismo e, portanto, nada se sabe sobre suas origens. A respeito desse fato, é possível perceber, através dos poucos documentos restantes, que a voz de pedra pouco se modificou com o tempo, sendo o alfabeto mantido exatamente igual ao antigo e as palavras sofrido poucas diferenças.

A forma falada da língua é bastante complexa, de modo que somente os anões conseguem usá-la com total perfeição. Existem alguns poucos humanos que possuem um bom domínio desta língua. Sua forma escrita possui um alfabeto singular, formado por diversas runas, cada uma com um significado, mas que em conjunto funcionam como simples letras e, a princípio, não apresentam nenhum significado oculto. É importante ressaltar que tais runas foram concebidas para serem entalhadas na rocha e não desenhadas no papel.

A voz de pedra é falada por diversas comunidades anãs do mundo conhecido, sendo a única língua falada em Blur, a segunda língua falada em Acordo e a língua preferida pelos anões para se comunicarem entre si. Atualmente, existem três diferentes dialetos da voz de pedra, sendo a diferença entre eles a forma falada e não a escrita.

A voz de Blur, como é chamada a voz de pedra pelos anões de outras regiões, é a forma que preserva melhor suas características idiomáticas, graças ao isolamento do reino de Blur. Ela possui uma pronúncia muito pausada, sendo cada sílaba falada com grande clareza.

A voz dos Reinos compreende a variação falada na região dos Reinos, sendo ela levemente influenciada por outras línguas locais, em especial o Abadrim do Reino de Acordo. Sua pronúncia é muito mais rápida e ignora certas letras, o que se deve ao ritmo de vida muito mais agitado dos Reinos.

A voz de Tanis é a forma que mais se distanciou de suas origens, sendo considerada quase uma língua própria e que sofrera uma larga influência dos povos do Império. Ela é falada pelos Crinsons e vem se modificando cada vez mais.

Álfico

Provavelmente a mais antiga das línguas mortais, sua origem é encoberta em mistérios. Muitos estudiosos acreditam que ela advém do início do segundo ciclo e da própria criação dos elfos por Palier. É a língua usada por todos os elfos do Mundo Conhecido e sofreu pouquíssimas mudanças, ainda que seja de idade considerável e que existam diversos dialetos dela derivados.

A importância do élfico nos Reinos é equivalente ao próprio malês, visto que é a língua usada na maior parte dos estudos acadêmicos e nos tratados sobre a magia, além de ser a língua oficial dos sacerdotes de Palier, sendo usada por estes em todos os cultos e cerimônias de importância. Como língua de todos os elfos, ela é falada nos reinos de Lar, Âmiem e Caridrândia, além de todas as outras comunidades élficas espalhadas pelo mundo. O élfico pode ser dividido em três diferentes tipos: o alto élfico, o élfico sombrio e o élfico vulgar.

O alto élfico é o dialeto usado em Lar e se preserva livre da maior parte das influências externas, graças ao profundo isolamento que Lar teve durante seus últimos séculos de existência.

O élfico sombrio é o dialeto usado em Caridrândia. Sendo quase tão puro como o alto élfico, suas principais diferenças surgiram devido à grande diferença cultural entre Lar e Caridrândia. O alto élfico foi corrompido junto à mente dos sombrios e, mesmo que preservando quase integralmente as palavras, foi tomado por cinismo, magoa e ódio.

O élfico vulgar é um grande grupo de dialetos que são falados pelos elfos nos Reinos. Cada uma dessas variantes foi influenciada de forma diferente pelas línguas humanas. Uma dessas variantes é a usada pelos sacerdotes de Palier fora de Lar e pelos estudiosos e magos em seus escritos.

Tessaldar

O tessaldar é a língua falada tanto pelos tessaldarianos como por vários grupos de bestiais que a adotaram. Ela possui grande semelhança com a língua das fadas, semelhança esta que nunca foi claramente explicada.

Kumg

A língua falada por todos os orcos do Mundo Conhecido. Sua origem é desconhecida, mas ela aparenta ser muito antiga. Existem muitos dialetos de kurng, um para cada grande grupo de orcos do mundo. Ela possui uma forma escrita que varia tanto como a forma falada.

Língua das fadas

As criaturas de Dartel possuem uma linguagem extremamente variada e com mais de uma dezena de dialetos, graças às influencias das culturas humanas, élficas e anãs. Esses dialetos se dividem em três principais ramos: as Línguas Alta, Baixa e das Árvores.

A língua alta é falada somente pelos sides e pelas mais antigas ninfas. Suas palavras tendem a ser mais longas e fluidas, com três ou mais sílabas e possuindo muitos tons. É uma língua bastante complexa e, segundo algumas lendas, é usada para a realização de rituais nunca conhecidos pelos humanos.

A língua baixa é falada por todas as outras criaturas, exceto os enidas, e pela maior parte das ninfas. Ela possui muitas supressões em relação à língua alta e é a única versão realmente dominada por humanos, ainda que por pouco mais de meia dúzia de estudiosos. Esta é a língua que possui o maior número de dialetos e variações, sendo presente em todo o mundo conhecido.

A língua das árvores é falada somente pelos enidas. É quase que um sotaque da língua alta, pois as palavras dos enidas reverberam por seus corpos ao falarem esta língua, uma vez que eles só pronunciam a próxima sílaba após o eco da última ter se extinguido.

Língua dos dragões

Nenhum homem contemporâneo conhece a língua dos dragões, dado que ela quase nunca é falada nos dias atuais e todos os seus antigos registros vieram a se perder. A variante mais próxima dela é a dos draconianos. Até mesmo essa versão está corrompida por palavras do abadrim antigo, graças a pequenas lembranças de palavras e ao modo de falar das crianças capturadas e transformadas em draconianos e do contato com os humanos da região.

Línguas selvagens

Existem diversas línguas selvagens, a maior parte delas sendo extremamente fragmentadas. Contudo, os estudiosos pouco se interessam por elas.

8.5 Outras línguas

Marante

Pouco se sabe atualmente sobre o marante, ainda que seja uma das muitas línguas faladas nas Ilhas Independentes. Na região dos Reinos são poucos os que falam fluentemente o marante, sendo a maior parte dos falantes velhos marinheiros dos reinos setentrionais.

Existem muitas outras línguas além dessas em Tagmar, sejam presentes em terras inexploradas, esquecidas há muitos séculos ou faladas por pequenas populações. Sinta-se livre para criar novas línguas e dialetos, tornando seu mundo mais rico e diverso.

9 Gronología de Tagmar

Ano	Reinos	Terras Selvagens	Império
0	Grande cataclismo	Grande cataclismo	Grande cataclismo
1	Início das Migrações		
2		Início da reconstrução do Reino sob a liderança do Conselho dos Lordes. Os mortos se levantam e vagam pelos mangues destruindo um império rico e poderoso que existia nos mangues. (não Tindael, mas outro império)	
4	Fundação de Âmiem		
5		Novo Lar recebe o nome de Guainbar. Os Sekbete e Napóis sobrevivem e criam seus reinos	
7	Fundação de Gainbar (ou Novo Lar, reino élfico)	Eldair eleita capital do novo Reino de Lar, limitado à floresta de Siltam.	
12		Migração de bestiais próximos a região da Torre Norte	
15	Fundação do Reino de Abadom		
17		Apareceram os Gouras e os transmorfos	
49		Os mortos recuaram para os mangues e os salgueiros dos mangues se proliferaram	
86			Os primeiros contatos amigáveis entre os Tessaldarianos e Bestiais ocorrreu. Foi um contato rápido e amistoso e percebeu-se que eram de uma vida simples e pouco desenvolvida em todos os ramos do conhecimento
100		Primeira ampliação em Blur e descoberta de novos veios de minérios. Florestas de Siltam são chamadas de "O Último Refúgio dos Elfos". Primeiros contatos com Âmiem e Ludgrim. Surgimento dos primeiros meio elfos.	A tribo nômade Híctia se estabelece ao norte próximo a montanha dos deuses ao descobrir naquela região diversos oásis, graças a especial bênção de Bismaral e Sarina
111	Fundação de Efrim em Eredra		Inicio da construção da cidade de Vaaloer
114		Ocorre um período entre guerras étnicas (Napósi, Gouras e Sekbets)	
129		•••	As Torres Rubras de Vrichem e Mechur foram recuperadas nos escombros das Muralhas dos Deuses
138		Descoberta de rios subterrâneos em Blur e criação de duas novas alas.	
146			Reinicio das atividades comerciais entre as cidades birsas
150			A rápida prosperidade dos Híctios permite o surgimento das primeiras cidades, cada uma delas independente política e economicamente, mas mantendo um acordo de ajuda militar em caso de necessidade. Surgem as cidades-estado
165			Domínio das rotas marítimas pelas Guildas Birsas de Comércio
173			Finalizada a construção das últimas alas de Vaaloer
180	Fundação de Sadom (Levânia).		

			A A - 11(1744) SERECTION
194	Fundação de Runa sobre ruínas ancestrais.		
200		Primeiros anões do clã Vurbom saem de Blur em busca de condições melhores.	
205	Chegada dos Moldas ao Vale do Frefo		
212	Construção de Moldazi		
290	Nascimento de Sivom, futuro líder dos Moldas.		
301			Criação do Conselho Dercam, composto pelos quatro Dercans
303		Início das invetidas dos orcos a Blur.	
320	Sivom reúne seu povo para a guerra no Vale.		A redescoberta dos 3 discos lunares nas ruínas da antiga cidade capital do reino. O aumento do culto a deusa lunar
321	É forjada Sagae, a pacificadora.		
340	Construção do porto de Muli.		
342	Surgimento da União das Planícies Ocidentais, ou Plana.		
344	Fim da guerra. Queda de Korumba e tomada de Saravos.		
345	Construção de Saravossa. Sagasta, entronização de Sivom.		
350			Expansão rumo ao sul leva ao primeiro contato com povos do deserto. Em troca de caminhos seguros pelo deserto o povo híctio oferece acesso a fontes de água. No entanto alguns quiseram que pela força os povos do deserto fossem subjugados
351	Morre Sivom, o rei dos Moldas.		
353	Calco é coroado rei da Moldânia. Divisão cultural do reino entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra, localizada em Moldazi.	Construção da fortaleza de Tar-Neldor e fim das investidas de orcos.	A vinda de grupos humanos para se estabelecerem na região. Primeiro confrontos e o surgimento dos adoradores das Luas vermelhas
391	Morte de Calco e coroação de seu filho, Saverios. Início da Primeira Dinastia.		
400	Fundação de Verrogar	Início do período em que os anões de Blur se isolam completamente do mundo exterior, exceto por algumas relações comerciais.	Primeiro contato entre os Hictios e os Birsos
405	Fundação de Léom, futura capital de Dantsem		A escrita e os costumes bestiais avançam rapidamente e grande parte das comunidades passam a fabricar instrumentos simples e rústicos para seu próprio uso e também para troca, no escambo entre as pequenas aldeias bestiais
407			O culto as Luas Vermelhas aumenta e várias das antigas cidades são governados por servos do culto. Um grande período sombrio na história Tessaldariana, com sacrifício de humanos recolhidos nas cidades humanas na Península
420	Contato com o Império da Levânia e com o reino ancestral de Abadom.		_
423	Contato com os povos de Runa.		
	•		

			A A A A A A A A A A A A A A A A A A A
425 /	Morre Léom, guerra entre as tribos da região do rio Aura		
426	Contato com os povos da região árida das Cidades-Estados.		
432	Contado com os Verrogaris.		-
433			Apesar do Conselho Dercam, o poder central é incapaz de manter o controle nas províncias ao sul e das áreas mais externas
440	Fundação de Dantsem		
468			Finalizada a cidadela subterrânea Chadizar
500			Com o apoio dos radicais, um dos governadores, chamado Anri Nadab, unifica pela força militar as cidades-estado, nascendo assim o Império Híctio
501			Rumores dos desejos expansionistas do novo império Híctio , leva a uma corrida armamentista das cidades-estado birsas
546			Servos são enviados para as cidades humanas do império Hictio, sua função é começar a base da nova sociedade secreta Arcondi
561	Fim da Primeira Dinastia.		
562	Tomada da Sagasta e entronização de "Carom de Moldazi".		
565	Início da Campanha Militar. Criação do Marco de Plana.		
567	Declaração de Guerra aos povos do Denégrio e a Cidade de Runa.		
570	Mudança da capital de Abadom para Tronum		
580			Tentativa de dominação hictia as cidades Birsas. O Império Híctio tenta dominar os bisos, mas a habilidade marítima dos birsos era superior e a invasão foi rechaçada
585	Fim da Guerra e o surgimento da Moldânia Inferior.		
586	Instituição da Escravidão na Grande Moldânia.		
600		Final do período em que os anões de Blur se isolam completamente do mundo exterior, exceto por algumas relações comerciais.	As primeiras tropas Hictias comandandas por Anri Nadab III, neto do primerio Anri Nadab, teve contato com os clâs de bestiais nômades e percebeu o grande potencial que estes tinham como mão-de- obra escrava
612		Tratados comercias assinados entre os anões e os Sangar, próximo ao Domo de Arminus e os Napóis, nos mangues.	
625			O rei-feiticeiro Danugou entre em contato com o Dercam do clà Treldorcais propondo uma aliança. Ele é seduzido pela magia de Danugou, o corruptor
639			Os poucos bestiais nômades livres ainda corriam pelo território. As incursões cada vez mais freqüentes levaram muitos dos clās a extinção e as aldeias bestiais foram um dos poucos pontos de segurança que garantiram a sobrevivência desta raça
650	_		Primeira rebelião dos bestiais, rapidamente contida. Um grupo de embaixadores bestais procurou ajuda dos Tessaldarianos. Várias das antigas aldeias foram destruídas e estes estavam beirando o extermínio

				A CONTRACTOR OF STATE
	656 /	O Cisma de Saravossa, a Igreja de Selimom se retira da cidade.		
	678	O banimento das Igrejas de Palier e Cambu.		
	690			Aliança entre Bestiais e Birsos contra os Hictios. Apoio na segunda rebelião Bestial
	709			Os arcondi invocam os bestiais através da magia e estes não podem resistir às ordens de seus antigos mestres
	710			Retorno dos Reis Feiticeiros, os arcondi, aliados aos Tessaldarianos treldorcais aproveitam-se da guerra civil e subjulgam os Império Híctio. Fim do Império Híctio. Nova dominação Arcondi
	750		***	As cidades-estado birsas são novamente dominadas pelos Arcondi
3	756			Mudança na rota para o norte em direção ao Monte Kavadiz
	789			Silzastrels e seus aliados humanos, os paladinos, conseguem por fim ao reinado dos arcondi.
	800		•••	Com o objetivo de retornar a harmonia original, surgem no norte as cidades-estados díctineas, a partir da reconstrução das antigas cidades híctias destruídas pelos arcondi. Radicais condenados ao exílio. Começa a caçada aos aliados dos Reis Feiticeiros
	805			Os sobreviventes dos campos de escravos se unem formando um grande clà bestial, não mais como um povo nômade ou criaturas selvagens, agora como um grande clà, habitando nas colônias Tessaldarianas
)	812			Criação do Colégio díctineo de magia
	820	Construção da Catedral dos Mares, em Muli.		Fundada o Colégio Birso de Magia
ı	830	Transferência da capital de Sivonti de Moldazi para Muli. Golpe de estado e Blator é considerado o deus único da Moldânia.		
7	850			Radicais se estabelecem ao sul. Início das guerras pelo poder entre os radicais
	882	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	A Moldânia Inferior assina um Tratado de Paz com Verrogar.		
3	890	A Moldânia Inferior reconhece a República de Luna.		
1	900	-	Donatar, Filho da Luz, sobe ao trono em Guainbar. E envia expedições em busca de ruínas do antigo Lar.	
	920			Aparição de Aktur a Senaquerib. Início da campanha de unificação
	921	-		Criação do Colégio Imperial de magia com a descoberta da magia transmutadora
1				

			A CONTRACTOR OF STREET
922	<u>-</u>		Primeiras rebeliões rapidamente aniquiladas e muitos empalamentos
923			Surgimento dos primeiros soldados transmutados
924			Chegada dos Crinsom e a assinatura do "grande pacto". E o surgimento do culto a Tanis
940	Morte de Filam, mudança de nome do reino da Moldânia para Filanti.		Unificação e formação do Império Aktar
941			Início da escravização dos bestiais, que são usados como mão de obra escrava pelos Crinsom. Rebelião de bestiais contida pelos Crinsom. Punições severas e diversas mortes
942			Expansão do Império Aktar, com a criação das demais cidades
949			Ruptura dentro do poder e revoltas começam a ocorrer. Os 3 discos lunares são roubados do templo da Lua. Tropas Crinsons participam de ataques as cidade de Ebla e Alakh, auxiliando as tropas de Senaquerib
951			O Conselho Dercans consegue depor os Fanáticos da Sagrada Aliança e reassumir o poder. Safdar, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons
952		Evam encontrou o oásis de Eudam, nome da floresta que circunda o Domo. Foi batizado de Domo de Arminus, em homenagem ao mago do grupo que passou meses estudando a estrutura. Fundação da colônia de Bismosr.	Tropas Crinsons participam de ataques as cidade de Nim, Nipor e Husar, auxiliando as tropas de Senaquerib
959			Hanzalah, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons
990	Aza se retira para o norte, onde funda Azanti e constrói Zanta.		
1020	Fundação da Teocracia de Eredra		
1048			As tropas do Império Aktar alcançam a Península de Tessaltar. Uma grande batalha dá inicio e apesar do número superior, o império Aktar é obrigado a fugir para não ser aniquilado
1090		Tribos orcos da Cadeia Morânica se organizaram sob um forte líder, o orco guerreiro Druai-Rir. Esse orco liderou os povos bárbaros das cadeias Morânicas contra Eldair.	
1100	Invasão dos Orcos na região que seria futuramente o reino de Ludgrim. Os Bankdis se preparam para invadir Âmiem.		
1110	O Clã Bankdis expande sua dominação dentro da Levânia.		-
1112		Fim da nação élfica. Elfos, homens e meio elfos lutam lado a lado contra invasão dos orcos. Donatar venceu Druai-Rir. Donatar cai em combate vítima de uma flecha envenenada.	
1116	Expulsão dos Orcos e fundação do reino de Ludgrim	Fundação do Reino de Ludgrim por humanos e meio-elfos.	
1135	Os Bankdis conquistam Sadom, a última cidade da Levânia.		
1140	Ras'Zoul, filho de Alevos, se torna o	Anões em Blur recebem noticias da	

	11 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		A A - UCHURA (SERVICA)	
	Imperador da Levânia, surgimento da Seita e inicia de sua expansão.	Seita e iniciam a construção da fortaleza de Tar		
1145	Os Bankdis se infiltram em Ludgrim	Término da construção de Tar-Inciel. Chegada dos primeiros Bankdis em Ludgrim.		
1150	Os Bankdis viajam para o extremo sul e recrutam tribos selvagens de orcos e orgros e Trols.	Mical primeiro elfo de Siltam a pisar em Lar. Nova invasão de orcos a Siltam.		W 1 3 m
1157	A Fúria do Sul O sul cai, vitima da barbárie de monstros e selvagens. (neste ponto eles dominam a Levânia, Eredra, Ludgrim)			
1170	_	Sobreviventes de Siltam chegam a Lar com notícias sobre a Seita. Eldair é abandonada.		
1173		Os preparativos para o inicio da dominação dos Elfos Sombrios começa. Um grande exército começa a ser formado.		
1174		Ataque dos Elfos Sombrios a Lar.		
1190	Primeira tentativa de invasão Âmiem pelos Bankdis.			
1197	Os Bankdis se infiltram em Verrogar.		_	
1200	A queda dos deuses no sul, e o crescimento da Seita (neste ponto eles dominam também Levânia, Ludgrim, Eredra e Verrogar)			
1220	Invocação das 13 Portas do Inferno Invasão dos demônios em Tagmar.			200
1224	União da antiga Grande Moldania na Aliança dos Povos (com exceção de Filanti).	•••		
1232	Invasão de Dantsem, por Verrogar com o apoio dos Bankdis.			2007
1241	Dantsem se rende aos Verrogaris.			1
1242	-		Sacerdotes tessaldarianos são recebidos nas aldeias e vilas bestiais e trazem o culto da deusa da lua. Estes são conhecidos como os Aucham Enemor e vistos como mensageiros de uma nova fé	
1245	Invasão de Abadom pelas forças Bankdis vindas de Levânia			
1250	Invasão de Marana e Âmiem por Verrogar.		As cidades tessaldarianas são obrigadas a contribuir anualmente com mão-de-obra para o império. Pequenas revoltas são contidas. Uma grande parte das tribos de bestiais se converte como a religião Tessaldariana e passam a integrar os Adoradores da Lua	
1252	Derrota dos Bankdis em Abadom			
1275	Segunda invasão de Abadom pelas forças Bankdis			
1278		Fundação da última ala em Blur.		
1287	A Grande Traição acontece em Abadom	-		
1289	Queda de Marana.			
1290	Filanti se une a Aliança dos Povos.			ŀ

				A CANADA STATE OF STA
2	1291/	<u>/</u>		Arsupnípal, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons
5	1300	Invasão de Luna pelos Bankdis		Conquista das cidades-estado birsas vassalas
	1310	Queda de Luna		
	1312	Invasão de Runa pelos Bankdis		Onda de invasão de caçadores Crinsons na região do litoral da Baia de Tessaldar. Os bestiais aprisionados são levados para as minas e os grandes festivais a deusa Tanis
	1340	Tronum, a capital de Abadom, cai sobre o poder Bankdis		
State of the state	1342	Invocação da Besta Infernal, queda de Runa		
	1347	Invasão de Plana pelos Bankdis.		
	1348	Invasão de Filanti pelos Bankdis.		
	1350			Tentativa de invasão das cidades-estado díctineas rechaçado
	1365	Fundação de Acordo		
	1389	$3^{\underline{a}}$ tentativa de invasão de Âmiem		
7	1390	Trégua entre os Senhores Infernais. Morte de Alvór XI da Moldânia. Os demonistas conseguem invadir Âmiem.	Início do Levante dos Mortos	
	1391	Fuga de Malim e corajosos aventureiros para Acordo. Plana é subjugada ao poder demonista.		
3	1392	A aparição do Grande Sábio.		
	1393	Inicio da Jornada pela Unificação.		
	1402	Morrigalti é vencido em Âmiem, ele é o 1º Príncipe do Inferno derrotado.		-
	1403	Batalha dos Mil Mártires (em Azanti)		
	1405	Unificação. A Batalha Final acontece e se dá a Revoada dos Demônios (expulsão)	Final do Levante dos Mortos	
/	1406	O Norte se liberta da dominação Bankdi, Filanti assume o controle de Azanti		
1 184 m	1407	O Sul se Liberta da Dominação bankdi		
1	1420	Invasão dos Dragões em Abadom		
	1449	Morte do Mais Sábio		-
	1450	Fim da Unificação		/
700	1451	Grande parte das nações, começando por Verrogar, declararam sua independência de Saravossa.		
	1452	A Moldania se separa em duas nações, Calco e Conti.		
	1457		Reaproximação de Lar a nações vizinhas, principalmente Âmiem e Ludgrim.	_
7	1468	Fundação da Magocracia de Portis		
	1476		Sai a expedição de Edil Nargo.	
•				

-		//-	14. fa //	3 22
2	1478/	//		Sarktom, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons
5	1480		Chegada da expedição e começa a construção do forte estrela do mar.	
	1483		Os humanos travam contato com os Napois.	
	1485	-		Derrota de Sarktom, imperador de Aktar, pelas cidades-estado birsas do sul, na Batalha de Oscamad
	1486			Assassinato de Sarktom por Banípal, meio-irmão de Assur, filho de Sarktom
Carrent	1487			Assur combate, derrota e esfola seu meio-irmão Banípal
1860)	1488		Ocorre motim e Colizei Prada foge com um navio, forte é atacado e destruído por Sekbets e Elfos Sombrios.	Assur ascende ao trono como novo Imperador Aktar e renova o Grande Pacto com os Crinsons
1	1489		Os humanos são presos pelos Sekbete e Elfos Sombrios.	
	1490			Últimas rebeliões oligarcas contidas por Assur
	1491		Edil vence o Labirinto.	
	1492			Submissão das cidades-estado birsas do sul por Assur
	1494		Uno é fundada e os humanos travam contato com os Gouras e os Mortos vivos.	
The state of the s	1495	Inicio da guerra entre Verrogar e Dantsem, quando Verrogar conquista um acesso ao mar.		
	1496		Reconstruído o forte estrela do mar	
	1498			Nova tentativa fracassada de invasão do Império Aktar às cidades-estado dictíneas. Tiuz, filho de Assur é capturado por Asana
	1499		Chega o barco de Adonias e é forjada a aliança entre Adonias e Edil	Assur rechaça rebeliões das Cidades-estado Birsas e de uma tentativa de golpe por oligarcas aktares
	1500	Dias atuais	Dias atuais	Dias atuais

Considerações Fináis



10 Considerações Finais

Com essas palavras encerramos este primeiro "passeio" sobre Tagmar, leitor. Neste livro, não nos preocupamos em descrever em demasiado ou carregar em detalhes nenhuma das regiões. Mas não se preocupe. Há livros com textos mais ricos de todos os territórios aqui descritos, tais como: <u>Livro dos Reinos, Terras Selvagens</u> e <u>O Império</u>. Outros detalhes do universo de Tagmar estão descritos em livros como o <u>Livro das Ordens Sacerdotais</u> e os respectivos guias de cada colégio de magia. Alguns locais da ambientação, como cidades e vilas, são detalhados nas <u>Aventuras Prontas</u> ou mesmo nos contos presentes nas Crônicas de Tagmar.

Aliado a isso, o Mestre pode detalhar, expandir... criar. Estes livros devem ser um ponto de partida, um alicerce onde sejam acrescentadas raças, línguas e eventos. Onde a história se modifique, onde surjam cidades e nasçam heróis.

Mas, caso queira ajudar a expandir ainda mais esta ambientação, sinta-se convidado a participar das discussões oficiais em nosso <u>fórum</u>. Neste exato momento, há outros livros da ambientação, ou mesmo de regras, em discussão e muitas outros esperando pela sua colaboração!

Aproveite o jogo, aventure-se, e seja o criador de seus próprios sonhos!

10.1 Como você pode Ajudar no Projeto Tagmar

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

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar 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 um mensagem para nós. Para isto acesse:

http://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:

http://Tagmar.com.br/Participar