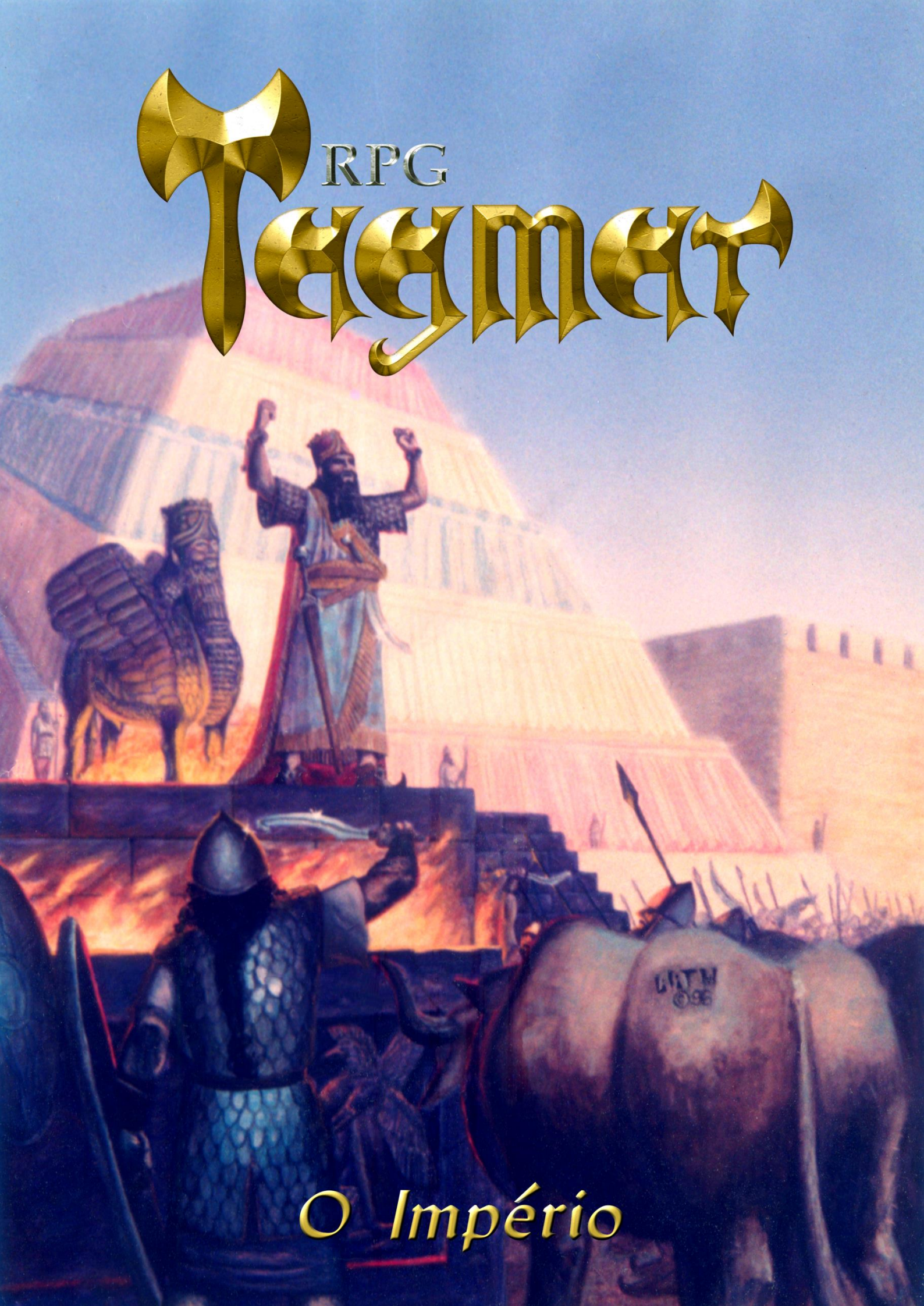

RPG
Tagmar
O Império

Créditos

Autores

Airton França Diniz Junior, José Rotandaro, Marcelo Vieira

Coordenação

Marcelo Vieira, Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 24/8/2011 e disponível para download gratuito em www.tagmar.com.br

Capa

Lilith

Ilustrações

Carlos Lima, Pedro Rafael Soares Oliveira, Rogerio Narciso

Mapas

Alan Emmanuel Oliveira dos Santos

Revisão

Ilaiáli Souza Leite, Jocy Dieguevara Moraes, Max Sovat, Paulo Henrique Câmara, Thiago Rodrigues do Nascimento, Romeu Filho

Nº da Revisão

3

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – Império" © 1996 de autoria de Carlos Eduardo Klimik Pereira; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença**: Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
    2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
    3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
    4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

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

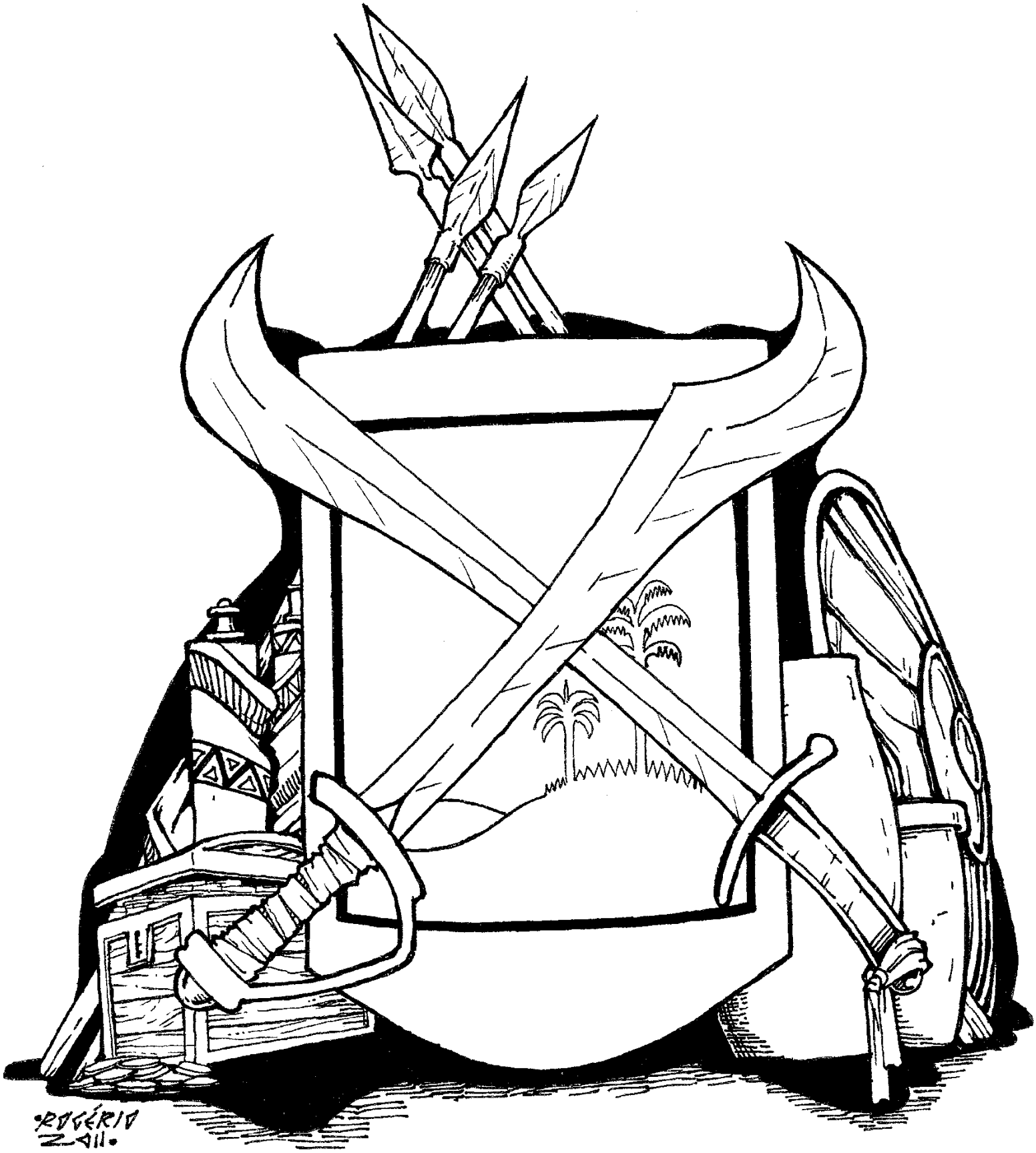
Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Sumário

1 Introdução 6
Apresentação *6*
Prólogo *6*
Geografia *7*
Deuses no Império *8*
Cronologia *10*
2 Império Aktar 15
Introdução *15*
Governo *19*
Relações com os demais Povos *26*
O Povo do Império *27*
Religião *33*
Principais Cidades e Locais de Interesse *34*
Principais Personagens *53*
Rumores e Intrigas *62*
3 Cidades-Estado Dictíneas 64
Introdução *64*
Governo *69*
O Exército Dictíneo *70*
Economia *73*
Relações com os demais povos *73*
História Recente *74*
O Povo Dictíneo *75*
Religião *78*
Principais Cidades e Locais de Interesse *79*
Rumores e Intrigas *102*
Principais Personagens *103*
4 Cidades-Estado Birsas 105
Introdução *105*
Governo *109*
Relações com os demais povos *110*
História Recente *110*
O Povo Birso *111*
Religião *114*
Língua *115*
Principais Cidades e Locais de Interesse *116*
As Guildas em cidades-estado dominadas pelo Império Aktar *134*
Principais Personagens *136*
Rumores e Intrigas *137*
5 Povos do Deserto 140
Introdução *140*
Governo *143*
Relações com os demais povos *145*
História Recente *146*
O Povo do Deserto *146*
Língua *151*
Religião *151*
Principais Oásis e Locais de Interesse *151*
Personagens locais *153*
Rumores e Intrigas *160*

6 Outros Povos 164
Bestiais *164*
Crinsom *172*
Palátinus *193*
Tessaldarianos *202*
7 A Magia no Império 223
Introdução *223*
Os Magos *223*
Sacerdotes *237*
Rastreadores e Artistas *242*
Luminars *243*
Palátinus *244*
Reis Feiticeiros *245*

Introdução



1 Introdução

Apresentação

Esta é mais uma expansão de mundo de Tagmar: O IMPÉRIO! Este fantástico suplemento compreende a parte do continente do outro lado das montanhas do Muro e das Estepes Vítreas. Aquelas terras misteriosas de que apenas ouvimos falar através de boatos e relatos imprecisos sobre os licantropos Tessaldarianos e os homens-fera conhecidos como Bestiais. Sabemos que não existem elfos, pequeninos ou orcos no Império e que os anões são vistos como uma raça sanguinária. O que realmente existe lá?

Chegou a hora de saber...

Prólogo

As muralhas da cidade-estado de Gercham cediam ante as máquinas de guerra do poderoso Império Aktar. O exército já sem forças após o longo cerco; o povo apavorado; os deuses surdos às súplicas e orações; a queda da cidade era agora apenas uma questão de tempo.

O rei entrou em sua sala após inspecionar as muralhas, a dor de seu povo e a proximidade do fim pesavam em seus ombros. O rei Sernaqui havia ascendido ao trono após a morte de seu idoso pai e inicialmente aceitara seu papel como rei-vassalo do Império... Os anos se passaram e a cada ano não se tornava mais fácil entregar os tributos devidos ao imperador Assur. Por fim, chegara o dia que ele tanto temera, chegara a vez da sua cidade ceder dez jovens mulheres como tributo. Os olhares das mães moveram seu coração e Sernaqui conspirou com seis outras cidades-estado uma revolta contra o Império, conseguira até mesmo promessa de envio de mantimentos das Cidades-Estado Díctineas. Mas de alguma forma o imperador descobrira seus planos! Um dos jovens reis que se aliara a ele foi assassinado, três desistiram da revolta e os outros dois sofreram o mesmo destino reservado a ele: As muralhas de suas cidades destruídas e o seu povo escravizado e disperso pelos quatro cantos do Império.

Um homem observava em silêncio o pobre rei perdido em dúvidas, remorsos e desespero. Aguardou imóvel até que o rei se dirigisse a ele: - "E você o que acha?! Eles matarão os meus oficiais com torturas terríveis; empalarão parte do meu povo, escravizarão centenas deles e banirão o resto pelas províncias do Império!"

- "A crueldade dos imperadores aktares é bem conhecida." - respondeu o homem com uma voz profunda e suave.

O rei caminhou até ele, olhou-o nos olhos e com a voz dos já mortos disse vagarosamente:

- "E quanto tempo meu amigo, até que esta... crueldade chegue até Tessaldar?"

Assur estava jubilante com sua conquista. As muralhas da cidade rebelde haviam ruído; os oficiais da cidade haviam sido desmembrados; homens, mulheres e crianças (inclusive as da família real) haviam sido empaladas. Assur virou-se para o escriba e ordenou:

- "Registre minhas palavras: Cortei-lhes o pescoço como se fossem ovelhas! Meus corcéis empinados mergulharam no sangue que jorrava como num rio, as rodas do meu carro de guerra ficaram salpicadas de sangue e sujeira."

O escriba apressou-se em registrar a auto-exaltação de seu soberano. O rei Sernaqui jazia ajoelhado em uma carroça de bois, seus braços acorrentados a um tronco, seus olhos já sem lágrimas para chorar. Assur parou seu carro de guerra diante de Sernaqui e escarneceu dele:

- "Tolo, só agora entendes a estupidez que é desafiar o poder do Império Aktar e seus deuses supremos Aktur e Tanis!" Sernaqui nada respondeu e Assur afastou-se rindo. Então, aquele que fora um rei virou-se lenta e dolorosamente e olhou para o céu. Um breve sorriso formou-se em seu rosto, pois, no alto, a promessa de vingança voava nas asas de um falcão.

Geografia

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 se estende dos desertos gelados do Sul, até as estepes temperas no centro. O Povo dos Desertos, habita os desertos temperados entre as estepes, os oásis e os desertos entre os oásis e a Muralha dos Deuses. As Cidades-Estado Dictínias ficam nos oásis, ocupando uma posição central entre a península de Tessaldar ao leste e as Cidades-Estado Birsas ao oeste. As Cidades-Estado Birsa ocupam a costa noroeste, as cidades mais ao sul são vassalas do Império. Essas regiões serão mais detalhadas adiante. Porém, existe algo mais importante que vocês aventureiros devem saber: essas regiões são mais cruéis que as de Tagmar em muitos aspectos!

Não são apenas os desertos inclementes com seus perigos e as criaturas que neles se escondem. Existem aqui raças inteligentes compostas de seres que, em sua maioria, se opõe aos humanos. Alguns mais brutais como os sorpions, outros mais ardilosos como os dzarens. Mas não é só isso, aqui nada é certo. Em Tagmar pode-se quase certamente contar com as raças dos elfos, pequeninos, anões e mesmo com a maioria dos volúveis humanos como aliados contra as forças malignas. Orcos, ogros e trolls são monstros terríveis que certamente devem ser eliminados. Aqui elfos e pequeninos não existem e as maiores atrocidades, matanças e desumanidades são cometidas por humanos do Império ou pelos anões Crinsom. Existem diversas histórias de viajantes que tiveram suas vidas salvas por gigantes do deserto, ksaros e até mesmo sorpions. E se os dzarens são ardilosos, eles são igualmente honrados, uma vez que deêm sua palavra eles a cumprirão até o fim. Os Reis Feiticeiros ainda existem, ocultos nas regiões mais inóspitas e, algumas noites, seu poder rivaliza com o dos dragões-imperiais. A luta pela sobrevivência é a única certeza, a lei do mais apto é a única verdadeira lei.

Deuses no Império

O jovem sacerdote entoava suas orações para Tanis enquanto jogava folhas na chama eterna sagrada sem saber que, dezenas de metros abaixo da terra, os anões Crinsom faziam outro tipo de oferenda às chamas da deusa.

Assim como nos Reinos Livres de Tagmar, alguns Deuses se fazem presentes nas religiões do Império. Porém da mesma forma que um bom interlocutor tem que mudar seu discurso para que seja entendido por diversos ouvintes, aqui encontraremos formas diferentes de abordagens destes Deuses. Deuses como Selimon, Lena, Plandis, Cruine, Palier, Parom, Crezir, Quiris e Liris, ainda auxiliam a região, porém não conseguiram se manter nos corações e mentes destes povos, sendo seus cultos totalmente esquecidos pelos seres materiais no Império.

Os povos do Império cultuam basicamente Blator, Ganis, Crisagom, Maira, Cambu e Sevides, não só conhecidos por novos nomes, mas também cultuados de forma mais primitiva, pois os deuses do Império estão ligados diretamente a história do reino ou ao povo. Cada reino ou cada povo cultua deuses que assumem traços característicos desses, como se a divindade encarnasse o espírito daquele povo. Alem destes deuses a Titã-Segunda Tanis se faz aqui presente, e seus seguidores se esforçam para que ela seja reconhecida como "Deusa", não só pelos mortais como pelo próprio Panteão.

Cada povo cultua somente alguns deuses, e a adoração a outros não é proibido, pois ninguém quer desagradar aos senhores do céu, mas tendem a serem vistos com alguma reserva. É mais comum no Império do que em Tagmar o culto aos deuses envolver sacrifícios de animais, uniões matrimoniais (como o casamento sagrado entre os dictíneos) e, dizem as más línguas, até sacrifícios humanos. No Império os deuses estão presentes na vida do povo de maneira mais forte, pois o culto a divindade define também o grau de patriotismo do indivíduo.

Aktur

O Deus nacional de Aktar, é considerado seu principal protetor. Aktur teria dado aos imperadores a missão de trazer ordem aos desertos colocando todas as cidades-estado sob uma única coroa. Na verdade, Aktur é um deus da guerra e seu desejo é que sempre ocorram batalhas por todo o mundo. A política de conquista cruel por ele inspirada leva a isso. Aktur é como Blator é conhecido no Império.

Bísmaral

É o deus responsável pela fertilidade, agricultura e vida no campo. É considerado um deus justo, mas que precisa ser ajudado pelos homens através da irrigação e adubagem. Os díctineos acreditam que a união de Sarina e Tauram, simbolizada no "casamento sagrado" asseguram a vinda de Bismaral após a seca. Bismaral é como é conhecido Sevides pelos povos do Império.

Bursí

Deus do comércio e diplomacia. É, obviamente, muito venerado pelos birsos. Também conhecido como Cambú.

Sarína

Deusa da natureza, da fertilidade e da vida, sem a qual a terra morre. E uma deusa de paz e veneração à vida e a natureza. É assim que Maira é conhecida pelos dictineos.

Tanís

Tanis é uma titã-segunda que foi despertada de seu sono subterrâneo pelos anões Crinsom que passaram a adorá-la. Tanis decidiu ser uma deusa, concedeu enormes poderes a seus sacerdotes e inspiraram os Crinsom a subjugar os demais anões. Inicialmente ela mandava diversos enviados para ajudá-los nas baralhas até ser repreendida pelo deus Parom. Tanis atacou Parom e parecia estar vencendo a batalha quando Blator, Crisagom e Selimom se juntaram a Parom. Vencida, Tanis relutantemente concordou em atuar mais discretamente. Sem seu apoio direto os Crinsom foram derrotados pelos demais anões. As mulheres Crinsom foram condenadas à servidão perpétua com os demais anões e os homens Crinsom foram banidos de Tagmar. Por séculos eles vagaram pelos Subterrâneos sendo amparados por sua deusa, até que chegaram ao Império. Através do Grande Pacto, Tanis pode estabelecer sua igreja nas terras do Império e até nas cidades-estado. Tanis é uma deusa infantil e voluntariosa que não tem ainda muita noção do papel de uma deusa, mas que realmente se preocupa com o bem-estar de seus adoradores.

Tauram

O deus-touro. É o deus da virilidade, força, honra e bravura que concede legitimidade ao poder real. Tauram é conhecido em Tagmar pelo nome de Crisagom.

Trína

Deusa do mar, nascentes e rios. É considerada uma deusa caprichosa e de temperamento instável indo da calma a fúria em um instante. Também conhecida como Gânis.

Cronologia

"Saiba ó próximo imperador da poderosa nação Aktar a história de seu povo! Em tempos imemoriais o Caos se dividiu nos demônios e os primeiros titãs, que provocaram tamanhas conflagrações sobre o mundo, que tiveram de ser subjugados por seus filhos: Os Deuses e os Titãs-Segundos. Os Titãs-Segundos e os Deuses criaram todos os povos e seres e então nos abandonaram. Uma nova era de Caos então se seguiu em que Reis Feiticeiros reinavam e guerreavam entre si, devastando a tudo e a todos. Finalmente os deuses ouviram os lamentos do povo e retornaram destruindo os Reis Feiticeiros com grandes cataclismas. Cataclismas tais que o que era um se quebrou, o que era inteiro foi dividido e o nosso mundo passou a ser limitado pelas Estepes Vítreas ao sul e a Muralha dos Deuses ao norte. Somente aqueles que se mantiveram fiéis aos deuses sobreviveram.

Na era seguinte uma sucessão de cidades-estado governou os desertos, estepes, oásis e montanhas. Com o tempo surgiu um império unificador ao norte, o Império Híctio e o mundo conheceu paz. Mas o Império Híctio foi esmagado pelos Arcondi e seus vassalos Tessaldarianos e novamente o mundo conheceu o terror dos Reis Feiticeiros. Após anos de terror os Arcondi foram derrotados e uma miríade de cidades-estado espalhou-se pelo deserto. As diversas cidades proviam sobrevivência, mas também proviam guerras intermináveis. Foi quando aconteceram os milagres.

O grande Deus Aktur apareceu ao jovem rei Senaquerib e disse-lhe: Senaquerib dar-te-ei poder para proteger teu povo e criar um império que trará a paz e a ordem ao mundo.

E então, com o gênio militar que lhe fora inspirado por Aktur, Senaquerib começou a conquista das demais cidades, dando início a formação do Império. Dois meses após a aparição, um dos mais fiéis seguidores de Senaquerib descobriu alguns dos segredos dos Arcondi e com eles a Magia Transmutadora. Senaquerib decidiu usá-la, mas lembrando-se do passado ele criou o edito imperial que determina que toda magia deverá ser estudada e exercida sobre o estrito controle do Estado. A punição para a desobediência à essa lei é a morte. Diversos foram os que protestaram, diversos foram os empalados.

Soldados transmutados foram criados para lutar pelo Império. Por fim, um ano depois, o terceiro milagre aconteceu: Os anões Crinsom chegaram até nós trazendo o culto da divina Deusa Tanis e seu poder flamejante. O Grande Pacto foi então celebrado: Em troca da Magia Magmática que nos trouxe o poder sobre a lava incandescente, os gases da chama eterna e as águas ferventes, nós iríamos também adorar a Deusa Tanis e usar nossa magia transmutadora para fornecer aos Crinsom uma mulher de sua espécie, uma vez à cada dois anos. Assim vem sendo a cem anos, assim será eternamente. Com esses poderes o Império Aktar floresceu e trouxe a paz e a ordem ao mundo, cumprindo os desígnios de Aktur. Agora Assur faça o sacrifício e erga-se como Imperador de Aktar!"

Discurso de abertura do sumo-sacerdote por ocasião da coroação de Assur

Abaixo, segue-se a linha do tempo registrada Depois do Cataclismo (D.C.)

0 D.C. - Grande cataclismo e fim do reinado dos reis feiticeiros;

1 D.C. - As cidades Birsas iniciam um lento processo de reconstrução. Agora se encontram fragmentados em cidades-estados;

1 D.C. - As reconstruções recomeçam lentamente. Muitas das ruínas são abandonadas e parte do povo segue para as cidades dos Dercans. O primeiro ano da liberdade dos bestiais foi marcado por um exponencial crescimento;

1 D.C. - Os Reis Feiticeiros fugiram para as Muralhas dos Deuses;

8 D.C. - Reconstrução das disnastias birsas destruidas pelos séculos de dominação Arcondi;

10 D.C. - A passagem do grande salão é aberta e após longo tempo enclaustrados;

20 D.C. - Cinco reinos Tessaldarianos se estabelecem na região, cada qual governado por um clã;

21 D.C. - Os bestiais continuaram a se proliferar e os primeiros indícios de consciência começam a se manifestar;

32 D.C. - O Rei-feiticeiro Kumbhala iniciou a nova construção da Cidadela subterrânea Chadizar;

35 D.C. - As guerras de domínio marcam a Península de Tessaldar;

47 D.C. - Retomada das explorações marítimas dos Birsos;

75 D.C. - São criados pelo rei-feiticeiro Kumbhala os Chandiz, uma raça de seres subterrâneos, servos dos Reis Feiticeiros. A partir de humanos de Tribos nômades;

76 D.C. - As matilhas iniciais se transformaram em clãs e um rudimentar meio de comunicação por símbolos e sons foi se formando. Eruditos Tessaldarianos afirmavam que tais manifestações poderiam ser obra de um efeito místico incompleto de sua transformação;

86 D.C. - Os primeiros contatos amigáveis entre os Tessaldarianos e Bestiais ocorreram. 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 D.C. - 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 D.C. - Inicio da construção da cidade de Vaaloer;

129 D.C. - As Torres Rubras de Vrichem e Mechur foram recuperadas nos escombros das Muralhas dos Deuses;

146 D.C. - Reinicio das atividades comerciais entre as cidades birsas;

150 D.C. - 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 D.C. - Domínio das rotas marítimas pelas Guildas Birsas de Comércio;

173 D.C. - Finalizada a construção das últimas alas de Vaaloer;

301 D.C. - Criação do Conselho Dercam, composto pelos quatro Dercans;

320 D.C. - A redescoberta dos 3 discos lunares nas ruínas da antiga cidade capital do reino. O aumento do culto a deusa lunar;

350 D.C. - 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;

353 D.C. - A vinda de grupos humanos para se estabelecerem na região. Primeiros confrontos e o surgimento dos adoradores das Luas vermelhas;

400 D.C. - Primeiro contato entre os Hictios e os Birsos;

405 D.C. - 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 D.C. - O culto as Luas Vermelhas aumenta e várias das antigas cidades são governadas por servos do culto. Um grande período sombrio na história Tessaldariana, com sacrifício de humanos recolhidos nas cidades humanas na Península;

433 D.C. - Apesar do Conselho Dercam, o poder central é incapaz de manter o controle nas províncias ao sul e das áreas mais externas;

468 D.C. - Finalizada a cidadela subterrânea Chadizar;

500 D.C. - Com o apoio dos radicais, um dos governadores chamado Anri Nadab, unifica pela força militar as cidades-estado, nascendo assim o Império Híctio;

501 D.C. - Rumores dos desejos expansionistas do novo império Híctio, leva a uma corrida armamentista das cidades-estado birsas;

546 D.C. - Servos são enviados para as cidades humanas do império Hictio, sua função é começar a base da nova sociedade secreta Arcondi;

580 D.C. - Tentativa de dominação hictia as cidades Birsas;

580 D.C. - O Império Híctio tenta dominar os bisos, mas a habilidade marítima dos birsos era superior e a invasão foi rechaçada;

600 D.C. - As primeiras tropas Hictias comandandas por Anri Nadab III, neto do primerio Anri Nadab, teve contato com os clãs de bestiais nômades e percebeu o grande potencial que estes tinham como mão-de-obra escrava;

625 D.C. - O rei-feiticeiro Danugou entra em contato com o Dercam do clã Treldorcais propondo uma aliança. Ele é seduzido pela magia de Danugou, o corruptor;

639 D.C. - Os poucos bestiais nômades livres ainda corriam pelo território. As incursões cada vez mais frequentes levaram muitos dos clãs a extinção e as aldeias bestiais foram um dos poucos pontos de segurança que garantiram a sobrevivência desta raça;

650 D.C. - Primeira rebelião dos bestiais é rapidamente contida. Um grupo de embaixadores bestais procurou ajuda dos Tessaldarianos. Várias das antigas aldeias foram destruídas e estes estavam beirando o extermínio;

690 D.C. - Aliança entre Bestiais e Birsos contra os Hictios. Apoio na segunda rebelião Bestial;

709 D.C. - Os arcondi invocam os bestiais através da magia e estes não podem resistir às ordens de seus antigos mestres;

710 D.C. - Retorno dos Reis Feiticeiros, os arcondi, aliados aos Tessaldarianos treldorcais aproveitam-se da guerra civil e subjulgam os Império Híctio. Fim do Império Híctio;

710 D.C. - Nova dominação Arcondi;

750 D.C. - As cidades-estado birsas são novamente dominadas pelos Arcondi;

756 D.C. - Mudança na rota para o norte em direção ao Monte Kavadiz;

789 D.C. - Silzastrels e seus aliados humanos, os paladinos, conseguem por fim ao reinado dos arcondi;

789 D.C. - Queda dos Arcondi;

800 D.C. - 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 D.C. - Os sobreviventes dos campos de escravos se unem formando um grande clã bestial, não mais como um povo nômade ou criaturas selvagens, agora como um grande clã, habitando nas colônias Tessaldarianas;

812 D.C. - Criação do Colégio díctineo de magia;

820 D.C. - Fundado o Colégio Birso de Magia;

850 D.C. - Radicais se estabelecem ao sul. Início das guerras pelo poder entre os radicais;

920 D.C. - Aparição de Aktur a Senaquerib. Início da campanha de unificação;

921 D.C. - Criação do Colégio Imperial de magia com a descoberta da magia transmutadora;

922 D.C. - Primeiras rebeliões rapidamente aniquiladas e muitos empalamentos;

923 D.C. - Surgimento dos primeiros soldados transmutados;

924 D.C. - Chegada dos Crinsom e a assinatura do “grande pacto”. E o surgimento do culto a Tanis;

940 D.C. - Unificação e formação do Império Aktar;

941 D.C. - 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 D.C. - Expansão do Império Aktar, com a criação das demais cidades;

949 D.C. - Ruptura dentro do poder e revoltas começam a ocorrer. Os 3 discos lunares são roubados do templo da Lua;

949 D.C. - Tropas Crinsons participam de ataques as cidades de Erla e Alalch, auxiliando as tropas de Senaquerib;

951 D.C. - O Conselho Dercans consegue depor os Fanáticos da Sagrada Aliança e reassumir o poder;

951 D.C. - Safdar, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons;

952 D.C. - Tropas Crinsons participam de ataques as cidades de Nim, Nipor e Husar, auxiliando as tropas de Senaquerib;

959 D.C. - Hanzalah, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons;

1048 D.C. - 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;

1242 D.C. - 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;

1250 D.C. - 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 a religião Tessaldariana e passam a integrar os Adoradores da Lua;

1291 D.C. - Arsupnípal, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons;

1300 D.C. - Conquista das cidades-estado birsas vassalas;

1312 D.C. - 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;

1350 D.C. - Tentativa de invasão das cidades-estado díctineas rechaçado;

1478 D.C. - Sarktom, após ser coroado imperador renova o Grande Pacto com os Crinsons;

1485 D.C. - Derrota de Sarktom, imperador de Aktar, pelas cidades-estado birsas do sul, na Batalha de Oscamad;

1486 D.C. - Assassinato de Sarktom por Banípal, meio-irmão de Assur, filho de Sarktom;

1487 D.C. - Assur combate, derrota e esfola seu meio-irmão Banípal;

1488 D.C. - Assur ascende ao trono como novo Imperador Aktar e renova o Grande Pacto com os Crinsons;

1490 D.C. - Últimas rebeliões oligarcas contidas por Assur;

1492 D.C. - Submissão das cidades-estado birsas do sul por Assur;

1498 D.C. - Nova tentativa fracassada de invasão do Império Aktar às cidades-estado dictíneas. Tiuz, filho de Assur é capturado por Asana;

1499 D.C. - Assur rechaça rebeliões das Cidades-estado Birsas e de uma tentativa de golpe por oligarcas aktares;

1500 D.C. - Data atual.

O Império Aktar

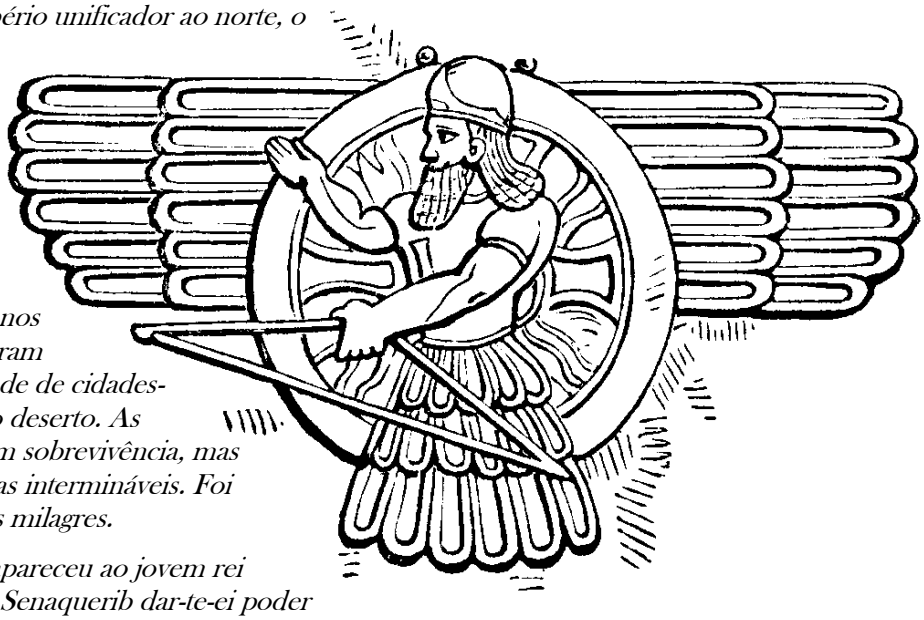
2 Império Aktar

Introdução

Assur estava pensativo no templo, lembrava-se de quando ainda jovem e ali estivera pela primeira vez, para ascender ao trono imperial. Tinha sido uma manhã úmida em que chovera um pouco ao nascer do sol, um excelente presságio no deserto. Ele subira as escadarias do zigurat com passos firmes, pois não queria nem escorregar nem parecer ansioso. Assur chegou ao alto do zigurat; admirou o pilar de chama eterna – símbolo da proteção da deusa Tanis; deslumbrou-se com as magníficas estátuas dos homens-touros alados que simbolizam o poder de Aktur - deus invencível e guardião dos aktares; respirando fundo Assur entrou no templo. O cheiro do incenso chegou suavemente, seus olhos viram a rês amarrada no altar consagrado aos deuses Aktur, Tanis e Bismaral, à frente do altar o sumo-sacerdote o observava. Assur se ajoelhou e o sumo-sacerdote começou sua preleção:

"Saiba ó próximo imperador da poderosa nação Aktar a história de seu povo! Em tempos imemoriais o Caos se dividiu nos demônios e os primeiros titãs, que provocaram tamanhas conflagrações sobre o mundo, que tiveram de ser subjugados por seus filhos: Os Deuses e os Titãs-Segundos. Os Titãs-Segundos e os Deuses criaram todos os povos e seres e então nos abandonaram. Uma nova era de Caos então se seguiu em que Reis Feiticeiros reinavam e guerreavam entre si, devastando a tudo e a todos. Finalmente os deuses ouviram os lamentos do povo e retornaram destruindo os Reis Feiticeiros com grandes cataclismas. Cataclismas tais que o que era um se quebrou, o que era inteiro foi dividido e o nosso mundo passou a ser limitado pelas Estepes Vítreas ao sul e a Muralha dos Deuses ao norte. Somente aqueles que se mantiveram fiéis aos deuses sobreviveram.

Na era seguinte uma sucessão de cidades-estado governou os desertos, estepes, oásis e montanhas. Com o tempo surgiu um império unificador ao norte, o Império Híctio e o mundo conheceu paz. Mas o Império Híctio foi esmagado pelos Arcondi e seus vassalos Tessaldarianos e novamente o mundo conheceu o terror dos Reis Feiticeiros. Após anos de terror os Arcondi foram derrotados e uma miríade de cidades-estado espalhou-se pelo deserto. As diversas cidades proviam sobrevivência, mas também proviam guerras intermináveis. Foi quando aconteceram os milagres.



O grande Deus Aktur apareceu ao jovem rei Senaquerib e disse-lhe: Senaquerib dar-te-ei poder para proteger teu povo e criar um império que trará a paz e a ordem ao mundo.

E então, com o gênio militar que lhe fora inspirado por Aktur, Senaquerib começou a conquista das demais cidades, dando início a formação do Império. Dois meses após a aparição, um dos mais fiéis seguidores de Senaquerib descobriu alguns dos segredos dos Arcondi e com eles a Magia Transmutadora, Senaquerib decidiu usá-la, mas lembrando-se do passado ele criou o edito imperial que determina que toda magia deverá ser estudada e exercida sobre o estrito controle do Estado. A punição para a desobediência à essa lei é a morte. Diversos foram os que protestaram, diversos foram os empalados.

Soldados transmutados foram criados para lutar pelo Império. Por fim, um ano depois, o terceiro milagre aconteceu: Os anões Crinsom chegaram até nós trazendo o culto da divina Deusa Tanis e seu

poder flamejante. O Grande Pacto foi então celebrado: Em troca da Magia Magmática que nos trouxe o poder sobre a lava incandescente, os gases da chama eterna e as águas ferventes nós iríamos também adorar a Deusa Tanis e usar nossa magia transmutadora para fornecer aos Crinsom uma mulher de sua espécie, uma vez à cada dois anos. Assim vem sendo desde o início e assim será eternamente. Com esses poderes o Império Aktar floresceu e trouxe a paz e a ordem ao mundo, cumprindo os desígnios de Aktur. Agora Assur faça o sacrifício e erga-se como Imperador de Aktar!"

Assur ergueu-se e degolou a rês enquanto orava:

"Aktur, primeiro entre os deuses, e Tanis, primeira entre as deusas, concedam-me o poder para alargar as fronteiras das terras de Aktar. Bismaral trazei colheitas abundantes ao meu povo. O Imperador que nada é sem os grandes deuses a eles suplica".

Assur abandonou suas lembranças, o sacerdote o esperava para o sacrifício anual, assim como fora há doze anos seria hoje novamente e infinitamente pelos inúmeros imperadores de Aktar.

História do Império Aktar

A história do Império Aktar não começa exatamente com a aparição de Aktur a Senaquerib, mas sim com o fim do Império Híctio no ano 710 d.C.

Os radicais haviam tomado o poder e iniciado uma campanha de expansão do Império, sofrendo oposição de rebeldes unidos aos bestiais e aos birsos. Essa guerra civil enfraqueceu o Império Híctio, tornando-o presa fácil para os Reis Feiticeiros, que haviam sumido desde o cataclismo.

Aliados aos tessaldarianos Treldorcais, o chamado ciclo de arcondi rapidamente subjulgou o Império Hictio e posteriormente estendeu seu poder ao reino birso, iniciando no ano de 750 d.C. o período do terror.

No ano de 789 d.C., os tessaldarianos Sizaltreis aliados a heróis humanos conhecidos como Razacs, colocaram fim ao ciclo de arcondi. Os Treldorcais se tornaram fugitivos e caçados impiedosamente pelos Sizaltreis, enquanto os reis-feticeiros sumiram e nunca mais foram vistos.

Após a derrota dos Reis Feiticeiros, os Hícteos começaram a se reorganizar nos moldes antigos, em cidades-estado; porém os Radicais liderados por um nobre chamado Esagila, se levantaram com o objetivo de recriar o Império Hícteo. Esagila organizou um exército e seduziu muitos a sua causa. Zargos líder da cidade-estado de Cânia abençoado pelos deuses conseguiu derrotar Esagila e os Radicais, os que não foram mortos foram condenados ao exílio e banidos no ano 800 d.C., Esagila jurou vingança e partiu.

Rumando para o sul, os Radicas tiveram que atravessar territórios dos nômades do deserto hostis e após 50 anos de caminhada pelo deserto, encontraram um lugar para se estabelecer, próximo ao mar da morte e ao lago Cristol, tendo a península de tessaldar ao norte e o muro a sudeste.

As famílias descendentes do mesmo tronco familiar se organizaram em clãs e os cinco principais clãs, apoiados por clãs menores, fundando no ano 900 d. C. as cinco cidades originais: Aktar, Kaiseri, Astam, Ravandiz e Lagas. Graças ao clima dessa região, mais ameno graças aos lagos Cristol e Azul, com exceção de Lagas para onde foram os clãs mais pobres, as cidades cresceram e se desenvolveram rapidamente. Porém, as cinco cidades não possuíam unidade política, o que gerou nos anos que se seguiram inúmeras intrigas e conflitos pelo poder, o que impedia que o reino prosperasse e expandisse.

Até que finalmente, no ano 920 d. C., o deus Aktur aparece numa visão a um líder tribal chamado Senaquerib, que apoiado pelos sacerdotes desse deus imediatamente ganha projeção. Senaquerib consegue unir os principais clãs, nascendo assim a oligarquia.

No ano 921 d. C. Senaquerib descobre a magia transmutadora, o que aumenta seu prestígio junto ao povo, aos sacerdotes dos demais deuses e a oligarquia.

Um ano depois, com o apoio da Oligarquia, dos sacerdotes e tendo a magia transmutadora foi fácil para Senaquerib eliminar seus opositores. Com a magia transmutadora, Senaquerib ganhou poderosos soldados transmutados, criados a partir de experimentos usando essa magia.

As bênçãos de Aktur não acabaram por ai, um ano depois embaixadores dos anões Crinsons chegam a Aktar e propõem um acordo a Senaquerib. É assinado o Grande Pacto no ano 924 d.C. Em troca de mulheres transmutadas da sua raça, os anões colocavam a disposição de Senaquerib sua poderosa magia magmática.

Senaquerib, apoiado pelos sacerdotes e pela Oligarquia, derruba completamente os últimos focus de resistência, unificando as cinco cidades originais e assim no ano 940 d.C. nasce o Império Aktar.

Dois anos depois, graças a magia magmática o Império Aktar se expande para o oeste e novas cidades são fundadas, algumas no meio do deserto: Eridu, Haram, Sarnal, Katna, Druk, Korsam e Arafa.

No ano seguinte, em 943 d. C., como marco dessa nova etapa, Senaquerib decide estabelecer a capital do Império em Korsam e ali construir para si um palácio.

Nos últimos anos de seu governo, entre 948 a 950 d. C., Senaquerib ainda conquistou e fundou as cidades de Erla, Alalch, Nim, Nipor, Husar, Gurum, Sialk e Harhar em território sob domínio dos povos do deserto.

Por tudo isso, Senaquerib é considerado o maior de todos os imperadores e seu nome venerado como se fosse uma divindade, sendo considerado o principal profeta do deus Aktur. No entanto, seus descendentes não foram tão grandes quanto ele.

Ao morrer Senaquerib deixou no trono seu filho Safdar (951 a 959 d. C.), que apesar de ser um hábil guerreiro, não era tão bom governante, pois não soube conter a crueldade dos Crinsons nas províncias fundadas com a ajuda deles, principalmente Eridu, o que veio a trazer diversos problemas além de questionamentos sobre a importância do Grande Pacto. Os sacerdotes tiveram dificuldade de conter a insatisfação da Oligarquia contra Safdar, mas até eles mesmos estavam insatisfeitos com o rumo das coisas.

Quando Safdar morre, deixa em seu lugar Hanzalah, seu filho (959 a 961 d. C.), que era leviano e fútil, preocupado somente com festas, roupas e mulheres, imediatamente a Oligarquia apoiada pelos sacertodes dão um golpe e Hanzalah é assassinado.

E assim foi nos 330 anos seguintes, pois Senaquerib se tornou a bênção para o Império e a maldição para os imperadores, que sempre tinham que estar à altura do grande Senaquerib. Foi um período difícil, porque a autoridade do Imperador foi muito questionada, enquanto crescia a influência do sumo-sacerdote e dos sacerdotes do conselho, além é claro da Oligarquia, os Imperadores eram obrigados a negociar cargos com a Oligarquia e favores aos sacerdotes para se manter no poder, os que não o faziam eram destronados ao primeiro desastre no governo ou ainda assassinados.

Até que sobe ao trono Arsupnípal (1291 a 1313 d. C.), grande general e estrategista. Admirado pelos soldados, temido pela Oligarquia e respeitado pelos sacerdotes pelas suas vitórias militares. Arsupnípal sobe ao trono com a promessa de expandir o reino. E nos anos seguintes é exatamente o que ele faz, conquistando definitivamente no ano de 1300 d. C. as cidades de Arak, Pem, Gercham, Olb, Nodis, Oscamad e Itlam dos birsos. Como prova de benevolência Arsupnípal decide manter os reis locais em seus tronos, mas estes submetidos a um governador escolhido pelo próprio Arsupnípal.

O Império ganha então o território que possui até os dias atuais.

Localização

O Império Aktar está delimitado ao norte pelos Montes do Destino e Kavadiz, a oeste pelo planalto vermelho, as estepes vítreas a sudeste e o muro a leste.

Clima

O clima é diferente em cada região, mas graças a magia magmática que é usada para controlar o clima, áreas inóspitas puderam ser colonizadas.

Fauna e flora

A maior parte das cidades do Império Aktar nas regiões oeste e central ficam numa região de estepes, isto é, uma formação vegetal de planície sem árvores, composta basicamente por herbáceas, similar a pradaria. É uma área de transição vegetativa e climática entre a savana e o deserto.

As estepes não necessitam de grande quantidade de água para se desenvolver, mas de fogo. As queimadas naturais são benéficas para as gramíneas uma vez que eliminam a quantidade excedente de matéria orgânica e possibilita na criação de órgãos subterrâneos que se encarregarão de se reproduzir.

A fauna é variável, mas de maneira geral, abriga mamíferos com hábitos de agregação em colônias ou manadas com hábitos de vida em habitat aberto, como: raposas, búfalos, cabras, lebres etc.

As cidades do leste que constituem as cidades originais do Império Aktar são favorecidas pelos gêiseres e pelos lagos Cristol e Azul. Possibilitando a agricultura.

Já as cidades do sudeste são as que mais precisam da magia magmática, pois ficam na fronteira com o deserto do sul e são constantemente castigadas por tempestades de areia e o rigor do clima do deserto.

Governo

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.

Um desses acordos consiste na escolha de membros das principais famílias oligárquicas para governar cada uma das provinciais. O governador é o representante do poder do Imperador na província, prestando contas unicamente ao Imperador.

A influência dos deuses na vida do povo dá aos sacerdotes poder sobre a massa e o respeito do Imperador e do governador, além disso, ninguém quer desagradar aos deuses. Sacerdotes mais poderosos estão costumeiramente associados ao poder local, ao próprio Imperador ou ao Sumo sacerdote.

Imperador

O Imperador, em teoria, detém autoridade absoluta. É o comandante supremo dos exércitos, o legislador e juiz máximo do Império e o único que pode oficiar o sagrado sacrifício anual aos deuses que assegura a força e prosperidade da nação Aktar. Na verdade, essa autoridade nem sempre é tão completa.

O Imperador é considerado o representante do deus Aktur e da deusa Tanis na terra e somente tem direito ao trono enquanto for considerado como o favorito desses deuses. Assim sendo, presságios e estudos astrológicos são considerados vitais pelo povo e a oligarquia do Império e os presságios são estudados e interpretados pelos sacerdotes. As vitórias ou derrotas militares são também consideradas como presságios e afetam profundamente o prestígio de um Imperador. Se derrotas militares ocorrem sucessivamente no Império, isso pode ser interpretado pelo povo e a oligarquia que chegou a hora de ascender ao trono um novo Imperador.

De acordo com as tradições sagradas qualquer membro da oligarquia pode ser erguido como Imperador se for considerado como o mais competente e conseguir algum apoio sacerdotal de peso. Por esses motivos a sucessão imperial raramente é tranquila, com diversos contendores batendo-se pela coroa imperial. Se a sucessão estiver ocorrendo devido a maus presságios ou a incompetência do Imperador ao invés da sua morte, o conflito tende a ser o pior possível, pois poucos Imperadores abrem mão voluntariamente do seu poder. Todos esses fatores fazem com que os Imperadores mais fracos fiquem por vezes reféns de sacerdotes ou oligarcas mais competentes que se tornam, nas sombras, o verdadeiro poder para evitar uma guerra fratricida.

O Atual Imperador e História Recente

O imperador atual é Assur (1488 d. C. até os dias atuais) que ascendeu ao trono após a morte de Sarktom (1478 a 1486 d. C.), seu pai. Sarkom foi assassinado pelo seu filho Banípal, após ter sido derrotado pelos birsos na batalha de Oscamad.

No ano de 1487 d. C., Assur liderou seus exércitos que estavam em campanha em Kavadiz, derrotou e esfolou seu meio-irmão Banípal e tornou-se imperador no ano seguinte.

Assur passou os primeiros dois anos de seu reinado eliminando opositores na oligarquia e se afirmando como imperador. Em seguida, no ano de 1492 d. C., combateu e submeteu as Cidades-Estado Birsas do sul que haviam derrotado seu pai, consolidando assim o seu prestígio.

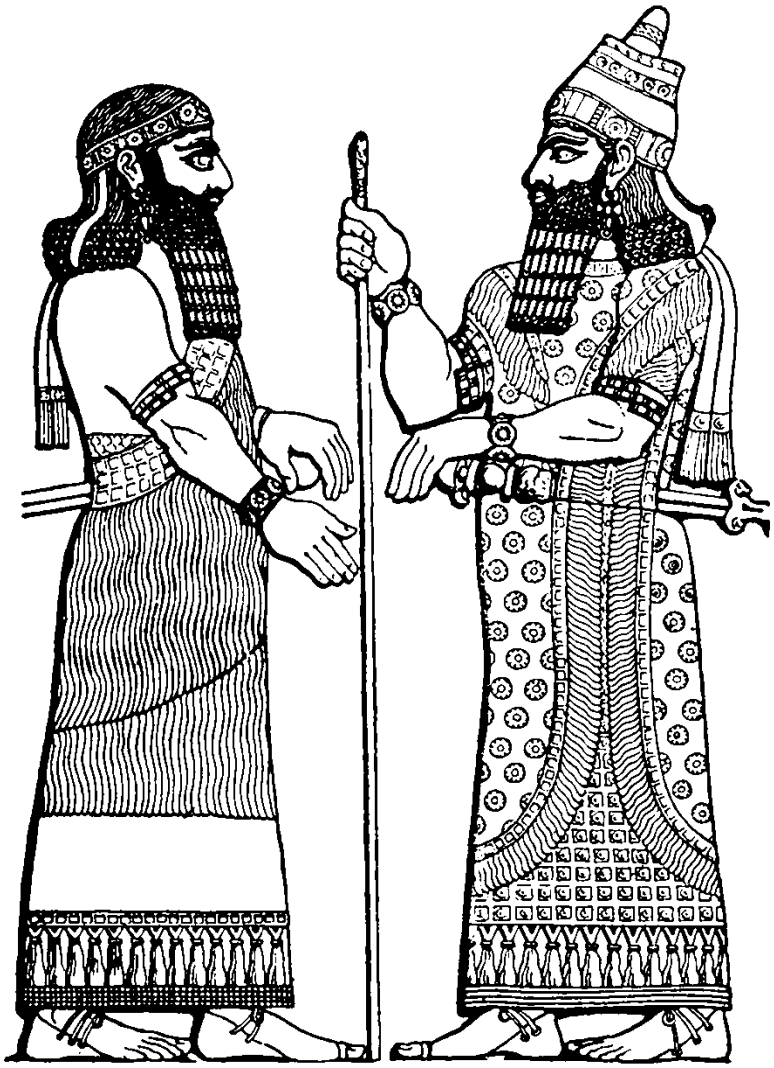
No ano seguinte, antes que pudesse avançar para o norte para invadir as Cidades-Estados Dictíneas, como era seu desejo, teve de retornar e repelir uma horda de sorpions que haviam descido das montanhas e estavam aterrorizando as vilas da região.

Um ano depois, teve de conter um levante na cidade de Eridu que fora causado pelos excessos dos anões Crinsom na região.

Em 1495 d. C. teve de repelir os ataques de tribos do sul do Povo dos Desertos a caravanas comerciais ao norte do Império.

E assim os anos se passaram entre conquistas, revoltas e reconquistas. Há dois anos Assur tentou conquistar as Cidades-Estado Dictíneas de Sanom e Tiraki, mas foi derrotado por uma coligação das Cidades-Estado Dictíneas de Sanom, Tiraki, Cânia e Tilissos. Seu filho Tiuz foi capturado pela rainha de Cânia e Assur teve de pagar um vultoso resgate por sua libertação.

Essa derrota inspirou Cidades-Estado Birsas do sul a se sublevarem, cidades sob jugo aktar no norte do Império a conspirarem uma rebelião e oligarcas aktares das cidades de Hancham , Miv e Nipor a tentarem a independência de suas cidades. Nesses dois anos Assur conseguiu derrotar os oligarcas aktares inimigos, reconquistar as Cidades-Estado Birsas que haviam se sublevado e esmagar a conspiração no norte do Império. Agora o Imperador está consolidando suas forças e arquitetando uma nova investida contra as Cidades-Estado Dictíneas.



Governadores

O Império é dividido em trinta províncias, cada uma com um governador escolhido pelo Imperador entre a oligarquia. Os oligarcas competem terrivelmente entre si pelo governo de uma província, pois as oportunidades para enriquecimento e despotismo

são enormes.

Os governadores exercem mandatos de no mínimo um ano e no máximo dez anos. Seu tempo de permanência depende largamente de sua competência militar e administrativa. As responsabilidades de um governador são: A coleta de impostos, dos quais dois terços são enviados ao Imperador; A manutenção da paz e da ordem nas províncias; A manutenção das rotas de comércio pelas suas províncias; obras públicas, como: irrigação, diques, etc; apontar juízes e, em última instância, oferecer julgamento para questões envolvendo cidadãos aktares; crimes e atos comerciais. Os crimes cometidos por não aktares contra os deuses locais são julgados pelos sacerdotes locais e realizar os sacrifícios anuais aos deuses em nome do Imperador. Os Governadores possuem exércitos sob seu comando para exercer suas funções e manter os reis das cidades-vassalas do Império na linha.

Sacerdotes

Os sacerdotes ocupam uma função vital no Império. Em uma terra supersticiosa em que se acredita em destino e se conhece a presença da magia e de criaturas místicas, os sacerdotes são os únicos que podem exercer o poder provindo dos deuses e traduzir a vontade divina estudando os presságios. Deve ser observado que a maioria dos sacerdotes não possui poder mágico, como eles mesmos explicam os desígnios dos deuses são misteriosos e seu poder não deve ser desperdiçado. Os sacerdotes são usualmente da oligarquia, exceto quando alguém do povo manifesta claramente os poderes divinos. Nesse caso ele ou ela poderá se tornar sacerdote ou sacerdotisa, mas dificilmente alcançará os cargos mais altos na hierarquia eclesiástica. Todo aquele ou aquela que demonstrar poderes divinos deve entrar para a igreja, se ele se recusar, bem, aquele herege era na verdade um feiticeiro tentando nos enganar.

O estudo dos presságios é exclusivo dos sacerdotes e o estudo da astrologia é restrito aos sacerdotes e aos magos com autorização expressa do Estado. Mesmo os sacrifícios aos deuses que devem ser realizados pelo Imperador e governadores são feitos de acordo com as recomendações dos sacerdotes.

Dessa forma, os sacerdotes e principalmente o sumo-sacerdote, exercem grande poder e influência sobre o povo, a oligarquia e o Imperador. Não foram poucas as vezes que o conselho sacerdotal foi o verdadeiro poder no Império.

Os sacerdotes dos três deuses do Império se organizam em três igrejas que seguem uma hierarquia definida:

Noviços - estudantes ainda não ordenados;

Sacerdotes - podem ser os responsáveis por pequenos templos em vilas, ser ajudantes nos templos nas cidades, ou assumirem o manto de errantes desligando-se temporariamente dos templos e hierarquia eclesiástica para vagar pregando e cumprindo as vontades divinas pelo tempo que for necessário (a maioria dos sacerdotes de origem popular escolhe o manto do errante);

Sacerdotes-mór - responsáveis por um templo em uma cidade;

Sacerdote astrólogo – sacerdote responsável por sondar os astros, o futuro e o desígnio dos deuses. São chamados pelo povo de oráculos. Obviamente muitos charlatões aparecem, mas se descobertos são presos e mortos;

Sacerdotes do conselho - membros do conselho sacerdotal. O conselho sacerdotal é formado por três membros da igreja de Aktur, dois membros da igreja de Tanis e dois membros da igreja de Bismaral.

O sumo-sacerdote é eleito pelo conselho sacerdotal e é o responsável pelo Grande Templo no zigurat da capital do Império.

Exército Aktariano

Quando se fala do exército Aktariano, duas palavras vêm à mente, poderosos e organizados. Para se tornar uma das mais temidas forças de combate do mundo, foram necessários anos de treinamentos e investimentos.

Divididos em três grupos básicos, cada qual com sua importância no campo de batalha. O exército tem um corpo de soldados fixos, o que garante a profissionalização da atividade.

Origem do Exército Aktariano

Quando no ano de 920 d. C., o então líder tribal Senaquib iniciou um processo de unificação, suas forças militares apesar de organizadas eram ainda pequenas e mal preparadas.

Após alguns séculos, as forças militares do império Aktar são as mais poderosas e bem equipadas tropas do mundo conhecido. A simples menção das tropas aktarianas leva medo e impõem respeito, mesmo entre seus mais odiados inimigos.

Todos entendem que mais do que soldados bem treinados, o exército conta com uma equipe vasta que garante a logística básica para perpetuar as conquistas em terras distantes. Mas mesmo esta logística básica é complexa e trabalhosa, algo que poucos generais desconhecem ou desprezam, pois sabem que de nada adianta conquistar territórios, vencer inimigos se seus soldados morrem de fome na outra estação, ou então desconhecem o terreno ou o inimigo que enfrentarão na próxima batalha.

Muita coisa se sofisticou desde que Senaquib iniciou a formação de seu exército e marchou pela primeira vez em sua jornada de conquistas.

Hierarquia Militar

General

Posto mais alto de comando das divisões militares de cada cidade. Responde somente ao Imperador ou ao governador delegado pelo Imperador.

Comandante da divisão

Líder de um corpo militar que presta serviço as forças imperiais. Existe um total de cinco Comandantes de divisão em cada cidade.

Oficial de campo

Segundo em comando dentro do corpo de serviço. São os responsáveis pelas subdivisões do corpo de serviço.

Soldado de comando

É o soldado que responsável pelo comando das tropas no campo de batalha

Soldado

Mais baixo posto hierárquico dentro do exército militar.

Divisões Militares

Corpo de Construtores	Corpo de Guarda	Corpo de Combate	Corpo de Informações	Corpo de Suprimentos

Corpo de Informações
Subdivide-se em corpo de mensagens e corpo de espionagem.

Corpo de Mensagens
São os responsáveis pelo envio de mensagens entre comandantes no campo de batalha e entre quartéis. Estes podem ser feitos por animais como pombos ou falcões, ou através de soldados usando montarias ou a pé.

Durante o combate, soldados do corpo de mensagens fazem uso de placas com símbolos para indicar informações e cornetas para sinalizar avanços ou recuos de suas tropas.

Corpo de Espionagem
Mais do que simplesmente saber sob suas forças é necessário saber o que planeja o inimigo e onde este se encontra. O corpo de espionagem tem a difícil tarefa de suprir os comandantes e os generais com informações vitais sobre os inimigos.

Corpo de Suprimentos
Subdivide-se em corpo de Transporte de Alimentos e corpo de Equipamentos.

Corpo de Transporte de Alimentos
Mesmos os maiores conquistadores necessitam se alimentar uma vez ou outra entre as batalhas, e são estes homens que garantem a saúde dos seus generais e dos soldados que servem nas tropas.

Mais do que simplesmente transportar e armazenar o alimento que será consumido pela tropa durante o seu tempo de atividade militar, são também responsáveis pela produção de toneladas de pratos que serão servidos diariamente as centenas de bocas famintas dos quartéis.

Corpo de Equipamentos
Armas e escudos não se consertam sozinhas e muitas das armas usadas em campos de batalha como as máquinas de guerra, quando não estão em uso ficam sob responsabilidade destes soldados que tem a difícil tarefa de transportá-las para os campos de batalha.

Este corpo de soldados tem grandes ferreiros que se encarregaram de confeccionar, ajustar e consertar armas danificadas.

Corpo de Guarda
Subdivide-se em Corpo de segurança dos quartéis; corpo de segurança de oficiais e corpo de segurança de transporte.

Corpo de Segurança dos Quartéis
Nos quartéis e nos campos militares improvisados, grupos de soldados são destinados a vigiar e garantir a segurança dos demais enquanto estes dormem ou desempenham outras funções.

Estes têm poder de policia dentro das instalações militares, patrulhando as muralhas e ruas locais.

Corpo de Segurança de Oficiais

Estes soldados são a elite da guarda de segurança dos quartéis, muitos destes escolhidos entre os mais leais e capazes dentro da tropa que serve o seu comandante.

Este pequeno grupo de soldados tem a tarefa de garantir a segurança do oficial pelo qual estão responsáveis, seja durante a batalha, seja nos quartéis.

Corpo de segurança de Transporte

São soldados encarregados de garantir que o corpo de suprimentos tanto de alimentos quanto de equipamentos chegue a seu destino são e salvos. Passam a maior parte de seu tempo em trânsito, raros os que ficam destinados a salvaguardar um grupo especifico durante muito tempo.

Corpo de Combate

São as forças militares propriamente ditas e são divididas em:

Infantaria

Consiste em 40% do exército aktariano, formado em sua grande parte por homens vindos das classes mais baixas da sociedade que vêem a oportunidade de crescimento dentro da atividade militar.

A infantaria é dividida em infantaria leve e pesada. Ambas infantarias tem como vestes comuns, um uniforme simples feito a base de tecido de couro e capacete de ferro, sandálias de marcha. A diferenciação entre as duas unidades se dá pelo uso do uniforme e pelas armas usadas.

Infantaria Leve

Armas usadas: escudo pequeno, punhal e lança leve.

Armadura: Feita em couro leve e algumas placas de ferro no peitoral.

Infantaria Pesada

Armas usadas: escudo grande, sapara e punhal.

Armadura: armadura lamelar, com grevas e brafoneiras.

Arqueiros

São membros anexos ao regimento de infantaria, correspondendo a 20% do efetivo do exército, sua atuação é durante os avanços e recuos, nunca em confrontos diretos com os adversários. Portam armaduras feitas de couro e as armas são um punhal e um arco simples e flechas.

Cavalaria

É formado por membros em grande parte da classe mais alta, apesar da grande maioria ser de classe baixa que tiveram oportunidade de ascender graças as suas habilidades de montaria e combate sob o animal.

A cavalaria está dividida em dois tipos a leve e a pesada e as duas unidades compõem 20% da composição do exército aktariano.

Cavalaria Leve

Armas usadas: sapara, lança leve e laço ou rede.

Armadura: couro rígido, capacete de ferro com penas ou fitas de sua unidade.

Cavalaría Pesada

Armas usadas: Espada de mão e meia, lança pesada, escudo pequeno e punhal.

Armadura: armadura de escamas, com grevas e brafoneiras e capacete de ferro com penas ou fitas de sua unidade.

Carros de Guerra

Carros de Guerra Leve

Este veículo de guerra conta com um condutor e um arqueiro, este escolhido entre os melhores arqueiros de sua companhia. Mais do que simplesmente saber disparar a flecha bem, é saber fazê-lo em movimento, o que torna este veículo mortal a uma distância superior a 100 metros.

A principal tática usada por está unidade é o ataque a distância, durante o movimento circular ou semicircular que faz em torno do adversário, isso se deve ao fato de serem leves e de fácil manobra.

Este veículo conta com dois cavalos para seu deslocamento.

Carros de Guerra Pesados

O veículo pesado de guerra tem além do condutor dois lanceiros. As lanças médias são mais leves que as comuns e usadas principalmente para ser lançada a curta distância (menor que 10 metros).

Estes lanceiros podem fazer uso da lança também para golpear adversários durante seu deslocamento entre as linhas inimigas, que estiver rompendo.

O carro de guerra pesado é mais resistente e sua função é lançar-se diretamente de encontro às linhas inimigas contando com isso com três cavalos treinados e portando uma proteção peitoral.

Muitos destes veículos de guerra contam ainda com lâminas de corte fixadas ao eixo da roda de cada lado.

Máquínas de guerra

São as mais temidas armas já criadas pelo homem. Esta é a elite do exército, composto por uma minoria de homens letrados e cultos, hábil da matemática e nas táticas de cerco e tomada das cidades: Catapulta; Balistas; Aríetes; Torres de sítio e Aríetes-torres.

Corpo de Construtores

Subdividido em corpo de cerco e corpo de transporte.

Corpo de Cerco

São estes que ficaram encarregados de garantir a montagem e manutenção dos equipamentos usados durante o cerco as cidades inimigas ou de ajudar na defesa de uma cidade que se encontre em um cerco inimigo.

Mesmo o posicionamento das armas é seguido de acordo com as ordens destes para cumprir as ordens de seus comandantes.

Corpo de Transporte

Passar por um rio, cruzar um desfiladeiro ou montanha, estes são os mais capazes para fazer em segurança, permitindo assim tropas e equipamentos cheguem ilesos ao seu destino.

Este grupo de soldados contam com auxilio de outros soldados para conseguir matéria-prima, como árvores ou pedras, para montar pontes em locais de difícil travessia.

Mesmo em períodos de paz, este corpo militar tem a extenuante tarefa de manter as estradas que ligam as principais cidades em bom estado para o trânsito rápido de tropas de defesa.

Relações com os demais Povos

Cídades-Estado Díctíneas

Situação de "guerra-fria". O Império já deixou bem claro sua política expansionista para a região e Assur jurou conquistá-las uma a uma. O recente fracasso militar deixou o Imperador mais cauteloso e ele vem procurando cooptar diversas tribos do Povo do Deserto e Cidades-Estado Birsas para fazer um bloqueio comercial as Cidades-Estado Dictineas, até agora essa política tem tido pouco sucesso. O Império possui diversos espiões nas cidades e aguarda apenas uma oportunidade para atacar.

Povo do Deserto

As tribos do Deserto do Sul são nômades e pacíficas e, como a região é um deserto pouco explorado, não há choques entre elas e o Império. Existe apenas uma incipiente troca comercial entre a cidade de Katna e algumas tribos, as quais Katna concedeu livre acesso ao Mar Irant.

As relações com as tribos do Grande Deserto do Norte são extremamente conflituosas. Existem tribos determinadas a conquistar as cidades de Hisar e Tepes e outas que se dedicam a saquear as caravanas comerciais que passam entre os Montes Kavadiz e os Montes do Destino. A maioria das tribos têm uma profunda desconfiança do Império e uma aliança de centenas de anos com as Cidades-Estado Díctineas e, portanto, repelem as tentativas do Império de construir colônias na região.

Cídades-Estado Bírsas

As relações aqui são complexas e sinuosas. O comércio do Império com os birsos é tão rentável que diversos Imperadores se viram inspirado a conquistar e reduzir à vassalagem diversas Cidades-Estado Birsas, as quais se tornaram as cidades mais insubmissas e propensas a rebelião do Império.

Os diversos expurgos feitos para suprimir as rebeliões acabaram por asfixiar o comércio local. No momento, Assur prefere manter pacíficas relações comerciais com as Cidades-Estado Birsas e conseguir seu apoio para a conquista das Cidades-Estado Díctineas. Essa opção fez com que eles assinassem tratados comerciais extremamente favoráveis aos birsos e desfavoráveis ao Império, o que vem tornando as províncias do noroeste economicamente dependentes dos birsos.

Magía Magmátíca

Como vimos a magia magmática é essencial para o Império, sendo usada na guerra e na manutenção das cidades do sul do Império. Convém falar um pouco mais sobre ela. A magia magmática provém da deusa Tanis e é mantida sob estrito controle pelos anões Crinsom, que temem perder sua utilidade para o Império se outros puderem controlá-la. Para proteger seus primeiros adoradores a deusa Tanis aceita essa política por enquanto.

A região do Império não possui vulcões, a lava jorra em altos jatos de fendas no solo, assim como os gêiseres. A magia magmática controla o magma e suas propriedades para diversos efeitos: fazer a lava jorrar; criar o fogo magmático; super-aquecer pedras ou água, criando "lava e gêisers artificiais"; Criar lava em estado "dormente" que pode ser ativada a qualquer momento para defender as cidades. O magma é usado para esculpir dutos na rocha por onde lava, gêiseres e gases são direcionados para diversos fins. Dutos termais que aquecem as cidades e o solo, possibilitando a habitação e agricultura em terras geladas, pilares e piras de chama eterna alimentadas por gases vulcânicos nas cidades, jorros de magma ou gás explosivo que irrompem no meio do exército inimigo, etc.

Os principais centros de estudo da magia magmática ficam nas cidades de Astam, Kaiseri e Aktar.

O Povo do Império

Siriac conduzia sua carroça em direção à cidade, nela levava legumes, hortaliças, queijos e grãos que sua pequena vila havia produzido. Da produção, dois terços haviam sido levados como tributos ao governador e à cidade, respectivamente. O terço restante foi dividido: metade para consumo da vila e metade seria vendida na cidade e com o dinheiro seriam comprados utensílios de metal, roupas e remédios para a vila. E ele Siriac fora o escolhido para fazê-lo, acompanhado de sua filha Assiri. A menina explodia de excitação e Siriac entendia bem, ele ainda se lembrava da primeira vez que fora a cidade quando tinha mais ou menos a idade de Assiri. Assim como ela também ficara deslumbrado com os muros e grandes portões da cidade, com as armaduras dos soldados e com a quantidade interminável de gente que parecia existir na cidade.

Assiri estava explodindo, aquilo era bem mais divertido que as caçadas com seu pai. A cidade era enorme, a quantidade de coisas diferentes a venda no mercado era incrível: roupas brilhantes, jóias e incensos inebriantes. O zigurat era impressionante (digno dos deuses), o palácio do governador era magnífico e à noite, após a feira, haveria a festa tradicional da colheita com comidas e danças. Amanhã talvez ela pudesse assistir aos jogos dos gladiadores ou às corridas! O mundo era maravilhoso!

Como poderia ela imaginar o futuro...

A Língua

O povo do Império Aktar descende do mesmo tronco étnico dos dictíneos, porém já na época de Senaquerib, os Aktares já começavam a desenvolver uma língua própria diferente da dos seus ancestrais.

Os anos longe da sua terra natal e as novas gerações contribuíram para a criação de palavras novas. Os sacerdotes de aktur tiveram grande participação nesse processo, já que perceberam a necessidade de criar uma nova mentalidade cultural e linguísticas para poder se criar uma nova nação. O culto crescente a Aktur favoreceu ao aparecimento de novas palavras que iam substituindo as antigas.

Ao longo dos anos a língua dos aktares ia se afastando da sua língua original, embora conserve ainda muitas semelhanças gramaticais e fonemas.

Dictíneos e Aktares possuem muitas palavras iguais, e conseguem se entender com certa dificuldade, mas isso ao invés de servir como motivo de aproximação é visto com asco e ambos os lados tem se esforçado para se distanciarem até mesmo na língua e na gramática.

As classes sociais

A sociedade aktar possui três classes: os escravos, o povo e a oligarquia. Essas classes são determinadas por nascimento, casamento, guerra ou dívidas.

Os escravos

É ums classe social muito numerosa, chegando a ser a maioria dos habitantes em algumas cidades. Uma pessoa pode se tornar escrava por diversos motivos: ser prisioneira de guerra de alguma campanha do Império; ter nascido na classe escrava; ter cometido algum crime inafiançável, porém não grave o bastante para a pena de morte ou em que a pena de morte foi comutada para escravidão; ou por dívidas. Os escravos não têm direitos, sendo considerados propriedade de seus donos, podem ser vendidos, punidos ou mortos como seus donos o desejarem. Os escravos que trabalham nas minas sofrem os piores tratos, os que trabalham nas lavouras ou com os artífices recebem melhor tratamento, os gladiadores são bem alimentados, mas os mais afortunados são os escravos domésticos que podem vir a adquirir a consideração e confiança de seus senhores (esses às vezes são libertados).

O Povo

A maioria da população trabalha na terra ou como artífices subordinados a um senhor que pode ser um comerciante, um burocrata, um governador ou o próprio Imperador. Usualmente nascem, vivem e morrem na mesma classe e na mesma função, mas alguns conseguem alguma mobilidade social como comerciantes ou em funções burocráticas. Os grandes comerciantes conseguem se casar com membros

da oligarquia se tornando membros efetivos dessa classe, usualmente pagando as dívidas da família oligárquica na qual o comerciante entrou. Os soldados também conseguem alguma autoridade por representarem o poder do oligarca ao qual servem.

A Olígarquía

Uma minoria que detém o poder político-militar e a maioria das terras do Império. O Imperador, os governadores, os comandantes militares e os ocupantes dos cargos mais altos da burocracia imperial e da hierarquia eclesiástica são necessariamente membros da oligarquia. Os oligarcas não têm autoridade absoluta sobre o povo que tem direitos legais, mas ferir um oligarca é um crime inafiançável e os magistrados são apontados pela oligarquia. Abusos sempre ocorrem e gangues de jovens oligarcas bêbados com seus guarda-costas aterrorizam as ruas de algumas cidades.

homens e mulheres

As relações sociais seguem uma dinâmica tradicional. Espera-se que os homens executem as funções mais pesadas na lavoura e nas forjas, sejam os guerreiros e caçadores e atuem politicamente. Espera-se que as mulheres executem as funções mais leves, casem-se, fiquem em casa e criem os filhos. Contudo, a presença de uma deusa tão forte e importante como Tanis atenuou isso e mulheres podem ocupar papéis não tradicionais enfrentando apenas alguma oposição social.

Homens e mulheres são considerados adultos aos dezesseis anos e podem casar ou divorciar-se sem maiores impedimentos.

Míscígenação

Devido à política de dispersão dos povos das cidades conquistadas por todo o Império, as cidades imperiais passaram a ter uma população bem heterogênea. Inicialmente existia um preconceito e discriminação em relação a estrangeiros, mas com o tempo isso se tornou impossível e até mesmo ridículo em cidades que tem quase metade de sua população é composta por estrangeiros. Atualmente, estrangeiros têm os mesmos direitos que o povo e podem ocupar os mesmos cargos e funções, exceção feita aos bestiais. Estes são bastante discriminados, ocupando apenas as funções mais baixas.

Jogos & Festas

Assiri estava bêbada de alegria e vinho enquanto dançava rodopiando nos braços do jovem oligarca. Como num sonho ou na canção de algum bardo eles haviam se enamorado um pelo outro durante a festa. Ela escapara da atenção do pai para que ficassem juntos e, entre beijos, ele lhe fizera juras de amor. Ela estava encantada, estava noiva e ele era divino. Ele decidiu que era melhor levá-la de volta a seu pai, tão atencioso. Cortaram caminho por uma ruela escura. Alguns jovens apareceram. Ele sorriu e eles se aproximaram acenando, devem ser amigos dele. Mas por que eles estão todos rindo? E por que o sorriso dele para ela mudou?"

Festas relígiosas

Existem quatro grandes festas religiosas no ano.

Na época da semeadura faz-se uma festa em homenagem a Bismaral com muita bebida, dança e ofertas de grãos e leguminosas. Essa festa é principalmente campesina e os principais eventos ocorrem nas vilas ao redor das cidades como corridas de cavalos, apresentações de artistas, etc.

Na época da estiagem ocorrem as festas em homenagem a Aktur, com desfiles militares e sacrifícios de animais para garantir as vitórias nas batalhas que serão travadas nessa estação. Essa festa é principalmente citadina com corridas de cavalo e jogos de gladiadores.

Na época das chuvas ocorrem as festas em homenagem a Tanis, com sacrifícios de grãos e folhas, nas chamas eternas e nas fontes termais. Essa festa é campesina e urbana com corridas, jogos de gladiadores e artistas.

Na época da colheita ocorre a festa dos três deuses em que o Imperador faz o sacrifício sagrado no Grande Templo, no zigurat. Ocorrem desfiles militares, jogos, corridas e celebrações no campo e nas cidades.

Festas Cívis

Ocorrem em função do aniversário da fundação da cidade, em comemoração a uma grande conquista militar, nascimentos ou casamentos. Nos dois primeiros casos é certa a ocorrência de desfiles, jogos e corridas, nos dois últimos quanto mais importantes forem os nascimentos e casamentos maiores serão as festividades.

Caçadas

Imperadores e Governadores têm como uma de suas principais diversões a caça de animais selvagens, principalmente leões. O Imperador ou governador caçam em um grande carro de guerra com um condutor e dois lanceiros para sua proteção. Outros carros de guerra complementam a proteção do caçador.

As Corridas

Quanto ao povo, têm como sua principal diversão nas corridas. Cada cidade do Império possue pistas largas em forma oval em que carros de guerra puxados por quatro cavalos competem em corridas emocionantes, tendo que completar um total de cinco voltas ao redor da pista. As pistas são cercadas, por arquibancadas onde ávidos espectadores acompanham as competições e fazem suas apostas. Os competidores se dividem em quatro times, cada um representado por uma cor: vermelho, verde, azul e amarelo. As cores simbolizam as estações do ano: o vermelho o verão, o verde a primavera, o azul o inverno e o amarelo o outono. Os corredores usam túnicas na cor do seu time de forma a facilitar o acompanhamento das corridas pelos torcedores. Alem da túnica, usavam um capacete de metal, carregam um chicote e os arreios são presos a cintura, caso uma carruagem fosse destruída, o competidor poderia ser arrastado pelos cavalos ou ser esmagado pelos outros cavalos ou pelas rodas dos outros competidores.

As apostas chegam a valores altíssimos, o que leva a trapaças como subornar corredores, sabotar os arreios dos cavalos ou as rodas dos carros, envenenar corredores, etc. Durante as corridas diversas táticas são usadas como "fechar" seus oponentes nas curvas, atingir os oponentes com o chicote, atingir as rodas do carro adversário com o próprio carro, etc. Acidentes como cair do carro, capotagens ou atingir carros capotados são comuns, consequentemente ferimentos graves e fatalidades são frequentes. Mas os campeões podem acumular verdadeiras fortunas. Tais campeões se tornam ídolos e seus fãs acompanham suas corridas com religiosa devoção. Conflitos entre torcedores rivais são frequentes.

A mais importante pista de corrida fica na capital Korsam. Lá as apostas são maiores e muitas vezes o próprio imperador participa das apostas e acompanha as corridas. Dizem que os competidores, nas quais o imperador aposta e não vencem, somem misteriosamente e todo mundo se recusa a comentar tal fato.

Outra pista famosa é a da cidade de Aktar, dizem que foi a primeira a ser construída, sendo por isso a mais tradicional. Por isso, é frequentada assiduamente pela oligarquia aktar. Na verdade, a pista funciona como disfarce, pois é nos bastidores da corrida que a oligarquia aktar conspira, reunindo-se e trocando mensagens. As vitórias militares de Assur calaram os oligarcas que ultimamente tem estado em silêncio, mas até quando?

Em Katna a atração é um competidor que tem ganhado todas as corridas que participa. Ele sempre compete de vermelho e os seus adversários dizem que seus cavalos não são normais.

Os Jogos

Anvar esquivou-se da lâmina do bestial e atingiu-o na perna, ele caiu urrando de dor Anvar derrubou-o com outro golpe, colocou a sua lâmina na garganta de seu adversário e olhou para o governador. Ele odiava aquilo! O maldito sapo gordo fechou sua mão e Anvar teve de ceifar a vida de mais um ser

contra o qual não tinha rixa alguma. Ele se consolava com o fato que só faltavam três anos para sua liberdade e esperou seu próximo adversário. O quê? Eles deviam estar brincando! Uma menina que devia ter uns quinze anos no máximo! Anvar esperava que o sapo gordo fosse mais condescendente dessa vez.

A origem dos combates entre gladiadores se funde com a origem do próprio Império Aktar, sendo um povo guerreiro por motivação de sua divindade maior, Aktur, os aktares quando não estão em guerra se divertem com ela.

Os primeiros combates envolvendo gladiadores nasceram entre escravos, prisioneiros de guerra, com a finalidade de divertir os líderes de cada clã. Tal diversão caiu no gosto popular e imediatamente se espalhou. As apostas surgiram, gladiadores que tivessem bom desempenho ganhavam a liberdade, fortuna e admiração. Isso atraiu homens livres e pobres, que sem perspectiva de vida foram seduzidos pelo dinheiro ou pela admiração das mulheres. Posteriormente, as mulheres começaram a participar de tais espetáculos, igualmente atraídas pelo dinheiro e a fama.

Com a crescente popularidade dos combates, os jogos ganharam locais próprios, chamados: arenas. O tipo de construção de arenas varia de cidade para cidade, mas a maioria é composta de um estrado de madeira coberto por areia e em volta arquibancadas.

A maior arena de gladiadores está na capital, Korsam, preparada para comportar 50 mil espectadores, é feita de pedra e granito, dividida em quatro níveis. No lugar central próximo a arena, fica um lugar coberto, preparado para abrigar o Imperador e seus convidados, chamado tribuna de honra. Os demais lugares são distribuídos de acordo com a condição social. A baixo do estrado de madeira fica o subterrâneo da arena, com seis metros de profundidade, possui celas para animais e prisioneiros, um depósito de armas e dependências para os gladiadores que irão combater. As cinco escolas de gladiadores em Korsam ficam ao redor da arena e tem comunicação subterrânea com a arena.

Todas as cidades do Império Aktar possuem uma arena, mas nenhuma se iguala a de Korsam. Em cidades menores algumas arenas são cercadas de arquibancadas de madeira, a vibração do público já levou a inúmeros acidentes com arquibancadas que cedem ao peso provocando mortes e tragédias. Investimentos em melhoria das condições das arenas, garantem aos governadores o apreço do povo.

O Império percebeu com o tempo que deveria controlar as escolas de gladiadores para evitar rebeliões, que mesmo assim ocasionalmente estouram, principalmente em razão dos maus tratos e a severidade do tratamento dado aos gladiadores.

Os combates são anunciados com antecedência e os ingressos imediatamente se esgotam. Com o tempo novas atrações foram criadas para divertir o público: combate entre animais, homens versus animais, criminosos sendo devorados por animais... em algumas cidades os combates levam o dia todo, começando ao amanhecer e terminando ao por do sol, porém houve ocasiões em que combates continuaram noite adentro com os gladiadores combateram segurando numa das mãos tochas, circundados por escravos também segurando tochas.

A paixão pelos jogos tem atraído membros da oligarquia a participar dos combates, seja oligarcas arruinados querendo reconstruir a fortuna de sua família ou simplesmente pelo prazer de lutar. O próprio Assur já participou de alguns combates com a finalidade de demonstrar a seus adversários sua destreza e habilidade.

Por tudo isso, os jogos tornaram-se em todo Império Aktar uma paixão em todos os seguimentos do povo.

Os jogos são divididos nas seguintes atrações:

Os gladiadores: Os gladiadores são homens e mulheres que lutam entre si, muitas vezes até a morte, para o entretenimento dos cidadãos do Império. Existem três maneiras de se tornar um gladiador: Um escravo é vendido como gladiador principalmente se ele for um prisioneiro de guerra; um criminoso é condenado ou às minas ou aos jogos, muitos preferem os jogos; voluntários: alguns membros do povo e até da oligarquia tornam-se gladiadores voluntariamente em busca de fortuna, fama ou emoção. Alguns desses gladiadores lutam mascarados para preservar o bom nome de suas famílias.

Os gladiadores são sempre bem alimentados, domem em bons alojamentos e são muito bem treinados em técnicas de luta armada e desarmada. O treinamento em armas dura dois anos no mínimo, nos seis primeiros meses os gladiadores são treinados em várias combinações de armas e armaduras, depois que uma combinação é escolhida o gladiador se especializa nela.

Os jogos e as escolas de gladiadores ficam sob controle estrito do Estado, sendo da responsabilidade direta dos Governadores nas províncias. As melhores escolas pertencem ao Imperador que "importa" os melhores gladiadores das demais escolas.

Feras contra feras: Um dos eventos nos jogos são as lutas entre animais e criaturas. Os organizadores procuram por animais exóticos e lutas equilibradas para entreter os cidadãos do Império sempre ávidos por novidades. Diversas combinações são experimentadas: Touros contra leões, leões contra sáurios, sáurios contra uma matilha de cães do deserto esfomeados, etc.

Feras contra homens: Outro evento são as lutas entre homens e feras ou criaturas. Se os homens são criminosos condenados eles não recebem armaduras e apenas uma lança ou espada para se defenderem. Se forem gladiadores profissionais recebem armaduras pesadas, escudos e uma lança ou espada.

Esquetes cômicos: Nos intervalos, ou antes, dos eventos principais ocorrem eventos cômicos como a apresentação de artistas, lutas combinadas entre palhaços ou anões e exibição de animais amestrados. Um Imperador foi morto numa dessas apresentações por um exímio atirador de facas.

Tipos de Gladiadores

Existem diversas combinações de armas e armaduras para dar diversidade aos jogos. Abaixo descrevermos os mais populares, mas qualquer combinação já deve ter sido tentada ao menos uma vez. (A critério do Mestre)

Os jogos têm milhares de fãs pelo Império, nas tabernas ocorrem inúmeros debates sobre as vantagens e desvantagens das classes de gladiadores

Os jogos são realizados em arenas semicirculares cercadas por arquibancadas em quatro níveis. O primeiro nível, coberto, é reservado à oligarquia. Na tribuna de honra sentam-se o patrono dos jogos (Governador, um burocrata importante, um grande comerciante ou o Imperador) e seus convidados.

No segundo nível sentam-se na parte coberta os grandes comerciantes e os burocratas imperiais não pertencentes a oligarquia. O resto do povo senta-se na parte descoberta do segundo nível e nos demais níveis. As arquibancadas são de pedra nas maiores cidades e de madeira nas menores.

A população é avisada dos próximos jogos por anunciantes ambulantes que percorrem as cidades e vilas mais próximas recitando a data dos jogos e as principais atrações e gladiadores. As entradas dos jogos são baratas e nas festas religiosas elas são gratuitas. Os jogos ocorrem de manhã até o cair da noite com um intervalo para o almoço. Inicialmente os gladiadores saem dos portões para dentro da arena e fazem uma parada saudando o público, especialmente o governador ou Imperador. Após a parada dos gladiadores começam os jogos: A primeira atração são as lutas entre feras ou criaturas capturadas. A segunda atração são as lutas entre homens e feras ou criaturas, podem ser homem contra fera ou um time contra uma criatura. Nesse ponto ocorre o intervalo para o almoço em que o público vai para casa para retornar à tarde, ou compra comida com os vendedores e fica discutindo na arquibancada.

Os jogos recomeçam à tarde com os esquetes cômicos para distrair o público. Depois chega a vez dos gladiadores. Nesse ponto os organizadores sempre tentam coisas diferentes: Dois times de gladiadores podem entrar na arena, cada um por um portão, reproduzindo uma batalha épica; um mago ou um sacerdote magmático podem criar efeitos de luz, fogo e fumaça enquanto os gladiadores são levados dos subterrâneos para o centro da arena por uma plataforma erguida por roldanas manuseadas por escravos; etc. O mais usual, porém, são diversos gladiadores se enfrentando em combates individuais. Quando um gladiador é vencido ou se rende, o vencedor espera um sinal do patrono dos jogos: Se o patrono esticar o braço com a mão aberta mostrando a palma o vencido deve ser poupado, se esticar o braço com a mão fechada o vencido deve ser morto pelo vencedor ou este morrerá. O patrono procura ouvir a reação do público ao tomar esta decisão.

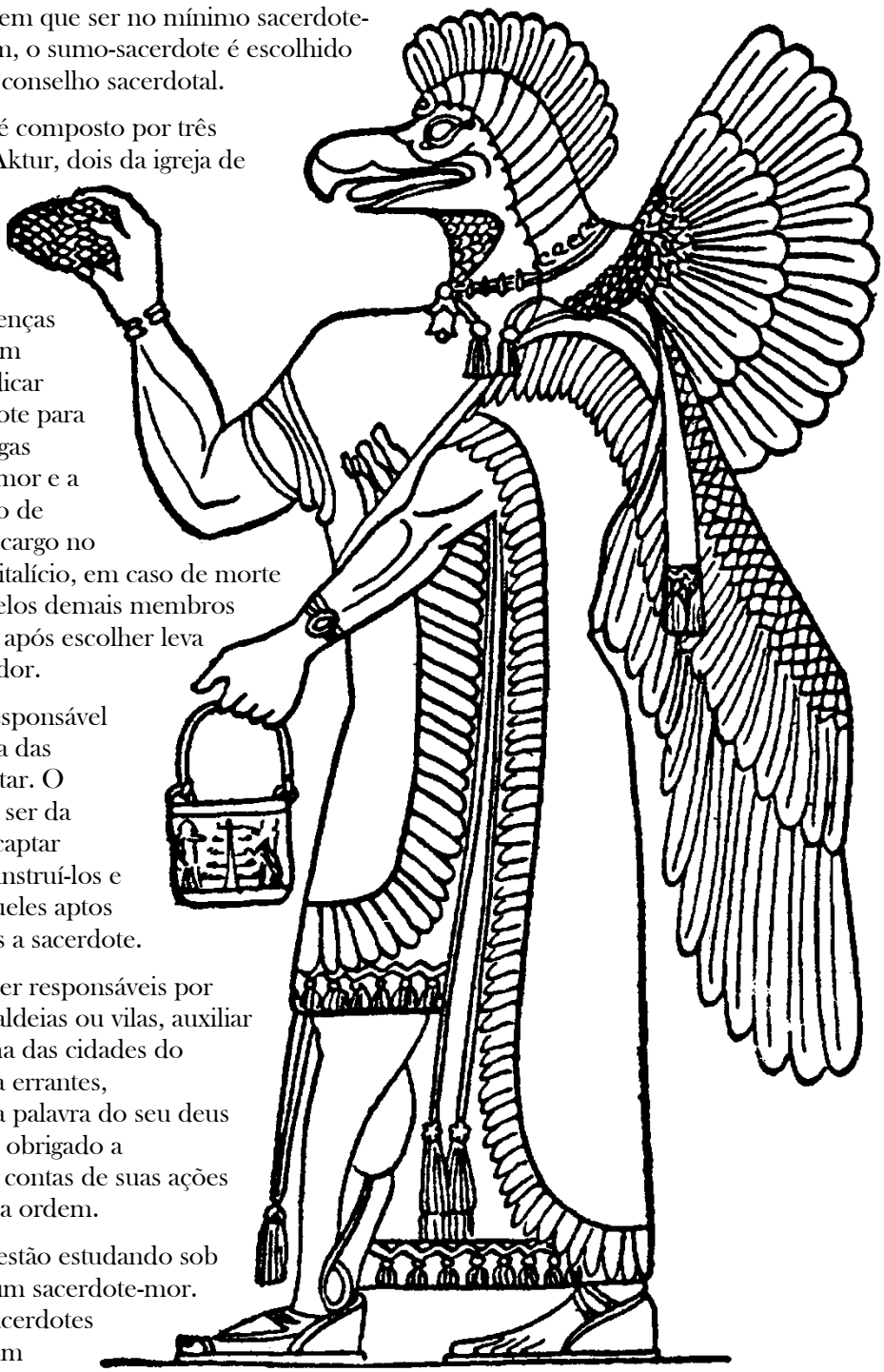
Os gladiadores devem servir por cinco anos, findo este tempo estão livres para ir embora, ser empregados como treinadores ou se realistarem. Como recebem prêmios em dinheiro por suas vitórias os gladiadores veteranos voluntários podem adquirir fortunas e mesmo os gladiadores condenados conseguem dinheiro suficiente para abrir uma pequena taberna.

Os gladiadores condenados devem permanecer nas escolas entre os jogos, mas os voluntários podem passear pela cidade (desde que desarmados). Nessas horas de folga eles podem trabalhar como treinadores, leões de chácara ou guarda-costas. E, é claro, existem inúmeros boatos e fofocas de gladiadores e gladiadoras que tem amantes importantes na oligarquia ou entre os grandes comerciantes.

Religião

Na fria cela, Assiri tremia de medo imaginando qual seria o seu destino e o de seu pai que estava em outra cela. Orava insistentemente a Aktur pelos dois, tinha certeza que o deus justo os protegeria.

O povo do Império Aktar cultua 3 deuses: Aktur, Tanis e Bismaral e cada uma possui templos próprios, porém todos sob a orientação e comando do sumo-sacerdote, que tem por função escolher o sacerdote mor de cada templo, presidir todas as grandes ações religiosas no Grande Templo no Zigurat na capital Korsam e coroar o novo imperador. Depois do imperador, o sumo-sacerdote é o cargo mais importante no Império Aktar. O sumo-sacerdote é escolhido pelo conselho sacerdotal, com a aprovação do imperador e o cargo é vitalício. Para a função de sumo-sacerdote o candidato tem que ser no mínimo sacerdote-mor, geralmente, porém, o sumo-sacerdote é escolhido dentre os membros do conselho sacerdotal.



O conselho sacerdotal é composto por três membros da igreja de Aktur, dois da igreja de Tanis e dois da igreja de Bismaral. Ao conselho sacerdotal cabe: escolher o sumo-sacerdote, conceder licenças para aqueles que querem estudar a astrologia, indicar nomes ao sumo-sacerdote para o preenchimento de vagas abertas para sacerdote mor e a aprovação da promoção de noviços a sacerdote. O cargo no conselho sacerdotal é vitalício, em caso de morte nomes são indicados pelos demais membros ao sumo-sacerdote que após escolher leva a aprovação do imperador.

O sacerdote-mor é o responsável por um templo em uma das cidades do Império Aktar. O sacerdote-mor tem que ser da oligarquia e cabe a ele captar noviços para a ordem, instruí-los e indicar ao conselho àqueles aptos para serem promovidos a sacerdote.

Os sacerdotes podem ser responsáveis por pequenos templos em aldeias ou vilas, auxiliar um sacerdote-mor numa das cidades do Império Aktar ou ainda errantes, responsáveis por levar a palavra do seu deus por toda a parte, sendo obrigado a ocasionalmente prestar contas de suas ações ao sacerdote mor de sua ordem.

Os noviços são os que estão estudando sob a supervisão direta de um sacerdote-mor. São recrutados pelos sacerdotes errantes ou ainda por um sacerdote-mor.

Principais Cidades e Locais de Interesse

O Império se divide em trinta províncias, cada uma delas administrada por um governador escolhido pelo Imperador dentre a oligarquia. Usualmente cada província corresponde a uma cidade e as vilas circundantes, com exceção de algumas províncias que também incluem Cidades-Estado Birsas vassalas.

As cidades originais do povo aktar são Aktar, Kaiseri, Astam, Ravandiz e Lagas. Sob o governo de Senaquerib essas cidades foram unificadas no Império Aktar que mais tarde fundou as cidades de Eridu, Haram, Sarnal , Katna, Druk, Korsam e Arafa. As demais cidades pertencentes ao Império foram conquistadas e são consideradas cidades-vassalas. As cidades de Erla, Alalch, Nim, Nipor, Husar, Gurum, Sialk, Harhar e as cidades-estado birsas vassalas (com a exceção de Gercham) possuem uma família real local submetida a um governador, as demais são diretamente administradas por governadores imperiais.

Províncias do Sudeste

As terras do sudeste do Império encontram-se em um deserto semi-árido e frio, onde a agricultura e pecuária dependem principalmente da irrigação e dos dutos termais criados pela magia magmática. A principal fonte de renda é a exportação de minérios de ferro e cobre. As cidades são as mais pobres e vivem sob a ameaça constante dos ataques dos povos bárbaros (humanos e bestiais) do Sul. As duras condições de vida criaram um povo forte, aguerrido e desconfiado e alguns dos governadores mais eficientes do Império.

Eridu

Eridu fica a margem do rio Nix, que é um afluente do rio Estil. O rio Nix ainda passa por Lagas e desemboca nos corredores de pedra dos montes Sorpiom. Eridu tem Haram ao sul e a norte Lagas, vive exclusivamente do rio Nix e sendo extremamente dependente da magia magmática.

Eridu nasceu da expansão promovida por Senaquerib após a chegada dos anões Crinsom. Graças à magia magmática foi possível criar dutos de irrigação a partir do rio Nix passando por debaixo da cidade, permitindo que a terra seja fertilizada. Com a fertilização da terra foi possível que os primeiros habitantes se fixassem aí. Do rio Nix, Eridu tem sua principal atividade econômica, a pesca; Eridu é famosa pela culinária marítima. A descoberta de minério de ferro e de cobre a nordeste de Eridu impulsionou o crescimento da cidade.

Da cidade de Eridu partiu a expedição que posteriormente deu origem a cidade de Haram, mais ao sul. Essa expedição entrou em contato com tribos de nômades do deserto do sul e tribos de bestiais extremamente hostis. A partir daí conflitos incessantes nasceram. Tais ataques tinham o objetivo de sufocar as duas cidades e fazê-las morrer, mas Eridu e Haram têm sobrevivido até hoje.

Eridu é dependente da magia magmática, que mantém o clima da cidade estável e agradável. Sem a magia magmática as altas temperaturas e o clima seco dificultariam extremamente a sobrevivência na região.

A maioria da população se não trabalha numa das minas, trabalha com a pesca, sendo essas duas as principais atividades econômicas da cidade.

O transporte do minério de cobre e ferro é feito pelo rio Nix até Lagas e de lá parte em comboio para a capital Korsam.

O exército de Eridu embora não seja numeroso é bastante forte, é o exército que mais forneceu membros para a famosa Força Imperial e muitas vezes auxiliaram Haram contra os invasores. A fama do exército de Eridu se deve ao treinamento comandado por uma famosa família de oligarcas, famosos por serem hábeis estrategistas e habilidosos guerreiros. Naturais de Eridu, os Muhanad, família tradicional Oligarca que controla Eridu, se empenharam em criar em Eridu os melhores soldados do Império Aktar.

Boatos de que diamantes foram encontrados numa das minas de Eridu estão correndo pela cidade, mas por enquanto ninguém conseguiu encontrar um único diamante sequer. As autoridades locais estão preocupadas em saber quem espalhou esses boatos e com que intenção.

Haram

Haram fica entre os rios estil e nix e a sul de Eridu. Haram foi fundada por habitantes de Eridu e é comum famílias terem parentes numa cidade e na outra.

Haram possui dois lados distintos: a área norte é mais desértica e montanhosa, enquanto o lado sul pela proximidade com o rio estil tem o clima mais ameno e terras mais cultiváveis.

O lado sul é onde vivem os oligarcas e ricos de Haram, com belíssimas praias as margens do rio estil, todas elas com entrada restrita e controlada.

O lado norte é depende da magia magmática para manter o clima estável e facilitar o povoamento. Nas montanhas existem as minas de minério de cobre e de ferro. Aqui é onde se encontra a maior concentração de Crinsons, que são maioria desse lado da cidade. Frequentemente cometem abusos e o governador de Haram tem recebido diversas queixas contra eles. A população desse lado da cidade é composta na maioria de mineradores e de famílias pobres, reféns das arbitrariedades dos Crinsons.

O minério recolhido vai pelo rio estil até Susa e de lá para a capital Korsam. Os comerciantes de Haram vivem dos lucros do comércio dos minérios de ferro e cobre.

Haram sofre constantes investidas de tribos de bestiais, que quando capturados são escravizados pelos Crinsons e obrigados a trabalhar nas minas, sendo tratados com extrema crueldade, além de torturas e chicotadas.

O exército de Haram é composto por muitos anões Crinsons, que são temidos por sua crueldade e ferocidade em combate, além é claro do uso da magia magmática.

Lagas

A cidade de Lagas está situada ao norte de Eridu, tem os montes Sorpiom ao norte, a oeste a cidade de Druk e a leste o rio Nix. Localizada numa região de clima semi-árido, Lagas possui baixa umidade e pouco volume pluviométrico, com longos períodos de seca e chuvas ocasionais em alguns meses do ano.

Lagas na verdade é um entreposto comercial, pois os produtos vindos de Eridu são vendidos ali ou enviados a capital Korsam, também alimentos e viveres são levados pelo rio Nix para os fortes Aktar e Tânis. Por tudo isso em Lagas o comércio é a alma da cidade, são milhares de lojas que vendem os mais diversos produtos, é a cidade do Império com o maior número de representantes das guildas birsas negociando seus produtos.

Lagas faz parte das cidades originais do Império Aktar, mas inicialmente era apenas uma mera aldeia habitada e fundada por clãs de famílias menores e com menos prestígio. A proximidade do rio Nix atraiu os fundadores de Lagas que ali resolveram se estabelecer.

O principal obstáculo para a ocupação foram as constantes invasões de sorpions vindos dos montes que receberam esse nome, por ser berço de tais criaturas. Além de Lagas, Larsa e Susa sofrem com as investidas dessas criaturas. Anos de combate contra os sorpions criou em Lagas um povo preparado para a guerra a qualquer momento. Em Lagas o regimento de soldados muito jovens é o maior em todo o Império Aktar, também é grande o número de mulheres guerreiras. Tal corpo militar é extremamente útil para garantir as rotas comerciais e a segurança do povo, obviamente essa última com menos importância que a outra. Aventureiros são constantemente contratados para escoltar algum carregamento para Korsam ou para os fortes Aktar e Tânis. Por tudo isso, Lagas é a cidade ideal para quem está à procura de trabalho.

Forte Aktar

O interesse dos Imperadores nas terras a leste do muro levaram a construção do forte Aktar. Diversas expedições partem do forte Aktar com o objetivo de encontrar uma trilha segura pelo muro e chegar as terras a leste. Nenhuma expedição obteve sucesso ao que se sabe.

O forte serve também como defesa para uma possível invasão vinda do leste, pois diversas tribos de bestiais se estabeleceram aos pés do muro e vinham ameaçando invadir o Império Aktar com constantes ataques.

A segurança oferecida pelo forte fez nascer ao redor dele algumas aldeias de pescadores que vivem do rio estil. Tais aldeias veem sofrendo com abusos cometidos pelos soldados dos fortes que buscam nas aldeias diversão e mulheres e em muitas vezes se envolvem em brigas e mortes. O atual capitão do forte Aktar, Ferozkham, tem tido dificuldade para conter seus homens e por isso planeja para em breve, mais uma expedição até o muro ou um ataque as tribos de bestiais.

Forte Tânis

O forte Tânis foi contruído as margens do rio Meare, que deságua no lago Meare, as bordas do Muro.

A região ao sul do forte Tânis é uma tundra que apresenta invernos muito longos, com uma duração do dia muito curta, e com uma temperatura média entre -28ºC e -34ºC. Durante as longas horas de escuridão a neve que vai caindo acumula-se, devido aos fortes ventos nas regiões mais baixas, obrigando os animais a permanecerem junto ao solo e apenas a procurar comida para se manterem quentes. As quantidades de precipitação são muito pequenas (entre 15 e 25 cm, incluindo a neve derretida). Apesar da precipitação ser pequena, a Tundra apresenta um aspecto úmido e encharcado em virtude da evaporação ser muito lenta e da fraca drenagem do solo no verão.

É só no verão (quando temperatura não excede os 10ºC) que a camada superficial do solo descongela, mas a água não consegue se infiltrar pelas camadas inferiores. Formam-se então charcos e pequenos pântanos. Pelo dia ser de longa duração ocorre uma "explosão" de vida vegetal, o que permite que animais herbívoros sobrevivam. Estes por sua vez constituem o alimento de outros animais carnívoros, como os lobos. Existem também algumas aves como a coruja-das-neves.

Com o objetivo de atravessar as estepes vítreas e chegar as terras do leste que o forte Tânis foi construído, de lá partem as expedições nessa direção, atravessando a Tundra para poder chegar as estepes vítreas. Porém para se chegar as estepes vítreas, é necessário passar por uma área assolada por ferozes dragões de gelo, além de tribos de bestiais de pelo branco que vivem na tundra. Finalmente, chegando às estepes vítreas os perigos de lá fizeram com que nenhuma das expedições retornasse com notícias.

O caminho mais seguro para se chegar as estepes é pelo rio Meare e depois ir beirando o muro até chegar às estepes, porém os perigos ocultos no Muro têm dado cabo de todas as expedições que por ali se aventuraram.

Províncias do Sudoeste

As terras nessa região são mais diversificadas exigindo uma explanação mais detalhada:

Druk

Cidade localizada em região semi-árida, porém próxima aos rios Estil e Nix, o que facilita a irrigação. Druk tem ao norte Larsa e a leste Lagas. Com a chegada da noite o clima fica bem frio exigindo alguns dutos termais para equilibrar a temperatura.

Usando a magia magmática os Crinsons cavam túneis nas pedras usando a lava; por esses túneis eles passam gases naturais e água, tornando as terras bem mais férteis que no sudeste. Por isso, a atividade agrícola movimenta quase toda a economia de Druk e consequentemente Bismaral é a divindade de maior culto nessa cidade.

O poder destrutivo da magia magmática tornou também os ataques bárbaros bem menos frequentes. Os ataques de gigantes do deserto tem sido também cada vez menos frequentes, porém a vigilância é dura e ninguém se aproxima de Druk sem se identificar.

Druk foi uma das cidades construídas depois da chegada dos anões Crinsons e da magia magmática, por isso há uma grande incidência de Crinsons nessa cidade e também uma série de queixas sobre os abusos cometidos por eles, como: assassinatos, arruaças, brigas, violência... A milícia local tem tido bastante trabalho para controlar os ânimos. Tem se falado muito ultimamente numa rebelião com o objetivo de expulsar os Crinsons da cidade, mas a extrema dependência da magia magmática tem esfriado os ânimos dos mais exaltados.

Katna

Cidade fundada pelo Império, localizada em um verdadeiro paraíso perdido. Uma cordilheira de montanhas, as montanhas Atlam, protegem a cidade dos ventos do deserto criando uma região extremamente fértil entre as montanhas e o Mar Irant. O Mar Irant é extremamente piscoso e com poucas feras aquáticas e as montanhas provêem madeira que é exportada em grandes quantidades.

A cidade foi fundada depois da chegada dos anões Crinsons no Império Aktar. Os caminhos para se chegar a Katna são perigosos, pois são repletos de tribos nômades inimigas, bestiais e gigantes do deserto.

Katna é na verdade um balneário, uma cidade construída para o deleite dos ricos e poderosos, com grandes mansões e praias particulares. Barcos particulares enchem os portos de Katna. Mulheres deslumbrantes sonham ir para Katna e casar com um algum rico.

Os impostos de Katna são os mais caros com o objetivo de impedir que pobres e indigentes adquiram propriedade e morem em Katna. Os pobres são geralmente criados ou escravos dos senhores que moram em Katna ou que vão para lá para passar as férias; ou ainda os soldados que fazem a segurança de Katna e moram nos quartéis, a guarda é trocada periodicamente e ir fazer segurança em Katna também é o sonho de muitos soldados.

Os governadores de Katna não tem tido problemas internos e são geralmente homens de extrema confiança do Imperador e dos ricos que moram em Katna. O próprio Imperador tem uma mansão em Katna e para lá vai com sua corte quando quer relaxar e descansar. O Sumo-sacerdote Jéu também tem uma mansão em Katna, mas já algum tempo não tem aparecido ali, fato esse que tem gerado alguns comentários.

Efetivamente se não fossem os malditos pazuzus e os bestiais se esgueirando nas montanhas a cidade seria um paraíso completo.

Pista da cidade de Katna: A pista de Katna é uma cópia da pista de Korsam, mas em menor escala, podendo ter até 8 mil pagantes. Para os corredores que passam por esta pista é um ótimo preparativo para participar futuramente da pista de Korsam.

Sarnal

A cidade fica numa região desértica às margens da planície vulcânica de Vulcam onde jorros de lava e gêiseres esguicham para o alto. A cidade nasceu com o objetivo de canalizar a energia magmática gerada pelos gêiseres e através de dutos termais levadas as cidades vizinhas de: Druk, Lagas, Eridu e Haram.

A cidade é extremamente dependente de importações, pois a pobreza e a fome castigam o povo com frequência. O clima desértico tem impossibilitado qualquer tipo de produção e nem mesmo com a magia magmática tem se conseguido contornar esse problema. Os governadores de Sarnal não tem se interessado em investir no comércio e produção interna, pois despenderia grandes gastos para tornar tudo viável, por isso, comerciantes tem lucrado muito dinheiro levando produtos para Sarnal.

A cidade nasceu com o objetivo de canalizar a água e lava da planície Vulcam e através de dutos termais chegar até Druk. Por isso, Sarnal é a cidade do Império Aktar, cuja devoção a Tânis é a maior, aí se encontra uma grande estátua de 8 metros de altura aproximadamente feita de pedra.

O clima em Sarnal vive frequentemente em reboliço, relatos de rebeliões e revoltas são frequentes, por isso um batalhão da Força Imperial foi deslocado para Sarnal e tem mantido as coisas sob controle por ali.

Províncias do Leste

As províncias se dividem em duas regiões distintas.

A primeira se situa em territórios áridos e ainda frios, mas que são amenizados pela presença dos Lagos Azul e Cristol e pela energia magmática das planícies vulcânicas de Tanis e Islandi. Em Tanis e Islandi a lava esguicha para a superfície através de fendas no solo e gêiseres estão presentes nas suas regiões limítrofes. A pesca, agricultura e pecuária são importantes para a região.

Astam

Das cidades da região sudeste do Império Aktar, Astam é a mais privilegiada. Astam é protegida ao sul pelo forte Aktar, ao norte fica o lago Azul, a leste a planície Islandi e seus gêiseres, e a oeste o rio Chariz que mais ao norte se divide em dois: o Chadi e o Chadiia. Graças à magia magmática, os anões Crinsons conseguiram desviar uma parte do rio Chadi para o rio Jinam que corta a cidade de Astam ao meio.

Astam faz parte de uma das cidades originais do Império Aktar, atraídos à região pelo lago Azul. Os radicais banidos do antigo Império Híctio encontraram no lago Azul condições favoráveis. Após anos de conflitos com tribos de bestiais e bárbaros que foram expulsos da região, Kaiseri e Astam foram fundadas quase que ao mesmo tempo.

A leste de Astam na planicie Islandi encontra-se os gêiseres. Os gêiseres da região são formados por lavas que ao se encontram com lençóis de água subterrânea, nesse contato a água é aquecida e submetida à pressão da terra, jorra num poderoso jato e a temperatura da água chega a atingir 100°C. A água quente superaquece mais ainda o clima da região. Por anos esse foi o maior obstáculo para a colonização da região, mas com a chegada dos Crinsons e da magia magmática as coisas mudaram.

O rio Jinam e o aproveitamento da água gerada pelos gêiseres mudaram a cidade. Das cidades da região sudeste é a mais agrícola, abastecendo todas as cidades da região além dos fortes Aktar e Tanis. Por isso, Astam é a cidade onde o culto a Bismaral é o maior em todo o Império Aktar.

Os cavalos de Astam são os melhores do Império Aktar e consequentemente os melhores cavaleiros. Por meio de carruagens escoltadas por esses hábeis cavaleiros o carregamento de alimentos e levado para a região.

Das cidades da região, Astam é a que menos sofre com ataques de bárbaros, humanos ou bestiais, por causa da sua posição estratégica. Sendo protegida ao sul pelo forte Aktar e a leste pelos gêiseres. Ocasionalmente alguns ataques chegam do oeste, mas nada que preocupe.

Em Astam se encontra a belíssima Basílica de Bismaral. As festas da colheita em nome de Bismaral recebem ocasionalmente a visita do imperador ou do sumo-sacerdote.

Kaiseri

Kaiseri foi fundada ao sul de Aktar nas margens do lago azul, foi a segunda cidade do Império Aktar. Porém, ao contrário de Aktar a nobreza de Kaiseri não é tão altiva; casamentos de nobres com populares são mais frequentes do que em qualquer outra cidade do império Aktar. Por causa disso a nobreza de Kaiseri não é bem vista no restante do reino.

Assim, como Aktar, Kaiseri vive da pesca e do uso da magia magmática canalizada da planície vulcânica de Tânis. Em Kaiseri também está sediado um centro de estudo da magia magmática, chefiado por poderosos sacerdotes Crinsons de Tânis.

Kaiseri é uma cidade que já teve seu esplendor e beleza, mas a decadência é evidente, más administrações e governadores corruptos colaboraram para esse cenário. A nobreza de Kaiseri abandonaram há muito tempo os costumes da corte. O povo de Kaiseri é de todos o mais rude e sem instrução. De Kaiseri são oriundos os mais famosos gladiadores da arena imperial de Korsam.

A divindade mais cultuada de Kaiseri é Tânis, porém Tânis é cultuada de uma forma mais primitiva, selvagem, sensual bárbara. Os festejos de Tânis em Kaiseri são conhecidos como carnaval e atraem turistas de todo o Império em busca de diversão.

Aktar

Aktar foi outrora a capital do Império Aktar antes de Senaquerib transferi-la para Korsam. Foi a primeira cidade aktariana e cidade fundadora do Império e por isso todo o Império ganhou o nome dessa cidade: Império Aktar. Aí vivem as famílias oligárquicas mais tradicionais do império, portanto, é o centro de toda a intriga contrária ao imperador. Os habitantes mais antigos ainda se ressentem pelo fato da capital ter sido transferida para Korsam, mas como Senaquerib é tido como uma lenda entre os aktarianos ninguém decide fazer tal critica abertamente.

Os primeiros aktarianos fundaram seu futuro império numa região árida amenizada pelo lago Cristol. Portanto, a pesca foi a primeira atividade econômica dessa cidade. Posteriormente dutos de irrigação foram usados para fertilizar o solo para a agricultura e pecuária. Por isso, Bismaral é a divindade mais cultuada em Aktar.

Em Aktar está sediada um dos centros de estudo de magia magmática comandado por sacerdotes Crinsons, que aproveitam se dos gêiseres da planície vulcânica de Tânis para manipular o clima e controlar a fertilidade do solo. Sendo assim, Tânis é a segunda divindade mais cultuada em Aktar.

Aktar destaca-se por sua intensa vida cultural, aí estão sediados os principais centros de estudo, teatros e laboratórios de pesquisas transmutadora. Tudo isso faz de Aktar a segunda maior cidade do Império, perdendo apenas para a capital Korsam.

Os anfiteatros de Aktar são a principal atração da cidade, neles são representadas peças históricas, como a vida de Senaquerib e suas conquistas, os atores e bardos que compõe a compania de teatro de Aktar são muito bem pagos e entrar para essa compania é um privilégio disputado por todos os artistas e bardos do Império.

Os espetáculos de gladiadores não têm muito espaço em Aktar e são vistos como bárbaros e decadentes, mesmo assim algumas arenas existem e atraem a população mais simples da cidade, até mesmo alguns nobres costumam ir assistir ocultamente esses espetáculos.

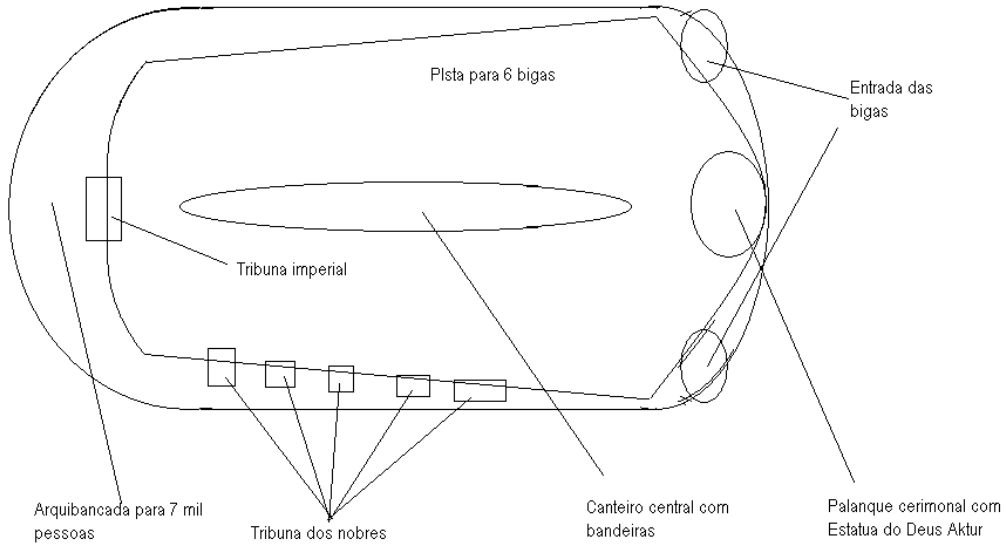
Aktar também possui um quarteirão inteiro destinado a prostituição. Os preços cobrados são altíssimos e, portanto, a área é frequentada por nobres e ricos comerciantes. Funciona também nesse quarteirão um mercado negro e tudo que se procura em termos de materiais e peças exóticas podem ser encontrado, obviamente por um preço muito acima da média.

Pista da cidade de Aktar: Foi à primeira pista a ser construída e goza de grande prestigio entre os corredores. As grandes histórias de famosos corredores e grandes disputas ainda fazem parte do imaginário popular e da fama deste hipódromo.

Após uma grande reforma com a ampliação de arquibancadas para 7 mil pessoas, as grandes arquibancadas de rocha, com detalhes em bronze e a grande escultura de Aktur são os destaques do evento.

A grande estátua do deus Aktur, feita em rocha e folheada a ouro, tem 12 metros de altura e grandes piras são mantidas acessas durante toda a corrida, queimando incenso. O vencedor recebe as bênçãos do sacerdote e a premiação do governador aos pés da estatua.

Um ritual que ser repete todas as vezes que iniciasse a corrida é a biga do governador indo a frente das demais em um desfile de apresentação e onde são lançadas flores e algumas moedas ao cortejo.



Ravandíz

Ravandiz é uma cidade portuária localizada entre o lago Cristol e o mar da Morte. Quando foi fundada Ravandiz era um povoado de pescadores que viviam da pesca, com o tempo as expedições pesqueiras dos aktarianos os fizeram ousar ir mais longe, porém, se depararam com as dificuldades naturais dessa costa.

Um pouco mais para o leste o mar da Morte acaba no mar de sargaços, onde as águas são sempre agitadas por enormes redemoinhos, cuja origem ninguém conhece. Nenhuma embarcação conseguiu vencer essas águas. Para o sul o mar da Morte leva para perigosos recifes, que já derrubaram diversos navios. E para o norte está a ilha do Rei-Feiticeiro Marm. Sendo assim, o Mar da Morte faz juz ao seu nome e encontrar o caminho para as terras a leste é missão quase impossível. No entanto, contatos e negociações com os birsos têm levado os aktarianos a almejarem a construção de uma poderosa nau, capaz de navegar entre o mar dos sargaços e os recifes, ou ainda costear a margem passando pelo estreito das serpentes. Mas ainda não foi construída uma embarcação capaz de vencer esses desafios e chegar com segurança as terras do leste.

Ravandiz vive da pesca tanto do mar da morte quanto do lago Cristol, a maioria de sua população é composta por pescadores. É intenso o comércio entre Ravandiz e Aktar pelo lago Cristol e a travessia marítima entre as duas cidades é feita com intensidade.

Do lado oposto do lago Cristol estão as montanhas sorpiom, reduto de sorpions e piratas que tem com alguma frequência atacado a cidade e as embarcações. Uma quadrilha de piratas que se esconde nessas montanhas é a principal causa de pânico entre os comerciantes que usam o lago Cristol como linha de comércio com Aktar.

Forte Malaz

É uma poderosa base militar composta por um porto de embarcações militares. O forte Malaz foi construído para deter as investidas dos Tessaldarianos ao império Aktar. Por isso, seu regimento militar é grande e poderoso, soldados transmutados compõem o exército que guarda esse forte. Vigias estão sempre em alerta, dia e noite, mas a muito tempo os Tessaldarianos não dão sinal de vida.

Devido a esse silêncio da parte dos Tessaldarianos, espiões têm sido enviados a Tessaldar para obter informações, mas nenhum deles retornou.

Para piorar a situação, sorpions tem atacado o forte pela montanha, aumentando o clima de preocupação e alerta.

A segunda região se situa nas férteis terras que se estendem pela região central do Império.

Larsa

Cidade localizada próximo à região central do Império Aktar, tem ao sul as cidades de Druk e Lagas e a leste as montanhas Sorpiom. O rio Estil rodeia a cidade e desemboca nas montanhas Sorpiom dividindo-se em três pequenos rios que entram pela região montanhosa. O maior problema de Larsa são os sorpions, que vivem nas montanhas que levaram o seu nome. Essas criaturas atacam com bastante frequência a cidade. Devido a isso, o contingente militar de Larsa é razoavelmente grande, a milícia local é muito bem equipada e preparada para reagir a qualquer sinal de ataque.

O rio Estil é que torna as terras de Larsa férteis e também é o principal meio de locomoção para as demais cidades. A cidade produz alimentos para exportação. A pecuária é outra fonte de economia forte da cidade.

Bismaral é a divindade mais cultuada em Larsa, e a festa de Bismaral é comemorada com bastante fervor e intensidade. Turista e devotos de Bismaral de todo o Império vão a Larsa para esses festejos.

Ramas

Cidade vizinha e irmã de Larsa, Ramas fica do outro lado do rio Estil, separadas apenas por uma ponte que liga as duas cidades. Assim como Larsa sofre com os ataques dos sorpions, porém em Ramas os ataques são mais frequentes, não se passa um único dia que um morador de Ramas desapareça nas garras dessas criaturas. Pedidos de ajuda têm sido enviados a capital, mas nenhuma resposta chegou. A cidade vive sob toque de recolher e a noite ninguém ousa sair de casa, muito menos viajar durante a noite.

Os governantes de Ramas descobriram um grande veio de metais preciosos nos Montes Sorpiom, porém com essas criaturas presente é impossível explorar tais minas. A notícia é mantida em segredo, mas mercenários contratados para caçar sorpions são contratados aos montes.

Assim, como Larsa a economia de Ramas é a pecuária e a agricultura para exportação. E os festejos em honra a Bismaral são realizados num ano em Ramas e em outro em Larsa a séculos.

Províncias do Oeste

Apesar de geograficamente distantes as três províncias ocupam regiões similares: Áreas férteis, próximas a um rio e circundadas por regiões áridas e desérticas. Como nas regiões centrais a agricultura e a pecuária são praticadas sem problemas e com um mínimo de irrigação. O clima mais ameno faz com que a energia magmática seja usada apenas como forma de defesa ou ataque.

Upak

Upak se encontra entre os lagos Sabri e Sabreem. Do lago Sabri parte um rio, que tem sua nascente no mar menor. Upak tem ao norte Isim e bem mais ao sul Sarnal , a leste Larsa e a oeste Erla. Upak é o portão de entrada para as províncias centrais do Império Aktar. Upak nasceu no final do reinado de Senaquerib, numa campanha expansão em direção a territórios ocupados por povos do deserto. Por causa dos dois lagos essa região é fértil e próspera.

A cidade de Upak é uma das cidades da província do Oeste que mais cresceu nos últimos anos. Administrada com zelo pelo governador Zelmir, suas atividades econômicas ao longo dos anos têm se diversificado, abandonando as grandes criações de camelo e ovelhas. Atualmente as plantações de tabaco, a indústria de vinho de palma e de granito tem movimentado a cidade.

Uma classe emergente tem dado lugar aos antigos criadores e criado um confronto entre as antigas e as novas aristocracias da cidade. Um dos produtos ainda muito procurados é o mel de Upak, considerados por muitos como medicinal e muito usado em várias das cidades da província central.

É também na cidade de Upak que podemos encontrar a Academia Imperial de Cavaleiros, de onde saem os melhores cavaleiros do império. Muitos membros da aristocracia trazem seus filhos para aprender com instrutores especializados na arte da montaria e do combate montado, pagando assim pequenas fortunas.

Erla

Erla assim como Upak foi uma conquista dentro de território dominado por povos do deserto no final do reinado de Senaquerib, crescendo e se desenvolvendo rapidamente nas décadas seguintes, porém à população local ainda mantêm seus velhos hábitos. Muitos consideram a cidade e toda a sua população estagnada no tempo e estes mesmos se orgulham disso, não adotando "modismos".

Erla se encontra junto ao lago Nisar e isso favoreceu uma agricultura de subsistência e a produção de especiarias que são vendidas em todo o Império. A pecuária também é outra economia bem ativa na cidade, graças aos campos fartos em volta do lago Nisar; as carnes de camelo e cabra defumados são exportados em grandes caravanas atendendo um mercado crescente.

Mas esta estagnação tem seu preço. O governador Arclos tem percebido que pouco a pouco a população vem diminuindo, os jovens têm buscado melhores oportunidades fora da cidade. Muitos destes ingressam como caçadores de escravos para pagar sua passagem para fora da cidade e depois buscam outras profissões.

Um dos pontos "turísticos" mais frequentados nesta cidade são os bares, onde são vendidas as melhores cervejas do Império.

Alalch

Alalch nasceu como as outras cidades dessa província e faz fronteira com a cidade Birsa de Orim. É banhada pelo rio Esperança que nasce no Mar Menor e desemboca ao sul no lago da esperança.

Nos últimos anos tem estado em paz, mas num passado recente sofreu inúmeros ataques dos birsos de Orim. Tais ataques levaram a construção do forte Elbist mais ao sul, desde então os ataques diminuíram, mas o clima de alerta é constante nessa cidade, principalmente depois que o forte Elbist tem perdido grande parte do seu poderio militar.

Alalch é como dizem a cidade celeiro das províncias do oeste. Sua produção ano após ano tem crescido e abastecido cidades distantes, engordado os cofres da cidade. O governador Gioser tem sofrido duras críticas a sua administração por parte dos grandes produtores que desejam menores taxas para seus produtos.

Contrariando interesses locais, o governador tem financiado e incentivado uma florescente indústria de cerâmica, o que tem levado a um aumento no descontentamento dos poderosos agricultores locais. O que poucos sabem é que a indústria é na verdade da família do governador Gioser.

Uma pequena criação de cavalos também existe na cidade para atender as necessidades do Forte Elbist.

Forte Elbíst

O forte Elbist está localizado próximo ao lago da Esperança, contudo este é um sentimento cada vez menor para aqueles que habitam esta região. Quando foi construído, o forte tinha a finalidade de proteger a fronteira oeste do reino de ataques de saqueadores e de futuras incursões do povo do deserto e birsos.

O forte teve no princípio dias de glória e conseguiu afastar os ataques com sucesso, mas ultimamente, as fronteiras têm sido assoladas por saqueadores do povo do deserto e pequenas patrulhas têm avistado uma crescente movimentação destes pela fronteira. Algo que tem tirado o sono do general Zilu, que tanto tem tentado mudar a situação.

O grande problema tem sido a apatia dos comandantes que vêem o local como o final do Império e um posto sem importância. O sentimento tem sido expressado pela população local que vive suas miseraveis vidas dia após dia e vêem seus jovens tentar carreira na única profissão rentável, a de gladiador.

Um contraste entre a insignificância do local com a importância de uma das cinco mais prestigiadas Escolas de Gladiadores do Império. Na cidade de Korsam a Escola de Gladiadores de Elbist é vista como uma das mais poderosas em que os melhores gladiadores são formados.

A escola foi fundada por Selgas, um ex-escravo que como gladiador conseguiu a liberdade e a glória, vindo a criar a escola após sua aposentadoria. Selgas era conhecido como o Leão de Prata e seu busto se encontra entre os maiores gladiadores, logo na entrada da arena de Korsam.

Províncias Centrais

Essa região é considerada o celeiro do Império. O clima ameno e a abundância de rios e lagos criaram uma região extremamente fértil onde se concentra a agricultura e a pecuária do Império. Os excedentes da produção dessa região são exportados para as demais províncias do Império e as Cidades-Estado Birsas. Como essa região fica no cerne do Império as ameaças de invasão são mínimas e as sublevações ocorrem com menor frequência e há uma relativa tranquilidade, o que leva a uma grande atividade comercial, artística, política e religiosa. Pode-se dizer que essa região é o celeiro e o coração do Império, motivo pelo qual nela foi construída a nova capital do Império: Korsam. As únicas ameaças ocorrem nos Montes Sorpions, onde vivem os homens-escorpião que têm o hábito de incluir os humanos em suas refeições, e nos Montes Kavadiz, onde vivem rebeldes originários das cidades conquistadas que fazem guerrilha contra mineradores, lenhadores e caravanas do Império.

Korsam

É a capital do Império Aktar, construída para ser a maravilha de todo o Império sendo a maior cidade e a mais populosa. Logo na entrada uma gigantesca estátua de Senaquerib, de cerca de 9 metros, saúda os visitantes, entre as pernas dessa magnífica estátua estão os portões de entrada da cidade, ambos construídos em pedra polida e decorado com gemas preciosas.

Korsam está dividida em duas partes: a cidade alta e a cidade baixa. A cidade baixa fica aos pés de uma colina, enquanto a cidade alta fica no topo da colina. As duas partes são separadas por uma muralha e uma única avenida é o caminho entre as duas partes da cidade. Uma outra muralha protege a cidade da parte externa. As duas muralhas são exemplo de construção e segurança, dotadas de maquinas de combate, fabulosos arqueiros e soldados transmutados.

A cidade alta é onde está a sede do Império, o palácio Imperial; o Zigurat, o templo onde são cultuados os deuses do Império Aktar, onde é celebrado o grande pacto e onde são coroados os imperadores; a magnífica arena de gladiadores, a maior de todo o Império Aktar; a pista de corrida e a sede principal de estudo e pesquisa da magia transmutadora.

Cidade alta fica no topo de uma colina, cuja avenida que leva a sua entrada é a parte da subida menos acentuada. Uma poderosa muralha protege a cidade alta e qualquer um que deseje entrar na cidade alta deve se identificar aos guardas do portão principal. Na cidade alta toda oligarquia de todo o Império possui residência mesmo que ocasional, membros do povo só são admitidos como servos e empregados ou ainda fornecedores, ninguém que não seja nobre pode residir na cidade alta.

No ponto central da cidade alta está o Zigurat, um templo em forma piramidal, com o topo achatado, uma escadaria leva a sua entrada principal e logo na entrada, onde o novo imperador é apresentado ao povo, por ocasião de sua coroação. Na parte interna um altar localizado no local central é circundado por bancos, nesse altar é apresentada a vítima para o grande pacto, dali ela é levada para um local

reservado, cuja entrada é subterrânea, aos pés do altar e dali a nova anã Crinsom sai para ser entregue ao seu novo povo.

Na parte mais alta da colina fica o palácio imperial. O palácio Imperial tem o formato hexagonal e é dividido em quatro alas. A primeira ala, na parte leste do hexágono, é onde fica o salão de audiência do Imperador, onde ele recebe os que pedem para vê-lo, não é preciso dizer que o visitante tem que passar por uma grande burocracia antes de ver o Imperador. A segunda ala, na parte oeste do hexágono, é onde fica a residência imperial, poucos são os que ali entraram e viram seu luxo e esplendor, a residência imperial leva a um magnífico jardim e mais além do jardim um salão mortuário, onde são sepultados os imperadores, ali está a sepultura de Senaquerib, local onde todos os imperadores vão rezar pedindo a ajuda desse imperador considerado santo pelos akturianos. A terceira ala, na parte sul do palácio, é a entrada do palácio, aqui ficam os escritórios e toda a parte burocrática do Império Aktar. A quarta ala, ao norte do palácio, é o escritório da guarda pessoal do Imperador – a Força Imperial. Atrás dessa ala está o quartel da Força Imperial.

A Força Imperial merece uma atenção especial. A Força Imperial foi criada pelo atual imperador Assur, juntamente com alguns dos seus principais generais para ser a elite do exército aktariano. Para ingressar na Força Imperial o candidato deve ter participado de algum combate ou campanha militar vitoriosa para o Império Aktar, ter se destacado nesse combate e ser indicado por um superior na hierarquia militar. Uma vez tendo ingressado na Força Imperial o candidato é treinado em técnica de combate que somente são conhecidas por essa guarda, tendo por instrutores os mais renomados guerreiros de todo o Império Aktar. Nenhuma tropa ou exército está autorizado a entrar na cidade alta, somente a Força Imperial, por isso cabe a ela toda a defesa da cidade alta e o seu policiamento. A autoridade máxima da Força Imperial é o imperador Assur, o segundo no comando é o general Tiuz, filho de Assur. Tiuz comanda a Força por meio dos seus oficiais, cada oficial é responsável por um grupo de cem soldados e por fim cada unidade, composta por dez soldados, tem um sargento no comando. O uniforme negro e com a capa vermelha é conhecido em todo Império, qualquer soldado sonha em fazer parte dessa elite de guerra, enquanto as mulheres sonham em se casar com um nobre ou um soldado da Força Imperial, se o pretendente for as duas coisas melhor ainda. Cada membro da Força Imperial tem 3 meses de licença, durante esse tempo os soldados costumam viajar para as suas terras natais ou buscar aventuras por conta própria.

Na parte oeste da cidade alta, num lugar afastado e de acesso restrito ao Imperador, fica a sede do Colégio de Magia transmutadora. O interior é desconhecido de todos, pois ninguém pode chegar perto, somente o Imperador e a elite dos magos do Império Aktar. Sabe-se, porém, que fica nesse local o quartel dos soldados transmutados, capazes de colocar medo até mesmo na Força Imperial.

Na parte leste da cidade alta ficam a grande arena dos gladiadores e a magnífica pista de corrida de cavalos, é o único local da cidade onde pessoas que não são da oligarquia tem acesso, desde que é claro, paguem os ingressos e o apresentem na entrada da cidade alta.

A cidade baixa é a parte mais simples de Korsam, porém não menos deslumbrante. Nessa parte existem praças públicas, ruas pavimentadas e estabelecimentos comerciais. A cidade baixa é dividida em zonas. Sendo os blocos mais conhecidos o de comerciantes, onde mercadores de todos os lugares comercializam seus produtos em feiras permanentes. A zona de prostituição, onde se encontram tabernas, cortesãs e escravos sexuais de todas as raças e tipos e a área reservada para arenas de gladiadores e corridas de cavalos.

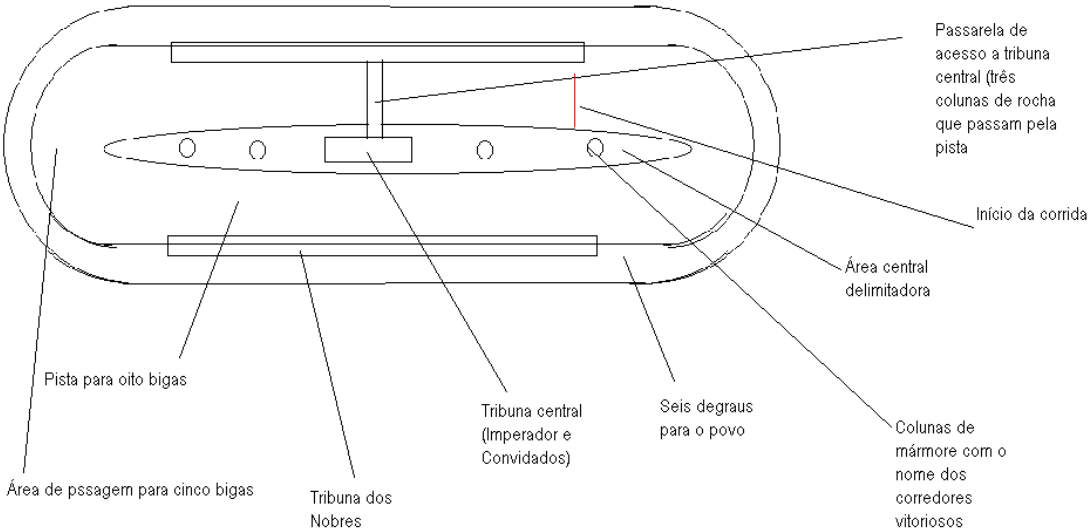
Pista da cidade de Korsan: É a mais bela das pistas de corrida de todo o império. Construída em mármore vermelho, o grande hipódromo de Korsam é uma monstruosa estrutura com arquibancadas de seis degraus, com capacidade para 12 mil pagantes.

As tribunas dos nobres, um total de doze de cada lado permite uma visão privilegiada do evento.

A grande inovação da pista é a construção do palanque central ligado por uma ponte vinda da estrutura oeste da edificação, o que permite o acesso do imperador e seus convidados para assistir o evento no centro do espetáculo.

A ponte de acesso à tribuna central tem três pernas que se apóiam na pista de corrida permitindo a passagem de quadro bigas simultaneamente. Está dificuldade a mais eleva o perigo e a adrenalina, sendo um local de vários acidentes fatais.

Outro destaque importante são as quatro colunas centrais feitas em mármore negro com o nome dos vencedores dos campeonatos passados.



Isím

Isim tem ao sul a cidade de Upak, a norte Sirpar e nasceu as margens do lago Mistar durante o processo de expansão do reinado de Senaquerib para o centro do Império.

É conhecida como a cidade das cores e dos tecidos. Grandes caravanas entram e saem pelos portões da cidade levando toneladas de tecidos diariamente para as demais cidades do império. Para atender a crescente demanda de matéria-prima, enormes criações de ovelhas e extensas plantações de algodão se estendem aos arredores da cidade.

O governador Sirpal, irmão caçula de Assur, tem enfrentado grandes problemas quanto à ação de ladrões que cada vez mais ousados tem roubado cada vez mais ovelhas no campo. O que tem causado grandes prejuízos aos criadores locais.

Outras atividades econômicas locais são as criações de moluscos e a pesca no lago Mistar, as minas de sal gema ao norte e produção de tabaco.

A maior estrutura local é o Palácio dos Tecidos, uma edificação construída pelo governo para concentrar as compras e vendas de tecidos locais garantindo assim a fiscalização e a cobrança de impostos das mercadorias negociadas, além de garantir o monopólio de grandes grupos de tecelãos.

Susa

Susa se encontra aos pés dos montes Sorpions, tem ao norte a cidade de Arafa e a oeste a cidade de Sipar.

A cidade se destaca entre as demais cidades não somente pela grande produção agrícola, mas pela Escola de Bigas nacionalmente conhecida. Dela saíram nos últimos dez anos, cinco dos grandes ganhadores das corridas nacionais em Korsam.

Recentemente foi construído o grande hipódromo de Susa, pelo governador Ludiel. Um empreendimento audacioso que tem como objetivo sediar grandes corridas e atrair não somente um público, mas apostadores de todo o império.

O comércio local já tem sentido a diferença com o aumento das vendas e o governo um substancial aumento na arrecadação, mas longe ainda de fechar as antigas dividas feitas para construção do hipódromo. Já para os jovens locais é mais uma opção de ganhar a vida ou de conseguir alcançar a riqueza e o prestigio como vencedores das corridas de bigas.

O grande problema de Susa tem sido os constantes ataques de sorpions que vivem nos montes, o que tem preocupado seriamente o governo, pois tais ataques têm impedido arrecadação suficiente para pagar as dívidas adquiridas com a construção do hipódromo.

Sípar

Sipar é considerada cidade satélite da capital Korsam, ficando alguns quilômetros ao sul da capital. Tem ao sul Isim e a leste Susa.

A cidade nada mais é do que um grande celeiro, uma cidade produtora dos mais diversos alimentos em que a tranquilidade e a monotonia do dia a dia só são quebradas quando grandes caravanas chegam para comprar os alimentos no final de cada estação de colheita.

No rio que passa próximo da cidade pode-se encontrar alguns pequenos barcos que passam a tarde a trazer pescado para as feiras de peixes nas margens do rio e a vinda das grandes balsas de transporte que levam os alimentos para Korsam.

No mercado central, o cheiro de café e especiarias preenche o ar e grandes negócios são feitos em mesas servidas com o café recém colhido. Tâmaras e figos estão presentes em todas as lojas e largamente consumidos pela população local.

Arbetes

A cidade que se encontra as margens do lago que lhe deu o nome é mais uma das cidades celeiro existente no Império, mas ao contrário das demais é povoada em sua grande maioria por antigos soldados leais ao Império Aktar. Desde a sua fundação, os antigos reis presenteavam soldados com terras próximas após longos anos de serviço, para que pudessem voltar às origens e aproveitar a aposentadoria, assim nasceu Arbetes, ao norte de Korsam, tendo ao norte os montes Kavadiz.

A cidade de Arbetes é conhecida pela sua tranquilidade, pelos bordeis, bebedeiras e cânticos de guerra. Muitos daqueles que frequentam a noite nunca escapam das histórias de guerras passadas contadas por veteranos e as "brigas" entre antigas legiões rivais que sempre acabam em mais cerveja.

A tranquilidade só é quebrada pelos ataques de sorpions vindos dos montes Kavadiz; tais ataques já exigiram a intervenção direta do Imperador Assur e sua poderosa guarda pessoal, a Força Imperial, mas como isso já faz dois anos e desde então os sorpions não deram mais as caras e a ação firme do governador Emat tem ajudado a manter a tranquilidade em Arbetes.

Mas em meio a este clima de tranquilidade e nostalgia, surgem boatos de uma sociedade secreta de assassinos leais ao Imperador que o servem em missões especiais. Estes seriam conhecidos como os Majarudins, os assassinos das sombras. Boato ou não sempre que algum, dos tranquilos membros desta cidade faz uma viajem para ver um parente distante, altas autoridades costumam morrem em "acidentes" trágicos.

Kíchí

Kichi é outra cidade satélite da capital Korsam, localizada a oeste da capital do Império Aktar.

Aqueles que vêm pela primeira vez à cidade de Kichi são surpreendidos pela imagem de extensos campos de cereais que cercam a cidade. Uma das grandes cidades celeiros do Império e responsável por aproximadamente 70% de todo o cereal comprado por outras cidades do Império.

Para o governador Irnicius tudo está na mais perfeita ordem. A população apesar de não ter grandes posses jamais passou fome e a criminalidade se resume em alguns míseros ladrões de galinhas.

Outros produtos muito comercializados para as demais cidades centrais é o mel de figo, o peixe seco, a carne de caça e possuem ainda algumas criações de cavalos de carga, considerados os melhores do Império.

Mív

Miv está localizada aos pés dos montes Kavadiz tendo a cidade de Nipor ao sul. Miv, das cidades do centro do Império sempre foi a mais problemática. Primeiro pelas constantes investidas dos sorpions e depois por uma tentativa de independência impetrada pela oligarquia local.

As noites tem sido um grande perigo para os moradores da cidade de Miv, em que ataques de sorpions tem causado o desaparecimento de vários de seus moradores. As autoridades locais têm tentado dar fim a esta situação, mas pouco conseguiu até o momento, mesmo os mercenários mais capazes se viram incapazes de conter os ataques e não foram poucos que perderam suas vidas nesta difícil tarefa. A cidade chegou a desfrutar de algum tempo de paz graças a intervenção do Imperador Assur, mas os sorpions retornaram tendo passado dois anos.

Também, a cerca de dois anos a Oligarquia local tentou juntamente com Nipor e Hancham ficarem independente do Império Aktar, mas Assur mostrou toda a sua habilidade militar, derrotou e humilhou a Oligarquia local. Muitos foram os mortos, diversos presos e outros tantos exilados. O clima é tenso e em represália, a capital Korsam tem se recusado a enviar auxílio contra os ataques dos sorpions.

Grande produtora agrícola a economia da cidade se baseia na venda destes mesmos produtos, assim como do pescado, de algumas criações de camelos, cabras e ovelhas e por fim da madeira retirada do Monte Kavadiz. Uma pequena produção têxtil atende somente a região em especial as famílias dos agricultores locais.

Nípor

Localizada entre dois grandes produtores agrícolas, Miv ao norte e Kichi ao sul, a cidade de Nipor no passado se viu a beira da falência. Apesar de a região ser considerada fértil, as grandes produções de seus vizinhos não permitiam um preço razoável das sementes produzidas e muitos foram os que não conseguiam pagar suas dividas e serem levados como escravos.

A saída encontrada pela população foi se especializar em um mercado mais seleto. Antigas plantações de cereais deram lugar a pomares e vinhedos. O vinho que através dos anos adquiriu uma qualidade superior, ao ponto de se tornar cobiçado pela aristocracia das cidades do Império.

Outra especialização encontrada foi à produção de armas. As armas produzidas passaram não somente possuir uma qualidade superior, sendo que dificilmente perdem o fio de sua lâmina ou quebram, mas também se tornaram belas e ricamente adornadas. Uma obra-prima feita por mestres ferreiros que permite generais e comandantes ricos, assim como aos nobres, acrescentar beleza e status a arte de matar.

Tudo isso fez a Oligarquia local se associar a Miv e Hancham numa campanha de independência. A tentativa fracassou peremptoriamente e toda produção de vinho e de armas tem sido especialmente controladas por emissários do Imperador Assur.

Apesar de tudo, muitos dos moradores consideram a cidade um bom lugar para se morar, mas quando o Sol se põe na região todos se recolhem indo para suas casas e a cidade é tomada pelo silêncio quase absoluto. Vez ou outra se ouve o grito de um infeliz que não teve muita sorte ao sair durante a noite.

Gurum

Para muitos, a cidade de Gurum, localizada a oeste de Kichi e a norte de Isintir, é somente mais uma cidade agrícola entre tantas que existem na província Central, o que não deixa de ser uma grande verdade. A cidade conta somente como uma grande produtora de alimentos que são distribuídos às demais cidades do império.

Sem importância estratégica ou grande produtora seja do que for, é desconhecida por muitos. Algo que o atual governador Ojam vem tentando desesperadamente mudar. Loucura ou não, ano após ano Ojam

busca idéias mesmo as mais mirabolantes para atrair riqueza e importância a sua cidade, chegando ao ponto de se tornar motivo de chacota entre os seus pares.

Os impostos arrecadados com o comércio de chumbo e de prata vêm financiando as extravagâncias do governador.

Sialk

Sialk se localiza a oeste de Gurum e faz fronteira com as cidades birsas vassalas ao Império Aktar. De Sialk partiram as expedições militares que derrotaram os birsos durante o reinado de Arsupnípal, que a propósito é natural desta cidade sendo o orgulho dos seus habitantes. Na praça principal está uma estátua em bronze de Arsupnípal.

Vinho de palma e rebanhos é no que se resume a cidade de Sialk. Um dos maiores rebanhos do Império se encontram nesta região e sua carne defumada ou salgada é exportada para todos os quatro cantos do território.

Assim como outros governadores, Hilber tem administrado a cidade de Sialk com austeridade e muito trabalho. Apesar dos problemas anos atrás de doenças que mataram quase 1/3 do rebanho, a cidade ainda possui um número considerável de animais.

Uma das formas encontradas por Hilber de aumentar a arrecadação foi incentivar a produção de artigos de couro para cavaleiros e a fabricação de celas, algo considerado até então uma raridade entre os cavaleiros da região.

Províncias do Nordeste

Essa região é semi-árida e com um clima mais quente que as demais. Tepes e Arafa com a presença de rios e Hisar com a proximidade de um lago para irrigar as colheitas. A cidade de Hisar é continuamente atacada pelos rebeldes de Kavadiz (que costumam sabotar os dutos de irrigação) e algumas tribos do Povo do Deserto, tendo sido saqueada já duas vezes. Muitos dizem que a queda da cidade é apenas uma questão de tempo e Tepes teme ser a próxima.

Hisar

Hisar e Tepes nasceram no final do governo de Senaquerib com o objetivo de explorar a baía de Tessaldar, obstruir o comércio dos povos do deserto com os Tessaldarianos e possibilitar incursões de caçadores de escravos Crinsons. Hisar veio primeiro e Tepes nasceu depois, quando Senaquerib já havia morrido.

Porém, Hisar se encontra geograficamente isolada do restante do Império e a única ajuda é Tepes, tanto militarmente quando comercialmente. Os anões Crinsons construíram dutos de irrigação a partir da baía de Tessaldar para favorecer a agricultura, mas esses dutos tem sido alvo de ataques.

A produção agrícola é somente para consumo interno, mas os campos têm sido atacados por tribos de povos do deserto. Tepes há muito tempo deixou de enviar ajuda e o isolamento tem feito muitos migrarem da cidade e os que ficam vivem apavorados.

Todavia, todos esses eventos não têm afastado os caçadores de escravos Crinsons que chegam aos montes para fazer suas investidas as províncias bestiais ao norte da Península de Tessaldar. Sendo assim, os Crinsons são a última esperança de Hisar, pois se Hisar cair ficará muito mais difícil caçar os bestiais.

O governador de Hisar, Faraj tem sido visto negociando auxílio dos Crinsons, que tem aumentado em número nessa cidade.

Tepes

Mais do que uma importância econômica a cidade de Tepes tem uma importância estratégica. Sua localização foi previamente escolhida para povoamento e obstrução das rotas de bestiais que usavam a região para se comunicar com seu povo na Península de Tessaldar.

Com a finalização da construção dos estaleiros e do porto, o Império pretende ao final de dois anos terem uma das maiores esquadras na baía de Tessaldar, iniciando assim uma nova era de conquistas marítimas.

Apesar dos confrontos com rebeldes e bestiais no Monte Kavadiz o projeto está seguindo conforme o planejado e a cidade têm se desenvolvido rapidamente, cresce a cada novo ano. As minas de pedra assim como as madeireiras trabalham a todo vapor contratando cada vez mais homens para os projetos e para aqueles que se preocupam com o futuro, sabe-se que novos marinheiros serão necessários para singrar os mares e trabalho jamais faltará.

O crescimento da cidade tem gerado problemas mais graves como aumento da criminalidade local e saques, o que é repreendido de forma dura e enérgica pelo governante Selcora. Seu nome foi escolhido entre dezenas de outros candidatos para governar a cidade, visto ser um homem de palavra e determinação acima de toda a prova. Selcora assumiu o governo prometendo evitar que Tepes caia nas mãos dos rebeldes dos montes Kavadiz.

Os inimigos da cidade têm percebido o quanto será difícil à tarefa de combater as forças e a determinação do governante da cidade.

Arafa

Arafa fica a leste da capital Korsam, na parte sul da baía de Tessaldar. Quando foi construída inicialmente, a cidade tinha não somente a função de colonização de novas terras, mas também garantir proteção contra forças vindas do leste, principalmente do Mar de Tessaldar. A grande fortaleza que se encontra no meio da cidade é uma estrutura imponente e que permite aos vigias observar a região.

Várias torres de observação foram instaladas próximas ao litoral e que se comunicam duas vezes ao dia através de pombos-correio com a cidade de Arafa.

Desde então a cidade tem vivido em relativa calma, produzindo uma colheita modesta com uso da irrigação permitida pela magia magmática e de pequenas criações de cabras.

Mas foi a recente descoberta de ruínas que trouxe novamente a vida à cidade de Arafa. Pesquisadores designados pelo imperador têm tentado descobrir o que são as ruínas, em especial uma antiga estrutura que se encontrava soterrada por toneladas de pedras e areia.

Descoberta acidentalmente por agricultores locais, a região tem se tornado alvo de pesquisa principalmente depois que animais enlouqueceram atacando seus donos e várias plantas próximas ao local da escavação têm adquirido alterações de sua forma, muitas passando a se tornarem carnívoras.

Províncias do Noroeste

Essa região contém diversas cidades-vassalas, incluindo cidades-vassalas Birsas, consequentemente é raro o ano em que não eclode uma sublevação em pelo menos uma das cidades. A região é com certeza a mais violenta sendo infestada por bandidos, bandos de rebeldes e criaturas. O clima varia do semi-árido ao desértico e a irrigação é essencial para a sobrevivência, a magia magmática é usada apenas para fins militares. O povo dessa região é consequentemente resistente e aguerrido, os melhores guerreiros do Império costumam vir dessa região e só encontram rivais nos guerreiros das províncias do Sudeste. Os Montes do Destino são ricos em madeira, ferro e, dizem as lendas, ouro, mas são dominados pelos bestiais que, auxiliados por rebeldes, repelem violentamente qualquer tentativa de colonização ou exploração. A guerra de guerrilha atrapalha os exércitos imperiais que são impedidos de usar seus carros e máquinas de guerra pelo terreno rochoso e íngreme. Campanhas demoradas costumam enfrentar sublevações de cidades-vassalas pela retaguarda.

Isíntir

Isintir fica na planície de Tânis, próximo aos gêiseres, tendo ao sul Erla e a norte Gurum. Isintir é a cidade desta província com maior quantidade de Crinsons, isso se deve à manipulação da magia magmática dos gêiseres da planície de Tânis. Em Isintir a magia magmática é usada unicamente para o combate e graças a ela as cidades birsas caíram nas mãos do Império Aktar com facilidade.

O rio que banha Isintir possibilita a fertilização do solo e a agricultura para comércio interno, por isso dentre as cidades do noroeste, Isintir é a que apresenta melhor condição econômica. Graças as suas minas de ferro e a próspera agricultura e tabaco a cidade vem atraindo pessoas de todos os cantos do Império. Sua expansão tem sido marcada por violência contra a população pobre que vêm em busca de oportunidades, apesar de serem tão necessários como mão-de-obra barata.

Uma economia em ascensão, uma aristocracia cruel e a busca por melhores condições de vida se somaram criando a condição ideal para os jogos sangrentos nas arenas particulares. Dizem as más línguas, que o governador Enric não tem conseguido coibir estes jogos não legalizados, por estes serem patrocinados por um Crinsom importante.

Nestas lutas ilegais são formas grotescas de diversão onde luta entre anões, combate entre grávidas, cegos e mutilados são comuns. Uma das personalidades mais conhecidas deste circo de horrores é Gronder, um humano com 2 metros de altura e que tem no lugar das mãos duas grandes lâminas de machado.

Ele costuma lutar na arena especial conhecida como "A Jaula", despedaçando homens, mulheres ou animais que entrem na arena. Algo somente visto por um seleto grupo de pagantes em um lugar secreto dentro da cidade.

Oscamad

Oscamad se encontra as margens do Mar Menor, tendo ao norte Nodis e a oeste Alalch.

A cidade-estado de Oscamad foi fundada pelos birsos com a pretensão de favorecer o comércio com as tribos do Deserto do Sul e permitir futuros crescimentos pela região. Grandes obras foram feitas na paisagem com a construção de valas de irrigação e grandes jardins.

As atividades econômicas locais destinam-se a criação de animais como cavalos e camelos, além de uma agricultura e produção de vinhos de boa qualidade.

A disputa entre sacerdotes e a guilda birsa de magia foi uma das causas para a queda da cidade diante do Império Aktar, comandados por Arsupnípal. A família Real local é extremamente submissa ao poder do Império, porém a guilda tem incentivados constantes revoltas. Numa delas o antigo Imperador Sarkom foi derrotado e até hoje essa derrota é comemorada secretamente pelos moradores de Oscamad.

Nodís

Localizada em uma região muito próxima entre as cidades-estado de Olb e de Oscamad, a cidade-estado de Nodis passou a ser ofuscada pelo brilho das outras. A proximidade com as fontes termais da região conhecida como Tanis Oeste, permitiu o desenvolvimento de atividades de uma indústria de tecidos.

Grandes pátios externos com imensas piscinas de tingimento se espalham pela cidade. Das casas mais altas se podem ver dezenas de cores pontilhadas pela cidade e o cheiro das tintas e do tecido tratado. A arte do trabalho com tecidos é um conhecimento de poucos privilegiados. Mantidos em segredo absoluto, mestres na arte do tingimento têm criado os mais lindos tecidos e o mais importante para os mais diversos públicos.

Tecidos tão finos e belos que rivalizam com a beleza e a exclusividade dos produzidos pelos povos do deserto. Mas para alcançar padrões tão altos são necessários investimentos em matéria-prima de boa qualidade e pessoal capaz.

A cidade-estado conta com a famosa Escola de Tecelagem de Nodis, de onde saem os mais hábeis tecelãos. Reconhecidos pela sua perícia e capacidade de produzir os mais belos tecidos, são disputados por várias cidades do Império e dos Dictineos.

A cidade tem ainda uma grande criação de ovelhas que fica encarregada de abastecer suas tecelagens. A compra de produtos para o tingimento dos tecidos é feito nas cidades-estado de Arad e de Trial.

Os lucros da produção que escapam aos impostos imperiais, têm financiado os rebeldes e a luta por libertação. Na última tentativa o próprio Assur em pessoa teve que interferir.

Olb

A cidade-estado de Olb é uma típica cidade costeira com suas atividades básicas voltadas para o mar ao norte de Nodis. Conta com uma importante frota pesqueira e a coleta das grandes ostras que movimentam um importante mercado de pérolas.

Os artífices especializados em trabalhos com pérolas fazem os mais belos brincos e colares. Entre os médicos do império tem sido propagada a idéia de que o consumo do pó de pérolas permite uma beleza mais duradoura, o que tem aumentado a procura de comerciantes na cidade.

O templo dos deuses feito em pedra e adornado em prata é um dos mais belos e ricos da cidade, sendo ponto de peregrinação para muitos fieis no passado.

Olb também é outro dos principais centros de ação dos rebeldes e o patrulhamento dos soldados Imperiais tem sido cada vez mais frequente.

Ugarít

A cidade-estado de Ugarit, situada na ilha de Itlam no Mar Menor, no passado assumiu o posto de centro administrativo da costa leste do continente, tornando ponto de parada para todos os que desejavam ingressar nas cidades que estavam sendo construídas.

Por ser um centro administrativo, em toda a sua história nenhuma outra atividade econômica foi desenvolvida. Mesmo as atividades básicas foram quase insignificantes e incapazes de atender a demanda interna se fosse necessária.

Com a desintegração do reino, a cidade-estado de Ugarit passou por uma séria crise econômica e centenas abandonaram o lugar imigrando para as outras cidades-estados Birsas.

Com a chegada do Império Aktar, sua posição estratégica foi tomada e a cidade renasceu. Mesmo a população local se encontra dividida, pois quando estava livre a cidade mais parecia uma cidade fantasma e sem importância, agora sobre domínio estrangeiro ouro e prata entram reconstruindo casas e fortes renovando a vida.

Grandes estaleiros estão sendo construídos para uma futura grande frota do Império, o que para muitos seria o inicio do fim da independência das cidades-estados birsas ainda livres.

O governador nomeado pelo imperador que administra a cidade tem tido apesar das rebeliões, pouca resistência à dominação imperial. Ele acredita que apesar de tentarem negar, muitos estão satisfeitos com a sua atual situação.

Gercham

Já faz alguns anos desde que a cidade-estado de Gercham caiu perante o poder do Império Aktar. Os anos de dominação foram duros para a população, com o reinicio da obrigatoriedade de tributos anuais ao imperador.

A cidade de Gercham foi fundada com o objetivo de extrair pedras de granito e blocos de rochas essenciais para a construção de grandes templos e fortalezas. Grandes embarcações no passado saiam repletas de rochas para serem transportadas a locais mais distantes do reino.

Grandes números de artesão, oleiros e engenheiros integravam a massa de trabalhadores que se deslocavam ao sabor das construções. Uma das obras mais marcantes da cidade-estado de Gercham são as grandes muralhas verdes do leste. Uma construção de defesa e ainda belamente adornada com grandes jardins na parte interna.

A nobreza local dentre todas as cidades vassalas foi a mais combativa, mais nobre e mais rebelde. Foram exilados e secretamente chefiam os rebeldes que lutam por independência nas terras vassalas. Mesmo após o antigo rei Sernaqui ter sido preso e empalado, seus filhos continuam a luta do pai pela liberdade.

Hancham

Hancham é na verdade uma cidade militar, pois de Hancham saíram as tropas que conquistaram Gercham, Fem e Arad. Sua população é composta na maioria por soldados em deslocamento, seja para o forte Ur, seja para conter alguma rebelião nas cidades birsas vassalas.

Obviamente numa cidade assim, a economia gira em torno da fabricação e venda de armas. Hancham é conhecida pela qualidade das armas fabricadas, escudos e armaduras, até mesmo não soldados e aventureiros vão a Hancham comprar armas.

Os nativos de Hancham estão tão acostumados a ver soldados ou comerciante de armas que estranham quando civis chegam a cidade. A produção agrícola é suficiente para manter o comércio interno, porém algumas vezes quando a safra é pequena, alimentos são importados das cidades vizinhas.

Um bairro de prostituição também é muito conhecido em Hancham , soldados há muito tempo longe de casa e cansados, são alvo fácil para as prostitutas que se insinuam para eles. É claro que com tantos soldados chegando e saindo relatos de arruaças e brigas são frequentes.

A Oligarquia de Hancham juntamente com as de Miv e Nipom tentaram há dois anos atrás uma rebelião com o objetivo de tornaram essas duas cidades independente do restante do Império. Contando com o aparado militar em Hancham acreditaram que a vitória seria fácil, mas nem todos os soldados eram leais a causa e sem o controle do exército a rebelião foi contida e Assur empalou os líderes da rebelião. Desde então a situação tem estado calma e o assunto é evitado ser comentado em voz alta.

Fem

A cidade-estado Fem foi uma feliz coincidência para o antigo reino Birso. Quando fundada a cidade tinha mais uma necessidade estratégica do que necessariamente econômica. Sua função seria a de garantir a defesa da cidade agrícola de Arad, a oeste.

Mas o destino não quis assim e uma grande mina de prata foi descoberta. Além de tudo isso foi graças a Escola Herbária de Fem, que mais de 20 novas plantas foram descobertas e podendo ser usadas na produção de guetos, plastros e poções para uso medicinal.

Todo o ano, cerca de 20 novos herbários são criados para atender as necessidades de saúde da população. Tais profissionais são reconhecidos pelas suas habilidades em todas as cidades-estados Birsas e mesmo no Império Aktar.

O governador da cidade-estado de Fem tem tido dificuldade em controlar as rebeliões que cada vez tem tornado-se mais frequentes e violentas. Fontes seguras afirmam que alguns dos líderes da rebelião fazem parte do grupo de estudiosos e professores da Escola Herbária de Fem.

A situação se torna no mínimo desconfortável, já que tais profissionais são tão necessários para o Império e sem saber ao certo quem sejam os líderes o governador está condenado a pagar com a vida no caso de erro.

Arad

A localização entre os rios e a proximidade com a cidade-estado de Hazor, deu a cidade-estado de Arad a atividade agrícola. Responsável pela grande produção de cereais que abasteceria quase toda a costa leste do continente e permitiria o povoamento, impediu o desenvolvimento de atividades econômicas mais significativas.

Com o esfacelamento do reino birso sua importância passou a decrescer rapidamente, muita das cidades-estados antes dependentes de seus cereais passaram a produzir grande parte para atender o consumo interno.

Foram períodos negros para a economia local e dezenas abandonaram os campos. Mas foi graças à engenhosidade dos comerciantes locais que foi possível reviverem a cidade. Usando a capacidade natural da cidade de produtora de cereais, grandes cervejarias foram criadas para dar vazão ao produto.

O que antes estava sendo desperdiçado, agora se tornou um bem de grande valor. As grandes cervejarias passaram a produzir e vender a cerveja de Arad para todas as cidades. A qualidade e o sabor das cervejas produzidas na região têm melhorado a cada ano, muitos dizendo se tratar das ervas e da água pura recolhida nas nascentes da Montanha do Destino.

Verdade ou não, a economia da cidade-estado de Arad vem crescendo rapidamente e grandes tabernas com teatros e arenas tem consumido toneladas de cerveja.

O governador local tem dito grandes problemas desde que a bebida produzida em Arad caiu no gosto popular. O problema não está no aumento do fluxo de comerciantes e de embarcações que vem levar a bebida, mas no consumo cada vez maior entre a população local. Bebedeiras e badernas tem se tornado frequente, assim como assassinatos.

Mesmo após decretar toque de recolher, distúrbios ocorrem em vielas e locais mais distantes da cidade. Juntamente com as rebeliões locais, a situação diversas vezes chega a beirar a anarquia completa.

Forte Ur

Localizada entre os Montes do Destino e o Kavadiz, fica próximo da passagem dos rios, um local de mais fácil acesso para O Grande Deserto do Norte, onde as rotas pelas montanhas cruzam montes menores. O forte Ur nasceu para combater os ataques dos sorpions vindos dos montes Kavadiz e Destino. Também de Ur partem as expedições militares rumo às terras dos dictíneos.

Ur é um forte em constante ebulição, qualquer movimentação externa coloca o forte em rebuliço, seja da parte do sorpions ou espiões dictíneos pegos tentando entrar no Império Aktar. Mensageiros indo e vindo de Korsam levando ou trazendo ordens. Guarnições sendo trocadas a cada 5 meses. Enfim, Ur dentre todos os fortes é o mais movimentado.

As vilas em volta contam com uma agricultura farta, produção de mel e um mercado de escravos. O mercado de escravo vem crescendo lentamente após anos de queda. Grupos liderados por Crinsons têm conseguido trazer cada vez mais escravos bestiais.

Em alguns casos, até mesmos sorpions tem sido capturados com vida e apresentados em jogos mortais nas arenas especiais da cidade de Isintir. Algo que gera grandes riquezas a cidade e ao corrupto comandante Noore, que permite as maiores atrocidades e injustiças para manter o dinheiro e a diversão aos aristocratas de Isintir.

Príncipais Personagens

Assur

Assur é um homem de personalidade forte e grande carisma, suas habilidades como estrategista militar são grandes, mas, como todo oligarca aktar suas habilidades políticas deixam a desejar. Assim o Império Aktar nunca conhece a paz, pois sua política de terror e dispersão sempre leva a novas revoltas. A história do Império Aktar é um mosaico de guerras de conquista, rebelião e reconquista.

Assur não se considera um homem cruel e é verdadeiramente um grande incentivador do desenvolvimento da arte, arquitetura, ciências matemáticas e militares. O Imperador empreende grandes esforços na construção de canais termais e de irrigação para garantir as colheitas e no combate a criaturas e seres malignos para proteger seu povo. Assur é um homem orgulhoso da história de seu povo e acredita firmemente na doutrina militar, e muitas vezes cruel do Império, que teria sido ditada a milênios ao Imperador Senaquerib pelo deus Aktur.

Tíuz

Tiuz é filho de Assur e comandante de uma legião do Império. Antes era considerado como o herdeiro direto de Assur, mas a derrota para a rainha de Cânia abalou seu prestígio e incentivou outros a contestarem sua posição.

Tiuz é um homem violento, porém honrado, que está com seu orgulho ferido pela recente derrota (principalmente por ter sido derrotado pela rainha em combate singular) e, receoso dos ataques à sua posição por outros oligarcas. Tiuz anseia por grandes vitórias militares para se redimir.

Jeú, o atual Sumo-Sacerdote

Jeú é um homem já marcado pelos anos, mas a idade, apenas aprimorou sua mente arguta e seu domínio dos poderes divinos. Ele alcançou essa posição através de um trabalho determinado em que cumpriu suas funções com competência, cortejou os poderosos e eliminou o poder político de seus rivais com engendradas conspirações. Jeú é sacerdote de Aktur e como todo sacerdote de seu nível ele já percebeu a verdadeira natureza de seu deus. Aktur é o deus de guerra e conflito que detesta a paz, portanto para agradar a seu deus o Império jamais deverá conquistar totalmente seus inimigos e sempre sofrera sublevações em suas próprias províncias. Esse é o desejo do deus, essa é a missão dos sacerdotes.

Muhanad, governador de Eridu

Membro de uma das mais tradicionais famílias Oligarcas do Império, fundadores das cidades originais, Muhanad segue a linhagem de sua família: guerreiros hábeis e estrategistas incríveis. Disciplinado e rigoroso, Muhanad vistoria pessoalmente seu regimento militar e cuida do treinamento dos recrutas.

Não chega a ser um homem que impressiona, por ser de estatura baixa, mas quem já o viu em ação garante que se parece um gigante, além de transformar derrotas certas em vitórias com suas táticas de combate.

Porém, Muhanad não é tão bom administrador quanto soldado. Eridu é reduto preferido dos Crinsons e seus desmandos, que até o presente dia, Muhanad não conseguiu solucionar e parece nem estar interessado em resolver. Levantes e protestos são frequentes, mas rapidamente rechaçados.

Murchid, governador de Haram

Haram e Eridu são cidades vizinhas e irmãs, Murchid convive com os mesmos problemas que Muhanad em Eridu, os anões Crinsons. A solução que Murchid encontrou foi: ignorar o problema. Murchid nunca foi visto do lado norte da cidade e evita até mesmo reconhecer que exista um lado norte. Sua única preocupação é o lado sul, manter o esplendor e a ostentação desse lado da cidade, deixando o lado norte sob o comando dos Crinsons.

Murchid é a imagem do tipo Oligarca burocrata, evita qualquer assunto espinhoso preferindo somente assuntos que o agradem. Seus conselheiros que recebem a incumbência de lidar com os problemas da cidade, e tais decisões o governador evita até mesmo saber quais sejam.

Essa negligência do governante fez surgir um lucrativo comércio de escravos, humanos e principalmente bestiais. Dizem as más línguas que os conselheiros de Murchid são os responsáveis.

Arxíad, governador de Lagas

Arxiad tem tido muito trabalho com o grande fluxo de pessoas em Lagas, ladrões, arruaçeiros e principalmente os malditos sorpions. O exército de Lagas embora seja numeroso é indisciplinado e mau treinado. A chegada das Guildas Birsas trouxeram mais problemas, pois a concorrência com os produtos locais tem sido causa de constantes queixas.

Boatos de espiões dictíneos infiltrados também chegam com regularidade aos ouvidos de Arxiad, mas até o momento não conseguiu descobrir nada de concreto. Uma recompensa por maiores informações está sendo oferecida.

Ferozkham, general governador do forte Aktar

Disciplinador e rígido, Ferozkham não admite rebeldia e arruaças, mas a calmaria do forte Aktar tem levado seus homens a constantes abusos nas aldeias vizinhas e até mesmo ele tem tido dificuldade para

conter seus homens, descobrir os culpados e puni-los. Aldeões queixosos chegam com frequência pedindo audiência e justiça.

Ferozkham chegou ao seu cargo depois de uma vida muito difícil; foi soldado e graças ao seu esforço foi subindo na hierarquia militar até chegar a ser indicado a esse posto. A atual calmaria contrasta com seu espírito aventureiro e guerreiro, por isso planeja uma nova expedição ao Muro, seja para caçar bestiais seja para encontrar uma passagem para o leste ou as duas coisas se os deuses o ajudarem.

Ebrahim, general governador do forte Tânis

Ebrahim já é um homem idoso, tendo vivido cerca de 80 anos e já governa o forte Tânis a mais de 30. É a pessoa que mais conhece a região da Tundra, tendo ele mesmo se aventurado por essas terras na sua juventude. Seus comandados adoram ouvir suas aventuras, que ele conta com prazer e exagerando nos detalhes.

Ebrahim afirma ter chegado a um salão magnífico nas estepes vítreas com muito ouro e prata, mas foi incapaz de carregar devido a magia do lugar. Vários aventureiros pediram mapas indicativos para Ebrahim e tentar a empreitada, mas como nenhum deles tenha voltado, Ebrahim passou a recusar-se a fazer novos mapas dizendo não querer ser cúmplice da morte de mais ninguém.

Faruqui, governador de Druk

Vive as voltas com constantes crises e rebeliões graças aos abusos cometidos pelos Crinsons. Ele mesmo, Faruqui, os detesta, mas a maldita magia magmática que eles possuem impedem de tentarem qualquer coisa. Por isso, só resta a Faruqui conter as rebeliões e fazer vista grossa aos abusos dos Crinsons.

Até porque seu principal conselheiro é um anão Crinsom, de nome Ter-Adur; não que ele tivesse escolhido, mas praticamente seu nome foi imposto pelos Crinsons. Faruqui sabe que se não contentar os Crinsons seu cargo estará ameaçado e toda a cidade também, por isso ele busca uma maneira de contornar a situação, mas até agora não conseguiu nada a não ser muito cabelo branco, apesar de ter somente 42 anos.

Imad, governador de Sarnal

Imad é um joguete nas mãos dos comerciantes, que por meio de dinheiro e presentes controlam o governador. A situação de Imad chegou aos ouvidos do Imperador que enviou um destacamento da Força Imperial a cidade. Tudo isso tem feito Sarnal virar uma anarquia, ninguém manda e todo mundo manda.

Imad parece alheio a tudo isso, de gostos luxuosos mantido pelos comerciantes, patrocina festas e diversões em seus palácios, com direito a vinhos caríssimos e mulheres a vontade. A Força Imperial é o único uniforme respeitado na cidade e uma rebelião só não ocorreu graças a eles. Mas até quando?

Mansur, governador de Katna

Mansur governa um verdadeiro paraíso na terra, os altos impostos garantem que os moradores de Katna sejam somente ricos. Mulheres deslumbrantes, praias magníficas e um clima ameno completam a cena. O único infortúnio são os malditos sorpions.

Porém, Mansur descobriu uma aldeia de sorpions bem próxima a cidade e planeja uma expedição para liquidá-los, o único problema é que os ricos não são dados a riscos desnecessários.

Jinad, governador de Aktar

Nas cidades originais e fundadoras do Império Aktar, a influência da Oligarquia sempre foi preponderante; assim, Senaquerib habilmente transferiu a capital para Korsam, no centro do Império, saindo da influência direta da Oligarquia tradicional. Tendo virado uma lenda, Senaquerib é venerado por todo o povo, mas alguns secretamente se ressentem de suas decisões, um deles é Jinad.

Jinad faz parte de uma das famílias mais tradicionais do Império Aktar e fundadora do Império, diz-se que é descendente direto de Amim Nadab. Orgulhoso e ultra-tradicionalista, Jinad não vê com bons olhos a política de aproximação com os birsos, a aliança com os Crinsons e a infestação das cidades com escravos bestiais.

Em sua juventude Jinad almejou ser Imperador, mas agora com 72 anos esse sonho parece distante. Sua esperança está em seu filho mais velho Jafar. Porém, Jafar tem se metido em diversas encrencas, apostas, arruaças, estupros e seu nome não é bem quisto, nem pelo povo e nem pelos sacerdotes. Uma vitória militar tendo Jafar no comando seria a salvação de tudo. Jinad tem perdido noites de sono pensando em como proporcionar ao filho uma estupenda vitória militar.

Iuzuf, governador de Kaiseri

Iuzuf é um homem extremamente gordo, sempre sujo de gordura ou de restos de algum alimento que acabou de digerir. É o retrato da nobreza de Kaiseri: casado com uma cortesã, semi-alfabetizado, não conhece nenhum dos costumes da corte e nem se interessa em conhecê-los.

Apesar de seu aspecto, Iuzuf é extremamente perspicaz e astuto; sendo dele boa parte dos lucros gerados no mercado negro e na área de prostituição da cidade. Ele mesmo comanda o submundo de Kaiseri e nada acontece sem que ele saiba. Rivais são assassinados e crimes cometidos por seus aliados são esquecidos. Obviamente, imposto recolhido e enviado para Korsam é o maior dentre todas as cidades do Império Aktar, tal fato tem feito o Imperador ignorar as irregularidades cometidas por Iuzuf. O povo, porém, não anda tão satisfeito e reza aos deuses implorando por ajuda.

Noah, governador de Astam

Noah é um homem pacífico e tranquilo. Devoto de Bismaral, Noah é reverenciado pelos seus súditos e respeitado pelos Crinsons. Conseguiu contornar os abusos dos Crinsons e eliminar quase que totalmente as investidas dos povos do deserto e bestiais à cidade. Noah conseguiu organizar a cidade e acabar com a corrupção.

Muitos sacerdotes e membros da Oligarquia apontam Noah como favorito a sucessão ao trono Imperial. Se ele assim desejar teria apoio dos sacerdotes e da Oligarquia, mas parece que Noah não tem o menor interesse em ser Imperador. Será mesmo?

Xarík, governador de Ravandíz

É a imagem do típico homem do mar, nascido Oligarca, cresceu entre os birsos, já que sua mãe era birsa. Aprendeu com eles a arte náutica e o prazer de navegar. Seu grande prazer consiste em ouvir histórias do mar e aventuras náuticas, além de contar algumas, é claro.

Seu grande sonho e ser conhecido como hábil navegador e desbravador de terras longínquas, gravando seu nome na história. Porém, seus planos têm sido adiados desde que os malditos piratas do lago Cristol tem atacado as embarcações, e assustado o comércio. Diversos grupos foram enviados seja por terra ou por mar, mas nada e nem ninguém conseguiram descobrir muita coisa.

Nazír, general governador do forte Malaz

Nazir é respeitado pelos seus comandados porque já sobreviveu a vários combates corpo a corpo contra os temidos Tessaldarianos. Ele sabe muito bem que esse respeito é vital para o cargo que ocupa agora, pois comandar humanos e os assustadores soldados transmutados não é tarefa fácil, faz-se necessária muito perspicácia e auto-controle, por diversas vezes seus comandados estiveram a beira de uma rebelião, por que além dos Tessaldarianos, tem os sorpions que atacam o forte de maneira constante e boatos de espiões infiltrados.

Ultimamente os Tessaldarianos andam quietos demais, tal fato tem deixado Nazir preocupado, suas expedições não deram notícias e ninguém regressou. Enviar mais soldados seria desperdiçar homens, enviar os soldados transmutados loucura, a única solução seria mandar um grupo de aventureiros, mas quem teria coragem de ir espionar os temidos Tessaldarianos?

Munsif, governador de Larsa e Ramas

Munsif é o quinto governador de Larsa (acumulando a função também de governador de Ramas) em menos de três anos, tudo isso devido aos sorpions. Os festejos de Bismaral atraem multidões e acabam sendo um banquete para os sorpions. O fracasso dos governantes anteriores em combater essas criaturas causou-lhes o cargo.

Munsif assumiu o cargo prometendo exterminar tais criaturas e por isso foi escolhido para governar a vizinha Ramas que vive o mesmo problema. As mais línguas dizem que Munsif mandou assassinar o antigo governador de Ramas e junto a colaboradores articulou sua ascensão ao governo de Ramas.

O próximo festejo de Bismaral está se aproximando e a preocupação de Mansuf também. Um sucesso contra os sorpions consolidaria seu cargo, um fracasso...

Zelmir, governador de Upak

Tido como hábil administrador, Zelmir recebe os louros pelo crescimento sócio-econômico de Upak. Diversificando a cultura agrária de Upak, fez com que esta cidade deixasse de ser apenas numa cidade de passagem para as províncias centrais. Sua aliança com os comerciantes trouxe mais dinheiro e emprego para Upak. Mas como nem tudo é perfeito a Oligarquia tradicional não vê com bons olhos Zelmir e seus aliados.

Zelmir já sobreviveu a duas tentativas de assassinato e está procurando um grupo de aventureiros dispostos a descobrir os responsáveis, antes que aconteça um terceiro. Mas o que ninguém sabe é que Zelmir é na verdade um Dzarem disfarçado, será realmente que ninguém sabe?

Arclos, governador de Erla

Erla é considerada uma cidade tradicional, costumes da época dos primeiros fundadores são mantidos e cumpridos religiosamente. Obviamente isso causa conflito com os jovens que tem buscado oportunidade em outras cidades. Arclos iniciou seu governo prometendo apoio aos jovens e, diga-se de passagem, até tentou, mas a maré contra a qual estava lutando era forte demais e Arclos acabou cedendo. Hoje Arclos é considerado a imagem de um Oligarca tradicional de Erla e chateia-se com os "modismos" trazidos pelos jovens.

Porém, Arclos tem um filho jovem, chamado Asad, que está empenhado em trazer mudanças a vida tediosa em Erla. Asad tem atraído adeptos que querem que ele suceda o pai no governo de Erla. A Oligarquia local tem cobrado uma atitude de Arclos, que tem se omitido a respeito do filho.

Gioser, governador de Alalch

Gioser sabe bem que o tempo que um governador tem para garantir seu futuro e pequeno, pois está sujeito a toda intempérie do Imperador, do povo, sacerdotes e Oligarquia local. Por isso, tem se esforçado por fazer o negócio da sua família prosperar colocando altas taxas sobre os produtos agrícolas e facilitando o negócio da família, a produção de artigos em cerâmica.

Porém, nem tudo que se diz de Gioser é verdadeiro, os impostos têm sido aplicados no fortalecimento do exército e na cavalaria, que é considerada uma das melhores do Império Aktar. Gioser sabe que no caso de uma guerra contra os birsos Alalch será a primeira a ser atacada ou atacar.

Zilu, general governador do forte Elbist

Zilu sabe que sua cabeça está a prêmio e nomes para substituí-lo são cogitados todos os dias, mas a região do forte Elbist não é muito almejada e o desinteresse dos pretendentes na região tem mantido Zilu no cargo. A diminuição do número do regimento militar, fez Zilu muitas vezes usar os famosos gladiadores de Elbist como soldados contra as investidas cada fez mais frequentes dos povos do deserto.

Espiões descobriram que uma nova investida dos povos do deserto está sendo planejada para breve e Zilu teme não poder conter esta nova investida. Secretamente tem recrutado aventureiros para ir a

Alalch buscar reforço; o problema é que os invasores irão fazer de tudo para impedir que o pedido de ajuda chegue a Alalch.

Sírpal, governador de Isím

O crescimento e investimento de Isim em tecidos e o crescimento econômico da cidade se deve a Hani, esposa de Sirpal. Sirpal apenas se preocupa com os luxos da vida na corte e não se mete em assuntos políticos, que são tratados direta ou indiretamente por Hani. O culto a Tânis tem crescido muito em Isim, o que tem atraído muitos anões Crinsons a cidade. Comenta-se que Hani planeja uma aliança com eles, mas com qual objetivo ninguém sabe.

Hani casou-se com Sirpal por interesse, por ele ser irmão do Imperador, mas o odeia secretamente por sua falta de ambição e pulso firme. Ela planeja se livrar de seu esposo tão logo encontre um marido a altura de suas ambições. Pena para ela que o Imperador tenha ignorado as suas investidas.

Ludíel, governador de Susa

Cobradores são as visitas mais frequentes que Ludiel recebe em seu palácio, as dívidas com o hipódromo ainda não foram pagas e investidas dos sorpions tem atrapalhado a arrecadação, pois o medo impede que muitos turistas ousem ir à cidade simplesmente para conhecer a nova pista de corrida. Porém, a cidade ganhou nova vida e o investimento do governador tem sido muito elogiado pela população.

A descoberta de uma mina de ouro e prata nos Montes Sorpiom pode ser a salvação para Ludiel, mas como explorar essa mina com os sorpions por perto?

Majíd, governador de Sípar

Majid leva uma vida tranquila, pois Sipar é uma cidade tranquila. A maior preocupação de Majid é construir um templo ou estátua em honra a Bismaral, divindade mais cultuada na cidade. Majid é pacato e discreto, gostando de levar uma vida simples e sem grandes preocupações ou ambições. É visto pelo povo seja pescando, plantando, ou ajudando na colheita. De todos os governadores é o que leva uma vida mais próxima ao seu povo e por isso o mais popular.

Por causa de sua popularidade, Majid já foi alvo de espiões Dzarens, mas conseguiu evitar a investida. Preocupado Majid busca saber se existe mais dessas criaturas infiltradas em sua cidade, porém descobrir espiões Dzarem parece buscar agulha num palheiro.

Emat, governador de Arbetes

Emat anda preocupado, aliás preocupadíssimo, boatos de que uma conspiração contra o Imperador está em andamento em sua cidade tira a sua paz. Assassinos enviados pelo Imperador andam eliminando possíveis focos de rebelião, sem, contudo, darem a menor satisfação a Emat, que é cobrado pelas famílias por esses desaparecimentos.

Um último boato anda preocupando mais ainda Emat, dizem que ele é o cabeça da conspiração, se tal boato chegar aos ouvidos do Imperador, ele mesmo será o próximo a desaparecer. A solução? Descobrir logo o verdadeiro cabeça.

Irnícius, governador de Kíchí

Kichi é outra cidade pacata e tranquila do Império Aktar e tal tranquilidade proporciona a Irnicius uma vida pacata e sem muitas preocupações. Irnicius gasta seu tempo com leituras e seu objetivo de montar uma grande biblioteca em Kichi, mas o nível de semi instrução da população não desperta muito interesse em tal projeto, mas isso não chega a desanimar o governador.

Em suas pesquisas Irnicius descobriu indícios de uma divindade capaz de ajudá-lo nessa empreitada: Palier. Mas o grande problema é que divulgar publicamente a descoberta dessa divindade pode custar seu cargo ou até sua vida.

Aduh, governador de Mív

Aduh foi colocado em Miv por Assur, para vigiar a Oligarquia local e conter conspirações e tem realizado essa tarefa de maneira satisfatória, mas ultimamente Aduh tem se ressentido do Imperador, que não tem enviado auxílio contra as investidas dos sorpions, a insatisfação popular tem crescido e Aduh não sabe mais o que fazer.

Uma aliança com os conspiradores resultaria numa junção de forças capaz de afugentar os sorpions, mas como o Imperador receberia tal notícia?

Akbar, governador de Nípor

Akbar foi nomeado por Assur para governar com braço de ferro Nipor, já que Nipor tentou junto com Miv e Hancham uma campanha de independência. O imposto em Nipor é um dos mais altos do Império Aktar e o patrulhamento da cidade é feito por uma milícia local, de maneira constante e ostensiva. O toque de recolher vigora em Nipor e após o anoitecer qualquer cidadão que não consiga provar porque está na rua a essa hora é morto.

Obviamente os grandes comerciantes não aprovam essa nova política, mas até o presente não conseguiram fazer nada diante da política repressora de Akbar.

Ojam, governador de Gurum

Nas proximidades de Gurum, um grupo de pesquisadores encontrou ruínas de uma antiga fortaleza dos Reis Feiticeiros enterrada ao que parece a muito tempo. Mas, como a fama de Ojam não é das melhores ninguém acredita mais no que ele fala e o governador de Gurum anda exasperado. Ojam só não perdeu o seu cargo porque os impostos de Gurum são pagos regiamente e muito bem pagos, mas até mesmo Assur anda perdendo a paciência com as extravagâncias de Ojam.

Ojam pretende montar um grupo de aventureiros para entrar nas ruínas da construção, encontrar alguma coisa de incomum e enviar a Korsam, para que o Imperador acredite.

Hílber, governador de Síalk

O maior orgulho de Hilber é ser descendente de Arsupnípal, mas ao mesmo tempo a cobrança para estar à altura dele é enorme. Talvez, por isso, Hilber governe com mão forte e rigidez a cidade de Sialk. Sendo excelente cavaleiro, Hilbert tem incentivado todo comércio ligado a cavalaria e peças para cavalaria. Ele mesmo já fora cavaleiro, mas tendo que amputar uma perna, por causa de um ferimento de guerra, o impossibilitou de montar novamente.

O próximo empreendimento de Hilbert é montar comércios de carros de guerra e suas peças. Incentivos fiscais tem sido dado e vários interessados tem chegado a cidade interessados em montar tal negócio.

Faraj, governador de Hísar

Faraj é o responsável por trazer cada vez mais caçadores de escravos Crinsons a cidade. Conhecidos por sua brutalidade e crueldade, tais caçadores comumente arrumam brigas e confusões em Hisar. Isso tudo aliado ao clima de guerra por causa dos constantes ataques, é tudo que Faraj não precisava.

A queda de Hisar é tida como questão de tempo e Faraj é o responsável por essa queda não ter acontecido antes. Excelente estrategista e administrador, Faraj evitou habilmente as maiores investidas dos povos do deserto, mas o inimigo mudou de tática e agora busca sufocar as rotas comerciais, queimar os campos e plantações e usando pequenas investidas contra tropas e pequenos destacamentos militares menos atentos.

Selcora, governador de Tepes

Selcora sabe que não pode deixar que Tepes tenha o mesmo destino de Hisar, por isso tem investido no crescimento da cidade. Após fazer crescer econômica e politicamente a cidade, o próximo passo é o

investimento no regimento militar. A esperança de Selcora é que Hisar aguente a pressão até lá para assim poder enviar auxílio. Mas o tempo não parece estar do lado desses dois governadores.

Selcora soube a pouco tempo que o filho de Assur, Tiuz, está montando uma investida contra os rebeldes do monte Kavadiz. Selcora fará de tudo para que esta expedição seja bem sucedida, pois isto resultará na salvação de Tepes e principalmente Hisar.

Bazeer, governador de Arafa

Bazeer esperava que seu governo em Arafa fosse tranquilo e sua aposentadoria serena. Mas os deuses resolveram lhe pregar uma peça, a descoberta de ruínas bem próximo da cidade. Agora estranhos acontecimentos se espalham, curiosos chegam e com eles baderna e confusão.

Bazeer já se encontra na casa dos sessenta anos e essa agitação toda não era o que ele esperava quando aceitou assumir o governo de Arafa. Realmente parece que os deuses resolveram lhe pregar uma peça.

Enríc, governador de Isíntír

Enric é o mais novo governador em idade, acabou de completar trinta e cinco anos. E como todo jovem assumiu com todo gás disposto a tornar Isintir uma cidade modelo em todo Império. Seu principal alvo tem sido a arena clandestina de jogos de luta, porém tais lutas são muito bem encobertas e muito dinheiro movimentam tais combates. Além dessas lutas ilegais, a crueldade dos Crinsons, que estão em número expressivo nessa cidade, são uma constante fonte de preocupação e aborrecimento. Diversas mulheres têm desaparecido em Isintir para manter o Pacto Sagrado com os Crinsons.

Enric realmente vai precisar de toda vitalidade de sua juventude para poder realizar todos os seus projetos em Isintir

Bahíj, governador de Osmacad

Depois que Assur eliminou os rebeldes que derrotaram seu pai e colocou Bahij no governo de Oscamad, tempos de tranquilidade se instalaram na cidade. Só quebrada por pequenas manifestações patrocinadas pela guilda birsa de oscamad, mas é eliminada rapidamente. A família real de Oscamad mantém seus luxos graças a Bahij e por isso se mantém distante de todas essas confusões.

A atual preocupação de Bahij foi ter descoberto que funcionários seus estão sendo corrompidos pela guilda birsa, descobrir quem está metido nisso e punir exemplarmente tem sido a preocupação de Bahij.

Djíbríl, governador de Nodís

Djibril quando iniciou seu governo em Nodis era um hábil diplomata, buscava sempre acordos e conversas antes de partir para o combate físico, que nunca foi preciso. Mantinha sob controle a guilda local e a família real. Mas ultimamente seus hábitos mudaram, tornou-se agressivo, colérico, dado a violência desmedida e a tiranta. Tal mudança tem atraído descontentamento entre os birsos que até então apoiavam Djibril.

O que os birsos não sabem é que o verdadeiro Djibril foi vítima de um espião Dzarem, que o substituiu e assumiu a sua forma e aparência.

Elvír, governador de Olb

A rebelião em Olb é ativa, mas suas atividades são secretas e tem dado trabalho descobrir e prender os cabeças do movimento. Elvir foi colocado nesse cargo exatamente para isso, descobrir as lideranças da rebelião birsa em Olb. Homem perspicaz para descobrir o caráter de alguém, Elvir sempre olha nos olhos do seu interlocutor e são poucos os que conseguem sustentar o olhar do governador de Olb.

A família real de Olb, parece ter informações e prometeu ajuda a Elvir em troca de algumas vantagens. Elvir parece ainda não ter dado uma resposta.

Ejaz, governador de Ugarit

Ejaz trouxe a Ugarit nos últimos anos grandes avanços econômicos, o que tem dividido a população birsa entre apoiar a rebelião ou não. Fato ou não, o Império Aktar sabe bem que nunca conseguiria derrotar a frota naval birsa se não fosse as desavenças entre sacerdotes birsos e as guildas, além da crise financeira que vivia Ugarit. Por isso, Ejaz tem investido em pesquisas navais em prol do Império Aktar para poder fazer frente ao poderio naval dos birsos.

Todavia o orgulho birso por possuir a mais poderosa frota naval tem feito com que tais projetos tenham sido atrapalhados. A impaciência de Ejaz tem crescido e responsáveis por mais atrasos serão presos e mortos.

Faiz, governador de Gercham

A família real de Gercham é a única entre as cidades birsas vassalas que estão unidas aos rebeldes liderando-os. Por isso, Gercham é o formigueiro de rebelião, raro é o mês em que uma rebelião não estoura e o exército é obrigado a agir. Por causa disso, Faiz é muito mais um chefe militar do que um administrador. Pessoalmente, ele lidera as tropas contra os rebeldes e participa dos combates a frente de suas tropas.

Seu carisma pessoal e o respeito que seus comandados tem por ele são o principal elemento para que Gercham ainda esteja sob domínio do Império Aktar. Por isso, suspeita-se de que assassinos foram contratados para matá-lo.

Joxuá, governador de Hancham

Hancham foi a cidade que comandou a tentativa de independência, juntamente com Miv e Nipom. Sendo assim, é a cidade que mais sofreu represálias da parte do Imperador Assur. E o principal responsável por comandar essas represálias é justamente Joxuá. Amigo pessoal de Assur, Joxuá foi escolhido a dedo para essa missão. Até agora todos os responsáveis pela rebelião foram mortos imediatamente e não sobrou ninguém para contar a história.

Joxuá é tido como cruel, pois não poupou nem mesmo os familiares dos rebeldes, matando crianças e mulheres sem piedade. Porém, dizem que uma pequena sociedade sobreviveu a matança e secretamente busca vingança contra Joxuá e Assur.

Galib, governador de Fem

As minas de prata de Fem foram e são a maior causa de cobiça do Império Aktar em Fem e as minas tem dado muitos lucros. Galib não deixa de tirar a sua parte nesse negócio altamente lucrativo. Porém, a sua ambição pode ser o seu ponto fraco, porque os líderes da rebelião e membros da Escola Herbária o estão chantageando, com a finalidade de colaborar com a rebelião, caso contrário Assur saberá de todos os desvios nas contas e tributos que Fem deveria pagar a Korsam.

Galib está à procura de homens que possam ajudá-lo a reaver as provas contra si e eliminar, se possível tais líderes sem fazer muito barulho.

Hasib, governador de Arad

Hasib tem tido muito trabalho em Arad devido as constantes badernas provocados por bêbados além de rebeldes birsos, nem mesmo o toque de recolher tem dado algum resultado. Aproveitando-se da situação a família real birsa tem proposto ajuda em troca de alguns favores, ao que parece os birsos ainda ouvem os seus antigos governantes.

Hasib não gosta de estar assim nas mãos da família real e tem perdido noites de sono pensando em alguma coisa que o livre dessa situação.

Noore, general e governador do forte Ur

Noore é um general de sessenta e dois anos, já viu de tudo e participou de muitos combates. Agora entrando deseja morrer em combate, mas numa batalha épica e colocar seu nome na história. Por isso, notícias de uma nova investida as cidades-estado Dictíneas sempre são recebidas com alegria por esse velho general.

Porém, cada adiamento da invasão faz o sonho de Noore ruir, pois quem irá levar para uma guerra e mais ainda para o campo de batalha um general com sua idade?

Rumores e Intrígas

A ambição de Hani

Em Isim o verdadeiro poder por trás do Governador Sirpal é sua esposa Hani que governa a província com mão de ferro. Sirpal é irmão caçula de Assur, e apenas seu jeito simplório e inofensivo poupou-o dos expurgos do Imperador. Sirpal teria ficado contente em ser um burocrata, mas sua ambiciosa esposa levou-o ao governo de uma província e agora ela planeja levá-lo ao trono. Hani pagará regiamente por informações ou artefatos que possam ajudar seus planos. Hani é apoiada discretamente por Tanis.

O complô contra Tíuz

Emat, o governador de Arbetes, é filho de Assur meio-irmão de Tiuz e ambiciona tomar-lhe o lugar como favorito e herdeiro do Imperador. Ele descobriu que Tiuz planeja uma grande expedição militar que cruzará parte dos Montes Kavadiz esmagando exércitos rebeldes e atacará pela retaguarda as tribos que atacam a cidade de Hisar. Assim infligirá pesadas perdas aos rebeldes e salvará uma cidade, redimindo-se aos olhos da oligarquia e do povo. Emat fará todo o possível para que a expedição fracasse.

A fome de Arafa

Já há algum tempo se tem ouvido relatos estranhos sobre acontecimentos nas ruínas próximas à cidade de Arafa. Relatos de animais e plantas que foram misteriosamente mudados pela extensa exposição às ruínas se tornaram corriqueiras na corte, mas dias atrás o relato de um homem que se tornou aparentemente possuído por espíritos malignos tendo obrigado a ser morto por soldados após ter comido um escravo levantam receios ainda maiores dentro da corte.

Que mal seria este que alterou a mente de um homem a este ponto? Que segredos se escondem por de trás da estrutura soterrada?

Está próximo o dia em que o segredo será revelado. As últimas notícias que se tem de Arafa é que o grupo encarregado de abrir a ruína soterrada só espera as ordens do Imperador para prosseguir.

A sociedade Secreta de O Olho de Aktur

Os sacerdotes falam que o deus Aktur é tão poderoso que o seu simples olhar é capaz de ver por entre as coisas e o interior da alma de todas as criaturas. Não é para menos que uma sociedade secreta se adotou tal frase como sendo seu nome.

Assim como outras sociedades secretas existentes, "O Olho de Aktur" é pouco conhecida e mesmo considerada por muitos como pura invenção para amedrontar aqueles que conspiram contra os sacerdotes de Aktur e contra o próprio imperador.

Verdade ou não, o símbolo considerado como sendo o da sociedade se encontra discretamente espalhado por toda a cidade de Aktar e Korsam, sendo encontrado também em algumas cidades importantes do império e em uma cidade agrícola conhecida como Arbetes.

Cidades-Estado Dictíneas

3 Cidades-Estado Dictíneas

Introdução

A rainha Asana observava sua bela cidade da sacada dos aposentos reais no palácio. O povo trabalhando nas plantações, os artesãos trabalhando nas forjas ou nos fornos para cerâmica no palácio, atletas e soldados se exercitando nos pátios do palácio, estudantes e mestres discutindo nas escolas do palácio, mercadores trazendo grãos e azeite para os silos do palácio, burocratas administrando os negócios de estado, o palácio era o centro da cidade, como em qualquer uma das cidades dictíneas. Asana suspirou, sua mente viajando enquanto aguardava Silas, o sumo-sacerdote, para que realizassem o "casamento-sagrado" anual. Não deixava de ser divertido que ela fosse a rainha e Silas, o sacerdote. O usual era que o rei representasse o viril deus-touro Tauram, símbolo da honra e bravura da realeza, e a sumo-sacerdotisa representasse a deusa, Sarina, símbolo da natureza e da vida. Apesar da ampla igualdade entre homens e mulheres na sociedade dictínea, dificilmente uma mulher vencia as provas reais. Portanto, rainhas eram incomuns, excetuando-se as que se tornavam regentes em situações de crise e tendo sua competência comprovada permaneciam como rainhas. Por outro lado, como ela poderia ter perdido? Seus oponentes eram fracos ou estúpidos, apenas ela reunira as qualidades necessárias para o cargo. A vitória sobre o exército de Assur e o prazer de capturar Tiuz pessoalmente haviam aumentado seu prestígio e confirmado sua autoridade real. Ela já era rainha há seis anos e devia admitir que gostava do poder. Estava feliz pelo fato de Silas ser um amante tão delicado e competente quanto seus dois maridos, algo um pouco surpreendente em um sacerdote. Um suave perfume de almíscar e incenso chegou a ela, virou-se e viu que Silas a esperava. O sacerdote estava banhado, com seus longos cabelos negros penteados e em boa-forma. 'Minha rainha.'— ele disse — 'É chegada a hora'. A rainha sorriu e passou a noite alegremente se dedicando as suas obrigações reais.

História das Cidades-Estado

A origem das atuais cidades Dictíneas remonta aos primórdios da história do continente. Estudiosos e pesquisadores afirmam que após o Grande Cataclismo, vários povos, livres da opressão dos Reis Feiticeiros, começaram a vagar pelo mundo, alguns se agrupando em tribos nômades, principalmente no Norte.

Uma destas tribos, os Híctios, através das bênçãos dos deuses Bismaral e Sarina, encontraram, próxima à Muralha dos Deuses, uma região rica em água potável e com vários oásis e se estabeleceram. Segundo os estudiosos isto se deu por volta de 100 D.C. Com o passar dos anos, a tribo híctia se tornou bastante numerosa e próspera, expandindo sua influência e população para os demais oásis. Foram fundadas as primeiras cidades-estado híctias, com estrutura política, militar e econômica independente uma das outras, mas com diversos acordos de ajuda mútua.

Conflitos esporádicos entre algumas cidades aconteciam, mas nada que impedisse, nos anos seguintes, a ampliação do domínio híctio para o sul e para o oeste, através de estepes, montes e florestas, com a fundação de novas cidades.

No sul, os primeiros contatos com as tribos dos povos do deserto foram feitos sob clima de desconfiança, mas o tom amistoso dos representantes híctios conquistou as boas graças dos líderes tribais e, em troca de rotas seguras pelo deserto, o povo híctio ofereceu acesso às fontes de água. Um dos legados da miscigenação de ambas as culturas foi o início do culto ao deus Tauram, um deus de honra até então desconhecido pelos híctios.

Mas essa miscigenação começou a gerar efeitos desagradáveis na sociedade híctia, principalmente entre vários nobres conservadores de cidades mais influentes. Eles iniciaram um movimento ultranacionalista pregando a subjugação dos demais povos à supremacia híctia. Embora suas vozes fossem muitas, o movimento era minoritário dentro da enorme e complicada cadeia social das cidades-estado. Eles receberam o nome informal de Radicais, mas logo caíram no esquecimento. Contudo, suas vozes não se calaram.

No Oeste, a expansão dos híctios encontrou um povo tão antigo quanto ele mesmo, os Birsos. Também estruturados politicamente sob o regime de cidades-estado, os Birsos eram comerciantes e navegadores habilidosos. Os primeiros contatos foram amistosos, embora com certas reservas. Tratados econômicos foram celebrados e conhecimentos foram trocados. Uma leva de novas descobertas, tanto técnicas, como místicas, permeou as escolas e as mentes do povo híctio. Conhecimentos de náutica, astronomia, matemática, arquitetura e agrotécnicos foram rapidamente incorporados pelos híctios.

Já os conhecimentos místicos, como o aparecimento da magia arcana, foram recebidos com muita cautela pelo povo híctio, já que somente os milagres divinos eram conhecidos e aceitos pela sociedade. Os assombrosos efeitos da manipulação do Karma místico eram considerados tabu, rememorando o período negro dos Reis Feiticeiros, anterior ao Grande Cataclismo.

De qualquer forma, muitas mudanças resultaram do encontro entre o povo Birso e o povo Híctio.

Mais uma centena de anos se passou e as cidades-estado híctias entraram no seu período de apogeu, mas também de maior caos político. Dezenas de conflitos de interesses entre as diversas metrópoles culminaram com várias guerras que não pareciam ter fim. Isso facilitou o ressurgimento de uma voz que nunca havia silenciado. O sussurro nacionalista dos Radicais encontrou eco na pessoa do governador Anri Nadab, político exímio, grande orador e articulador. Ele formou uma aliança militar com mais algumas outras cidades e iniciou uma campanha para a unificação de todo o povo híctio. Opositores foram mortos, cidades foram destruídas, milhares perecem, mas, por volta de 500 D.C., nascia o Império Híctio.

Anri Nadab, através de seus conluios e manobras políticas, fez-se coroar Imperador e iniciou uma linhagem real que só seria interrompida algumas centenas de anos mais tarde.

Com a formação do Império e os ideais ultranacionalistas em voga, o povo híctio começou a expandir seus domínios. Os primeiros a sentirem a força da aspiração conquistadora foram os outrora parceiros birsos. Em 580 D.C., um grande exército e uma grande armada foram construídos pelo filho do ex-Imperador, Anri Nadab II, atual regente. Mas as cidades birsas não ficaram impassíveis e estáticas ante a ameaça que espreitava frente aos seus portões. Elas uniram-se e sua força naval, muito superior em técnica e em experiência militar que a híctia, surpreendeu os navios inimigos no porto-base da cidade de Ístia, causando-lhe uma fragorosa derrota. Reconhecendo que era impossível efetuar um bloqueio efetivo às cidades birsas apenas com suas tropas, o Imperador assinou um tratado de paz com os birsos e voltou seus olhos para o Sul e para o Leste.

Novas cidades foram fundadas e o Império Híctio se expandiu ainda mais, principalmente no Leste, depois dos Montes Tauram, devido ao grande número de oásis presentes.

Em 600 D.C., os híctios tiveram seus primeiros contatos com uma raça humanóide supostamente selvagem, quando de suas incursões rumo ao sul, próximo aos Montes do Destino, os Bestiais. Devido a sua aparência animalesca, os mesmos foram perseguidos, mortos e escravizados pelos híctios, sendo relegados a tarefas consideradas degradantes até para os escravos humanos. Anri Nadab III elaborou incursões militares incessantes contra as tribos de Bestiais, causando grande mortandade entre os mesmos.

Os Bestiais nunca se adaptaram à vida de escravidão e organizaram várias revoltas, ora sozinhos, ora com apoio de rebeldes humanos, cada vez mais frequentes. A última grande rebelião ocorreu em 690 D.C. sob o governo de Anri Nadab V, quando uma grande legião de Bestiais fugitivos, juntou-se a várias cidades-estado descontentes com a política do atual Imperador. Com o velado apoio de algumas guildas das cidades birsas, que lhes supriam com mantimentos e armas, os rebeldes lograram derrotar os exércitos imperiais em várias escaramuças. Aproveitando-se do ocorrido, vários nobres tentaram um golpe de estado. As turbulências foram tantas e tais que uma verdadeira guerra civil instalou-se no outrora glorioso Império Híctio.

Após quase dez anos de intensos combates, vitórias e derrotas de ambos os lados, várias cidades destruídas e milhares de mortes, o filho de Anri Nadab V, Nebuchadrez, consegue uma importante vitória contra os rebeldes na batalha do oásis de Sagarati, desbaratando suas fileiras. O exército rebelde, reduzido em efetivo, recua para o interior das cidades e não sai mais a campo. O que se segue são mais oito anos de vários sítios às cidades opositoras, que caem uma a uma. Em 709 D.C., as muralhas de

Tartir, o último foco de resistência, caem, praticamente terminando com a guerra. Retornando em triunfo para a capital do Império Híctio, Nebuchadrez tomou o poder de seu pai, com o apoio do exército e dos nobres, e intitulou-se novo Imperador, com o título de Nebu I.

Sob a direção do novo governante, o Império começou a se reerguer. Cidades foram sendo reconstruídas, leis e direitos individuais foram revistos, templos foram edificados e uma nova grande era de prosperidade parecia se descortinar para o povo híctio.

Mas, em meados de 710 D.C., uma sombra negra elevou-se do Leste. Partindo da Península de Tessaldar, hordas de seres metade homem e metade animal caíram sobre as cidades híctias do Leste. Histórias horripilantes de magos lançando feitiços que destruíam muralhas e queimavam batalhões inteiros de soldados chegavam das províncias mais distantes. Os boatos foram se alastrando e a escuridão finalmente chegou até as cidades-estado centrais do Império. Enfraquecidos pelos longos anos de guerra civil, os Híctios não conseguiram resistir às hostes inimigas. Todas as grandes metrópoles do Império Híctio foram arrasadas pelos Reis Feiticeiros do "Círculo Hermético de Arcondi" e seus vassalos Treldorcais. O próprio Imperador Nebu I caiu em batalha vítima dos terríveis inimigos, defendendo a capital do Império. De Leste a Oeste, tudo foi destruído. Cidades foram pilhadas, templos demolidos e nada nem ninguém foi poupado. Quem não foi morto foi escravizado ou passou a vagar pelos desertos como desabrigados e refugiados, fugindo da perseguição dos Treldorcais.

Durante longos oitenta anos, o povo híctio viveu como começou sua existência: nômade, passando fome e regredindo técnica e culturalmente.

Com a derrota dos Reis Feiticeiros pelas mãos dos Tessaldarianos Silzastrels, seus aliados humanos e Bestiais (cuja bravura na luta jamais foi reconhecida), os sobreviventes do Norte começaram, por volta de 795 D.C., a migrar das regiões devastadas, peregrinando pelo deserto e planaltos pedregosos, até se aglomerarem, caótica e desorganizadamente em vilarejos e povoações próximos aos agora escassos e isolados oásis que pontilhavam a região, sujeitos às intempéries inclementes do deserto e a ataques cada vez mais frequentes de bandidos e salteadores.

Nesta época, por volta de 798 D.C., Dictos, um dos poucos sacerdotes que sobreviveram ao terror Arcondi, tem um estranho sonho, onde ele se vê em uma cerimônia de casamento entre um homem alto e corpulento, com cabeça de touro e uma linda jovem com a fronte adornada de plantas rasteiras, que se identificaram como os deuses Tauram e Sarina. Da sua união surgiu um jovem garboso e com semblante tranquilo e pacífico, dizendo ser Bismaral, o deus da fertilidade. Ele se dirigiu à Dictos prometendo-lhe um grande rebanho de fiéis e proteção a estes, desde que ele construísse no local onde estava uma cidade e um santuário aos três deuses, repetindo anualmente a cerimônia do "casamento sagrado" e fizesse o mesmo em todos os locais onde existissem remanescentes do seu povo.

O sonho impressionou tanto o devoto sacerdote que ele rapidamente passou a levar a palavra dos deuses à população e a conclamá-los para que iniciassem a construção da primeira cidade. Com os fundamentos alicerçados, Dictos procurou um nobre híctio remanescente entre os sobreviventes para deixá-lo coordenando os trabalhos. O escolhido foi Zargos, que atendera imediatamente à convocação do sacerdote para a construção da cidadela. Zargos resolveu batizar a cidade com o nome de sua esposa, Cânia. E assim nasceu a primeira cidade.

Dictos, então, partiu em peregrinação pelos demais locais onde existiam aglomerados de sobreviventes levando a palavra de exortação e esperança da tríade divina. Em cada Oásis encontrado, uma cidade era erguida e um nobre híctio de linhagem e coração puros eram deixados na coordenação da reconstrução. Foi assim que Sanom e Tiraki foram batizadas com os nomes de seus nobres coordenadores. A seguir, Dictos subiu para o norte e começou a reconstrução das cidades de Tilissos, Mirtos, Diate e Gazi, também batizadas com os nomes dos nobres. Rumando para o Leste, o sacerdote plantou os alicerces das cidades de Zacro, Juktas, Mirsim (batizada também com o nome da esposa do nobre Salmanas) e Nidre.

Mas a tarefa do sacerdote ainda não estava completa. Despedindo-se de seus confrades e alegando ordens divinas, Dictos dirigiu-se para o Oeste, atravessando os Montes Tauram, e ajudou na fundação da última cidade conhecida, Kamaris, também batizada com o nome da esposa do nobre híctio Chansi, coordenador local.

Em seguida, o sacerdote rumou para o Norte e não foi mais visto desde então. Lendas dizem que ele cruzou todo o Grande Deserto do Norte e escalou a Muralha dos Deuses de onde foi recolhido pela tríade divina como prêmio pelos seus serviços.

O processo de urbanização dos vilarejos foi lento e demorado, mas com o tempo as doze cidades foram ganhando corpo e formato com suas altas e fortificadas muralhas e suas casas de barro. Sob a firme coordenação dos nobres dirigentes, uma a uma, as cidades que abrigavam os descendentes do outrora glorioso Império Híctio foram sendo reerguidas e repovoadas.

Mas também, com a reconstrução ressurgiram os sussurros daqueles que antigamente lançaram as bases militaristas, preconceituosas e ultranacionalistas do Império destruído, os Radicais. Através da voz eloquente e aparência carismática de seu representante, o nobre Esagila, os Radicais se levantaram, pregando a reconstrução do Império Híctio nos moldes antigos, que priorizavam a força militar e os ideais de conquista. Dizendo-se um novo profeta da vontade dos deuses, Esagila e suas palavras conseguiram encontrar eco e envenenar o coração e a mente de centenas de pessoas, incluindo pessoas próximas aos líderes de quatro cidades, Tilissos, Gazi, Diate e Zacro, que organizaram um levante e tomaram o poder nestas localidades. Deixando-se levar pelas doutrinas do falso-profeta e querendo impor suas heresias pela força das armas como antigamente, os Radicais levantaram um grande exército e marcharam contra a principal voz de resistência, a ainda inacabada Cânia e seu líder, Zargos. Mas o próprio também recrutou suas tropas e, solicitando ajuda das cidades de Sanom e Tiraki, enfrentou as forças inimigas nos arredores do oásis de Sipur. Sob as bênçãos de Bismaral, Tauram e Sarina, os aliados impuseram uma pesada derrota aos rebeldes. Os líderes dos radicais e os dirigentes usurpadores das cidades foram perseguidos, presos e condenados ao exílio, sendo banidos para o Sul, para além dos Montes do Destino.

Com a paz restaurada, os quatros dirigentes originais das cidades ilegalmente tomadas foram reempossados em seus nobres cargos. Um pacto de não-agressão e ajuda mútua foi celebrado entre as cidades. Foi acertado também que o regime político seria idêntico ao dos primórdios das cidades híctias, com as mesmas sendo independentes uma das outras, exceto em casos de extrema necessidade.

As metrópoles, após o término de sua reconstrução foram chamadas de Cidades-Estado Dictíneas, em homenagem ao sacerdote que reergueu seu povo.

Localização

As Cidades-Estado Dictíneas formam um conjunto de doze cidades fortificadas que se localizam na região Noroeste do continente, ao redor de preciosos Oásis do Grande Deserto do Norte, ocupando 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 ao Norte. Os contrafortes dos Montes Tauram mais a Oeste, formam a cadeia montanhosa mais próxima do local. Dois grandes rios cortam a região ao Norte. O Trigom, que corre para o Leste, em direção ao Mar do Mistério e o Sufratis, que se dirige para o Oeste, na direção do Mar Norte. Estes rios, cujas nascentes se encontram nas encostas dos Montes Tauram, são muito importantes para a região, pois alguns acreditam que suas águas ajudam a manter os lençóis subterrâneos dos oásis das cidades ainda ativos.

Clima

A região onde reside o povo dictíneo não é um local de promissão para se imaginar a existência de vida civilizada. O clima é, na maior parte, árido e semi-árido, beirando o desértico com temperaturas elevadas e tórridas durante o dia e quedas bruscas, quase negativas, durante a noite. A vegetação é característica destes locais (cactos, gramíneas e pequenos arbustos que crescem esporadicamente), exceto nos locais onde se localizam os oásis, cujas palmeiras, tamareiras e acácias fornecem abrigo contra o calor escaldante da região. O solo apresenta as dunas arenosas típicas, mas em alguns locais elas são entrecortadas por platôs e planaltos pedregosos e elevações íngremes, pouco propícios ao plantio, que se abrem em cavernas, ravinas e ladeiras. Este panorama modifica-se em três locais: Nos Montes Tauram, onde o clima mais ameno permite a existência de aglomerados de florestas de carvalhos, faias e cedros nas margens de ambos os rios, onde a população ribeirinha se aglomera em pequenos povoamentos escassos, que vivem da pesca e nos grandes oásis, onde se erguem as fortificações e casas das Cidades Dictíneas. Varrida quase constantemente por ventos tórridos e tempestades de areia e com poucos locais de água potável, a região não parecia uma terra destinada a influenciar o restante do mundo, fazendo frente até ao poderio do Império Aktar. O que transformou as Cidades-Estado Dictíneas num paraíso fecundo e fez delas uma força a ser considerada foram os dons intelectuais de seus líderes e a índole do seu povo, além é claro da bênção dos deuses.

Fauna e Flora

Dentre a fauna que compõe a região podemos destacar:

Animais de hábitos diúrnos

Toroc: é uma ave muito semelhante ao avestruz, mas que alcança entre 0,8 a 1 metro de altura e chega a pesar até 35 quilos. Uma espécie agressiva com hábitos muito semelhantes aos de um gavião, caçando diversas presas.

Territorialistas, estas aves são conhecidas pela velocidade de seus ataques e pela fidelidade ao seu par, mantendo-se solitários após a morte dele.

Encontram-se no topo da cadeia alimentar, possuindo hábitos diurnos de caça e chegam a ter até 3 filhotes por vez.

Balbar: um peixe muito conhecido nos rios da região. Pequeno e ágil, pode alcançar até 10 cm de comprimento. Sua carne é muito macia e quase não possui espinhos.

Caonar: Um pequeno cão do deserto que habita as redondezas dos oásis. Um animal com 30 cm de altura chegando a pesar 7 quilos. Vivem sozinhos ou em matilhas de até cinco cães. Se pegos ainda filhotes podem ser domesticados.

Vespa do deserto: uma espécie que pode alcançar até 8 cm de comprimento. Têm hábitos solitários e se encontram nos oásis locais. Apesar de agressiva, só ataca quando é molestada.

Animais de hábitos noturnos

Tatu do deserto: um animal que chega a alcançar 50 cm de comprimento e a pesar 10 kg. Sua carne é muito apreciada pelos caçadores e moradores da região.

Serpente fantasma: uma serpente com 10 cm de comprimento e pesando 200 gramas. Sua picada é venenosa e pela coloração semelhante à das areias do deserto é dificilmente identificável.

Cumpinas: são insetos rastejantes que atacam e infectam as suas vítimas com larvas. “Nadando” nas areias do deserto, fica em torno de uma antiga carcaça de sua vítima a espreita da próxima. Agem em grupos de 20 a 30 indivíduos. São sensíveis ao calor.

Dentre a flora da região destacamos:

Botom: uma batata com grande quantidade de água e açúcar, usada nos pratos típicos da região, muito apreciada pela população. Este tubérculo se encontra em regiões profundas, sendo trazido até a superfície pelo caule extenso.

Governo

As Cidades-Estado Dictíneas são comunidades 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 (qualquer nobre pode se candidatar às provas seja ele homem ou mulher). As provas reais são provas de resistência física, astúcia e capacidade, como: sobreviver uma semana no deserto sem víveres; competições com armas como esgrima e arco e flecha; competições de luta desarmada; corridas; jogos de inteligência; solução de enigmas; simulação de batalhas. O vencedor ou vencedora é então coroado rei ou rainha. Em situações de emergência em que não há tempo para que se realizem as provas reais, um regente ou uma regente é nomeado pelo "Conselho da Lei" (somente representado pela sumo-sacerdotisa e pelo membro da nobreza, neste caso) para governar durante a crise e se ele ou ela provar ser um bom governante será confirmado no posto.

Durante situações de guerra contra nações externas, um "Conselho de Guerra" é convocado, reunindo todos os Conselhos da Lei.

O Rei ou Rainha

Ao rei ou rainha cabe o comando dos exércitos e defesa da cidade, a execução de obras públicas, garantir a execução das leis e da justiça e oficiar ritos sagrados (dentre eles o "casamento-sagrado").

O Rei ou Rainha pode, a seu critério, eleger um conselheiro, alcunhado de magistrator, que, pela tradição, sempre é um dos nobres mais sábios e experientes, geralmente um ancião. Este é um cargo informal, que não concede ao titular nenhum privilégio em particular. A ele cabe a tarefa de sugerir e fornecer subsídios, conhecimentos e experiência, quando solicitado, para que o monarca possa tomar a melhor decisão em um determinado assunto ou controvérsia.

Atualmente todas as cidades-estado possuem reis, com a exceção de Cânia que possui uma rainha.

Sacerdotes e Sacerdotisas

Os sacerdotes e sacerdotisas têm influência sobre o povo, porém bem menos poder político que no Império, embora participem, através da Sumo-Sacerdotisa, do Conselho da Lei, onde esta tem grande peso. Os sacerdotes oferecem orientação e aconselhamento religioso, mas o culto pessoal é muito enfatizado e seguido pelas famílias. Os três deuses: Sarina, Tauram e Bismaral são adorados em uma única igreja e a relação de cada sacerdote ou sacerdotisa com seu deus de devoção é respeitada.

Nas cidades dictíneas, a função dos sacerdotes é, primacialmente, assegurar a paz entre os homens e os deuses e, embora com menor influência que no Império, verificar se cada iniciativa militar e/ou política é de conformidade e consentimento dos mesmos.

Conselho da Lei

O rei Iurit de Mirsim estava tremendamente nervoso. Suas mãos suavam e ele andava de um lado para outro, nervoso e tenso. Iurit havia convocado em caráter de urgência o Conselho da Lei, mas Hágia, a sumo-sacerdotisa, dissera que não havia necessidade alguma daquilo. Uma batida na porta anuncia a chegada de alguém. Sem esperar uma autorização, Hágia entra na sala. Era ela quem de fato governava a cidade, já que Iurit era tolo e frívolo demais. Além disso, esse novo acontecimento mostrava que ele não tinha sangue frio para tomar decisões difíceis.

As leis da cidade são determinadas pelo Conselho da Lei que é composto pelo rei, a sumo-sacerdotisa e um representante da nobreza (eleito mediante votação entre os nobres mais poderosos da cidade). As leis normalmente seguem os costumes, os códigos de honra, conduta, ética e moral e os mandamentos

religiosos (todos baseados nos prescritos da "Doutrina Dictínea") e são razoavelmente uniformes entre as cidades-estado. O Conselho da Lei se reúne semestralmente ou em situações de emergências.

Conselho de Guerra

O Conselho de Guerra se reúne somente quando situações de ameaças externas (ambições expansionistas do Império mais comumente) aparecem, em respeito ao Pacto de Ajuda Mútua. Todos os componentes dos Conselhos da Lei de todas as cidades são convocados e sua presença é obrigatória para que todos os trabalhos possam ser iniciados. As reuniões costumam acontecer em uma das cidades ameaçadas pelas forças agressoras.

Durante cerca de dois dias o Conselho de Guerra discute táticas militares, estratégias e logística com os Atrahasis das tropas dictíneas, tomando decisões e direcionando ordens.

Em casos de guerra em andamento, o Conselho é permanente, até que a agressão externa seja eliminada.

O Exército Dictíneo

O povo dictíneo possui forte tradição militar, herdada da ascendência híctia dos mesmos, embora algumas cidades a exerçam de maneira mais exacerbada que outras. A política expansionista do Império Aktar apenas reforçou esta tradição ao longo dos anos.

As forças militares dictíneas, independente da cidade, são organizadas hierarquicamente em postos de graduação, indo desde o soldado até os oficiais superiores. O posto mais alto atingido na hierarquia militar dictínea é o denominado "Atrahasis", o comandante chefe do exército. Ele responde apenas ao rei local, embora também esteja debaixo das leis estabelecidas pelo Conselho da Lei da cidade. Um Atrahasis usualmente é um guerreiro famoso ou que tenha galgado o posto por antiguidade ou por haver realizado algum ato extraordinariamente heróico e importante.

As características peculiares do Deserto do Norte influenciaram sobremaneira na formação do soldado dictíneo, na organização de seu exército e nas próprias estratégias e táticas militares empregadas contra os agressores.

As condições climáticas do deserto interferem na maneira de se combater nesta região. Diferentemente das estepes centrais do continente (que influenciaram por sua vez o "modus operandi" das tropas imperiais), os fortes ventos do deserto e o calor escaldante durante o dia impedem o uso regular de arqueiros de longo alcance e de infantaria pesada. À noite, apesar do clima ser mais frio, a escuridão é quase total e a visibilidade é pequena. O solo desértico, muitas vezes arenoso, íngreme e pedregoso não permite o uso constante de máquinas de guerra (que exigem um terreno mais plano para execução de suas manobras).

As cidades-estado dictineas têm como base de seu exército a cavalaria tanto a pesada, quanto a cavalaria leve. A principal característica do exército é a mobilidade e sua velocidade com ataques furtivos ao invés de agir diretamente contra seu adversário.

Os comandantes dictineos são mestres nos pequenos ataques indiretos e emboscadas, preferindo cansar e abater o ânimo dos adversários.

Apesar de suas cidades serem bem protegidas e resistirem a cercos relativamente longos, sua preferência é pelo combate.

O exército dictíneo compõe-se das seguintes unidades:

Infantaría

Apesar de possuir um grande número de soldados, a infantaria é renegada em sua importância, só sendo usada na defesa das cidades.

Apesar de atuar diretamente contra o inimigo, a infantaria dictinea é conhecida pelas longas lanças que alcançam até 3 metros de comprimento. E uma pequena divisão de arqueiros que sempre se encontra logo atrás das linhas de combate ou entre as divisões de infantaria.

Uma das características mais marcantes do combate direto com as divisões de infantaria dictinea são as linhas de tiro direto dos arqueiros entre as linhas de infantaria. Consiste em colocar arqueiros logo atrás das linhas de infantaria e estes disparando diretamente contra o adversário, enquanto se encontra protegido pelo soldado logo a sua frente.

Composta por unidades com até dez linhas de profundidade, sendo as duas primeiras de lanceiros equipados com armaduras de couro, escudos pequenos e uma espada para defesa pessoal. As demais linhas são formadas por arqueiros equipados com arcos de curto a médio alcance (por causa dos ventos). Os guerreiros são muito bem treinados no que concerne à resistência e defesa a curta distância.

Cavalaría

A unidades de cavalaria ligeira são as mais utilizadas devido à formação do terreno desértico. São equipados com arcos, dardos, lanças leves e espadas. Os dictíneos inovaram ao criar um corpo de Camelaria regular a partir dos animais de transporte dos povos do deserto (é conhecida a aversão natural dos cavalos pelos camelos, não suportando a presença e o cheiro dos mesmos) que são utilizados contra as cargas de cavalaria e carros de combate inimigos.

Um jovem cavalariço inicia seus estudos na arte do combate armado aos 12 anos de idade, onde se dedica a montaria três horas diárias e mais duas horas em disparos com o cavalo em movimento, isso por seis anos seguidos. Outras atividades de combate são ainda aperfeiçoadas durante os anos na escola de combate montado.

Os melhores irão compor a elite dos cavaleiros leves, sendo os mais mortais dentre os membros do exército montado. A capacidade destes cavaleiros em acertar alvos a trinta metros de distância é reconhecida e temida pelos seus adversários.

Os demais membros que apesar de montarem bem não se sobressaíram entre seus companheiros de armas, integram a cavalaria pesada, usada em combates diretos contra as infantarias.

Hierarquia da Cavalaria Dictínea

Cavalariço: não é nada mais que um estudante na arte de combate montado. Irá passar os próximos seis anos estudando exclusivamente para se tornar um combatente montado.

Auxiliar de cavaleiro: após os seis anos de formação e considerado apto para se tornar um cavaleiro, o estudante irá passar ainda pelo menos dois anos sob a tutela de um cavaleiro, quando irá desenvolver sua habilidade em combates reais e servir o cavaleiro nas atividades fora do campo de batalha, como arrumar as armas e montar as barracas.

Cavaleiro: é o grau mais alto dentro da cavalaria dictínea. Após seu tempo de serviço para um cavaleiro, o jovem aprendiz, tendo provado seu valor como combatente e irmão de armas, é nomeado cavaleiro e igual entre seus pares.

Armamento dos cavaleiros

Cavalaria leve: Armadura de couro leve, arco composto, espada e escudo pequeno.

Cavalaria pesada: Armadura de escamas, lança pesada, escudo grande e espada bastarda (de mão e meia).

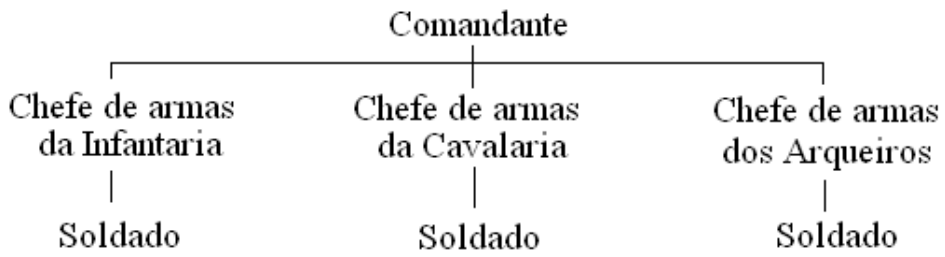
Carros de guerra

Utilizados quando as condições do solo são propícias ao seu uso, unidades de carros de guerra equipados com foices em suas rodas e com grande poder de manobra formam a cunha principal de ataque. Equipados com até quatro cavalos armadurados e conduzindo até três infantes (o condutor, um arqueiro e um lanceiro, todos com armaduras de couro) são muito utilizados contra formações de infantaria ou de outros carros de combate inimigos.

Magos de combate

A magia, apesar de temida e respeitada pelos dictíneos, tem seu papel no campo de batalha. Esquadrões de "magos-guerreiros" são utilizados contra formações idênticas do exército inimigo. Apesar de não serem numerosos, suas magias ofensivas e defensivas podem se mostrar fundamentais para se ganhar ou perder uma batalha.

Hierarquia



Soldado

Menor posto hierárquico da força militar.

Chefe de armas

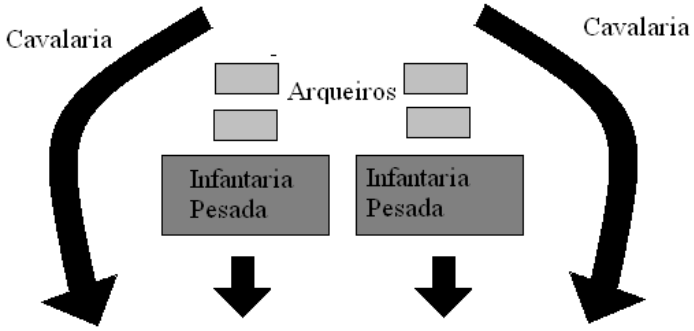
Existe um mínimo de três chefes por cidade, onde estes se responsabilizam pelas suas unidades. Um chefe para a Infantaria, outro para a cavalaria e, por fim, um para os Arqueiros.

Comandante

Maior líder militar da cidade, também chamado de Atrahasis.

Movimento Básico

As táticas de guerra dictíneas mais utilizadas envolvem a escolha do melhor terreno para as batalhas (principalmente aqueles que não permitam o uso de grande quantidade de carros de guerra), o emprego da camelaria regular, ataques diversionistas, táticas de guerrilha e ataques noturnos. Até o momento estas têm surtido efeito, mantendo as tropas imperiais longe de seus territórios.



Economia

A economia das Cidades-Estado Dictíneas é baseada na agricultura irrigada a partir dos oásis, com a construção de complexos reservatórios, diques e canais, além da utilização de instrumentos de tração animal, arado semeador, grade e carros de roda. Através deste método pode-se plantar cevada, trigo, linho, grãos, árvores frutíferas, raízes e legumes. Além da agricultura, o povo dictíneo desenvolveu a criação de animais (cabras, ovelhas e bois), o extrativismo vegetal (madeira) e mineral (ouro, prata, ferro e pedras preciosas), além da manufatura de cerâmicas de argila, tapeçarias, vestuário e metalurgia em ferro, cobre e bronze.

O comércio dos produtos é realizado entre as próprias cidades, com as cidades birsas e as tribos nômades e seminômades do Deserto do Norte, através de caravanas e, mais recentemente, com os Tessaldarianos, através da cidade de Mirsim.

Relações com os demais povos

Império

Uma situação de tensão em que a guerra é considerada iminente. Não existem relações comerciais ou políticas e as cidades têm diversos espiões nas províncias do Império. As cidades têm uma aliança segura contra o Império com diversas tribos do Povo do Deserto e apóiam secretamente os rebeldes no Império.

Povo do Deserto

As relações são as melhores possíveis. Há séculos as Cidades-Estado garantem livre acesso aos seus poços de água às tribos do Povo do Deserto e com isso ganharam a lealdade e amizade da maioria das tribos. As tribos constituíram um verdadeiro exército de espiões e guerrilheiros aliados contra o Império.

Cidades-Estado Birsas

As relações comerciais são ótimas e rentáveis para ambos os lados, mas politicamente poderiam ser melhores. As cidades suspeitam, e com razão, que os birsos alimentam a situação de guerra entre as cidades e o Império para manter a lucrativa posição de intermediário comercial entre os dois.

História Recente

Após a guerra civil que terminou na condenação e exílio dos ultranacionalistas Radicais, as cidades dictíneas conhecem um longo período de paz, crescimento e prosperidade. Discórdias e intrigas entre os governantes, apesar de razoavelmente comuns, eram rapidamente superadas ou contornadas.

O fato mais marcante deste período ocorreu em 812 D.C., com a criação da Academia Dictínea de Magia, no intuito de controlar e disciplinar o uso das energias místicas e também para empregar futuros conhecimentos arcanos contra inimigos em potencial, além de evitar problemas com conjuradores errantes e poderosos e um possível retorno dos aterradores Reis Feiticeiros.

Os dictíneos tinham pouco contato com os povos que se localizavam ao sul dos Montes do Destino e dos Montes Kavadiz. Seu relacionamento mais próximo era a relação comercial que havia com os povos do Deserto do Norte e com as Cidades-Estado Birsas ao norte do Mar Menor.

E foi através destas últimas que os dictíneos começaram, por volta de 930 D.C., a receber informações do que transcorria nas estepes centrais do continente. Inicialmente fragmentadas, incertas e com pouca confiabilidade, as notícias da formação de um novo Império através da força das armas começaram a ganhar corpo e a se tornarem mais frequentes. Os próprios Birsos pareciam temerosos a respeito desta nova potência militar que surgia no cenário histórico. Histórias de novos bruxos, usando as forças do fogo e da lava do seio da terra, de homens-demônio com cabeças de touro, de pequenos e fortes soldados de pele avermelhada que cometiam horrores indescritíveis, de touros alados e de guerreiros terríveis em carros de guerra chegavam aos ouvidos dos dictíneos, enchendo seus corações e seu imaginário com um medo que rememorava os sofrimentos no período dos Reis Feiticeiros, lançando questionamentos do possível retorno deles.

Apreensivos, vários líderes das cidades queriam enviar emissários de paz através das montanhas para evitar futuros problemas. Contudo, uma voz de ponderação e serenidade ergueu-se entre os governantes. Castias, rei de Sanom a esta época, argumentou que a guerra que se alastrava no centro do continente ainda demoraria alguns anos para chegar até aos portões das cidades dictíneas. Enquanto isto não acontecesse, eles deveriam recolher o máximo de informações confiáveis que pudessem sobre a possível nova ameaça. Somente após isto é que decisões poderiam ser tomadas.

Durante os anos seguintes, vários dados foram coletados, novas técnicas militares foram estudadas e medidas preventivas foram tomadas. Os dictíneos viram, em 940 D.C., o surgimento do Império Aktar, mas a tão temida invasão não ocorreu senão muito tempo depois.

Em 956 D.C., os governantes dictíneos são surpreendidos com os informes de invasão e queda de várias cidades Birsas próximas aos Montes do Destino, pelo Imperador aktar Arsupnípal. Uma certeza pairou no ar. Elas seriam as próximas.

As tropas aktares marcham contra as cidades-estado dictíneas no alvorecer do ano 1000 D.C., em uma frente ampla, a partir dos Montes Kavadiz. As cidades de Cânia, Gazi e Zacro pareciam ser os alvos. Com o auxílio das tribos do Deserto do Norte e de tropas enviadas das demais cidades, os exércitos dictíneos enfrentam as forças imperiais no planalto rochoso de Bassora. Empregando táticas há muito estudadas, os dictíneos conseguem barrar o avanço aktar, impondo-lhes uma grande derrota após dois meses de intensos combates. O perigo é rechaçado.

Nova invasão, em 1490 D.C., é efetuada pelo Império Aktar, agora sob o comando do Imperador Assur. As tropas imperiais marcham contra as cidades de Sanom e Tiraki. Uma coligação entre estas e as cidades de Cânia e Tilissos novamente bate os exércitos inimigos nos arredores de Sanom. A captura do filho do Imperador aktar, Tiuz, derrotado em combate singular pela rainha Asana, de Cânia, é o ápice desta vitoriosa campanha.

Após o pagamento do resgate de Tiuz, as cidades dictíneas entram num período de relativa paz.

Atualmente, os dictíneos vivem em clima de moderada tranquilidade em relação à situação externa. Internamente, porém, a situação é um pouco tensa entre as diversas cidades. Desavenças, invejas e intrigas palacianas pelo poder tendem a ameaçar a coesão política que tanto tempo as protegeu das ambições imperiais. Assur somente espera o momento certo para poder atacar.

Magia entre os Dictíneos

A Academia Dictínea de Magia é muito mais que uma simples academia de magia comum nos reinos do leste. Fundada inicialmente com a proposta de impedir que os Reis Feiticeiros Arcondi novamente retornassem ao poder, tornaram-se combatentes do mal em todas as suas formas.

Ainda durante o Império Híctio, os magos eram bastante temidos e algumas vezes caçados como bruxos, queimados ou expulsos, graças ao domínio dos Reis Feiticeiros a magia arcana sempre foi vista como sinônimo do mal. Desta forma os magos viviam escondidos e só revelavam seus segredos a pessoas de confiança. A falta de um colégio organizado dificultava o estudo e o avanço nos conhecimentos místicos. Tal despreparo dos híctios em relação à magia os tornou presas fáceis do segundo domínio Arcondi.

Após a queda do ciclo Arcondi, os Dictíneos consideraram melhor estudar a magia arcana e mantê-la sob controle. Uma das características mais marcantes desta academia de magia é o seu caráter belicoso, onde seus membros passam por um rígido treinamento militar com o ensino das artes místicas voltadas quase que exclusivamente para o combate.

O Povo Dictíneo

O povo das cidades dictíneas é composto, na imensa maioria, por humanos de pele amorenada pelo sol do deserto. Comunidades de dzarens também existem em algumas cidades, mas elas são bem ocultas. Alguns Bestiais também podem ser encontrados perambulando pelas ruas das principais cidades dictíneas, exercendo diversas funções, desde trabalhos braçais até cargos especiais como espiões e guarda-costas. Os únicos que não são bem-vindos são os anões Crinsom, sendo estes mortos quando atingem os limites dos territórios dictíneos.

Os Dictíneos são um povo observador, ponderado e pragmático, com inclinação para aprender o que é fundamental e explorar o que é possível. Seu sistema de vida é orientado por um senso de moderação e de equilíbrio, criando uma sociedade aberta, não se trancando, nem evitando contatos com o exterior. Embora menosprezem aqueles vizinhos que são seus inimigos, eles olham com simpatia e respeito para os outros povos e tratam a todos com cortesia.

Sociedade

A sociedade dictínea é regida nos moldes patriarcais, com o homem sendo o principal responsável pela manutenção do ambiente familiar, provendo seu sustento e segurança. Contudo, os dictíneos têm uma maior consideração para com as mulheres em relação às culturas do Império, dos Birsos e dos Povos do Deserto.

A mulher dictínea não é marginalizada da vida social, destacando-se e participando ativamente da mesma, quer seja em banquetes, jogos, festividades, política, atividades profissionais, cargos e vida militar, atividades econômicas, religiosas, entre outros. Elas possuem uma posição relevante entre a aristocracia dictínea, sendo cultas e muito estudadas, debatendo em igualdade de condições com a população masculina e tendo sua opinião muito respeitada.

Os hábitos dos dictíneos os tornaram um povo alegre, amante dos prazeres, mas com parcimônia, e que procura a felicidade na vida cotidiana com responsabilidade. Adeptos tanto de jogos atléticos, quanto de literatura e arte, os dictíneos cultuam um padrão de vida e práticas que buscam a valorização da saúde do corpo e da mente do ser humano.

Costumes

O casamento entre os dictíneos pode ser realizado após a maioridade dos noivos, que se dá aos dezesseis anos, com pouca interferência da família dos noivos. Apesar de a estabilidade familiar ser muito valorizada, tanto a mulher quanto o marido não são obrigados a viverem conjuntamente, sendo a separação permitida sem qualquer impedimento.

A mulher dictínea vive menos enclausurada, podendo sentar-se ao lado do marido nos banquetes e trocar carinhos com ele, em vez de retirar-se das reuniões (como acontece entre os Birsos).

Um costume entre os dictíneos é que a mulher, caso ocorra a morte do marido, assume a tarefa de assegurar a conservação das riquezas e a continuidade da família, zelando pela educação e formação cultural dos filhos.

Um outro costume entre o povo dictíneo é sua grande preocupação pela vida além da morte, com a existência de ritos fúnebres complexos, inclusive com construção de pequenas e bem cuidadas necrópoles próximas às cidades-estado.

Outro costume típico dos dictíneos diz respeito ao tratamento dos súditos para com seus governantes quando estes saem em passeios pelas cidades. Os reis e rainhas dictíneos não gostam que seu povo se ajoelhe ou se curve perante eles, mas que os vejam de cabeça erguida, sorrindo, contente e acenando de forma a demonstrar sua alegria para com o governante. Esta manifestação é muito valorizada pelos reis e rainhas, pois expressa se seu reinado está sendo apreciado e aprovado pelos seus súditos, fornecendo subsídios para possíveis mudanças.

As classes sociais

A pirâmide social dictínea, assim como nas demais sociedades, é bem simplista, com a existência de três classes sociais: os escravos, o povo e a nobreza.

Os Escravos

São menos numerosos que no Império, e em franco processo de declínio a sua existência, mas também estão presentes aqui. Uma pessoa pode se tornar escrava sendo prisioneira de guerra, filha de escravos ou por dívidas. Porém, diferentemente do Império, os únicos escravos que são propriedade absoluta de seus donos são os prisioneiros de guerra, os demais podem ser vendidos ou punidos, mas só podem ser mortos por crimes graves como traição ou assassinato. Contudo, poucos (embora o número esteja aumentando, principalmente entre os nobres mais jovens) são os que defendem os direitos de escravos executados injustamente.

Escravos de Guerra

Apesar de viverem numa sociedade bastante igualitária, os dictíneos dispensam um tratamento não muito uniforme para com os escravos de guerra, aos quais são designados trabalhos braçais pesados, domésticos e agrários. Pertencendo absolutamente ao seu dono, a um escravo de guerra pode ser dispensado qualquer tipo de tratamento, desde punições cruéis (não tão frequentes) até tratamento como um membro de família, variando de acordo com o perfil do proprietário.

Escravos por Dívidas

Aqueles que se encontram em grandes dificuldades financeiras podem optar por se tornarem escravos do credor como forma de pagamento de seus débitos por um tempo estipulado pelos magistrados da cidade. Este tempo comumente não costuma ser maior do que cinco anos, mas também irá depender da quantia devida pela pessoa.

Caso o débito seja constituído por alguém que venha a falecer antes de saldá-lo, o credor pode optar por exigir que a família do falecido seja feita escrava [toda ela ou algum (ns) de seus membros, exceto crianças pequenas] como forma de pagamento. O caso é levado até o magistrado da cidade que decidirá a questão em favor de um dos litigantes e o tempo de escravidão caso seja favorável ao credor.

O tratamento dispensado neste tipo de escravidão é bem menos cruel que o anterior, mas o escravo pode ser vendido ou punido por seu dono de acordo com a lei dictínea (dez varadas mais uma de acordo com a gravidade da ofensa).

Escravos por Nascimento

Os filhos de escravos, apesar de serem também considerados escravos por lei, são mais bem tratados que seus pais (embora também possam ser vendidos, algo que está em franco debate entre os atuais magistrados). Na sua imensa maioria, as crianças nascidas de escravos ganham sua liberdade e são

"adotadas" pela família dos proprietários ou credores (embora não possuam os mesmos direitos que os filhos legítimos), sendo que neste último caso a criança é adotada até que seus pais quitem seus débitos para com o credor.

O Povo

A classe mais numerosa. São em sua maioria os comerciantes, artesãos, artífices, agricultores e soldados das cidades, mas tem mais mobilidade social que no Império, com acesso ao ensino e à instrução, podendo chegar aos cargos mais altos da burocracia real e da hierarquia eclesiástica. Infelizmente, o povo não tem representantes no "Conselho da Lei", mas existem movimentos populares querendo corrigir isso.

A Nobreza

A classe mais rica e dominante. Os aristocratas dictíneos detêm a quase totalidade das terras cultiváveis, com os agricultores tendo de lhes destinar a metade de sua produção.

O nobre dictíneo é, desde criança (não existe nobreza "comprada" entre este povo, apenas a de nascimento puro e filhos bastardos não são considerados nobres), instruído para se portar como um de sua classe. Com ensino diferenciado, que inclui história, filosofia, lógica, religião, conhecimentos técnicos e matemáticos, literatura e política, além de um treinamento físico apropriado, a criança dictínea é preparada para, futuramente, poder se tornar um rei ou rainha passando pelas provas reais.

A nobreza controla o poder político, pois o rei tem de ser um nobre e eles, além disso, controlam um dos assentos do "Conselho da Lei".

Homens e Mulheres

Como mencionado anteriormente, a sociedade das cidades-estado é extremamente igualitária e as mulheres costumam ocupar posições de destaque na política, economia, defesa e religião, observando-se apenas as restrições de classe social.

Homens e mulheres são considerados adultos aos dezesseis anos, podendo casar-se ou divorciar-se sem qualquer impedimento.

Miscigenação

As cidades abrigam diversos estrangeiros, desde refugiados do Império até estudantes em busca de conhecimento. A filosofia dos dictíneos de amor à vida, à natureza e ao conhecimento fez com que eles tivessem uma atitude aberta e amigável em relação a estrangeiros (exceto os Crinsom).

Obviamente, não-dictíneos não podem fazer parte da nobreza.

Jogos & Festas

Tiana estava um pouco nervosa, o suor lhe escorria pela face e ela sentia um frio na espinha. Ao seu lado, Raial fez-lhe uma careta para animá-la. Tiana sorriu, fez uma careta de volta e concentrou-se no touro que vinha em sua direção. Os animais eram treinados, mas sempre havia riscos e Tiana não tinha intenção de sofrer um acidente. O touro avançou, ela segurou-lhe os chifres, o touro sacudiu a cabeça para trás e ela voou em uma cambalhota por sobre o dorso do touro. O mundo parecia de pernas para o ar enquanto ela executava a acrobacia que já vinha treinando há anos. Sentiu-se cair e aterrissou nos braços firmes de Raial. A platéia aplaudiu e os dois sorriram.

Festas Religiosas e Cívis

Religiosas: Existem duas grandes festas religiosas: "A Festa do Casamento Sagrado", que antecede a semeadura, e "A Festa da Colheita". Em ambas as ocasiões ocorrem três dias de festa com danças, músicas, jogos, pão e cerveja gratuitos. As festas são antecedidas por um dia de profundas orações.

Civis: Podem ser em celebração a um triunfo militar ou em função de nascimentos ou casamentos. No primeiro caso, certamente ocorrerão jogos atléticos (não os sagrados), bebidas e dança. Nos demais casos, as festividades dependerão da importância das famílias envolvidas.

Jogos Sagrados e Atléticos

Jogos sagrados: Só podem ser realizados nas duas festas religiosas anuais. As cidades possuem estádios cercados por um muro de madeira ou pedra, ao redor do qual erguem-se arquibancadas de madeira. Seis rapazes e seis moças entram no estádio junto com um touro treinado. Quando o touro avança um rapaz ou moça agarra-o pelos chifres, quando o touro sacode a cabeça, o atleta é lançado para trás em uma acrobacia sobre o dorso do touro, indo cair nos braços de seu parceiro ou parceira. O feito é repetido até a exaustão do touro que é então devolvido ao seu rebanho. Obviamente, acidentes às vezes acontecem.

Jogos atléticos: Celebrados trimestralmente nos estádios acima mencionados, envolvem provas de corrida, arco e flecha, arremesso de lança, salto em altura, salto à distância e luta-livre. Os jogos têm inúmeros fãs e os campeões e campeãs conseguem grandes prêmios, fama e admiração.

A Língua

O idioma falado pelos dictíneos, basicamente, é o mesmo desde a época do povo híctio. Porém, o contato com os povos do deserto e os birsos trouxe novas palavras e um novo jeito de falar. É comum os mais velhos criticarem os jovens por usarem gírias e palavras que eles não entendem, assim como é comum estes não entenderem linguagem ritual e antiga, geralmente usada nos ritos religiosos. Isso tem levado os sacerdotes a considerarem adaptar a linguagem dos ritos religiosos para facilitar a compreensão e maior participação dos jovens.

Religião

Iurit reza pedindo que Tauram, o justo, ajude-o nesse momento difícil. Ele respira fundo e abre a porta do quarto de hóspede. O corpo do representante tessaldariano ainda estava lá, pois os guardas, obedecendo a uma ordem de Hágia, esperavam a noite, quando o movimento fosse menor para retirá-lo de lá. Em algumas semanas uma nova delegação tessaldariana iria chegar. O que fazer?

Os dictíneos reverenciam três deidades:

Sarina: É a deusa da natureza (e tudo a ela relacionada), da fertilidade e da vida, sem a qual a terra é desprovida de existência. A sua esfera de influência abrange todas as criaturas vivas, animais ou vegetais, bem como as rochas, montanhas e a interação e harmonia entre todos estes elementos.

Tauram: O deus-touro. Nobre e justo, ele simboliza a honra, a bravura, a força, a justiça e a virilidade que concede a legitimidade ao poder real. Ele é o deus daqueles que carregam a nobreza dentro de si e a exteriorizam na grandeza de seus atos.

Bismaral: É o deus da fertilidade dos campos e das criações e protetor da agricultura. A relação dos homens com a terra, a manutenção das espécies e criações, o cultivo e o manejo das plantações e da colheita fazem parte da influência deste deus sereno e generoso.

Principais Cidades e Locais de Interesse

O rapaz aproximava-se abismado das muralhas da cidade, mal podia crer que uma cidade daquele tamanho pudesse existir no deserto. O jovem birso crivava Sídom seu mentor, com uma série interminável de perguntas. As muralhas das cidades dictíneas são realmente mais espessas que as de Ireg, nossa cidade-natal, mas lembre-se que enquanto o mar nos protege, os dictíneos tem de se defender do Império e das tempestades de areia.

Passaram pelos guardas no portão principal, a sua frente estendia-se uma enorme avenida principal de terra com lajotas de pedra. Um enorme poço para camelos e cavalos aparecia à esquerda e ao longe se avistava um poço para os habitantes. Nas laterais, viam-se diversas barracas de feirantes que vendiam alimentos, roupas e quinquilharias. Atrás das barracas dos feirantes viam-se ruelas e diversas casas de barro. Ao longe, no centro da cidade, via-se o imponente palácio-real com suas escadarias, andares e símbolos sagrados.

O palácio é o centro de toda a cidade, - explicava Sídom - Nele trabalham os burocratas que administram a cidade, os magistrados que decidem as disputas, o comando do corpo da guarda, os grandes comerciantes e os artífices da cidade. Os armazéns de alimentos também ficam no palácio, assim como o principal santuário da cidade. Os jogos religiosos e esportivos são realizados no pátio central do palácio.

Nesse momento, as pessoas começaram a abrir espaço para os guardas que chegavam anunciando a passagem da rainha Asana. Imponente em sua liteira carregada por prisioneiros de guerra, Asana inspecionava o mercado e sorria para o povo. O rapaz birso começou a se inclinar quando foi contido por Sídon: - Não! Nós nos inclinamos no Império e entre nosso povo. Aqui os governantes gostam que seu povo olhe para eles com a cabeça erguida, sorrindo e acenando de forma a demonstrar sua alegria com o governo reinante. O rapaz sorriu e acenou entusiasmadamente para a rainha. Sídom suspirou.

As Cidades-Estado Dictíneas se situam em oásis no meio do Grande Deserto do Norte e guardam uma forte identidade cultural e religiosa entre si. Essa grande unidade cultural-religiosa levou a uma coesão política muito forte, principalmente diante da ameaça expansionista do Império. As cidades-estado têm plena noção que se uma delas cair, as outras a seguirão como peças de um dominó. O Pacto de Não-Agressão e Ajuda Mútua vem sendo seguido há mais de cem anos e a política de terror do Império só tem vindo a reforçá-lo.

Os Oásis

Os Oásis, ou Challiahi ("pedaços de vida") como os dictíneos os chamam, são verdadeiras ilhas de vida no meio do Grande Deserto do Norte. Esses trechos de terra fértil e com abundante vegetação aparecem no deserto sempre que existe um suprimento perene de água que possibilite o surgimento de vida vegetal e, às vezes, animal.

As dimensões dos Oásis variam bastante, desde pequenas porções de terra ao redor de fontes até grandes extensões irrigadas naturalmente. Os Grandes Oásis do Deserto do Norte são os locais onde se erguem as Cidades-Estado Dictíneas. Os habitantes não sabem o que mantém perenes as águas que formam os grandes lagos destes oásis. Estudiosos especulam que poderiam ser rios subterrâneos abastecidos pelas águas dos grandes rios que cortam a região mais ao Norte (o Trigom e o Sufratis). Lendas populares dizem que anteriormente ao tempo da Grande Falha, o local do Grande Deserto do Norte era uma planície fértil com grandes rios e lagos que os deuses soterraram com as areias escaldantes. A lenda diz que os rios subterrâneos e os lagos sobreviveram graças à intervenção de Sarina e são eles quem abastece de vida a superfície desértica através dos oásis.

Mas, qualquer que seja a origem, as águas perenes dos grandes Oásis são usadas pelos dictíneos e pelas tribos dos povos do deserto para consumo e irrigação de suas plantações, garantindo a sobrevivência destes no clima inclemente do Grande Deserto do Norte.

Os Montes Tauram

Os Montes Tauram são uma formação rochosa de mais de seiscentos quilômetros, localizada à Oeste das Cidades Dictíneas (exceto Kamaris, onde os montes são a Leste da mesma) que se estende de Sudoeste para Nordeste no Grande Deserto do Norte, indo das imediações do Lago Bismaral até as proximidades das cidades de Tilissos e Mirtos. Suas encostas em geral são íngremes e de topografia acidentada, formando vales e ravinas entre os principais cinturões e terrenos adjacentes. As altitudes entre as elevações de colinas e montes são modestas e não costumam ultrapassar os 3.000 metros. De suas encostas nascem os dois rios que cruzam o Grande Deserto do Norte em direções opostas, o Sufratis e o Trigom.

Os Montes Tauram são muito importantes para as cidades dictíneas devido às grandes florestas de árvores nobres (cedros, coníferas, teixos, olmos, faias e carvalhos) que crescem em seus contrafortes, entremeadas por outros tipos de árvores (nogueiras, freixos, acerem e robíneas). Estas florestas influenciam o clima nos Montes Tauram e em suas circunvizinhanças, tornando-o mais agradável e menos quente.

Os Montes Tauram, além disso, são o lar de inúmeras criaturas que habitam seus vales, florestas e cavernas.

As cidades mais fortes são: Sanom (governada por Tisal) e Tiraki (governada por Naktor) devido a sua exploração da madeira dos montes Tauram; Cânia (governada por Asana), por suas minas de ferro e gemas preciosas; Tilissos (governada por Ariam), por suas minas de ouro e prata; Mirsim (governada por Iurit), por seu comércio com Tessaldar; Gazi (governada por Mirom), Zacro (governada por Anfeo) e Mirtos (governada por Zânias) por seu comércio com o Povo do Deserto. A cidade mais fraca é Kamaris (governada por Klator) por seu isolamento e consequente dependência da aliança com tribos do Povo do Deserto.

A cidade de Mirsim é em verdade governada pela Sumo-Sacerdotisa Hágia, uma refugiada do Império. O Rei Iurit conseguiu seu posto como regente e, sob a orientação de Hágia, conseguiu mantê-lo. Atualmente, Iurit se contenta com uma vida plácida de leitura e pequenas diversões enquanto Hágia efetivamente governa e vem aumentando seus poderes no Conselho da Lei local. Foi iniciativa de Hágia o contato com os Tessaldarianos e o comércio que se seguiu, sob seu comando a cidade tem prosperado cada vez mais.

Cidade-Estado de Sanom

Sanom é uma Cidade-Estado limitada ao Norte e a Oeste pelos Montes Tauram e ao Sul e a Leste pela região desértica do Grande Deserto do Norte. A cidade vizinha mais próxima é Tiraki, distante aproximadamente duzentos quilômetros. Por estar próxima aos contrafortes e florestas dos Montes Tauram, a cidade possui um clima mais ameno e menos tórrido, mas ainda assim, esporadicamente, é açoitada por tempestades de areia.

Sanom vive das plantações de cereais, tâmaras e da hortifruticultura. Criações de ovinos, caprinos, camelos e equinos também são comuns na cidade. Contudo, a base de sua economia é o extrativismo vegetal com a exploração de madeira das florestas nos contrafortes e platôs dos Montes Tauram. Por serem árvores de tronco robusto e de boa madeira, elas são muito utilizadas na construção de casas, edificações e até barcos. Isso faz a cidade de Sanom ser uma importante parceira comercial das outras cidades dictíneas e das cidades birsas, garantindo a prosperidade da mesma.

A cidade em si possui altas e reforçadas muralhas, com várias torres de observação e flecheiras espalhadas ao longo da mesma. Grandes catapultas estão posicionadas em locais estratégicos e oferecem um fator de defesa a mais à cidade. O gigantesco e reforçado portão central é lendário entre as cidades dictíneas e dizem ter sido construído no início da formação da cidade e com madeiras raríssimas extraídas de um local secreto nos Montes Tauram.

No interior de Sanom, na parte sul é onde se localizam o palácio real e as casas da classe nobre espalhadas ao seu redor. Algumas tabernas mais requintadas se localizam neste local. O norte e o oeste são habitados pelo povo comum da cidade. No centro, existe uma feira permanente onde os habitantes

podem encontrar quase tudo que se produz nas cidades dictíneas. As grandes marcenarias e serralharias se concentram na região leste, bem como as demais lojas e o comércio local.

Governo e Principais Personagens

Sanom é governada pelo rei Tisal, sendo auxiliado, no Conselho da Lei, pela Sumo-Sacerdotisa Diala e pelo Nobre Aibur. Tisal possui um conselheiro de nome Iglate, um ancião sábio e discreto, mas de língua muito afiada.

A cidade possui grande tradição militar e seus soldados são conduzidos pelo Atrahasis Uruki, um oficial robusto e rude, de poucas palavras, mas de elevado senso de dever, sendo da total confiança do rei. O efetivo militar de Sanom é de aproximadamente 35 mil soldados regulares.

Tisal já é rei de Sanom há quase oito anos, tendo vencido as provas reais derrotando vários concorrentes, inclusive seu irmão mais velho, Kedir, o que não agradou muito a este, tornando-o um dos principais opositores de Tisal dentro da aristocracia da cidade.

História Recente

O principal acontecimento da história recente da cidade de Sanom, e que ainda é motivo de alegres debates nas tabernas e no comércio local, curiosamente aconteceu há dois anos atrás: a batalha nos arredores da cidade, onde as tropas imperiais foram derrotadas pela coalizão das cidades de Sanom, Tiraki, Cânia e Tilissos. Coordenadas pelo gênio militar de Uruki, as forças dictíneas impuseram uma estrondosa derrota às falanges aktares, comandadas pelo prepotente filho do Imperador Assur, Tiuz. Os soldados veteranos ainda hoje comentam sobre sua derrota em combate singular para a rainha Asana, da cidade de Cânia, fazendo piadas sobre o acontecimento.

Mas nem tudo são flores na cidade. Alguns acontecimentos recentes parecem ter colocado em polvorosa os grandes comerciantes de madeira. Alguns foram vistos dirigindo-se até o palácio real.

Também a nobreza parece ter seus problemas. Os preparativos para o rito anual do "Casamento Sagrado" ainda não foram iniciados e isto é algo incomum de se acontecer. Os sacerdotes parecem apreensivos.

O Povo de Sanom

Os habitantes de Sanom são um povo amistoso e receptivo, cuidando de seus afazeres e pouco se preocupando (pelo menos não "muito") com a vida alheia. São também excelente serralheiros, madeireiros e marceneiros, habituados que estão com o comércio de madeira. Seus trabalhos em madeira nobre são famosos nas outras cidades e alguns nobres destas até contratam marceneiros de Sanom para executar serviços em suas casas e mansões. Existe, até onde se sabe, uma concorrência "salutar" com os comerciantes de madeira da vizinha Tiraki.

Sanom também é uma das cidades dictíneas que recebe refugiados e fugitivos provenientes do Império Aktar. Os Bestiais também possuem uma considerável comunidade na parte norte da cidade.

Rumores e Intrigas

Como toda cidade que se preze, Sanom tem seus boatos e mexericos.

Um deles diz respeito ao que está acontecendo com os comerciantes de madeira. Alguns garantem ter ouvido dizer que uma manada de grifos está atacando aleatoriamente os lenhadores de Sanom nas florestas dos Montes Tauram, interrompendo o corte e fornecimento da madeira para comércio. Alguma coisa aconteceu ou alguém está influenciando as bestas para que ataquem os trabalhadores (alguns estão acusando os concorrentes de Tiraki), mas ninguém tem certeza do que pode ser. Dizem que os comerciantes estão apreensivos e foram solicitar ajuda ao rei, que prometeu tomar providências.

Outro boato vem do interior do palácio real. Fontes confidenciais afirmam que a Sumo-Sacerdotisa Diala apaixonou-se perdidamente pelo jovem filho do rei Tisal, Abrom, e que ambos fugiram na calada da noite há alguns dias para um destino ignorado. O rei Tisal está abalado e muito aborrecido, pois a Sumo-Sacerdotisa não pode ser simplesmente substituída. O dia do rito anual do "Casamento Sagrado"

se aproxima e Diala precisa ser encontrada. Os rumores indicam que o rei está atrás de aventureiros para trazer a Sumo-Sacerdotisa de volta. Esses mesmos rumores afirmam que o irmão mais velho de Tisal, Kedir, irá tentar impedir o acontecido a qualquer custo, na tentativa de desestabilizar o governo de Tisal.

Dos quartéis militares, outro boato afirma que o Atrahasis Uruki resolveu, abruptamente, implementar uma estranha reformulação na hierarquia do exército regular de Sanom. Ele está substituindo antigos e respeitados oficiais do Alto Comando por, até então, desconhecidos e obscuros subalternos. A desculpa é uma renovação salutar do oficialato superior do exército. Os soldados também notaram uma discreta mudança no humor do comandante. Ele se tornou mais arredio e irritadiço. Seus servos dizem que ele parece ter adquirido um estranho gosto por perfumes exóticos. Segundo conhecidos do Atrahasis, tudo isso vem acontecendo depois que ele passou a frequentar a casa de uma nobre e formosa aristocrata de nome Drineide. Os fofoqueiros de plantão afirmam que ambos são amantes e que o relacionamento deve estar passando por uma crise. De qualquer forma, Uruki é um herói de batalha, comandante respeitado das forças militares e tem muito prestígio junto ao rei Tisal para continuar implementando sua estranha reformulação.

Dizem que o conselheiro Iglate anda a procura de guarda-costas fortes e destemidos. Ele teme que sua vida esteja em perigo, pois na última reunião do Conselho da Lei, ele e o nobre Aibur tiveram uma ardorosa discussão sobre um determinado assunto em que suas opiniões eram contraditórias. Aibur o acusou de influenciar negativamente o rei Tisal em suas decisões e deixou escapar, talvez no calor do debate, que Sanom estaria melhor se o conselheiro estivesse morto. Iglate é um ancião, mas ainda deseja viver muito...

Um artista "residente" nas ruas e bares de Sanom, de nome Bahijale, conta histórias de fantásticas viagens realizadas através de uma passagem subterrânea escondida nos Montes Tauram, que iria sair do outro lado dos mesmos, perto do Lago Bismaral. Ele é desdenhado pela maioria dos seus ouvintes, que julgam-o como um louco embriagado. Contudo, se tal passagem realmente existisse, encurtaria sobremaneira as viagens comerciais até as cidades Birsas do outro lado. Lordes comerciantes pagariam um alto preço pelo conhecimento de tal passagem.

Corre pela cidade que um poderoso comerciante local, Afizal, ouviu esses rumores sobre a passagem subterrânea e quer contratar pessoas corajosas o suficiente para verificar se ela existe mesmo e explora-la em caso afirmativo.

Cídade-Estado de Tíraki

A Cidade-Estado de Tiraki situa-se cerca de duzentos quilômetros ao Norte de sua vizinha Sanom e a quase cento e oitenta quilômetros a Oeste de Cânia. Por também se situar próxima aos contrafortes dos Montes Tauram e suas florestas, o clima é menos seco e mais agradável, com chuvas esporádicas ao longo do ano. Como sua vizinha Sanom, também é açoitada por tempestades de areia esparsas, mas com ventos muitos fortes, que podem causar alguns estragos de vez em quando.

As culturas de figos, frutas cítricas, legumes e verduras são as predominantes na cidade. A criação de ovelhas, cavalos e camelos também é comum. Sua principal atividade econômica, contudo, como sua vizinha Sanom, é a extração de madeiras nobres das florestas que cobrem os topos e encostas dos Montes Tauram. Os comerciantes de Tiraki volta e meia entram em conflito financeiro com seus concorrentes de Sanom no que diz respeito a preços e qualidade dos serviços e da madeira extraída. Mas mesmo em meio a embates monetários, o extrativismo vegetal é o motivo da importância e prosperidade da cidade em relação a seus pares.

Tiraki é uma cidade-estado que cresceu ao redor do palácio real que se localiza na porção central daquela. As casas da abastada classe aristocrata se localizam próximas ao palácio, enquanto as habitações do povo comum estão concentradas na periferia e nas regiões mais afastadas. Todas ligadas por uma intrincada teia de ruas e ruelas.

As grandes marcenarias e serralharias, bem como todo o comércio local da cidade se concentra próximo da entrada norte.

Tiraki possui um anel defensivo de muralhas reforçadas por grandes fortificações localizadas em seus ângulos e um grande fosso recheado com grandes troncos de madeira espiculados. O quartel das tropas se localiza ao lado do portão principal da cidade.

Governo e Principais Personagens

Tiraki possui um rei, Naktor, que há cinco anos governa a cidade com justiça, mas também com pulso firme, quase chegando a ser um déspota. Ele saiu vencedor das provas reais, nas quais concorreu com poucos candidatos da nobreza. A Sumo-Sacerdotisa Larsa, apesar do posto que ocupa, é mera coadjuvante no Conselho da Lei, pois o representante da nobreza no mesmo é Guilam, primo em primeiro grau de Naktor, o que faz o poder do rei ser praticamente absoluto na cidade. Larsa não está nada contente com isso.

A força militar de Tiraki, que não tem muita tradição nesta área, conta com um efetivo regular de 6 mil homens e está sob o comando do Atrahasis Zabulla, um oficial de carreira sério e eficaz no treinamento de seus subordinados.

História Recente

Tiraki é uma Cidade-Estado que não mantém um relacionamento muito amigável com sua vizinha Sanom devido à concorrência comercial e vive à sombra da militarista Cânia. Isto se reflete no panorama histórico externo da cidade, onde o acontecimento "recente" de maior vulto foi a frustrada tentativa de invasão aktar a ela e à Sanom, contida pela coalizão destas com as vizinhas Tilissos e Cânia.

Internamente, porém, a cidade vive um conturbado período de instabilidade social, com algumas manifestações esporádicas contra o rei Naktor acontecendo na periferia e nos lugarejos mais pobres.

O Povo de Tiraki

O povo da Cidade-Estado é um misto de perseverança, extroversão e hospitalidade, mas com rompantes de intolerância e impaciência. Os serralheiros e marceneiros da cidade vivem às turras com seus "concorrentes desleais" de Sanom, embora seus trabalhos em madeira também não fiquem devendo em nada, em termos de qualidade e estética aos seus pares da cidade vizinha. No geral são pessoas trabalhadoras, que querem viver bem e em paz.

Existe uma pequena comunidade de Bestiais em Tiraki, mas eles não se misturam muito com os humanos, vivendo mais reclusos e trabalhando como lenhadores nas florestas.

Embora não sejam frequentes, também aqui existem refugiados e fugitivos do Império Aktar. São bem acolhidos e a maioria deles vai trabalhar ou nos campos irrigados ou nas marcenarias da cidade.

Rumores e Intrigas

Tiraki é uma cidade onde borbulham rumores e fofocas. Alguns deles são apenas sussurrados, outros são falados abertamente no comércio e rodas de amigos.

Um dos mexericos mais comentados atualmente vem diretamente do interior do palácio real. A Sumo-Sacerdotisa Larsa não está contente em ser "apenas" a "amante sagrada" anual de Naktor e viver à margem das decisões políticas da cidade. Fontes seguras dizem que ela está secretamente, cortejando o nobre Guilam, tentando ganhar sua confiança (quer seja pelo coração, quer seja "por outros meios"). Parece que o "caso" chegou aos ouvidos do rei e ele não está nada contente com isso. Alguns afirmam, oficiosamente, que Guilam conhece algum segredo oculto relacionado ao passado de Naktor e o chantageia com isso. Este seria o motivo de ele estar como membro da nobreza no Conselho da Lei (com uma "ajudinha" do rei). Larsa percebeu isso e tenta descobrir o que poderia ser para usar também em benefício próprio. Já Naktor pretende dar um basta no relacionamento dos dois ou utilizar "outros meios" para isto.

Dois rumores correm soltos pela cidade e ambos envolvem os lenhadores que atuam nos Montes Tauram. Um deles diz respeito a uma estranha descoberta que um grupo explorador de madeireiros fez ao adentrar em uma das florestas que cobrem as encostas dos montes, alguns meses atrás. Eles

afirmaram haver encontrado um vale escondido entre os contrafortes das montanhas. O vale era fértil e de temperaturas amenas e sustentava uma vegetação rica, com árvores e uma variedade de animais (não observaram se existiam monstros no local). Segundo eles, a terra parecia boa para ser trabalhada. Alguns colonos agricultores foram enviados para o referido vale, distante alguns quilômetros da cidade, juntamente com alguns dos lenhadores e um destacamento reforçado das milícias locais. Desde então não se têm mais notícias deles. Alguns afirmam que o Atrahasis Zabulla está montando uma expedição para investigar o que houve. Ainda há vagas na mesma...

O segundo rumor a respeito das florestas dos Montes Tauram fala que focos de incêndios desconhecidos estão começando a aparecer em algumas porções das florestas. O fogo parece estar querendo se espalhar e um grande contingente de madeireiros foi destacado para combatê-lo. Mas o mais intrigante é que, quando uma área do incêndio é controlada, uma nova área de árvores subitamente começa a entrar em chamas. Os trabalhadores estão intrigados e assustados, pois não encontram razão para o acontecido. De olho nos lucros os grandes comerciantes de madeira cobram alguma solução das autoridades.

Outro boato que está se espalhando rapidamente por Tiraki diz respeito a alguns assassinatos que estão sendo cometidos na área próxima à comunidade onde vivem os Bestiais. As poucas testemunhas, não muito confiáveis, afirmam que as criaturas são as responsáveis pelos crimes, mas há quem os contradiga, já que os Bestiais são mais reclusos e quase não se relacionam com os humanos das redondezas. Outros afirmam que são vistos vultos se reunindo em casas nas imediações das casas dos Bestiais e que seriam estes se agrupando para cometer as atrocidades. Quem está com a razão? Enquanto isso o verdadeiro (ou verdadeiros) assassino (s) está (ão) à solta.

Uma notícia colocou em polvorosa os membros da Academia Dictínea de Magia da cidade: a descoberta de um antigo torreão, localizado próximo aos Montes Tauram, ao Norte da cidade. Os magos afirmam tratar-se de um local de refúgio ou fortaleza de um antigo rei-feiticeiro Arcondi e organizam uma expedição para investigar o local. Acredita-se que os espiões do Império Aktar também estão fazendo o mesmo...

Cídade-Estado de Cânía

Cânia é uma grande cidade que se localiza em pleno Deserto do Norte, tendo como vizinhas, a Leste, a cidade de Gazi, distante cerca de cento e setenta quilômetros; ao Norte, Tilissos, afastada quase cem quilômetros e Tiraki, a Oeste, longe por cento e oitenta quilômetros. O clima é quente e seco durante o dia e um pouco mais frio à noite. As temperaturas são um pouco menos severas devido à presença do Oásis que abastece a cidade de água potável. Tempestades de areia são comuns e castigavam as muralhas da cidade quase duas vezes por semana, mas recentemente elas têm se tornado menos frequentes e menos destrutivas.

As culturas irrigadas de trigo, damasco, cevada e árvores frutíferas, além de legumes e verduras são a base da agricultura de Cânia. Criações de camelos e ovelhas abastecem a cidade de carne. Equinos também são criados aqui.

Contudo, a Cidade-Estado destaca-se pelas suas minas de ferro e de gemas preciosas, cujos veios principais se localizam em várias cavernas de um extenso platô rochoso, alguns quilômetros a sudoeste da cidade. Devido à grande e vital importância do minério e das gemas para a economia da cidade, uma grande e bem equipada fortaleza foi erguida à frente do conjunto montanhoso onde se localizam as minas, de onde as tropas podem zelar pela segurança dos mineradores e das próprias minas.

Grandes ferrarias, onde o minério de ferro é trabalhado, localizam-se na parte norte de Cânia. Ali ele é utilizado na fabricação dos mais diversos tipos de utensílios, desde armas (armaduras são mais complicadas e menos utilizadas) até simples ferramentas, além de ser comercializado para as outras cidades dictíneas.

O palácio real ocupa praticamente toda a região central de Cânia. A aristocracia da cidade mora em uma área na parte oeste da cidade, protegida por uma pequena muralha que a separa do restante da metrópole. Já a população comum se aglomera no lado oposto, com suas casas de barro e vielas e ruas estreitas interligando as diversas partes. O comércio local se espalha entre as regiões, não havendo um

local onde este se concentra. A região Sul é ocupada por diversas lojas de ourivesaria e pelo enorme quartel das tropas dictíneas.

Por ser uma cidade de tradição militar, Cânia possui uma das mais resistentes e reforçadas muralhas defensivas de todas as cidades-estado. Grandes torres fortificadas e um poderoso conjunto de máquinas de guerra ajudam na proteção da cidade. Caso o inimigo consiga ultrapassar o primeiro anel defensivo, um segundo anel de fortificações estrategicamente construídas em toda a cidade oferecerá uma nova linha de defesa. Esta segunda linha se encontra interligada ao quartel das tropas mediante túneis localizados sob a cidade, permitindo a rápida movimentação dos soldados dictíneos para estas fortificações. A própria arquitetura das construções de Cânia enfatiza a funcionalidade militar sobre a forma e a estética, como, por exemplo, o telhado das maiores construções servir como plataforma para os arqueiros e nos principais edifícios existirem bases para grandes armas de projéteis.

Governo e Principais Personagens

Cânia destaca-se das demais Cidades-Estado por possuir uma rainha como monarca. Asana é a regente da grande cidade há seis anos, após vencer todos os seus adversários de maneira fulminante e convincente nas provas reais. Como consequência, um homem foi eleito pelos Drumizis da cidade como novo Sumo-Sacerdote. Este homem é Silas.

Silas sucedeu Régis, que foi a Sumo-Sacerdotisa de Cânia anteriormente. Ela está extremamente insatisfeita, pois quando era a dona do posto ela conseguia manobrar o velho rei conforme ela queria. Então o velho idiota morrera e a maldita Asana assumira seu lugar. Régis teve de abdicar, pois como poderia fazer o "casamento sagrado" com Asana? Se algo acontecesse à rainha ou se ela fosse forçada a renunciar sem que isto afetasse a segurança da cidade isso agradaria muito a Régis. Ela aguarda apenas uma oportunidade.

Além de Asana e Silas, o nobre Jafarte compõe o Conselho da Lei da cidade.

Cânia é uma cidade de grande tradição militar, possuindo um dos melhores e mais disciplinados exércitos das cidades dictíneas. As tropas de Cânia encontram-se sob o comando do Atrahasis Sabkhat, um jovem guerreiro que galgou o posto após a campanha que resultou na derrota das tropas imperiais e na captura de Tiuz, filho de Assur, Imperador Aktar, perto da cidade de Sanom. O efetivo militar é um dos mais bem treinados e conta com cerca de 53 mil soldados. Cada cidadão de Cânia, por tradição, até os quarenta anos de idade, dedica dois meses de cada ano em um treinamento de aprimoramento para não perder a habilidade de combate (isto para aqueles que não seguem a vida militar). O controle de convocação é cuidadosamente monitorado para não influenciar a economia da cidade.

História Recente

A vitória militar dos exércitos dictíneos contra as tropas imperiais perto de Sanom e, em particular, a derrota e captura do filho do odiado Imperador Aktar em combate singular pela rainha Asana, ocorridos há dois anos, foram os acontecimentos recentes mais comentados e de maior importância na história de Cânia. O vultoso resgate pago por Assur para ter seu filho libertado foi, em parte, utilizado para a melhoria do sistema de irrigação e das defesas da cidade, o que aumentou sobremaneira a popularidade da rainha Asana frente à população.

Contudo, alguns acontecimentos internos recentes têm perturbado e tirado o sono e o sossego de Sua Majestade. Ela estuda a melhor maneira de resolvê-los sem alarmar a população.

O Povo de Cânia

Os habitantes da cidade não escondem o orgulho de pertencer à primeira cidade dictínea erigida pelo sacerdote dos deuses, Dictos. Este sentimento aliado a um "ar de superioridade", em alguns casos beira a arrogância e soberba, que deixa os visitantes de outras cidades um pouco ressentidos com os de Cânia. Mas, apesar disto, os cidadãos da cidade-estado são em sua imensa maioria hospitaleiros, receptivos e bastante trabalhadores.

Como nas cidades vizinhas, Cânia também possui uma comunidade de Bestiais que, em sua grande parte, trabalham como mineradores e artífices, mas alguns exercem outras atividades, inclusive

pertencendo às fileiras do exército regular (o temido esquadrão "Sabres da Morte"). Refugiados e fugitivos do Império também são muito bem-vindos e recebidos nestas paragens.

Os artífices de Cânia são famosos por seus trabalhos delicados de joalheria e ourivesaria (os de Cânia importam ouro de Tilissos, empregando-o, juntamente com suas gemas preciosas, em trabalhos refinados de jóias), que possuem admiradores até entre a nobreza aktar.

Rumores e Intrígas

Cânia ultimamente vem sendo povoada por uma série de boatos, alguns hilários, outros até sendo motivo de risos de deboche, mas alguns que, se confirmados, são bastante alarmantes.

Um destes rumores diz respeito à rainha Asana. Conversas em vozes "bem baixas" dizem que a mesma está com um problema delicado. Um de seus amantes birsos fugiu com um colar sagrado do deus Tauram. Colar esse que a rainha deverá usar publicamente em uma cerimônia daqui a três semanas. O pequeno descuido, afinal ninguém é perfeito, poderá causar um grande embaraço político para a rainha junto ao seu povo. As fofocas dizem que uma das aias sugeriu que a rainha discretamente contratasse alguns aventureiros para recuperar o colar. Asana, segundo falam, parece que quer seguir a sugestão. Os mais ousados parecem até conhecer o amante, sua descrição física, seu nome (Fenim) e a guilda à qual ele pertence (a cidade de Oscamad). Uma das aias disse que Asana está disposta a pagar três moedas de ouro aos aventureiros se estes forem bem sucedidos (uma agora, duas na volta).

Contudo, fontes afirmam que a ex-Sumo-Sacerdotisa Régis já sabe do acontecido e está exultante. Ela planeja usar espiões (sacerdotes e sacerdotisas, guerreiros, ladrões, magos, etc.) para impedir o sucesso da missão, sem, entretanto, ocasionar a morte de alguém.

Outro boato fala sobre o aparecimento de uma gigantesca serpente no interior das minas de pedras preciosas, talvez atraída pelo brilho das mesmas. Alguns falam que são mais de duas criaturas. Alguns ataques a mineradores já aconteceram nos níveis mais inferiores das minas e as autoridades estão tentando descobrir o covil da ou das criaturas, se forem mais de uma.

Dizem nas ruas, que algumas caravanas foram atacadas por um grupo de salteadores que opera nas principais rotas de comércio entre Cânia e as cidades vizinhas. O bando parece ser numeroso, pois vários ataques foram registrados em locais diferentes em intervalos de tempo muito pequenos. Fala-se que alguns comerciantes poderosos da cidade estão pensando em contratar mercenários para acompanhar suas caravanas.

Um dos boatos mais alarmantes (e que são abafados e negados categoricamente pelas autoridades oficiais) vem das minas de minério de ferro. Alguns mineiros foram encontrados mortos nos últimos níveis das mesmas e algo está contaminando a qualidade do minério que está sendo recolhido e transportado até a superfície, atrapalhando seu valor na manufatura e confecção de objetos. Dizem que as autoridades não sabem o que pode estar acontecendo e que várias patrulhas já desceram até os níveis mais inferiores, realizando buscas, mas nada encontraram. Os magos da sede da Academia Dictínea afirmaram que o minério de ferro está sendo inutilizado por meios não-mágicos. Ninguém sabe quem ou o que está realizando os assassinatos e inutilizando o metal. Espiões imperiais, grupo de dzarens e até demônios e espíritos malignos foram responsabilizados, mas o que se sabe é que se os responsáveis não forem encontrados logo, o principal esteio da economia de Cânia poderá sofrer um terrível abalo.

Alguns nobres deixaram escapar, em conversas discretas com amantes não-aristocratas, que a rainha Asana teme uma tentativa de assassinato por mercenários e assassinos contratados pelo príncipe Tiuz, do Império Aktar. A derrota e captura pela rainha durante a batalha ainda está bem viva na memória do herdeiro do trono imperial. E só existe um meio de ele esquecer isso de uma vez por todas...

Cidade-Estado de Tílissos

Tilissos é uma importante Cidade-Estado localizada a quase cem quilômetros ao Norte de Cânia, sua vizinha mais próxima e a quase duzentos quilômetros a Oeste de três outras cidades: Mirtos, Diate e Gazi. A proximidade com os Montes Tauram torna seu clima um pouco mais ameno, com brisas refrescantes provenientes dos mesmos. Tempestades de areia também são frequentes por aqui, mas elas são de menor intensidade que em sua vizinha Cânia.

Tilissos produz pêssegos, painço, trigo, algodão, verduras e legumes nos campos irrigados pelo Oásis da cidade. Sua criação animal é de ovinos, camelos e cavalos. O que torna Tilissos uma Cidade-Estado muito importante para os seus pares é o extrativismo mineral de suas importantes minas de ouro e prata, localizadas nos contrafortes dos Montes Tauram. Ambos os metais nobres são refinados e trabalhados pelos ourives da cidade em grandes galpões e construções, na parte Leste da cidade. Eles também são comercializados com as demais cidades vizinhas, o que tem garantido uma grande prosperidade econômica aos seus habitantes.

Tilissos, apesar de nunca haver tido necessidade de suportar um cerco, é circundada por uma única muralha defensiva, sólida e de grande altura e larga o suficiente para que os guardas possam patrulhar seus perímetros. Torreões e algumas catapultas complementam as defesas da cidade. Dois grandes portões, localizados na parte norte e sul e feitos de madeira importada de Sanom, interligam a principal rua da cidade. O palácio real, como em Cânia, ocupa a região central da cidade, com as residências dos nobres circundando suas imediações. A população comum se concentra na parte norte e oeste e, devido ao atual perfil econômico vigente na cidade, as casas estão se tornando mais requintadas. Um grande mercado se localiza perto do portão sul, e os habitantes de Tilissos começam a perceber, ainda que de maneira discreta, que a prosperidade vivida pela cidade tornou as mercadorias muito mais caras que nas demais cidades dictíneas, desde uma pequena taça de vinho até uma boa armadura.

Governo e Principais Personagens

Tilissos é governada pelo rei Ariam, um jovem nobre que venceu com louvor as provas reais há cerca de três anos. Ele é sábio e muito justo em suas decisões, além de ser recatado e muito discreto. Ele é auxiliado no Conselho da Lei por Isim, a Sumo-Sacerdotisa, e por Ismirat, uma sábia anciã cheia de dias e de muita experiência, com uma notória vocação para a oratória.

A Cidade-Estado, apesar de não ter muita tradição militar, possui uma força regular de 4 mil homens bem treinados e disciplinados sob o comando do Atrahasis Davasir, um oficial rude e áspero, porém muito leal e experiente.

História Recente

Como nas cidades de Cânia, Tiraki e Sanom, o fato externo mais importante da história recente de Tilissos foi a frustrada tentativa de invasão imperial às duas últimas. Tilissos fez parte da coalizão dictínea, enviando tropas para auxiliar as vizinhas e seus soldados provaram no campo de batalha que não ficam muito aquém dos mais experientes militares de Cânia.

No âmbito interno, a cidade nunca experimentou uma época de tamanha prosperidade como a atual, com o afluxo de grande quantidade de ouro e prata proveniente das minas, tornando a população uma das, senão a mais abastada de todas as cidades-estado.

O Povo de Tilissos

A população de Tilissos vive dias de aristocrata, com o tamanho influxo de riquezas na cidade. Até os menos abastados não podem reclamar dos deuses. Antes humildes e reservados, além de dedicados trabalhadores, hoje o povo de Tilissos ainda trabalha, uns em menor intensidade, outros em maior, mas todos com o fim de ou acumular mais riquezas ou esbanjá-las em festas e excessos.

Os moradores de Tilissos se tornaram pessoas frívolas, levianas, preguiçosas, superficiais e tolas, além de estagnadas do ponto de vista cultural e social, o que tem preocupado (mas não tanto) os governantes da cidade. Não todos, mas uma grande parte se tornou neurótica e obsessiva no acúmulo de bens. As consequências de uma convulsão social diante de tais comportamentos são imprevisíveis.

Apesar disso, a cidade possui os melhores artífices que trabalham com ouro e prata de todas as cidades dictíneas. Seus trabalhos delicados e precisos de ourivesaria correm o mundo e encontram admiradores em todos os locais.

Tilissos possui uma pequena comunidade de Bestiais que trabalham nas minas e lojas locais. Eles, como seus pares nas demais cidades (exceto Cânia e Nidre), são reservados, sistemáticos e meio isolacionistas, não se deixando contaminar com o clima de prosperidade desregrada que tomou conta da cidade.

Refugiados do Império, apesar de esporádicos, também são encontrados nestas paragens e acolhidos como heróis pelos habitantes.

Com a onda de prosperidade vivida pela cidade espera-se um grande afluxo de pessoas de outras cidades para a região e também de fugitivos imperiais, o que tem preocupado o rei Ariam, pois junto com eles podem vir espiões de Assur, além de ladrões e salteadores.

Rumores e Intrígas

Apesar do clima de euforia promovido pela grande prosperidade econômica vivida pela cidade, alguns rumores inquietantes enchem o ar e os ouvidos dos cidadãos.

Um desses rumores está justamente ligado ao motivo da grande prosperidade vivida no momento. É notório que houve um aumento significativo na produção de ouro e prata retirada das minas, mas, segundo os boatos, ele não proveio de novos veios descobertos, como afirmam as fontes oficiais. Parece que, há alguns meses, antigas minas (de ouro e prata), antes consideradas exauridas, inúteis e vazias de qualquer valor voltaram a produzir os minérios. O ouro e a prata destas minas brotam com uma facilidade espantosa e as quantidades têm aumentado constantemente, como se o suprimento se auto-abastecesse. Os de pensamento imediatista querem mais é se aproveitar do momento e enriquecer o quanto puderem, mas as autoridades parecem preocupadas com o que está acontecendo. Os mais pessimistas afirmam que os minérios são de origem mágica (algo que está sob investigação da Academia Dictínea de magia), trabalho de espiões imperiais que procuram desestabilizar a cidade com um súbito influxo de riquezas, levando ao caos social e comercial (o que pode mesmo acontecer). Fontes do palácio real afirmam que o rei já mandou investigar a verdadeira causa da "reativação" miraculosa das antigas minas.

Alguns comerciantes andam reclamando ultimamente de tempestades de areia constantes e estranhas, além de acontecimentos fora do comum que estão atormentando a rota de comércio das caravanas que cruzam o deserto, inclusive destruindo literalmente várias delas. O número de caravanas que relatam esses fatos tem aumentado nos últimos meses. Alguns sobreviventes dos últimos "ataques" juram por Bismaral que existe um gênio demoníaco no deserto e no interior das tempestades que está punindo os comerciantes da cidade por terem esquecido dos deuses e se preocupado mais com o acúmulo de bens terrenos.

Um clima de mal-estar paira sobre o palácio e entre o clero de Tilissos. Fontes confiáveis dizem que o filho do "casamento sagrado" realizado na cidade de Nidre e que estava sob os cuidados dos sacerdotes de Tilissos foi sequestrado por uma tribo nômade do deserto, que atacou o grupo quando de sua viagem de vinda de Nidre. A criança de cinco anos e vários membros da comitiva podem ter se tornado escravos dessa tribo. Outros garantem que não foi uma tribo dos povos do deserto quem atacou a comitiva (os povos do deserto têm uma aliança antiquíssima com as cidades dictíneas), mas alguém tentando incriminá-los. O rei ordenou que providências urgentes fossem tomadas para encontrar de qualquer forma a criança.

Outro boato comum entre os viajantes de caravanas diz respeito à existência de um oásis perdido dentro do deserto, muitos dias de viagem ao Norte da cidade, em direção ao rio Trigom. Falam que ele é escondido dos olhos mortais por sortilégios mágicos e os que lá adentraram e saíram vivos (pouquíssimos) estão todos loucos. Histórias de que o oásis é habitado por mulheres guerreiras cruéis, que usam mágica e que se transformam em monstros para devorar os viajantes se entrelaçam com outras que afirmam existir grandes riquezas neste oásis.

Os militares de Tilissos estão em polvorosa. Rumores preocupantes dizem que, entre os muros do quartel, uma grande operação está sendo elaborada, com o apoio de todas as outras cidades dictíneas. Parece que uma conspiração contra as doze cidades-estado está em andamento e foi descoberta de maneira totalmente acidental. Existem indícios que membros da alta nobreza de todas as cidades foram seduzidos por promessas de poder dos ultranacionalistas (os Radicais estão de volta?!) para envenenar a corte de suas cidades. Uma fonte vazou que o primeiro atentado seria na cidade de Mirtos, seguido por outros, inclusive à própria Tilissos. A segurança do rei foi discretamente reforçada. Os boatos mais "absurdos" afirmam que o nome dos conspiradores se encontra dentro de uma urna de prata de fundo

falso que está sendo transportada por uma das muitas caravanas comerciais. Ela se dirige à cidade onde se encontra o "cérebro" da conspiração.

Cidade-Estado de Gazi

A Cidade-Estado de Gazi localiza-se em pleno Deserto do Norte e distante cerca de cento e oitenta quilômetros de suas vizinhas: Diate, ao Norte; Zacro, a Leste; e Cânia, a Oeste. Cercada por dunas de areia, o clima da região é quente e seco, com suas altas temperaturas pouco amenizadas pela presença do Grande Oásis da cidade, que é um dos maiores dentre os do Grande Deserto do Norte. Tempestades de areia são frequentes e atormentam as caravanas e viajantes mais desavisados.

A agricultura de Gazi se baseia no cultivo de grãos, árvores frutíferas e hortifruticulturas. Ovelhas, camelos, cabras e alguns cavalos são criados nas imediações do oásis, mas suprem pouco o consumo interno, principalmente da população mais abastada da cidade. Gazi se destaca pela presença de numerosos oleiros. Algumas das melhores cerâmicas das cidades dictíneas provêm daqui.

Apesar disto, a cidade-estado vive à sombra de suas vizinhas mais poderosas (Cânia, Tilissos, Zacro e Diate). Sua importância comercial não é muito valorizada e devido ao comportamento político de seu governante, as demais cidades tendem a manter um certo distanciamento, ainda que velado. Apesar da existência do Pacto de Ajuda Mútua, oficiosamente Gazi se sente excluída do "convívio harmonioso" entre seus pares.

Gazi possui uma arquitetura singular. Uma sólida muralha defensiva não muito diferente das demais cidades circunda o perímetro urbano. Algumas torres fortificadas e seteiras complementam as defesas. O que chama a atenção na estrutura da cidade é a divisão da mesma em distritos. Cinco grandes ruas partem da região central, dominada pelo palácio central, e terminam em cinco portões na muralha, dividindo Gazi em cinco distritos. A nobreza ocupa todo um distrito, com suas casas opulentas e bem construídas mais próximo da face Oeste da muralha. A população comum vive em dois distritos situados na região oposta ao da nobreza. Nos demais distritos se localizam as olarias, o comércio local e o quartel das tropas. Devido ao clima de instabilidade social vivido na cidade, soldados patrulham as grandes avenidas, principalmente nos distritos da população comum de Gazi.

Governo e Principais Personagens

A cidade está sob o governo do rei Mirom, um monarca despótico, absolutista e praticamente um ditador. Ele reina sobre Gazi há quase seis anos, após vencer as provas reais. No Conselho da Lei se encontram a Sumo-Sacerdotisa Sansiluna e o nobre Nasef, aparentemente meros figurantes no cenário político da metrópole. Mirom possui um conselheiro de Nome Faridi, que é seu braço-direito no governo e possui tanta fome de poder quanto o próprio monarca.

Gazi não tem quase nenhuma tradição militar e embora mantenha uma guarnição de 2 mil homens sob o comando do Atrahasis Moezir, um oficial robusto, rude e de mentalidade agressiva, porém leal a Mirom, eles são utilizados mais como força de coerção interna do que uma tropa militar propriamente dita.

História Recente

A Cidade-Estado, apesar de não possuir ameaças externas visíveis em curto prazo (exceto o ainda aparente "longínquo" desejo expansionista do Império Aktar), vive um constante clima de tensão social. Alguns membros da aristocracia, principalmente os donos de comércio, não estão contentes com o modo de governar de Mirom, que está afastando o bom convívio com as demais cidades (e compradores em potencial), mas como o rei tem o "exército" a seu lado e a população despreza visivelmente a nobreza, eles se encontram num dilema. Precisam rapidamente encontrar alguém entre a corte que tenha a simpatia do populacho, o respeito dos militares e o desejo de subir ao trono da cidade. Alguns olhares estão se voltando para o jovem príncipe Iozer, que, apesar de jovem, não parece compartilhar das idéias políticas de seu pai.

O povo de Gazi também está insatisfeito com o rei, embora não possa demonstrar isto abertamente. O comércio não anda muito bem devido à política isolacionista velada de Mirom e a pobreza tende a se

alastrar. Além disso, recentes problemas no abastecimento de água nos poços da cidade têm causado muita irritação entre os cidadãos, que cobram medidas das autoridades locais.

Mas o próprio Mirom também anda tendo problemas sérios a lhe preocupar e não está, no momento, disposto a ser perturbado por "problemas insignificantes".

Gazi está em ebulição...

O Povo de Gazi

O povo da cidade-estado é pacato, humilde e hospitaleiro. Trabalhadores em sua essência, a maioria dos indivíduos que habitam Gazi vivem para garantir sua subsistência diária. Os comerciantes locais negociam mais com as tribos nômades do Grande Deserto do Norte do que com as cidades vizinhas, que parecem ter uma aversão velada ao povo de Gazi. Isso tem gerado um ressentimento no coração dos cidadãos que pode se refletir futuramente no tratamento dispensado a estrangeiros.

Os vasos de cerâmica feitos pelos diversos oleiros da cidade estão entre os melhores do continente. Muito procurados, eles garantem a sobrevivência da abalada economia da cidade.

Um pequeno grupo de Bestiais habita na cidade e embora não sejam marginalizados pela população em geral, não são bem vistos pelos nobres.

Devido à política isolacionista empregada pelo rei Mirom, poucos refugiados do Império Aktar têm Gazi como refúgio. Tanto eles quanto os Bestiais encontram trabalho nas plantações irrigadas de grãos da cidade.

Rumores e Intrigas

O clima pesado que paira sobre Gazi nos últimos tempos tem enchido a mente da população com teorias conspiratórias, boatos e devaneios os mais improváveis.

Um destes rumores provém do interior do palácio real. Parece que o rei Mirom anda às voltas com um possível roubo do selo-real da cidade. Os indícios apontam que uma possível conspiração de grandes proporções está em andamento. As primeiras investigações se mostraram pouco frutíferas, mas mais boatos dizem que o selo-real seria usado por uma "sociedade secreta" para incriminar o rei no assassinato do rei de uma outra cidade (e aqui cada um que comenta a notícia diz ser de uma cidade diferente). O problema é que esses rumores estão ganhando força a cada dia que passa e dizem que isto pode levar à desestabilização da cidade. Se o que os boatos relatam se concretizar pode acontecer de todo o equilíbrio entre as cidades dictíneas ser comprometido, o que permitiria que o exército aktar avançasse na região.

Outro boato que vem do palácio diz respeito à real situação do status político da cidade. Comenta-se à boca pequena que o rei Mirom é um mero fantoche nas mãos do conselheiro Faridi, que é quem realmente governa Gazi. Comenta-se que as provas reais foram "arranjadas" por ele para que Mirom ganhasse e este, agora, estaria sendo chantageado. Falam que o conselheiro é tão esperto e sagaz que parece até haver envolvido a Sumo-Sacerdotisa e o nobre Nasef na sua teia de intrigas. Somente um problema parece descortinar na frente de Faridi. O jovem e impetuoso filho de Mirom, Iozer, que não aprecia o jeito de governar de seu pai e já fala abertamente em substituí-lo como rei futuramente.

Dizem que o recente distúrbio no abastecimento de água à população da cidade é por que os níveis aquíferos do grande oásis estão baixando! As autoridades riem destes comentários e relatam que isto é um fato totalmente absurdo, mas na verdade estariam apavoradas e não teriam noção do que possa estar causando isso. Comenta-se que uma expedição para investigar as possíveis causas desta grande tragédia está sendo montada no mais absoluto sigilo.

Os membros da Academia Dictínea de Magia estão em polvorosa. Há pouco tempo descobriu-se na necrópole de Gazi, no complexo de tumbas subterrâneas, o túmulo de Bessira, uma das cidadãs mais influentes da cidade há quase duzentos anos atrás. Ela tinha a reputação de ser uma poderosa maga e aventureira aposentada que se assentou na cidade e iniciou um rendoso negócio de componentes mágicos e "ervas exóticas" com o dinheiro ganho durante suas aventuras. Como ela não deixou herdeiros, seus negócios faliram com a sua morte e todo o seu material da época de aventureira se

perdeu. Os magos descobriram uma entrada secreta não muito velada ao lado da tumba que parece conduzir a um labirinto subterrâneo onde podem estar guardados itens mágicos e magias poderosas. O problema é que a entrada não foi tão bem escondida assim e parecia que a suposta maga "queria" que fosse encontrada. O que ela poderia estar tramando? Comenta-se que os magos da Academia estão recrutando "voluntários" para explorar o labirinto.

Gazi anda sofrendo ultimamente inúmeros ataques de bandidos e ladrões, que investem, preferencialmente, contra lojas de comerciantes e nobres abastados, quando não contra os próprios. Os soldados da cidade não estão conseguindo coibir estes ataques e não tem nenhuma pista de quem possa os estar executando. Alguns acreditam que, na verdade, alguns mendigos, miseráveis e pequenos comerciantes estão se reunindo e revoltando-se contra o rei opressor. Dizem que eles estão sendo liderados por um rival de Mirom. Os mais ousados afirmam que é o próprio filho do rei quem está no comando da plebe revolta. Rumores à parte, comentam que o rei está contratando aventureiros para dar cabo do "pequeno problema".

Cidade-Estado de Zacro

Zacro é uma Cidade-Estado localizada em pleno Deserto do Norte, distante cerca de cento e sessenta quilômetros a Sudeste de Diate, cento e dez quilômetros ao Sul de Juktas e cento e oitenta quilômetros a Leste de Gazi. O grande oásis que abastece a cidade se encontra perto da face norte da muralha, próximo a um imenso platô rochoso recheado de cavernas e entremeado por vales e ravinas.

Em Zacro planta-se quase todo tipo de grãos cultiváveis, bem como oliveiras, árvores frutíferas, verduras e legumes. Cabras e camelos são as criações de animais da cidade. Economicamente, Zacro não se destaca das outras cidades dictíneas, embora suas tapeçarias sejam muito apreciadas. O que torna Zacro tão importante entre suas vizinhas é a Grande Biblioteca da Academia Dictínea de Magia, mais conhecido como o "Templo do Saber". O grande edifício em que se localiza a biblioteca rivaliza em tamanho com o palácio real. Em seu acervo, milhares de livros e antigos tomos e pergaminhos datados da época do Império Híctio e que sobreviveram à destruição Arcondi.

Zacro possui um formato hexagonal e é circundada por uma muralha defensiva bem resistente e reforçada. Algumas balestras e catapultas se localizam em pontos-chave, conferindo uma maior proteção contra um eventual sítio. Os portões da cidade são largos e em maior número do que o de suas vizinhas. As maiores ruas de Zacro são de formato circular e se estendem do centro da cidade, formado pelo palácio real e pela biblioteca, para fora, em direção às muralhas, e se conectam aos portões da cidade por meio de outras ruas largas, como "raios de sol". Este formato peculiar confere uma "divisão" urbana em formato esferóide, com as casas da aristocracia se localizando no círculo central, mais próximas do palácio e do Templo do Saber, enquanto as habitações da população em geral se aglomeram nos anéis mais exteriores. O comércio local não possui um local próprio e delimitado, com as lojas, as mercearias, as tabernas e os bazares se dispersando entre os "anéis urbanos".

Governo e Príncipais Personagens

A cidade de Zacro é governada por Anfeo, um rei sexagenário, que é monarca já há trinta anos. No Conselho da Lei conta com o auxílio da Sumo-Sacerdotisa Marlibi e do nobre Radavam.

Apesar de sábio e muito justo o corpo e a saúde de Anfeo não acompanham o espírito do monarca e ele quase sempre se encontra debilitado e doente. A aristocracia já antevê, para os próximos anos a realização das provas reais e se prepara para isso.

Com quase nenhuma tradição militar, o efetivo da Cidade-Estado é de mil soldados, comandados pelo Atrahasis Musalim, um jovem oficial que galgou o posto por indicação do próprio Anfeo e tenta organizar seus homens da melhor maneira que consegue.

História Recente

O fato de maior relevância ocorrido recentemente em Zacro foi a descoberta, há cerca de um ano, das ruínas de uma cidade híctia, na região oposta do platô rochoso, em um vale até então desconhecido dos próprios habitantes da cidade.

O sítio arqueológico agora está formigando de estudiosos de todas as demais cidades dictíneas, ávidos por aumentar seus conhecimentos sobre o modo de vida de seus antecessores. O número de magos da Academia Dictínea também dobrou, já que existem indícios da existência de tomos antigos contendo magias proibidas e perdidas entre os escombros das edificações. Infelizmente, até o momento, segundo as versões oficiais, pouca coisa interessante foi recuperada. A cidade híctia descoberta não é muito grande, mas o trabalho é meticuloso e existe esperança de se encontrar algo melhor.

O Povo de Zacro

Os habitantes da Cidade-Estado são pessoas que trabalham duro nos campos irrigados e no comércio local, mas diferem de seus pares dictíneos por serem um povo mais culto que a média geral. Desde os mais humildes até o nobre aristocrata, todos têm acesso ao conhecimento e podem dele usufruir sem restrições. Logicamente, os mais abastados possuem condições de aprimorar mais os seus estudos e conhecimentos, podendo pagar melhores professores e mestres que o simples artesão, mas o ensino público é muito valorizado em Zacro e existem várias escolas na cidade.

Devido à presença do "Templo do Saber" e atualmente das ruínas da cidade híctia, Zacro destaca-se pela presença de inúmeros sábios, artistas, mestres, escribas, pesquisadores e pessoas do meio acadêmico, que trazem um certo "ar de elite cultural" à cidade.

Como em todas as cidades dictíneas, Zacro também possui uma comunidade de Bestiais que são mais bem tratados do que nas demais cidades (exceto, talvez, Cânia). Eles têm acesso à escolaridade como qualquer cidadão de Zacro e distinguem-se nos estudos, conseguindo bons empregos. O resultado disso demonstra quão inteligentes são estas criaturas, comprovando que as afirmações de "seres brutos e/ou perigosos" para os humanos é mero preconceito.

Zacro também é local de refúgio para fugitivos do Império, que são bem recebidos aqui e são empregados de acordo com suas habilidades e aptidões.

Rumores e Intrigas

Zacro vive um momento de grande afluxo de estudiosos e pessoas até então desconhecidas dos habitantes originais da cidade. A consequência disto foi o recrudescimento de boatos que passaram a infestar a mesma, principalmente nas tabernas locais.

Um dos rumores mais comentados diz que, recentemente, o "Templo do Saber" precisou passar por uma ampla reforma, já que os sábios e magos que tomam conta do local viram a necessidade de uma nova área para a coleção de novos livros antigos que estavam sendo descobertos nas ruínas da cidade híctia. Eles resolveram abrir um antigo depósito que já era usado há muitas centenas de anos. Os boatos relatam que, lá dentro, os sábios tiveram uma desagradável surpresa. Um dos empregados que trabalhou no local, jura por todos os deuses que, além de um monte de quinquilharias velhas e antigas para se livrar, eles encontraram um grande número de ossos humanos e de alguns animais como ratos, gatos e cães. Os sábios não sabem dizer quem eram ou do que morreram aquelas pessoas, mas parece que ao abrir o depósito eles liberaram uma maldição sobre a Biblioteca, pois estranhas mortes começaram a ocorrer nos corredores do "Templo do Saber". Sem nenhuma pista do(s) assassino(s), comenta-se que os magos e os sábios pediram ajuda ao rei Anfeo para desvendar o mistério.

Nos corredores do palácio real comenta-se que o rei Anfeo está desesperado com o desaparecimento de seu primogênito, o príncipe Galibi, que se aventurou na exploração de um conjunto de cavernas próximas ao sítio arqueológico, há quase dois meses. O príncipe é um forte candidato a vencer as provas reais no caso da morte de seu pai e seu desaparecimento está coberto de suspeitas. Ele é um excelente guerreiro, embora pouco precavido, e muito inteligente e perspicaz, além disso, estava acompanhado por um grupo de aventureiros experientes e honrados, intitulado de "Os Punhos de Tauram". Dizem que diversas patrulhas foram enviadas nas buscas ao príncipe no interior das cavernas, mas elas retornaram sem pistas ou com muitas baixas devido a relatos de ataques de terríveis monstros. O rei Anfeo parece estar oferecendo uma generosa recompensa para saber do paradeiro de seu filho... Ou pelo menos para recuperar seu corpo, se for possível.

Um boato que vem do sítio arqueológico relata que as informações oficiais sobre o pouco sucesso das escavações e pesquisas realizadas na cidade híctia para recuperar alguma coisa de valor material ou mágico são pura mentira. A realidade é muito diferente. Fontes de confiabilidade razoável referem que imensas quantidades de tesouros foram encontrados nas ruínas, que, especula-se, foram usadas como refúgio para híctios abastados e magos sobreviventes à época dos Arcondi. Tanto que antigos grimórios com magias perdidas poderosas, do tempo dos Reis Feiticeiros também foram descobertos. Os rumores são fortes no que diz respeito à existência de muitas riquezas e conhecimento ainda existentes nas construções antigas que não foram descobertas. Isto poderia explicar a razão para que o sítio arqueológico fosse fechado aos não autorizados. Os tesouros estariam lá, aguardando os corajosos (?) que ousem enfrentar a lei, os guardas e os magos para buscá-los.

Outro boato sobre as ruínas especula que o principal motivo para o fechamento do sitio arqueológico não tem nada a ver com a descoberta de tesouros, mas sim de um grande cemitério no subterrâneo do mesmo. As ossadas desenterradas não eram totalmente... de raças conhecidas! Especula-se de quem eram os ossos e se essa "raça" ainda poderia habitar as cavernas do platô rochoso onde a cidade híctia se localizava.

Dizem que um ladrão famoso do submundo de Zacro, de nome Sunar, está vendendo um "amuleto" que ele "pegou emprestado" de um sábio ao abordá-lo na rua, dias atrás. Ele garante que o objeto é muito antigo e que levaria ao interior de uma câmara secreta, que se encontra, por sua vez, no interior do templo descoberto nas ruínas da cidade híctia. Não existe como saber se Sunar está blefando ou se a história é mesmo verdadeira. Comenta-se que nesta câmara existe um pergaminho que descreve um ritual que concederia grandes poderes a quem o realizasse. O único fato confirmado disto tudo é que Sunar passou a ser procurado com muito mais intensidade pelas autoridades locais após o "empréstimo" do tal amuleto...

Cidade-Estado de Diate

Uma palavra poderia definir esta cidade e seria igualdade. Para muitos que vivem em outras Cidades-Estado dictineas ou mesmo em outras cidades, nenhuma delas goza de tamanha tranquilidade e prosperidade quanto os habitantes da cidade de Diate.

Não existe riqueza abundante, onde todos são ricos, mas todos têm o que comer e vestir. Uma das preocupações entre os reis da cidade de Diate foi sempre a busca pelo equilíbrio e pela satisfação de seu povo. Apesar de não possuir grandes reservas minerais, tendo somente uma grande mina de chumbo e de sal gema, que auxiliam nos ganhos para as Cidades-Estado a sua volta, é graças às indústrias de vinho de palma, de vinagre e têxtil com ênfase em produtos de couro e lã, que a cidade vem sobrevivendo ao longo dos anos.

O que também não se pode negar é o mérito de seus governantes e nobres, que em parceria com a população têm administrado a cidade de forma enxuta, com controle dos gastos públicos. Durante o reinado de Baadsar, atual governante, servidores públicos têm sido executados por corrupção, o que tem gerado um grande apoio da população.

A cidade é cercada por dois níveis de muralhas. A Muralha externa é segmentada de forma que a perda de um setor não compromete os demais, além de serem ligadas às muralhas internas, maiores e mais resistentes. A idéia de sua construção é forçar o exercito invasor a se aglomerar entre as muralhas, um vão com 12 metros de comprimento e repleto de armadilhas.

Governo e Principais Personagens

O atual rei, Baadsar, é um dos mais austeros e simples governantes de uma sequência de governantes sábios e fortes. A cidade, ao longo de sua história, nunca teve um grande crescimento repentino, mas cresceu de forma contínua, o que permitiu não somente a paz, mas a justiça social.

A sumo-sacerdotisa Aarcia ocupa atualmente o cargo, substituindo a falecida Meldia. A bela e inteligente Aarcia, com seus 18 anos, conseguiu em pouco tempo ganhar a simpatia de todos e o coração de Baadsar com seus 54 anos. Dizem as más línguas que Aarcia se comporta mais como rainha do que uma Sumo-sacerdotisa, ocupando frequentemente o leito do rei.

Com quase nenhuma tradição militar, o efetivo da Cidade-Estado é de pouco menos de mil soldados, comandados por Eriom, um oficial que tem total dedicação ao seu posto.

Umas das figuras mais incomodadas com a situação é Lopar, o Conselheiro real, e Eriom, Comandante das forças militares. Aarcia tem se intrometido em assuntos de que ambos são encarregados e muitas das vezes suas opiniões não são respeitadas pelo rei, que prefere os argumentos de sua Sumo-sacerdotisa. Até então ela tem acertado em tudo, mas eles esperam um deslize seu para tirá-la de seu cargo.

História Recente

O rei Baadsar e o Conselheiro Lopar têm enfrentado nos últimos 5 anos um insistente avanço de comerciantes estrangeiros que buscam o mercado interno para expandir seus negócios. A paz mantida na Cidade-Estado de Diate é conseguida com o controle da população empregada e do equilíbrio dos negócios da cidade.

O aumento dos subornos de servidores públicos é um exemplo de que as guildas comerciais birsas farão de tudo para conseguir este mercado.

O Povo de Diate

É uma população simples, composta em sua grande maioria de comerciantes e agricultores. A educação tem sido ao longo dos anos estendida para a grande maioria da população, mas nem todos têm acesso e tempo para ler devido as suas atividades diárias no campo ou nas indústrias.

O povo, contudo, tem uma qualidade de vida invejada em outras cidades. Pouquíssimas são as pessoas que passam fome ou não tem emprego.

Rumores e Intrigas

O relacionamento entre Baadsar e Aarcia já não é segredo para ninguém, apesar de todos evitarem comentar sobre o assunto que é considerado algo inusitado, mas aceito pela população devido à administração austera do rei. O que muitos desconhecem é um boato que vem crescendo dia-a-dia, quando dizem que a sumo-sacerdotisa tem mantido encontros secretos com Racel, um nobre local, muito charmoso e com fama de conquistador.

Racel tem não mais que 28 anos e uma considerável fortuna e poder, ocupando o cargo de Magistrator. Verdade ou não, Lopar e Eriom têm gasto grandes somas em dinheiro com espiões para seguir a sumo-sacerdotisa e o Magistrator.

Cidade-Estado de Mírtos

A Cidade-Estado de Mirtos é das cidades que mais vem crescendo nos últimos dez anos. Vários são os fatores que permitiram sua expansão econômica e política na região. Inicialmente o único meio de produção era a pequena comunidade de artesãos que produziam tapetes e vestes. Apesar da boa qualidade e dos rebanhos de porte médio, a cidade ainda enfrentava a dependência de alimentos vindos de outras cidades.

Foi devido à pequena região de cultivo que governantes no passado enfrentaram por diversas vezes a iminência de fome para sua população. A menor alteração da área cultivada poderia significar vida ou morte para muitos.

Durante esse tempo, grande parte da arrecadação foi destinada a prover grandes compras de grãos para os celeiros reais e garantir mais um ano sem fome e a estabilidade social na cidade.

Com a descoberta das minas de gemas, um novo fôlego foi dado à economia local e estabeleceu uma nova rota de comércio com a Cidade-Estado de Juktas. Uma relação muito lucrativa que permitiu a construção de uma grande obra de irrigação.

Sob o reinado de Zânias, o rígido, um grande canal com seis metros de largura e três metros de profundidade foi escavado por nove quilômetros. Do rio Trigom até as áreas cultiváveis dos campos ao norte da cidade, formando uma área com aproximadamente 25 Km^2 de terras aráveis.

Já se passaram sete anos desde a sua construção e as colheitas dos anos anteriores abasteceram os celeiros reais e alimentaram com fartura o povo de Mirtos.

A obra do canal também permitiu um novo impulso à indústria de cerâmica que se instalou a três quilômetros da cidade de Mirtos. As novas fábricas de cerâmica dobraram a produção de cerâmicas da cidade trazendo mais riquezas à cidade, mas também foram responsáveis pela formação de um bairro operário conhecido como Bairro Ceramista.

O Bairro Ceramista é um dos mais pobres e perigosos bairros da região. Sua localização distante da cidade e a falta de interesse do governo, em especial do Conselheiro Luscar, têm permitido que bandos de arruaceiros dominem a região, extorquindo a população pobre. Enquanto os grandes produtores não tiverem problemas e os impostos forem recolhidos, a população local permanecerá à mercê dos bandidos.

A cidade está recentemente passando por uma ampliação e a construção de uma muralha ainda maior e mais torres defensivas. Uma reforma que tem sido expandida à cidade como um todo, com demolições de casas e construção de bairros planejados, tudo em nome da modernização e de melhor qualidade de vida para a população.

Luscar tem destinado horas no empreendimento que deixará seu nome... ou melhor, o nome de Zânias, na história de seu povo. A cidade tem se tornado sinônimo de modernidade e beleza, com ruas organizadas e bem construídas. Até mesmo uma grande biblioteca e uma academia estão sendo erguidas próximo ao Mercado dos Tapetes.

As arrecadações aumentaram, ainda, após a descoberta de uma mina de ferro, mas principalmente com as substanciais compras de armas pela cidade de Mirsim para atender à necessidade de seus exércitos.

Os deuses parecem sorrir e agraciar com suas bênçãos a cidade de Mirtos, onde muitos dizem que os deuses são Mirtonianos.

Governo e Príncipais Personagens

Zânias, o rígido, como é conhecido o governante de Mirtos. Um homem rígido em seu caráter e personalidade tem governado o povo como se controla um exército. Sobre a questão da administração, nunca a cidade esteve tão bem e as obras consideradas impossíveis, como o canal de irrigação, foram concluídas em pouco tempo, mas as liberdades e as cobranças têm causado grande desconforto à população.

Nenhuma oposição é tolerada por Zânias e o simples discordar de uma opinião é visto como afronta se não uma insinuação para a traição. Algo que Luscar, o conselheiro, e Anabel, a sumo-sacerdotisa, conseguem contornar com certa facilidade acalmando os ânimos do rei.

Anabel é uma mulher meiga e carinhosa, aos 43 anos é vista como uma personalidade carismática e importante para Mirtos. Sua dedicação às causas sociais e a busca pela vida mais justa a levam a locais onde sacerdotisas não seriam bem aceitas.

Suas ligações dentro das comunidades mais próximas a torna influente mesmo entre os criminosos mais perigosos, que a respeitam acima de tudo. Poderia-se dizer que a morte do rei não causaria tanta comoção quanto a morte de Anabel provocaria na população de Mirtos.

Com quase nenhuma tradição militar, o efetivo da Cidade-Estado é de 2 mil soldados, comandados pelo comandante Dolfar, um homem que facilmente se destaca na multidão. Mais alto que a maioria, teve a perda da mão esquerda em batalha e o ganho de uma horripilante cicatriz feita em fogo que deformou parte de sua face esquerda e braço.

Apesar de todos os percalços é um homem elogiado e temido por seus inimigos. Honrado, poupa mesmo os inimigos derrotados e inspira os soldados sob seu comando. Seus soldados arriscariam suas vidas sem pensar, para proteger seu comandante, seguindo suas ordens cegamente... muitos diriam fanaticamente.

História Recente

Zânias entende os bons tempos e buscando mais prosperidade fez grandes acordos comerciais com as tribos do Povo do Deserto, buscando não somente uma passagem tranquila pelo deserto, mas também mais rotas para comercializar seus produtos.

O governo tem tentado conciliar o crescimento com o progresso sem muitos resultados positivos ou eficientes. O crescimento do Bairro Ceramista, uma região pobre, tem causado grande desconforto aos moradores da cidade e aos poderosos locais.

Ataques de pequenos bandos nas redondezas da cidade têm se tornado cada vez mais comuns, apesar de ainda estarem restritos a pessoas mais miseráveis. Mas à medida que se aproximam da cidade, os atos de violência têm causado medo na população, o que tem obrigado a um aumento da patrulha na região para coibir tais ações.

O Povo de Mírtos

O povo humilde e prestativo tem vivido sob a sombra de grandes homens. Muitos nascidos na pobreza e analfabetos têm experimentado grandes mudanças prestadas por seu rei na última década.

Grande parte da população tem sido alfabetizada e a mão-de-obra está se tornando especializada.

Rumores e Intrigas

Muitos acreditam que o conselheiro Luscar é uma cobra. As más línguas afirmam que o conselheiro tem sido visto juntamente como o nobre Bhair Igot, em encontros clandestinos fora da cidade, próximo ao Bairro Ceramista. Estes estariam negociando parte do carregamento de gemas roubadas das caravanas destinadas à Cidade-Estado de Juktas.

A descoberta das minas de ferro e o crescimento das ferrarias e armeiros têm sido motivo de orgulho, já que empregam grande quantidade de pessoas, mas também grande motivo de preocupação não somente para o rei de Mirtos assim como de outras Cidades-Estado dictíneas. Muitos acreditam que se a preocupação aumentar, uma corrida armamentista de larga escala pode ocorrer entre as cidades, o que em pouco tempo poderia afetar a economia e a paz na região.

Cidade-Estado de Nídre

O passado da Cidade-Estado de Nidre é marcado pela descrição de uma das mais belas cidades dictíneas e de um povo acolhedor e alegre, das casas de chá com suas belíssimas dançarinas e o mercado de venda e compra de cavalos. Décadas atrás, o Mercado de Cavalos Reais era conhecido mundialmente e dezenas de grandes compradores se dirigiam à cidade para comprar os mais belos puros-sangues para suas criações.

Hoje, ao passar pelos portões da cidade, as ruas estão quase desertas e várias casas estão abandonadas. Quase não se vê pessoas na rua, mesmo as raras casas de chá e as tabernas estão quase sempre vazias. Em muitas das casas, os idosos que ainda vivem se encontram abandonados à própria sorte.

A cidade aos poucos vem se transformando em ruínas com a areia e os arbustos tomando o que já foi um dia uma casa, rua ou praça.

As atividades econômicas da cidade vêm decaindo ao longo dos anos, visto que as competições produtivas entre as Cidades-Estados dictíneas têm se intensificado. As principais indústrias eram a têxtil e a de vinho de palma, que estão fechando e dezenas de famílias ficaram desempregadas e mendigando no mercado central.

A descoberta recente de um novo veio de ouro em uma das antigas minas permitiu que novas reservas de ouro fossem usadas pelo rei para uma tentativa de reerguer a cidade, mas nada parece surtir efeito. Dezenas de pessoas têm abandonado a cidade em busca de uma nova vida em outra cidade.

Assim como os nobres locais, que têm comprado novas terras em outras cidades e lentamente levam seus tesouros para longe. Pouco a pouco a cidade vai se esvaziando, muitas casas estão vazias no centro da cidade e outras centenas nos arredores.

Os campos agrícolas têm produzido muito acima do que é necessário para o consumo da cidade, os armazéns estão lotados e mesmo os mercadores tem dificuldade em vender nas Cidades-Estados próximas.

Para todos o destino da cidade é inevitável. A Cidade-Estado de Nitre é uma cidade fadada a morrer.

Governo e Príncipais Personagens

O rei Xentom é um homem sábio e prudente e tem buscado meios de reverter a morte de sua cidade. Todo o ouro que tem sido coletado nas minas é usado em empreendimentos fora do reino para atrair ainda mais ouro para o reino.

Os "investimentos" feitos são um mistério para todos, a não ser para o Conselheiro Sias e o Magistrator Belror, que acompanham e ajudam.

A sumo-sacerdotisa Ariam é uma das pessoas preenchidas por desespero e que questionam o futuro. Ela tem procurado auxílio nos deuses sem, contudo, ter resposta as suas súplicas, que preenchem as noites. Ela, entre todos os desesperados do reino, é a que tem a consciência pesada e teme que o amor que sente por Adirom, o comandante das forças militares, tenha trazido a miséria para a cidade. Que o que todos têm passado é fruto do castigo dos deuses pela sua insolência, pelo seu amor por Adirom.

Adirom tem tido muitos problemas em manter o que restam das tropas, se bem que quase não há nada para defender. Pedras e areia não valem o sangue dos homens que as defenderão.

Com quase nenhuma tradição militar, o efetivo da cidade-estado é de dois mil soldados comandados por Adirom.

História Recente

Há mais de 20 anos, a Cidade-Estado de Nidre tem vivido em um mundo de apatia e desespero. A queda na economia e o crescente êxodo de sua população têm esvaziado dia após dia a cidade. Das antigas ruas movimentadas e barulhentas nada existe, a não ser na lembrança de seus moradores que olham tudo com tristeza.

Os jovens que podem e conseguem sair, não pensam duas vezes em abandonar seus lares, deixando para trás familiares em grande parte idosos demais para acompanhar esta nova aventura. Nidre é agora uma cidade composta em sua maioria por velhos e inválidos à espera da morte.

A descoberta de ouro atraiu pessoas para a cidade, mas nada parece ser suficiente para aplacar o sentimento de solidão que existe nos moradores.

O Povo de Nídre

De acolhedor e alegre, o povo de Nidre se tornou apático e desconfiado evitando estrangeiros. Alguns pequenos grupos de jovens têm se dedicado à perseguição de viajantes descuidados e uma política de ódio cresce entre os mais velhos.

Rumores e Intrígas

Muitos são os rumores sobre para onde está sendo enviado todo o ouro produzido nas minas da cidade. Muitos acreditam que Xentom, Sias e Belror têm comprado terras em outras cidades ou aberto negócios lucrativos em terras distantes para só então abandonar a cidade.

Outros acreditam em algo mais perigoso. Um culto tem surgido entre os habitantes desesperados na cidade, um culto a deuses estrangeiros, deuses pagãos de terras distantes, trazidos por antigos náufragos que adotaram a cidade de Nidres décadas atrás. Plandis, Lena e Maira são nomes sussurrados entre os que creem nesta nova religião pagã.

Cidade-Estado de Juktas

Não existe homem ou mulher, de que idade for, que nunca ouviu falar da Rua das Jóias. Conhecida em todas as cidades, ela se tornou famosa pelo intenso comércio entre os lojistas que compram gemas e vendem as jóias que fizeram à cidade tão famosa.

Mas engana-se quem acha que a cidade de Juktas é somente de riqueza e beleza. Existe uma cidade, ou melhor, três cidades dentro da cidade. O crescimento desordenado e os perigos do deserto criaram segmentações na cidade, ocasionadas pela construção das três muralhas da cidade.

A primeira muralha construída foi a da cidade original, que hoje abriga o palácio real, os principais templos e estruturas administrativas, além de algumas mansões dos mais ricos e poderosos membros da sociedade.

A segunda muralha foi construída após a tentativa de invasão do império Aktar. Na época a cidade havia crescido bastante e do lado de fora existia o Mercado Central e o que seria o princípio da Rua das Jóias.

O crescimento da economia aliado às grandes migrações ocasionadas pelas guerras, triplicou a população de Juktas, obrigando o rei a ordenar a construção de abrigos. Estes seriam conhecidos anos depois como Cortiço Al Abdar.

O Cortiço Al Abdar ocupa uma área com mais de três quilômetros quadrados, repleta de edificações de até cinco andares, formando um emaranhado de cortiços. Sua construção é desordenada, varandas improvisadas de madeira se projetam dos prédios, rampas de madeira inseguras ligam andares de prédios, roupas penduradas em varais coletivos, cheiro de alimentos sendo feitos na hora, o fluxo incessante de pessoas que vem e vão pelas ruas e as discussões e xingamentos que parecem ser coletivos e constantes entre os moradores completam o cenário caótico desta região da cidade.

Quase do outro lado da cidade se pode encontrar o Mercado Central. Construído pelo rei Aaltar, já teve seu período áureo, onde grandes somas de dinheiro circulavam em seu interior. Uma grande edificação de forma circular e com três andares abriga quase todos os comerciantes da cidade.

Divididas em lojas externas e internas, todas possuem grandes sacadas de onde belas vendedoras gritam seus produtos para os possíveis compradores que passam a sua frente. Pode-se encontrar de tudo neste mercado, de carnes salgadas, pentes, tapetes, cestos, ou o que se possa imaginar. No interior da estrutura outras lojas menores vendem alimentos cozidos e fritos para os mais famintos ou ervas e temperos para uso.

O calor e o cheiro do local são conhecidos e nunca mais esquecidos por aqueles que visitam o mercado.

Por fim, temos a Rua das Jóias, o cartão postal, por assim dizer, da cidade. Os que vêm conhecer e comprar jóias se decepcionam com o que vêem. A rua nada mais é do que uma viela repleta de pessoas que se acotovelam e espremem, vendendo e comprando, nos seus 600 metros de extensão.

É também uma das regiões mais seguras, havendo um batalhão de 200 soldados exclusivo para o local. Eles são conhecidos carinhosamente como "A Guarda de Ouro", seja pelo serviço impecável que prestam ou pelo rico salário que recebem. Contudo, é pela truculência e violência que estes soldados são conhecidos.

Ladrões e falsários quando pegos jamais são vistos novamente e qualquer desordem é tratada de forma rápida e severa.

Por último, temos a parte mais externa da cidade, onde cerca de 60% da população vive aglomerada em casas feitas de argila e palha, em meio de pobreza e miséria. Nestas casas, que muitas vezes não chegam a ter dois cômodos, habitam dez ou mais pessoas. Estes são os trabalhadores das plantações, do comércio e das pequenas indústrias da cidade. Muitos deles são grandes ourives, mas que trabalham para poderosos donos de loja, ganhando uma miséria para sobreviver.

Governo e Principais Personagens

Razios é o mais novo rei de Juktas e aos 32 anos de idade olha para o futuro e vê um grande desafio: organizar a cidade e colocar em ordem as finanças. Apesar da grande lucratividade da cidade, a corrupção e a criminalidade impedem o enriquecimento do povo e do Estado.

Tem como seu principal aliado o Magistrator Solcar, um antigo entusiasta das causas sociais e que tem agora a oportunidade de conseguir colocar em prática seus planos.

Com quase nenhuma tradição militar, o efetivo da Cidade-Estado é de 2 mil soldados, comandados por Ilvar.

História Recente

A cidade tem passado por grandes mudanças nos últimos anos com a subida ao trono de Razios. O atual rei tem se mostrado bastante interessado nos negócios da Cidade-Estado, ao contrário de seu antecessor, assim como nas condições desumanas em que vive grande parte de sua população.

Planos para estruturação da cidade mais pobre, localizada entre a segunda e a terceira muralha têm agitado a vida palaciana. A promessa de grandes construções e remodelação é ouvida até mesmo nas ruas e encarada com entusiasmo entre as camadas mais pobres.

Laudia é a sumo-sacerdotisa e vive em sua "Torre de Marfim", longe de toda a miséria do povo, usufruindo de todo o conforto e beleza que a vida poderia lhe prover. Alheia aos lamentos abaixo de sua sacada, vê no atual rei um agitador, algo a ser temido, apesar dele estar pouco interessado na sumo-sacerdotisa.

Solcar, o Magistrator da cidade de Juktas, é um dos mais entusiasmados com as idéias de seu rei. Durante anos tem tentado mudar a situação de miséria na cidade, mas a apatia do antigo rei o impedia de fazer as coisas mais simples. Razios tem em Solcar seu mais importante colaborador e amigo.

A miséria para uns é meio de enriquecer para outros, e é assim com o Conselheiro Elbor e o Comandante Ilvar. Ambos têm conseguido acumular grandes fortunas com o passar dos anos, seja extorquindo comerciantes, seja atacando caravanas que saem da cidade.

Estão infiltrados em todos os ramos da ilegalidade que se possa imaginar, mas seu pequeno mundo parece estar desabando. Com a entrada de Razios no poder e os ataques de Adbdar no submundo do crime, suas forças parecem estar em colapso, algo que está tirando a noite de sono daqueles dois homens.

O Povo de Juktas

O povo é composto em sua grande maioria por pessoas simples e miseráveis. A maior parte da população é analfabeta e vive de atividades braçais, mesmo administradores usados pelo governo são trazidos de fora devido à baixa instrução de sua população para os cargos administrativos do estado.

A rotina de serviços no campo e na cidade ocupa a maior parte do tempo da população, sendo as festas reais e dias comemorativos ansiosamente aguardados por eles. Estes dias são considerados feriados e uma porção de ração é distribuída a todos gratuitamente, além da música e da dança que se espalham pela cidade.

Rumores e Intrigas

O Mercado Central é um dos mais importantes centros comerciais da cidade e movimenta quase a mesma quantia de dinheiro que a Rua das Jóias. Tem-se ouvido boatos de um criminoso local, conhecido como Adbdar Laair, que vem dominando o Mercado Central, antes dividido por oito grupos de ladrões que atacavam as lojas e os compradores.

Diversos ladrões têm sido encontrados mortos ou fugiram da cidade. O som incessante no mercado rapidamente se transforma em silêncio quando se pergunta por Adbdar Laair ou sobre pagamento de proteção.

Verdade ou não, até mesmo o comandante Ilvar foi visto no Mercado Central. Muitos acreditam que seja para negociar um acordo com Adbdar.

Cidade-Estado de Mírsím

A Cidade-Estado de Mirsim à primeira vista não chama atenção ou menção por qualquer coisa. Suas muralhas e casas são iguais em qualquer lugar e as pequenas praças nos bairros movimentam um comércio simples. Produtos de pequeno valor são trazidos por pequenos comerciantes de cidades próximas e os mercadinhos comercializam alimentos e objetos por 20% da quantia conseguida.

A sua volta se estende um grande deserto e a leste uma área agrícola intensivamente cuidada. É dela que vem todo o alimento consumido pela população da cidade e um pequeno excedente é armazenado ou vendido para outras cidades. Mas é o comércio de sal, de minério de cobre, dos apicultores e do saboroso Vinho de Palma de onde sai o grosso das arrecadações.

As suas muralhas estão em constante conserto, assim como prédios e casas, como se as obras nunca acabassem. São sempre consertos preventivos ou trocas de algo que rachou ou quebrou. A vida corre pacata nesta região. As casas são feitas em argila, pedra e madeira, as mais bem acabadas são cobertas por telhas de barro cozidas ao sol.

A pequena área nobre da cidade tem oito grandes casarões, um pequeno palácio e os templos aos deuses. Os templos estão espalhados por toda a cidade, apesar de serem bem simples, muitos não passando de um oratório público para no máximo trinta pessoas.

Governo e Príncipais Personagens

A cidade de Mirsim é na verdade governada pela Sumo-Sacerdotisa Hágia, uma refugiada do Império. O Rei Iurit conseguiu seu posto como regente e, sob a orientação de Hágia, conseguiu mantê-lo. Atualmente, Iurit se contenta com uma vida plácida de leitura e pequenas diversões enquanto Hágia efetivamente governa, e vem aumentando seus poderes no Conselho da Lei local.

O Magistrator Ergios tem tido uma vida tranquila desde que assumiu seu cargo e não vê por que mudar essa tranquilidade. A cidade pacata necessita de algumas mudanças e melhorias em obras públicas. Uma de suas maiores preocupações tem sido a construção dos canais de irrigação para a próxima estação de plantio.

Mas nem todos contam com a sorte de um emprego tranquilo e o comandante Edar tem sempre algo do que reclamar. As tropas da cidade têm se tornado desleixadas e relapsas em suas obrigações, assim como muitas das defesas da cidade, apesar de estarem bem localizadas, necessitam de reparos e consertos.

Com quase nenhuma tradição militar, o efetivo de mil soldados da Cidade-Estado é comandado por Edar.

Mas o que tem preocupado Edar é a intensificação do comércio. Assim como traz benefícios também atrai olhares que considera desnecessários. Por sorte, Edar e seus homens conseguiram capturar um espião do império Aktar em suas terras. Um relatório detalhado de suas defesas e das movimentações estava sendo enviado. A notícia trouxe apreensão ao Conselheiro Zaarias que tem buscado formas de juntar dinheiro para melhor equipar o exército e conciliar os desejos de crescimento que Hágia tem para a cidade.

História Recente

A vida pacata deste povo tem sido perturbada a cada final de semana, quando grandes grupos de compradores chegam à cidade para comprar todo o mel e cobre que conseguem encontrar. Algo conseguido a muito custo com os tratados feitos com os Tessaldarianos pela sumo-sacerdotisa Hágia.

O aumento do comércio tem trazido um aumento na prosperidade do povo com obras por toda a cidade, em especial a do grande dique que está sendo construído mais a oeste. A água que será armazenada e canalizada para outras regiões vai dobrar a área cultivável, permitindo aumentar a quantidade e a diversidade de alimentos na cidade.

O Povo de Mírsim

É um povo simples e pacato, vivem suas vidas simples e tranquilas, comprando e vendendo suas mercadorias nos mercadinhos de bairro e ao chegar a noite ficam conversando com seus vizinhos na porta de suas casas. É também um povo muito devoto, sempre frequentando os templos e vez ou outra são vistos passando alguns minutos nos oratórios públicos a rezar.

Rumores e Intrígas

O comércio com Tessaldar tem levantado suspeitas em várias cidades e em especial no Império Aktar, que tem enviado cada vez mais espiões para Mirsim. A iniciativa de Hágia em estreitar relações comerciais e diplomáticas com os Tessaldarianos tem gerado benefícios para a cidade e para seu povo.

Apesar de todo o benefício em comercializar mel e cobre, o que mais chama a atenção é o porquê de tão intenso comércio de armas entre as cidades de Mirsim e Mirtos. A principal alegação tem sido a reestruturação de seu exército, mas a quantidade comprada em muito supera o número de homens. Com todas as suspeitas que pairam sobre a reformulação do exército, muitos acreditam que sob os carregamentos vendidos de mel e cobre aos Tessaldarianos, uma grande quantidade de armas está sendo enviada.

Cídade-Estado de Kamarís

Às beiras do novo mundo, um mundo desconhecido e perigoso, a última fronteira de civilidade e conforto. Esse pode ser um pensamento estranho para aqueles que vêm à cidade de Kamaris para negociar ou repousar antes de seguir viagem, mas os que moram aqui se sentem dessa forma.

A Cidade-Estado de Kamaris é a última cidade dictínea do oeste e a mais isolada entre as demais. Quando foi fundada, esperava-se que se tornasse um entreposto comercial rico e poderoso, ligando dois grandes grupos de Cidades-Estados. A verdade é que nunca vingou a idéia de expansão para o oeste. Não fazia sentido continuar expandindo para regiões já tão distantes e a guerra com o império aktar sugou qualquer recurso econômico ou humano para tamanha empreitada.

A cidade de Kamaris se tornou o último resquício de uma vontade de expansão fadada ao fracasso. Para aqueles que vieram atrás do sonho de enriquecer e explorar novas terras, ficou o desafio da sobrevivência.

Os grandes muros da cidade e as torres que se erguem em seu interior são as únicas estruturas humanas em quilômetros de deserto. Os humanos locais em grande parte são tribos do Povo do Deserto que vagam pela região comercializando e vivendo de atividades pastoris. Algumas tribos se especializaram no saque a caravanas de outras tribos e nações.

Neste ambiente selvagem, a população da cidade de Kamaris aprendeu a viver e prosperar. São quase autosuficientes, produzindo seu próprio alimento e têm suas criações de animais e a indústria têxtil. Metal, sal ou qualquer outro objeto é conseguido com o comércio com os povos do deserto em trocas de produtos, sempre muito negociados.

A cidade apesar de seu imponente muro é uma cidade simples. O palácio real da cidade de Kamaris em outra cidade não seria mais do que uma simples mansão. Muitos consideram a cidade como sendo a mais fraca, mas talvez seja a mais bem preparada para anos vindouros de guerra e provação.

Governo e Príncipais Personagens

O rei Klator é um homem simples, assim como o seu povo, e mais que um governante é um homem de ação. Muitos poderão encontrá-lo caminhando nos campos agrícolas ou entre o rebanho, fazendo as atividades diárias de um camponês. Para aqueles que chegam à cidade, Klator é confundido com um homem bruto e ignorante, sem saber que é tão culto quanto um sábio e frequentou durante cinco anos a corte do império Aktar, nos anos de estudo patrocinados por seus pais.

Ufinor e Anorio são velhos amigos e companheiros de batalha, tendo cada um assumido respectivamente os cargos de Conselheiro e de Magistrator. A amizade que já dura toda uma vida tem

garantindo uma sintonia que permitiu à cidade crescer nos momentos mais difíceis. Um dos projetos mais ambiciosos já pensados é a construção de grandes canais de água para a irrigação de uma vasta região do deserto. A idéia é a construção de grandes diques para armazenar toda a água que será usada na agricultura, na criação e na venda para os povos do deserto.

Com tradição militar, a Cidade-Estado conta com um efetivo fixo de 10 mil soldados comandados por Clandis. Determinado e corajoso, Clandis é o exemplo do que a Cidade-Estado de Kamaris pode oferecer ao mundo.

A grande preocupação do comandante, atualmente, é o ataque de um pequeno grupo de saqueadores do deserto que habitam as redondezas.

A então sumo-sacerdotisa Almira, com seus 52 anos, tem relutado, mas por intermédio do rei Klator, se vê obrigada a passar suas responsabilidades sacerdotais para a sacerdotisa Atiria, com 21 anos. Atiria foi descoberta por Klator em uma de suas andanças pelo seu reino e desde então tem se tornado alvo de sua cobiça.

Entendendo a situação, Atiria tem buscado meios de aproveitar-se e trazer para si poder e influência suficientes para não se tornar uma marionete, um brinquedo sexual do rei.

História Recente

A Cidade-Estado de Kamaris tem crescido com dificuldade apesar dos esforços concentrados da administração e do povo. As condições de vida nesta região são difíceis e exigem demais de todos, apesar de todos os percalços os primeiros frutos vingaram e a cidade começa a prosperar.

Os grandes rebanhos e a agricultura abundante têm permitido alimentar o povo da cidade e comercializar com as tribos do Povo do Deserto. Seguindo a linha de projetos para o desenvolvimento da cidade, um grande canal de irrigação vem sendo escavado e até o final do seu segundo ano de obras estará concluído.

Um segundo projeto e que também já está dando certo é o comércio de camelos. Algo que tem crescido muito na região e que promete crescer ainda mais com a intensificação do comércio entre as cidades birsas e demais cidades. Acredita-se que à medida que as relações comerciais aumentarem entre os birsos e as Cidades-Estado dictíneas, Kamaris se tornará um importante entreposto e parada segura para as caravanas.

O Povo de kamaris

Coragem e determinação são as primeiras qualidades que vêm à mente quando se pensa nos habitantes da cidade de kamaris. Apesar de reservados em um primeiro contato, com o passar do tempo e aumento da confiança, se pode perceber o quanto são alegres e comunicativos.

O grande contato com as tribos do Povo do Deserto fez com que o povo de kamaris acabasse por absorver certos costumes. Jamais um estrangeiro é deixado a dormir no relento e muitas são as famílias que oferecem estadia para viajantes sem nada cobrar, uma atitude considerada incomum para as demais cidades.

Rumores e Intrigas

A ação de grupos de saqueadores próxima à cidade tem causado grande desconforto na população, que por fim acabou gerando milícias que praticam a justiça de seu modo. O ataque a dois grupos de trabalhadores dos canais de irrigação por parte desse bando levou ao que parece um inevitável confronto.

Por mais que pareça benéfica a vinda de milícias armadas para ajudar no combate aos saqueadores, Clandis teme que com os ânimos alterados, tribos do Povo do Deserto que vivem na região sejam atacadas e isso coloque em risco os acordos de seu rei.

Principalmente quando boatos falam que alguns dos saqueadores são membros de tribos do Povo do Deserto e usam suas tribos para conseguir refúgio em períodos nos quais estão sendo caçados.

Príncipais Personagens

Hágia trabalhara rápido, a sua frente estava um documento colhido pelas investigações de seus subordinados espalhados pelo submundo da cidade. Alguns suspeitos estavam ali apontados, mas nada de conclusivo. Enquanto Iurit se desesperava, ela trabalhava para encontrar o assassino. Os documentos que ela tinha em mãos apontavam para: espiões imperiais, treldorcais, espiões dzarens ou agentes de uma guilda birsa que estava na cidade, mas que haviam negado qualquer envolvimento.

Nazeel

Nazeel é um famoso aventureiro da Cidade-Estado de Nidre. Seu pai era um nobre e inveterado jogador e apostador, que tendo perdido toda a fortuna da família cometeu suicídio. Sua mãe morreu doente e sendo filho único se viu sozinho no mundo e sem dinheiro, somente com o nome de família. Tornou-se um aventureiro e um caçador de recompensas, tendo combatido em todos os lugares do Império: nas terras aktarianas, entre os birsos e até mesmo na península de Tessaldar. Sua arma favorita é um par de espadas, que maneja com inigualável perícia.

Alegre e brincalhão, Nazeel embora tenha tido uma infância dura, nunca se mostrou rancoroso e triste. Considerado por todos como um bom companheiro é sempre procurado para encabeçar expedições ou capturar espiões ou traidores.

Fouad

Fouad é um mago companheiro de aventuras de Nazeel. Conheceram-se ainda jovens e fizeram um pacto de fazerem seus nomes serem conhecidos e respeitados em todo o mundo. Entrou na academia dictínea de magia e concluiu os estudos com louvor. Juntamente com Nazeel, fazem uma dupla afiada e mortal para seus adversários.

Ao contrário de Nazeel, Fouad é calado e introspectivo. Somente Nazeel sabe do seu passado, do qual Fouad se nega a falar. Muitos especulam que Fouad tenha sido um escravo fugitivo do Ciclo Arcondi e busca vingar-se deles por terem matado toda sua família.

Cidades-Estado Birsas

4 Cidades-Estado Bírsas

Introdução

Tirom estava tranquilo, o comércio com os habitantes de Tapso fora muito proveitoso. Tirom trocara grãos, tecidos e prata por ferro e pelo raro marfim que os habitantes de Tapso conseguiam com as tribos do deserto. O marfim alcançaria altos preços em Ascal e o ferro seria trocado por ouro em Orim. As orações e sacrifícios a Trina e Bursi seriam feitos assim que aportasse, pois Tirom estava muito grato. Não tinha Trina, a deusa do mar, protegido seu navio de tempestades e piratas? Não tinha Bursi, deus do comércio e da diplomacia, lhe assegurado bons negócios? Sim, os deuses eram bons e deviam ser honrados.

No leme o experiente Tiblos navegava guiado pelas estrelas, no horizonte viu a recompensa pelos seus esforços. Uma enorme massa escura surgia nas águas e, acima das águas, um pilar com uma fogueira acesa em seu topo marcava o caminho. Haviam chegado à ilha de Bismaral, nomeada em homenagem ao deus da agricultura.

"Terra à vista! - Bradou Tiblos - Estamos na ilha de Bismaral! Logo chegaremos a Ascal!"

Tirom sorriu e agradeceu uma vez mais aos deuses.

História do Reino

A história dos Birsos começou quando seus ancestrais chegaram a Ilha de Bismaral e aportaram, depois de meses em busca de um novo lar. Não se sabe ao certo sua origem, mas vinham expulsos de suas antigas terras e viram na região um meio de recomeçar sua vida.

Um povo forte e destemido que tinha o mar como sua segunda casa. O povo Birso rapidamente prosperou e fundou a cidade de Ascal, nome do antigo senhor Ascal e líder dos primeiros refugiados Birsos a chegarem à ilha. Eles viviam como pescadores e agricultores.

Após alguns anos, a necessidade de expansão para novas terras se fez presente e sob o comando de Esmir, filho de Ascal, duas grandes expedições partiram para o continente. A primeira cidade fundada foi Esmir, localizada na entrada do Mar Menor, foi por muito tempo a porta de entrada dos Birsos no continente.

As cidades de Ireg, de Ol e de Ineg foram fundadas nos anos seguintes. As cidades se tornaram mais do que simples pontos de povoação e expansão do reino, mas também de novos contatos com os vários povos da região.

Nesse período, antigas ruínas de uma antiga civilização há muito desaparecida foram encontradas. Durante as escavações manuscritos em péssimo estado de conservação foram desencavados. Depois de um exaustivo processo de restauração, os escritos se tornaram legíveis. Tratava-se de grimórios de magia, que passaram a serem estudados. Anos mais tarde nasceria a guilda birsa de magia.

Foram necessários anos de pesquisas e testes até que os birsos descobrissem como controlar o karma infernal ensinado nesses grimórios, usá-los com finalidade comercial e conseguir altos lucros. Porém, de início, temendo represálias, tal descoberta foi mantida em segredo e somente para alguns eram passados tais conhecimentos.

Devido ao seu tino para o comércio com outros povos, as cidades pouco a pouco passaram a dominar o cenário comercial local, usando as várias tribos do deserto para o transporte terrestre nos desertos do Norte, captando matéria-prima e mercadorias para distribuir ao Sul.

E com o controle da nova magia era possível controlar, manipular e enganar os demais povos e conseguir negociações altamente lucrativas.

A fundação da cidade de Ugarit permitiu uma nova era de expansão, tornando-se ponto estratégico para a expansão em direção ao sul. A cidade roubaria o brilho da cidade de Esmir e dos seus portos várias naus sairiam para o continente fundando cidades em suas costas.

Sucessivamente as cidades foram sendo fundadas, ano após ano, num empreendimento ambicioso do então rei Altol, o Magnífico. Altol estava sendo pressionado pelas guildas para conseguir novas terras e novos compradores, pois a produção crescia, mas diminuía o número de compradores para os produtos birsos.

A cidade de Hazor foi fundada e recebeu o nome da rica floresta localizada nos Montes do Destino. Esta seria a cidade que permitiria a construção da grande esquadra comercial e militar.

As cidades de Oscamad, Nodis, Olb, Ugarit, Gercham, Fem e de Arad, foram fundadas nos "anos de expansão". O povo Birso enfrentava grandes problemas de fome, miséria e falta de terras, o que contrastava com a riqueza e opulência das guildas birsas, que lucravam fortunas usando a magia infernal e demônios para suas finalidades comerciais, criando em muitos casos grandes abismos de riqueza nas cidades.

Com o objetivo de oferecer condições melhores ao povo, o rei Altol criou incentivos que permitiram a migração de centenas de famílias pobres para estas novas cidades colonizadas, onde poderiam ter suas próprias terras e comércio, criando novos consumidores para os produtos produzidos.

Os incentivos funcionaram, os anos foram prósperos e o comércio cada vez mais intenso, as guildas birsas enriqueceram rapidamente. Mesmo nos anos de guerra, o faro para oportunidade permitiu aos Birsos lucrarem com os conflitos de menor ou maior proporção. Tal enriquecimento, porém, começou a produzir muitas desconfianças e muitas perguntas começavam a surgir. Sacerdotes desconfiavam da imensa riqueza acumulada e boatos de demônios misturados a pessoas se espalhavam.

No reinado de Ortga, o presunçoso, uma terceira grande expansão foi feita para terras então desconhecidas. A região batizada como Terras Inexploradas, no local onde as areias do deserto são vermelhas como sangue, surgem as cidades de Uliça, de Trial, de Tapso, de Tizar e de Orim. O objetivo principal de Ortga era estabelecer o domínio completo de todo o litoral do Mar Menor e a criação de futuras colônias de mineração de ferro na região. Os desejos de conquista cresciam a cada ano no coração dos nobres que não se contentavam mais somente com o lucro obtidos do comércio, mas incentivados pelos demônios, que discretamente manipulavam nobres e membros das guildas, queriam mais poder.

Expedições foram enviadas para os mares longínquos em busca de novos reinos e matérias-primas. A cidade de Gati foi fundada com o objetivo de ser a porta de saída para os reinos além mar.

A prosperidade do reino foi abalada cerca de 120 anos depois da morte de Ortga, durante o reinado de Ilmir. Até então as cidades tinham certa independência e eram obrigadas a pagar a cidade de Ascal, sede do poder, tributos anuais em alimentos, madeira e ouro.

As cidades de Esmir e de Ugarit acumularam grande poder com o passar do tempo e já no início do reinado de Ilmir o poder destas cidades rivalizavam com a cidade sede de Ascal.

A queda da economia local devido a ataques de sorpions vindos do deserto vermelho e o bloqueio de rotas comerciais ao sul por guerras entre cidades ocasionaram condições de instabilidade política. Os tributos continuaram a ser cobrados das cidades e o povo passou a pagar mais impostos. Revoltas eclodiram em todas as cidades. As nobrezas locais aliciadas por ricos comerciantes das cidades foram seduzidas por propostas de poder e riqueza. Além disso, o fato de que a guilda birsa utilizava-se de magia vinda de planos inferiores caiu em domínio público e causou uma série de revoltas e protestos contra o poder central de Ascal. Isso foi o estopim para uma guerra de independência das cidades contra o poder central.

A guerra entre as cidades Birsas pela sua independência completa ocorreu cerca de seis anos após o inicio do reinado de Ilmir. Pressionado por uma grande guerra civil, o rei Ilmir foi obrigado a ceder aos nobres locais e pouco a pouco o poder central foi se esfacelando por completo. Conta-se que os nobres de cada cidade foram manipulados pelos demônios a buscarem a independência e o poder.

Ao final do reinado de Elbor, poucas cidades ainda pagavam qualquer tributo a Ascal e com o declínio de sua riqueza e opulência muitos imigraram para o continente. Depois de um incêndio, pouco do antigo luxo e beleza sobreviveram. Os sacerdotes creditavam o incêndio aos demônios, responsáveis por todas as desgraças ocorridas até então.

As cidades prosperaram e continuaram a crescer, estas então passaram a ser cidades-estados governadas por uma nobreza local e grande comerciantes.

Nesse cenário que surgiram os Reis Feiticeiros e o seu domínio trouxe miséria ao povo Birso. Muitos morreram e outros tantos foram escravizados. Foram anos difíceis, onde pouco se pode relatar a não ser a mão opressora dos conquistadores. As guerras civis e a disputa entre sacerdotes e guildas enfraqueceram os birsos, que caíram como presas fáceis diante do ciclo hermético arcondi.

Até que finalmente os deuses ouviram o choro dos seus filhos e com o grande Cataclismo veio a destruição dos Reis Feiticeiros e um novo tempo surge.

Após o cataclismo, antigas rotas no passado foram abandonadas ou destruídas, tudo teve de ser recomeçado do zero. Mesmo entre as cidades-estados Birsas a desconfiança ainda existia, antigos aliados dos conquistadores ainda se encontravam fugidos e o poder ainda era instável.

Foram necessários quase 200 anos até a consolidação do poder e novos tratados serem firmados. A fragmentação do poder aumentou também a rivalidade entre as guildas o que dificultava a consolidação das rotas comerciais, até o contato com o povo Hictio, que permitiu o início de grandes relações comerciais.

Até que os radicais tomaram o poder e Anri Nadab unifica, pela força, as cidades hictias e forma o Império Hictio. Nobres das cidades-estado Birsas temendo o pior iniciam os preparativos para uma grande guerra. Uma guerra que não tardaria para chegar e 80 anos depois da formação do império Hictio, as tropas marcham contra as cidades birsas.

Graças as suas capacidades marítimas, os Birsos são vencedores nos confrontos e mantêm o domínio do Mar Menor e das rotas comerciais. Após o confronto os hictios são observados com cuidado pelos nobres das cidades birsas. As noticias do avanço para o sul e a escravização dos bestiais é recebida.

Quando surge a primeira oportunidade os Birsos auxiliam os bestiais. No ano de 690 d.c., durante a segunda rebelião dos bestiais, as cidades birsas apóiam oferecendo armas e navios, iniciando uma guerra civil.

Até que sombras do antigo mal retornam e antigas histórias de horror do passado parecem reviver. Aparentemente os Arcondi aliados aos Tessaldarianos Treldorcais infiltrados entre os rebeldes bestiais subjugam os hictios e põem fim ao império hictio no ano de 710 d.c. O terror do passado retorna com força e mesmo os exércitos das cidades-estados birsas são incapazes de vencer os Arcondi. E no ano de 750 d.c, novamente os Birsos são escravos dos reis feiticeiros.

Seriam necessários 39 anos, para que em 789 d.c, Silzastrels e seus aliados humanos, chamados de "paladinos", conseguissem por fim ao reinado dos Arcondi.

No ano de 820 d.c. é fundado o Colégio Birso de Magia em resposta a escola dictínea. A magia demoníaca até então mantida em segredo desde o segundo ciclo, passa a ser institucionalizada e ensinada a discípulos de confiança. A razão foi de estarem preparados para outro ataque dos Reis Feiticeiros ou qualquer outra ameaça exterior. Mesmo com toda a oposição dos sacerdotes o Colégio foi inaugurado e muitos candidatos se apresentaram, a nobreza birsa ignorou o aviso dos sacerdotes de olho nos lucros.

Em 930 d.c. com a fundação do Império Aktar e futuros eventos como a descoberta da magia transmutadora pelo Colégio Imperial de Aktar e a chegada dos Crinsom altera a balança do poder.

Acordos comerciais vantajosos para os birsos são firmados, com a ajuda da magia demoníaca os aktarianos são facilmente ludibriados, ao contrário dos dictíneos. Mesmo assim, o Império Aktar reage com violência e as cidades-estados de Arad, Fem, Gercham, Olb, Nodis, Oscamad, Alalch e Ugarit caem em poder do Império Aktar no ano de 1300 d.c.

Internamente as cidades-estados birsas estavam divididas politicamente entre as guildas e os sacerdotes dos deuses, que sempre questionavam o uso da magia demoníaca, além disso as diversas guildas mantinham alguma rivalidade; esses motivos enfraqueceram o poder militar dos birsos e permitiram que eles fossem rapidamente invadidos pelos aktarianos. Os sacerdotes atribuíram este fato ao castigo divino.

Desde então as relações comerciais com o Império Aktar vive de altos e baixos, momentos de tensão e de quase guerra são frequentes. Em resposta as guildas têm planejado uma unificação, numa única guilda e assim fortalecer-se para os anos difíceis que estão por vir.

Os sacerdotes são os maiores opositores, eles profetizam desgraças e ruínas caso a magia demoníaca não seja abandonada. A nobreza birsa e as autoridades fingem não verem nada porque os lucros obtidos pelas guildas sustentam suas mordomias. A população geralmente supersticiosa e suscetível tende a ouvir os sacerdotes, o que frequentemente leva a protestos e levantes que são controlados com o uso da força.

Programas sociais e de auxílio aos pobres têm sido promovidos pelas guildas com o objetivo de diminuir a má imagem gerada pelos sacerdotes. Mas se a disputa com os sacerdotes não for contornada, o sonho de unir as Guildas continuará a ser somente um sonho.

Localização

As cidades-estado 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.

Ao Norte fica o grande Deserto do Norte e ao sul o Deserto do Sul e o Planalto Vermelho.

O Mar Menor é uma região de fácil navegação se comparado com os Mares exteriores como o Norte e Sul. Os ventos apesar de fortes são mais amenos e permitem uma navegação rápida em todo o seu interior.

A região apresenta próximo aos Montes do Destino uma vasta floresta que serve de matéria-prima para a construção dos grandes navios comerciais.

Dúzias de pequenas ilhas se encontram em seu interior, sendo muitas delas habitadas por pequenas aldeias de pescadores. As duas principais ilhas são a de Birmaral e a de Itlam, cada qual com respectivamente as cidades-estado de Ascal e de Ugarit.

Clíma

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, apesar de manter uma média de 27 ºC.

Fauna e Flora

As florestas em torno do Mar Menor apresentam uma vegetação exuberante e seus belos pássaros são muito cobiçados por nobres de cidades distantes, em especial do Império Aktar.

Governo

Muito do antigo reino dos Birsos já não existe. Após a libertação do domínio dos Reis Feiticeiros, os nobres locais permanecem no poder através de um acordo entre eles e as guildas.

Reís

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.

Ao Rei cabe: o comando dos exércitos e defesa da cidade; a execução de obras públicas; a elaboração de leis e execução da justiça; realizar os principais ritos sagrados; organizar tropas e navios de forma a manter as rotas comerciais livres de bandidos ou piratas; elaborar e ratificar os tratados comerciais de forma a proteger as guildas comerciais da cidade.

Em teoria o rei detém poderes quase absolutos, na verdade sua posição depende muito do apoio da nobreza e suas guildas comerciais que financiam a coroa.

Capítão de Esquadra

São os comandantes das fragatas birsas e agem sob as ordens do rei de sua cidade-estado. São escolhidos entre os principais e mais condecorados capitães dos navios de guerra birsos. Todo capitão de esquadra é notoriamente um grande navegador e estrategista, tendo passado longos anos comandando um navio em atividade de guerra ou saque.

Sacerdotes

Após os nobres e os grandes comerciantes, os sacerdotes são as figuras de maior poder dentro da sociedade Birsa. Estes comandam os ritos religiosos dentro dos templos destinados aos deuses.

Divididos hierarquicamente em Sumo-sacerdotes e sacerdotes-menores desenvolvem diversas atividades nas cidades onde se encontram sediados.

Economía

A economia Birsa tem crescido lentamente, suas cidades produzem grandes quantidades de artigos que são comercializados em todas as regiões do império. São também responsáveis pelas rotas comerciais marítimas ou terrestres.

Relações com os demais povos

O Império

Existe uma profunda desconfiança e muito ressentimento por parte dos birsos em relação ao Império. Os birsos sabem que o Imperador Assur conteve seus ímpetos expansionistas em relação a eles para se concentrar com os díctineos e conseguir alguma paz nas cidades-vassalas birsas. Espiões birsos estão presentes em todas as províncias no norte do Império. Os diplomatas birsos vêm contornando as tentativas do Imperador em conseguir sua adesão a um bloqueio comercial aos díctineos e conseguindo importantes tratados comerciais para as guildas. As guildas sabem que estão se tornando cada vez mais importantes para as províncias do noroeste do Império e pretendem tirar proveito disso no futuro para conseguir a liberdade das cidades-vassalas birsas. Por enquanto as cidades birsas estão contentes com seu papel de intermediárias comerciais entre o Império e as cidades díctineas, o que vem lhes proporcionando grandes lucros. E no caso de uma guerra inicialmente venderiam armas e suprimentos para ambos os lados, mas depois lutariam ao lado dos díctineos. Os birsos sabem que se os díctineos caírem ante o Império eles serão os próximos.

Cídades-Estado Díctíneas

As relações comerciais e políticas com os díctineos são ótimas. Os birsos os vêem como aliados naturais contra o Império e mantém bons negócios com eles. A única lamentação das guildas é que os díctineos não são tão ingênuos quanto o Imperador Assur ao assinar tratados comerciais.

Povo do Deserto

Os birsos negociam com tribos que vivem no deserto do sul e no "Grande Deserto do Norte". As cidades de Tapso, Tizar e Trial obtêm peles de répteis e o raro marfim das tribos do deserto do sul, às quais se recusam a dizer onde obtém esses ítens ou a guiar expedições. Para manter as boas e lucrativas relações comerciais existentes os birsos evitam pressioná-los com perguntas. As cidades de, Ineg e Ireg comerciam com tribos do "Grande Deserto do Norte" obtendo peles de répteis, cavalos e escravos.

História Recente

Apesar da identidade cultural, uma forte competição comercial entre as cidades, além da rixa entre a guilda e sacerdotes impediram sua ação conjunta por anos, isso os tornou presas fáceis para o Império. As cidades de Oscamad, Nodis, Olb, Ugarit, Gercham, Fem e Arad caíram ante o poder dos imperadores. Inúmeras tentativas de revolta levaram as duras repressões por parte do Império. Os birsos aprenderam sua lição e as guildas resolveram se unirem para conter as novas tentativas de expansão do Império. Essa união política está levando a uma união comercial e as guildas estão contemplando a possibilidade de se unirem em uma única e poderosa Guilda que poderia financiar uma esquadra invencível e expedições de exploração aos mares além da Muralha dos Deuses.

Apesar de tentativas passadas de libertação das cidades dominadas está claro que uma guerra aberta contra o império será a desgraça para os Birsos. Ações mais sutis e a espera do momento ideal para o levante são cruciais para a libertação de todas as cidades Birsas, mas também para mantê-las seguras de novas investidas do império.

Alianças vêm sendo costuradas com cuidado e várias peças deste jogo de intriga e conquista estão sendo posicionadas cuidadosamente em campo. Os Birsos sabem que uma pequena conquista não irá assegurar a vitória e somente uma grande vitória impedirá o contra-ataque selvagem do Império Aktar.

A Guílda Bírsa de Magía

Os birsos vêem a magia como um instrumento pra firmar vantajosos acordos comerciais e instrumento para o enriquecimento. São os únicos capazes de lidar com o karma infernal e usam esse poder para obter vantagens nos tratados comerciais. Demônios são usados para seduzir, extorquir ou enganar.

O uso dessa magia tem seu preço, os demônios têm usado os birsos para aumentar seu poder e influência sobre a parte leste do Muro, para eles é uma questão de tempo até os birsos tornarem-se seus escravos.

Por causa disso, tem crescido dentro da Guilda de Magia, um grupo dedicado a caçar demônios, prendê-los ou enviá-los de volta a seu plano. Mas combater fogo com fogo, demônios com karma infernal é uma tática eficaz?

O Povo Birso

Um povo do mar, grandes comerciantes e pessoas alegres são as definições que melhor os definem. Desde a sua chegada ao Mar Menor, muitas mudanças aconteceram na região e no seu modo de vida.

Sociedade

Uma sociedade patriarcal onde as responsabilidades do homem é de manter a família e a da mulher é de cuidar do lar. Contudo esta sociedade é bem mais flexível que as demais existentes nos desertos.

Como grandes comerciantes, prezam as rodas de amigos. As mulheres são alfabetizadas e buscam sempre novidades, seja em mercadorias ou informações. Para aqueles que entram em contato pela primeira vez com os Birsos, se assustam com a sua hospitalidade e a comunicação deste povo.

Muitos de seus hábitos foram sendo adquiridos, ou melhor, importados de outras culturas, assim como influenciaram a cultura de outros povos, principalmente o culto religioso.

Costumes

Casamento

O casamento entre os birsos ocorre após completar 16 anos, sendo esta considerada a sua maior idade. Tanto o homem quanto as mulheres são livres para buscar um (a) companheiro (a). Geralmente os casamentos são arranjados tendo em vista alianças comerciais ou projetos para futuros negócios.

Classes Sociais

Firzam sabia que não tinha nenhuma chance, sua dívida com a Guilda birsa de magia era grande demais para que eles simplesmente o perdoassem. Ele precisava fugir para o Império, essa era sua única chance. Mas como fazer isso?

Assim como em outras sociedades, os Birsos possuem uma estratificação social bem simples. Divididos em escravos, o povo e a nobreza, a posição em cada uma das classes sociais está relacionada à sua capacidade comercial e não na família em que nasceu.

Os Escravos

Atualmente é uma classe numerosa e que exerce as funções mais duras e insalubres nas cidades e no campo. Pela lei existem três maneiras se tornar um escravo. O escravo pela guerra, pela dívida ou por nascimento. As diferenças no tratamento dos escravos se dão pela forma como foi obtido.

Os escravos de guerra

Este tipo de escravo é o mais caro.

Quando o escravo é obtido através de guerra e sendo de origem birsa, são mais bem tratados e desempenham tarefas mais caseiras dos que de outros povos estrangeiros que são destinados ao trabalho nos campos e minas. Nesses tempos de comércio com outros povos, escravidão de estrangeiros não é admitida, para não estragar os acordos comerciais.

Escravos por dívidas

São escravos em grande parte da própria cidade, obtidos pelos grandes comerciantes que ao emprestarem dinheiro a pequenos comerciantes ou outros profissionais, estes não são capazes de saldar a dívida.

Pela lei birsa, todo aquele que é escravo por dívida tem que trabalhar para o seu dono até ser capaz de quitar a dívida. Este tipo de escravo vive para servir seu senhor, somente recebendo alimento e moradia, todo o dinheiro recebido pela tarefa que desenvolva vai para o seu dono a fim de quitar a dívida.

Não podendo ser vendido e muito menos sofrer injúrias físicas graves. Porém medidas disciplinares podem ser efetuadas.

Escravos por nascimento

Um indivíduo nascido de uma escrava é considerado por lei um escravo. A sua liberdade pode ser obtida através da compra de sua liberdade ou quando o seu senhor assim quiser sua liberdade gratuitamente. Este tipo de escravo é muito comum em famílias que possuem escravidão por dívidas. Neste caso a dívida do pai ou da mãe é aumentada em 50%, para que toda a família seja livre.

O Povo

É a classe social mais numerosa de uma cidade. É composta pelos mais diversos profissionais, desde artífices a soldados ou comerciantes. Mas é a atividade comercial a que possui maior status dentro da sociedade birsa, sendo os grandes comerciantes os verdadeiros poderosos entre os birsos.

A Nobreza

No passado, como forma de conseguir angariar mais riqueza e aliados, os reis das cidades-estado Birsas vendiam indiscriminadamente títulos de nobreza, por causa do grande número de grandes comerciantes das guildas comprando o título de nobreza, tal ato foi proibido, sendo então fixado um número limite de famílias nobres por cidade.

Foi então classificado a nobreza em dois tipos: a nobreza de berço ou adquirida com a compra do título.

A nobreza de berço é obtida pelo nascimento. Neste caso o individuo nascido em uma família com o titulo de nobreza herda tal título.

A nobreza obtida pela compra do título ocorre quando alguma das antigas famílias nobres perde o título por dívida ou com a morte do último membro, ou seja, a falta de algum membro vivo para herdar o título. O título é obtido através da compra junto ao rei ou ao nobre que deseje vendê-lo.

O Exército Birso

O exército birso é um dos mais diferentes entre as nações do oeste. Sua característica é basicamente naval, dotado de uma das marinhas mais fortes e numerosas, são os senhores dos mares, capazes de manter sua hegemonia bélica no continente, tornando ineficiente qualquer cerco as suas cidades, suprimindo o abastecimento de alimentos e soldados por vias marítimas.

Outra de suas características é de ter as fortificações defensivas mais resistentes dentre as nações a leste do Muro, o que torna muito difícil a conquista das suas cidades, porém não impossível.

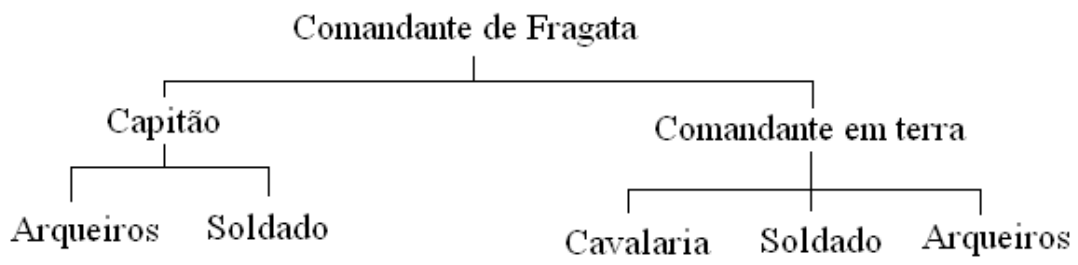
Hierarquia Militar

Soldado: menor nível hierárquico.

Comandante de terra: líder das forças de ataque em terra. Principalmente cavalaria e soldados

Capitão: líder da embarcação. Tem sob seu comando soldado, arqueiros e lanceiros que podem ser usados tanto para ataques diretos como a distância.

Comandante de fragata: líder máximo das forças navais birsas.



Característica

As forças birsas são leves e preferem ataques a distância, sendo seus arcos os mais potentes e de maior alcance, algo primordial para suas ações.

Uma característica importante deste exército é que 80% de suas tropas são embarcadas e as demais têm a função básica de proteção das cidades-estados.

Infantaria: é o principal corpo do exército birso, sendo pouco utilizado em combates diretos já que grande parte de seus soldados possuem armaduras leves. Sua principal função tem sido a de atuar no combate nas muralhas e dentro das cidades, nunca em campo aberto.

Arqueiros: é a principal unidade do exército, sendo os mais mortíferos. Os potentes arcos podem facilmente perfurar armaduras pesadas quando disparadas a distancias curtas ou consideradas de alcance médio de um arco comum.

Armaduras leves são completamente ineficazes na proteção contra um disparo direto de um arco composto birso. Mas não é somente a potência do arco composto que chama a atenção, mas sua capacidade de alcance superior ao dos arcos comuns.

Suas tropas estão organizadas para o combate naval, sendo extremamente eficientes nestas ações.

Lanceiros: esta é o mais importante corpo de ataque direto dos birsos. Armados de lanças médias e espadas, esta unidade do exército birso atua em combates a curta distância e em pequenos grupos para permitir que as unidades já dispersas não venham a se aglomerar novamente.

Cavalaria: é considerada leve e muito usada quando existe quebra da formação de ataque dos inimigos. Usando lanças ou machados, os cavaleiros birsos se lançam contra as linhas divididas dos inimigos na tentativa de desorganizá-la ainda mais.

Armamento das unidades do exército

Arqueiro: é o corpo de elite das tropas birsas. Usa arco composto, punhal e espada.

Lanceiro: pode-se dizer que são uma versão da infantaria pesada, mas com a falta do escudo. São usados em combates navais e em ataques a cavalaria. Portam lanças e um Khepesh. Usam armadura que cobre quase todo o corpo.

Cavalaria: a velocidade é a sua principal arma, usam espadas e arco composto. Sua armadura é leve.

Infantaria: usa armadura simples, com espada de mão e meia. A infantaria é usada para ataques com a finalidade de dominar a embarcação.

Homens e Mulheres

Os birsos esperam que homens e mulheres ocupem papéis tradicionais em sua sociedade, cabendo, portanto, aos homens as tarefas mais pesadas e de comando e às mulheres as tarefas domésticas. Porém, se uma mulher demonstrar grande tino comercial a guilda a receberá de braços abertos.

Homens e mulheres são considerados adultos aos dezesseis anos e seu primeiro casamento é determinado pelo patriarca da família.

Miscigenação

Firzam se lembrava muito bem de quando havia chegado entre os birsos, era apenas um refugiado da guerra do Império, sem dinheiro nem bem algum, apenas seu incrível talento para negociar, vender mercadorias inferiores a preços altos e comprar produtos caros a preços baratos. Esse talento fez com que ele tenha rapidamente ganho dinheiro, muito dinheiro, mas infelizmente sua pouca habilidade com o domínio do karma pôs tudo a perder.

As possibilidades de ascensão social entre os birsos atraem estrangeiros de todas as regiões para as cidades. A filosofia comercial dos birsos e seu gosto por viagens e novidades garantem amplas oportunidades e nenhuma discriminação aos estrangeiros. A única exceção são os anões Crinsom que são mal vistos devido a sua péssima reputação.

Jogos & Festas

Festas Religiosas

Duas grandes festas religiosas são comemoradas nas cidades-estado birsas. A primeira é a festa Marítima de Bursi e Trina, realizada no início da estação marítima durante a seca. É feito um grande cortejo marítimo que conta com a participação de todos os navios da cidade, seja qual for o porto e ao final recebem a bênçãos dos sacerdotes do deus Bursi e de deusa Trina.

A segunda grande festa anual religiosa é a de Sarina e Bismaral, realizada antes da semeadura. Uma festa muito importante e bela, principalmente nas cidades agrícolas e é feita no campo, com pequenas festas locais e benção nos campos pelos sacerdotes. Ocorrem muitas danças, músicas, jogos e sacrifício de animais e grãos aos deuses.

Imagens dos deuses feitas em barro são usadas em ambas as festas e tratadas com todo o respeito e cuidado pelos participantes. Tiras de tecidos são colocados em torno da imagem e quando abençoados são considerados amuletos de proteção.

Festas Civis

As festas civis são realizadas em comemoração a vitórias militares, grandes tratados comerciais, nascimentos e casamentos. Quanto maior for a importância do evento, maiores serão as comemorações.

Jogos

Os birsos adoram jogar e apostar como diversão. Existem diversos jogos em suas cidades como corridas e lutas entre atletas, provas de arco e flecha, competições de enigmas, corrida de barcos a vela, etc. As cidades-vassalas do Império adotaram as corridas de carro de guerra e os jogos de arena (gladiadores, feras, etc).

Religião

Firzam agradece a Bursi por não ter filhos e nem família, caso contrário eles o usariam para chantageá-lo e capturá-lo. Firzam se esgueira pela noite cobrindo o rosto com o capuz, mas tem a sensação de que está sendo seguido. Ele olha em volta, mas não vê ninguém suspeito, apenas bêbados e alguns pescadores se preparando para ir pescar...

Os birsos adoram a quatro deuses:

Deusa Trina

Trina é a deusa do mar, das nascentes e dos rios e considerada caprichosa e de temperamento instável. Seus cultos costumam ser feitos quando um grupo de marinheiros pretende ingressar em uma viagem ou nos períodos de grande chuva pelos agricultores.

Os rios locais, principalmente nas regiões de agricultura tendem a ser bastante violentos em períodos de chuva com inundações rápidas.

Deus Bursí

Por ser o deus do comércio e da diplomacia, é o deus patrono em muitas das cidades-estados Birsas, não existe uma casa sequer que não tenho um oratório para este deus. Por ser um povo que utiliza muito as embarcações para efetuar o comércio de suas mercadorias, no centro dos navios e nos mastros sempre existe a imagem e o símbolo do deus.

Deusa Sarína

Uma das deusas "importadas" pelos Birsos em seus extensos contatos comerciais com o povo dictíneos. Considerada a deusa da natureza e da vida, sem a qual a terra seria desprovida de toda a vida. Vista também como a deusa da paz.

Deus Bísmaral

Assim como a deusa Sarina, o deus Bismaral é um deus "importado" pelos birsos após os contatos que tiveram com o povo dictíneos. Espantosamente os birsos rapidamente adotaram o deus Bismaral e tamanha a devoção por ele que modificaram o nome da ilha sede de Manturia, para Ilha Bismaral.

O deus Bismaral é responsável pela fertilidade no campo seja para animais como para as plantas, ajudando o homem na agricultura e em sua sobrevivência. A abertura das valas de irrigação e da adubagem da terra, para cada início da colheita é sempre presidida por cânticos e orações ao deus.

Língua

Os birsos ainda falam o mesmo idioma de seus ancestrais que chegaram ainda no segundo ciclo a estas terras. Novas palavras foram incorporadas e o contato com outros povos trouxe uma nova maneira de falar e gírias.

Comerciantes birsos são linguistas hábeis e muitos falam pelo menos mais um idioma para poderem comercializar com os outros povos.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Cidade-estado Tízar

A cidade de Tizar foi fundada para permitir o controle do poder central do império Birso na região denominada costa do norte. Sendo antes do domínio Arcondi, um importante centro administrativo, com grandes bibliotecas e um imponente palácio.

O palácio construído todo em mármore vermelho foi a maior demonstração do poder e da riqueza do império Birso na época. Após o declínio e da formação das cidades-estado birsas, a cidade de Tizar perdeu sua importância política.

O grande jardim existente no centro da cidade circunda a avenida central, ligando o portão principal até o palácio vermelho. O prédio do escritório de Magia é um belo marco da cidade e onde o jardim principal vive cercado por comerciantes em busca de bons magos para trabalho.

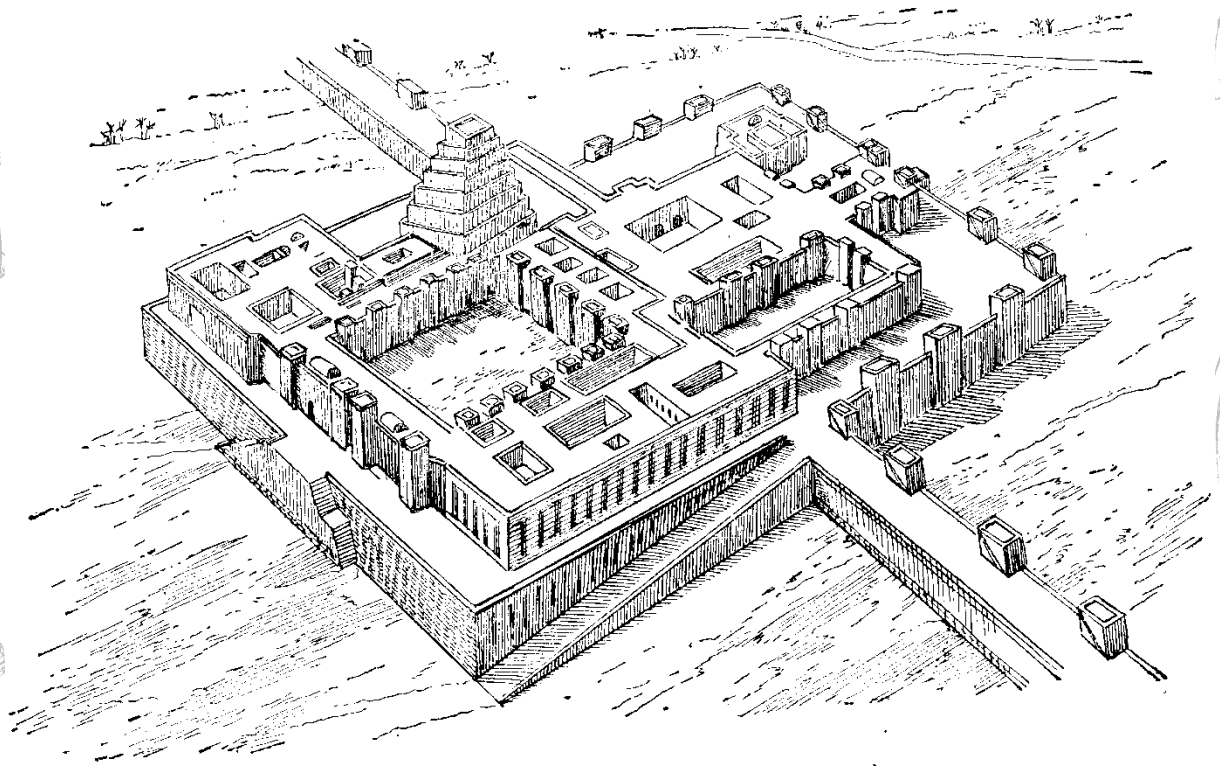
Outra edificação de grande importância na cidade é o grandioso Templo de Sarina, considerada como a protetora da cidade e de seu povo. Grandes festas são feitas em sua homenagem e o festival à deusa é conhecido pela sua riqueza e beleza.

Hoje é mais uma grande cidade-estado que vive das seguintes atividades econômicas: pesca, exploração das minas de cobre e carvão e com a compra de alimentos produzidos nas cidades-estados de Trial e de Orim.

Governo e Principais Personagens

A cidade é governada pelo rei Deltorio, um nobre de grandes idéias e sonhos para sua cidade. Sua família sempre governou a cidade e a decadência de sua importância regional tem causado grande aflição ao rei que busca uma forma de remediar a situação, se tornando um grande centro político e econômico.

Evandrius é o líder da guilda e um dos homens mais importantes da cidade. Entende o desejo do rei Deltorio e apóia suas ações para o crescimento da cidade, agindo em parceria para aumentar seus



lucros.

O escritório de magia da cidade é comandado pelo meticuloso e ranzinza, mestre externo Corsenio, a mais de 23 anos e jamais houve qualquer queixa quanto a capacidade de seus magos ou aos acordos feitos pelos comerciantes e pela guilda com a Guilda de Magia. Muitos consideram Corsenio o próximo Grão-Mestre Acadêmico da cidade-estado de Ascal.

O grande sacerdote Lansario é o principal membro do templo de Sarina e defensor dos pobres da cidade. Conhecido pela sua dedicação aos fiéis e pelo espírito lutador, é considerado por muitos nobres locais como um grande incômodo. Mesmo o rei costuma perder a cabeça, nas intermináveis discussões sobre "melhorias para os pobres", que o sacerdote sempre prega nos banquetes e encontros ocasionais com o rei. Este recebe anualmente uma doação de Rodreni da cidade-estado de Trial.

A cidade conta com um exército sempre pronto para o combate com cerca de 2 mil soldados regulares e uma esquadra de 40 navios de guerra, todos comandados pelo Capitão Xandus, o braço direito de Deltorio e seu irmão mais novo.

História Recente

A busca por mais poder e influência na região tem levado a cidade-estado de Tizar em rota de colisão com interesse de outras guildas das demais cidades. Este atrito tem levado a uma redução de navios aos portos de Tizar, que progressivamente vê menos mercadorias em sua cidade.

Um destacamento de soldados trazendo emissários do Centro de Ensino de Magia de Ascal foi um dos grandes eventos do ano. Nunca se falou tanto e se especulou tanto sobre o destino de Corsenio. Uma grande festa para a chegada dos viajantes de Ascal foi feita e foram solenemente apresentados a nobreza local.

A última obsessão do rei Deltorio tem sido reerguer a grande biblioteca para trazer grandes eruditos a cidade.

A Guilda de Tizar

A guilda de Tizar vem passando por maus bocados nos últimos 10 anos, com a morte de vários membros e a queda do prestígio na cidade, pois mantêm somente controle parcial das rotas de cobre. Apesar de manter o controle das rotas comerciais de carvão, as investidas de outras guildas têm enfraquecido seu poder. No último ano perdeu o controle das rotas terrestres para a cidade-estado de Trial e de Orim.

O Povo de Tizar

É um povo hospitaleiro e curioso, na verdade muito curioso. Nada parece passar despercebido pelos habitantes locais que tem uma rede de informação de dar inveja a muitas guildas. Nas ruas sempre movimentadas, todos costumam prestar atenção na vida dos demais e sempre existem grupos que se reúnem regularmente para falar sobre um assunto ou pessoa, ou dos dois ao mesmo tempo.

Rumores e Intrigas

Opositores aos gastos do rei e sua política de crescimento têm aumentado a medida que o ouro nos cofres da cidade tem diminuído. Alguns nobres locais têm considerado este esbanjo de dinheiro algo preocupante e que pode levar a ruína da cidade. Muitos acreditam que um golpe político possa ser a solução.

Cidade-estado Trial

Longe do mar esta é uma atípica cidade-estado birsa. Construída para ser a porta de entrada para a colonização dos Planaltos Vermelhos, a cidade teve seu brilho ofuscado pelo destino, quando o domínio Arcondi destruiu os sonhos de expansão birsas.

Localizada as margens do Lago Laut e de onde se retira a água tão importante para os grandes campos agrícolas que se estendem por vastos quilômetros em torno da cidade. A cidade foi construída toda em pedra e tijolo vermelho e suas grandes torres são protegidas por imensas e espessas muralhas do mesmo material. Seu portão duplo dá entrada para uma cidade planejada e arquitetada nos mínimos detalhes para assegurar a sobrevivência de seus habitantes e permitir um suprimento constante às cidades que viriam a ser fundadas posteriormente.

A principal fonte de renda da cidade tem sido o plantio das árvores de aromas, várias espécies de plantas que tem frutos, folhas e cascas usadas para a fabricação de incensos, perfumes e óleos essenciais, muito empregados nas cerimônias religiosas nos templos dos deuses birsos.

A rua dos aromas é um importante centro comercial e procurado por todos que desejam fazer compra destes materiais sejam comerciantes locais ou do povo do deserto.

O palácio da cúpula vermelha, construída com pedras da região, é o centro administrativo. Este se encontra localizado não na parte central da cidade, mas na região norte, junto ao escritório de magia da cidade.

Apesar de todas as dificuldades do deserto e da vida simples que levam, poucos são os que abandonam esta região. Para muitos moradores, a vida pacata que levam e a beleza do deserto são importantes demais para serem abandonados.

Duas vezes por ano, a cidade é "invadida" por participantes das corridas de cavalos praticadas pelos povos do deserto, o que acaba por alterar o pacífico cotidiano da cidade.

Governo e Príncipais Personagens

O rei Lucilio é um homem esbanjador e festivo, mais boêmio do que um líder. A boa fase econômica da cidade tem sido de grande ajuda para manter seu estilo de vida extravagante e festivo. O palácio não via festas tão suntuosas assim desde os antigos reis.

Rodreni é o líder da guilda de Trial e um obstinado comerciante que tem encontrado diversos meios de fortalecer seu comércio. Uma das formas de garantir o controle de suas mercadorias e principalmente deste mercado tem sido o pagamento anual de doações aos templos principais de cada uma das divindades birsas e conseguindo assim a colaboração destes. Desta forma nenhum dos templos tem comprado mercadorias que não são procedentes da guilda de comércio da cidade de Trial.

Captino é o sacerdote do templo de Trina e um dos principais colaboradores de Rodreni, por meio desse contato nasceu uma situação no mínimo inusitada: Captino e Cardius, Mestre Externo do escritório de Magia da cidade, tornaram-se grandes amigos.

Cardius é um homem muito difícil de odiar. Tranquilo e bem humorado, é querido por todos os subordinados e considerado um verdadeiro pai. Sua vida é simples, passando as noites bebendo e rindo nas tabernas da rua dos aromas, sua rotina só é alterada quando recebe os convites de seu amigo Captino para jantar em sua casa.

A cidade conta com várias defesas e um exército com 6 mil soldados sob o comando de Odir, o capitão da cidade. Quando ofereceram o cargo de capitão para Odir, ele mesmo achou algo estúpido, pois ser capitão no meio do deserto de nada valia. Para um birso o titulo de capitão remete a navios.

História Recente

Rodreni tem feito grandes acordos comerciais que tem rendido grandes lucros para a cidade e principalmente para sua guilda. A cidade tem colhido bons frutos com a intensificação do comércio com as demais cidades-estado birsas, mas os últimos acordos comerciais feitos com o Povo do Deserto podem render ainda mais dinheiro.

O Povo do Deserto ficaria encarregado de vender para outras cidades, que não fossem birsas, os produtos comprados com a guilda de Trial. Tudo é claro, sob a supervisão de dois empregados da guilda. A promessa de triplicar as vendas e o faturamento tem levado muitos a gastar rios de dinheiro pela cidade.

Aqueles que andam próximo as areias do deserto vermelho acreditam estarem vendo miragens. Pequenos navios descem e sobem as dunas vermelhas como se navegassem o mar. Criados para serem um transporte semelhante ao barco, estes "barcos das areias" são pequenas estruturas feitas de madeiras, que mais se assemelham a jangada sobre duas finas pranchas de madeira. Uma grande vela permite que está jangada possa mover-se rapidamente pelas areias do deserto levando aproximadamente 6 a 8 indivíduos ou 800 kg em peso. Mas quem tem utilizado esses veículos é um mistério.

A Guilda de Trial

O controle das rotas dos produtos vendidos nos templos tem gerado confrontos a dezenas de anos, mas nenhuma das guildas tem coragem de enfrentar diretamente a guilda de Trial, pois segundo dizem, membros desta guilda são protegidos pelos sacerdotes da igreja dos deuses. Mesmo produtos roubados não conseguem ser vendidos para os templos, o que parece confirmar a história da ligação dos sacerdotes com a guilda.

O Povo de Trial

Um povo simples e trabalhador que ao longo dos seis últimos anos usufrui de uma riqueza que antes não possuíam. Com a intensificação do comércio entre as cidades-estado birsas e a guilda de Trial, indiretamente toda a cidade passou a lucrar.

Um povo semi-analfabeto e que tem obtido uma melhora em sua condição de vida. Apesar disso a infra-estrutura básica como escolas, novos canais de água para a cidade e balneários não têm sido construídos, o que demonstra o total descaso do rei para com seu povo.

Rumores e Intrigas

A intensificação do comércio terrestre tem trazido muita atenção para estas rotas comerciais e a presença de saqueadores cada vez mais comum. Os boatos dizem que um grande bando de saqueadores pretende atacar a cidade-estado de Trial em pouco tempo.

Cidade-estado Tapso

A cidade-estado de Tapso mais se assemelha a uma fortaleza que propriamente uma cidade. Construída sobre uma montanha, a cidade está dividida em quatro partes, todas elas muradas e com a presença de uma pequena fortaleza defensiva.

A primeira é o ancoradouro. Construído artificialmente, o ancoradouro pode abrigar até 30 navios de médio porte ou 18 navios de guerra. A muralha aquática forma um pequeno quebra mar e uma armadilha semelhante ao recife de coral para aqueles que pensam em se aproximar para atacar a cidade.

A primeira fortaleza, assim como a segunda, pode contra-atacar qualquer embarcação inimiga que se aproxime pela rota de navegação. A segunda parte da cidade são os armazéns comerciais e a parte agrícola da cidade, que se estendem pelo leste e sul da montanha.

A terceira parte é propriamente a cidade com seus habitantes, o mercado de peixes e alimentos e os armazéns de provisões centrais.

Por fim, temos a última parte da cidade, onde no topo se encontra uma grande fortificação ocupando grande parte do terreno sendo uma mistura de templo, palácio e fortaleza. Feita em rocha e parte dela esculpida na própria rocha, na face Sul.

O Mar do Sul é de uma grande beleza e suas grandes ondas castigam o litoral, assim como os ventos fortes e incessantes. Entre todas as cidades-estado birsas, os marinheiros e comandantes das embarcações da cidade de Tapso são respeitados pela sua capacidade de sobreviver em um ambiente tão perigoso.

Todos os dias centenas de marinheiros partem em seus barcos pesqueiros para alto mar. Diariamente são trazidos para a cidade dezenas de espécies de peixes oceânicos, onde toneladas deles são vendidos ainda frescos ou colocados para salgar ao sol. Nem sempre as condições de mar permitem que os

barcos saiam para alto mar e os armazéns devem ficar sempre cheios para não faltar alimento para a população. O mercado de peixe é o local mais movimentado da cidade.

Governo e Príncipais Personagens

O rei Antuenio é um governador temido pelo seu temperamento explosivo e sua sede de guerra. Porém, a região é raramente ameaçada por piratas, saqueadores do deserto ou mesmo sorpions.

Brandim, líder de guilda de Tapso, é um homem violento e de passado desconhecido. Quando chegou há três anos, estava coberto de poeira, mais parecendo um mendigo. Contudo em apenas dois meses, foi aceito como membro da guilda de Tapso e após a morte misteriosa do antigo líder, foi indicado como sucessor. Poucos entendem os acontecimentos que levaram a escalada meteórica de Brandim, mas todos concordam que desde a sua liderança a guilda tem passado por grandes reformulações e lucrado muito. Ropta é membro de uma das mais tradicionais famílias da cidade e defensor das tradições locais, e tem visto Brandim com grande receio sem saber ao certo se o apóia ou não.

Tilurio é o sacerdote de Bismaral e um homem sem propósito. Entregue a bebedeira e a libertinagem. Fica a maior parte do seu tempo na zona baixa da cidade, repleta de prostíbulos e tabernas, onde gente da pior espécie é encontrada. Quando questionado sobre seu comportamento ele sempre diz: "Devemos ir atrás das ovelhas desgarradas e trazê-las de volta as graças de Bismaral". Ainda tem quem acredite no sacerdote.

O capitão Drasias tem a difícil missão de manter a ordem e a segurança da cidade. Apesar das fortificações defensivas a cidade não conta com uma esquadra decente. Os anos tem sido ruíns para o capitão, que vê aos poucos, seus navios se transformando em pedaços podres de madeira, devido a péssima manutenção destes. Quase não há dinheiro nos cofres e o comércio da guilda é um dos poucos que gera dinheiro a cidade.

A cidade atualmente conta com 3 mil soldados e uma esquadra de 50 navios de guerra.

História Recente

A cidade tem passado por maus bocados. A falta de um comércio ou produto a ser vendido para outras cidades não tem gerado lucro aos cofres da cidade. Grande parte de seus moradores são agricultores e pescadores.

Em seu passado a cidade seria um entreposto comercial importante ligando as cidades existentes no Mar menor e as cidades que seriam fundadas pelo litoral do Mar do Sul, algo que não veio a se concretizar. Com o ressurgimento da Guilda de Tapso, o dinheiro lentamente está voltando.

A Guilda de Tapso

Seria somente mais um nome sem importância assim como a cidade-estado de Tapso, se não fosse o aumento do poder repentino da cidade. Várias rotas comerciais perdidas pela Guilda de Tizar e de Uliça foram tomadas pela Guilda de Tapso e grandes embarcações compradas para garantir o domínio local.

Muitos ainda não sabem explicar o repentino enriquecimento da guilda. Boatos da descoberta de minas de diamantes parecem ser a justificativa mais coerente, mas outros acreditam na investida de outra guilda, usando os membros da guilda de Tapso como fachada.

O Povo de Tapso

É composto de agricultores e pescadores, sendo a grande maioria analfabeta. Suas casas são simples e nada mais que o básico para as atividades diárias. São desconfiados e preferem não conversar com estranhos até que lhes paguem uma bebida na taberna mais próxima.

Rumores e Intrígas

Dois boatos têm movimentado a vida na cidade de Tapso. O primeiro boato e provavelmente o mais infundado é a existência de uma mina de pedras preciosas nas proximidades da cidade. Ninguém nunca viu a mina ou quem tenha trabalhado nela, apesar de alguns pequenos diamantes terem sido vistos em uma taberna, alimentando o sonho de muitas pessoas. O boato tem se espalhado muito rapidamente e pessoas de outras cidades, em grande parte pobres e desesperados, têm vindo para a cidade em busca de mudar a própria sorte.

O segundo boato é que a Guilda de Tapso tenha sido "comprada" por outra guilda e a esteja usando para competir com outras guildas. Verdade ou não, a guilda não tem como explicar de onde vem o dinheiro para sua revitalização e até mesmo para a compra de novos navios de guerra para a cidade. Muitos afirmam que é um presente ao capitão Drasias, para fazer vista grossa do ir e vir das embarcações da guilda no porto.

Cídade-Estado Ulíça

A cidade-estado Uliça é uma das cidades mais feias já construídas pelos birsos. A sua arquitetura sombria e as ruas tortuosas, são grande parte do tempo encoberta pela fuligem das chaminés das forjas incessantes da cidade, por causa da presença de minas de ferro no interior da cidade e o transporte incessante deste minério pela cidade. O calor é sempre constante e o barulho do martelo dos forjadores só cessa durante a noite.

As tabernas e os comércios locais ficam todos voltados para as praças da cidade, onde diversos compradores vêm negociar objetos de ferro em especial armas. Mas longe das forjas e das minas, próximo ao cais, outra cidade se mostra.

Lojas e artesãos trabalham ouro, jóias e objetos delicados como cerâmicas, pinturas, tecidos delicados e tapetes. O que todos têm em comum? Valem uma pequena fortuna. Um mercado que movimenta diariamente mais que o dobro de todo o valor comercializado em minério de ferro ou armas produzidas nas forjas da cidade.

O templo de Bursi é uma das mais belas estruturas da cidade em meio às casas pequenas e enegrecidas. A principal atividade econômica tem sido o pescado em alto mar e a venda de mercadorias exóticas nas diversas cidades do continente, independentes de sua origem, podendo ser birsas, dictineas ou aktar.

O forte da cidade tem sido usado para vigiar o porto e manter os armazéns da guilda local protegidos contra a ação de piratas nas águas do Mar Menor.

Governo e Príncipais Personagens

Riqueza e poder são as marcas do novo rei Vaniu, que tem visto crescer sua influência e poder entre as cidades-estado próximas. Vaniu é um homem de visão e quando fez o acordo com Osias, líder da guilda de Uliça, sabia o quanto poderia enriquecer. A cidade lucrava modestamente com o comércio de minério de ferro ou com a venda de armas. Algo somente o suficiente para manter os cofres da cidade, mas não permitiria que enriquecessem. Com a entrada da guilda, que atende uma clientela rica e exigente, se especializado em mercadorias exóticas e caras. Muitos pedidos feitos por ricos nobres de cidades-estado birsas, dictíneas ou mesmo do império Aktar são atendidas com descrição e eficiência.

Animais exóticos são trazidos para arenas distantes que serão sacrificados em jogos de combate, ou perfumes e essências de terras distantes, flores nunca vistas ou obras específicas para colecionadores. Tudo tem seu preço e pode ser obtido, quando pago o valor "justo".

Limius é o apagado Mestre Externo do Escritório de Magia da cidade-estado de Uliça. Todos sabem que ele é comandado por Osias e teme por sua vida. Evitando atritos e servindo sempre que pode ao líder da guilda local.

O sacerdote Hector é um homem ocupado em contar os subornos enviados por Osias e as "doações" de Rodreni, líder da guilda da cidade-estado de Trial. O acordo feito impede que compre qualquer mercadoria para o templo se não for da guilda de Rodreni.

Janir é o capitão local, um homem de meia-idade e grande conhecedor do mar. Um grande líder carismático tem sob seu comando um exército de 5 mil homens e uma esquadra com 60 navios.

História Recente

A cidade cresce e a movimentação incessante no porto permanece, grande parte dos navios vem ou vão carregados de tecidos, cerâmicas, tapetes entre outros itens caros e exóticos para compradores misteriosos.

Mas a dois anos atrás a cidade esteve perto de uma guerra, quando a guilda de Tapso se instalou em um dos bairros da cidade e pouco a pouco passou a dominar o comércio local de minério de ferro e suas forjas. O acordo feito entre as guildas das duas cidades levou a paz e permitiu que crescessem em harmonia. A guerra entre as duas guildas foi evitada após a assinatura de um tratado comercial que impede a guilda de Tapso comercializar materiais luxuosos, em contrapartida permite o transporte de algumas mercadorias por seus navios e rotas, sem saber o conteúdo transportado, a guilda de Uliça fica encarregada de pagar um valor padrão pelo peso.

A Guilda de Uliça

Poder e exclusividade sempre andaram juntos. Quanto mais poderoso, mais exclusivo se tornam os hábitos. A guilda de Uliça focando neste ideal, passou a se especializar em artigos de luxo, de alimentos e objetos para atender aos mais ricos nobres birsos, de dictíneos e do império Aktar.

Um comércio que movimenta muito dinheiro, o que talvez esteja compensando a perda das rotas marítimas de ferro para a guilda de Tapso. Muitos comentam que falta pouco para a perda completa do controle de armas e da extração de minério da região.

Entretanto as rotas de produtos luxuosos têm aumentado principalmente com o domínio sobre a antiga rota da guilda de Esmir.

O Povo de Uliça

Trabalhadores incansáveis é a melhor denominação para estes que vivem a trabalhar nas minas e nas forjas dia após dia. Uma das grandes diversões deste povo são as bebedeiras, que deixam as tabernas sempre cheias no final de cada dia.

São fortes e fanfarrões em sua grande parte, onde brigas e discussões acabam somente para dar lugar a mais uma rodada de bebidas.

Rumores e Intrígas

A guilda de Uliça tem se especializado em tudo que é de mais exótico e caro, suas ligações se estendem muito além das fronteiras do império e chegando até mesmo a ilhas desconhecidas pela imensa maioria das pessoas.

Livros negros e indivíduos estranhos têm sido levados secretamente até a cidade de Korsam. Estes estranhos vêm de terras distantes e falam de uma “seita” que pode dar poder a todos que a servirem.

Cídade-estado Ascal

Para os viajantes que chegam a cidade, a primeira visão é do grande farol de Ascal, uma estrutura com 120 metros de altura e toda feita em mármore branco, tendo sobre a tocha que ilumina o caminho dos navegadores, a estátua de Trina.

As muralhas feitas em rocha se estendem por todo o perímetro da cidade e torres de vigilância permitem vigiar dentro e fora da cidade. O grande porto de Ascal permite acesso de até dez navios por vez, garantindo um fluxo intenso de mercadorias e se encontra construído em uma baía com uma proteção artificialmente criada pela cidade, um conjunto de pedras que foram lançadas na entrada da baía formando um pequeno, mas eficiente quebra mar.

Na praça do ancoradouro uma estátua de Trina, com 12 metros de altura e pesando 5 toneladas, recebe os navios e concede sua benção para aqueles que partem. É na praça que os capitães dos navios declaram ao fiscal do porto sua carga e tempo de permanência no porto, pagando é claro pela permanência no ancoradouro ou no porto.

Patrulhas de soldados em pequenos veleiros patrulham os barcos ancorados mais longe, impedindo a ação de piratas ou ladrões do porto.

No seu período áureo, a entrada e saída de navios eram constantes e mesmo durante a noite o fluxo era intenso. Ascal foi a primeira cidade birsa a ser construída, quando os grandes navegadores escolheram a ilha para começar sua colônia. A cidade foi sede do antigo poder central, abrigando não somente a família real, mas também a corte e os principais nobres da sociedade birsa.

Dentro da muralha da cidade pode-se admirar a arquitetura birsa e suas antigas casas dos períodos do império birso. O centro da cidade é ocupado com algumas estruturas principais, os templos aos deuses: Trina, Sarina, Bursi e Bismaral.

Hoje a cidade sofre com a decadência do comércio e a crescente pobreza na região, marcada pelo grande incêndio no ano de 685, durante o reinado de Elbor, que marcou a decadência do império birso, e posteriormente a dominação pelos Reis Feiticeiros Arcondi.

Apesar do antigo incêndio, grandes bairros ainda mantêm a beleza de tempos antigos e remetem em todos aqueles que por lá passam a nostalgia de um antigo reino. Nostalgia esta que levam muitos dos membros das guildas a afirmarem ser lá a sede do novo império que surgirá.

O comércio é quase nenhum, sendo que o único grande meio de arrecadação é a exportação de vinho, das pequenas vinícolas que ainda existem espalhadas ao redor da cidade. Outro centro importante é a grande edificação com cinco andares e cercada por antigas estátuas de grandes navegadores, é a Escola de Navegação das Guildas. O Centro de Ensino de Magia da cidade é também um ponto de atração.

Governo e Príncipais Personagens

Xepto, o rei da cidade-estado Ascal, tem buscado formas de revitalizar a cidade e transformá-la na sede de um novo império. Mas para isso conta com Andreus, seu irmão e líder da guilda de comércio de Ascal, assim como Julius, também irmão e Grão-Mestre acadêmico da Cidade de Ascal. A família de Xepto ao longo dos anos tem se espalhado por todos os cargos de poder e influência na cidade e fora dela, criando uma rede de influências muito conhecida entre as cidades-estado birsas.

Trajanus é o sacerdote da deusa Sarina e marionete dos desejos da família de Xepto. Trajanus serve fielmente ao seu rei em busca de uma situação mais confortável no futuro.

Capitão da temida esquadra das Velas Roxas, Aneldor é também um grande guerreiro. Sob seu comando um exército de 8 mil soldados e uma esquadra com 80 navios patrulham os mares próximos a ilha de Bismaral afundando os navios piratas e controlando as principais rotas locais.

História Recente

A cidade vem aos poucos exercendo o controle sobre as demais cidades-estado birsas. A ampliação da Escola de Navegação das Guildas e a reconstrução dos bairros destruídos no último incêndio têm sido pontos positivos para seu crescimento.

Muitas cidades têm começado a buscar não somente conselhos, mas ajuda militar para combater a crescente ameaça pirata nas águas do Mar Menor. O que levou ao crescimento de sua esquadra e do corpo de guerra.

A Guilda de Ascal

É a mais antiga das guildas. No passado foi a mais poderosa, mas ainda é a mais respeitada e de onde os grandes navegadores das cidades-estados são formados.

Ao contrário das outras guildas que se aperfeiçoaram no controle das rotas comerciais e da fabricação de produtos, a guilda de Ascal passou a ter o ideal de controlar as demais guildas. Para tanto passou a

controlar os capitães das embarcações e as tecnologias náuticas, assim como grandes conhecimentos e mapas da região.

Nenhuma das outras guildas juntas possui tanto conhecimento e formou tão bons capitães quanto à de Ascal. Se necessário são capazes de parar todas as rotas comerciais marítimas das cidades-estados birsas.

Uma frase define tudo sobre a guilda de Ascal "é melhor contornar do que afundar".

O Povo de Ascal

Por um longo tempo foram pessoas amargas e tristes, fruto da falta de esperança no futuro da cidade e na volta do império birso. Hoje muita coisa mudou. A vida ressurge na cidade e com ela se pode ver a esperança voltar aos corações dos moradores da cidade.

A população de Ascal é uma das poucas onde quase todos são alfabetizados sabendo ler e escrever.

Rumores e Intrígas

Os boatos que correm pelas ruas de Ascal é a vinda dos líderes das guildas de comércio. Muitos afirmam que uma nova sede será construída na ilha para abrigar todas as guildas, o primeiro passo para a união destas e para a reformulação do império.

Cídade-estado Orím

A cidade-estado de Orim é uma das poucas cidades planejadas do antigo reino birso. Construída com a função de gerar alimentos para os primeiros assentamentos de Trial, de Tapso e de Uliça, foi fundamental para os primeiros anos de vidas destas cidades.

A cidade também foi responsável pela administração da região e a concentração dos impostos recolhidos destas cidades, que seriam enviados para a cidade de Ascal, sede do reino birso. Para aqueles que vêm à cidade, é possível ver as ruas amplas e bem construídas, os prédios conservados e de até três andares e se pode encontrar qualquer profissional que se deseje.

Os grandes muros são a principal defesa da cidade, mas conta também com as guarnições avançadas que se espalham por todo o terreno a volta da cidade, num total de 23. Estas são torres pequenas com uma pequena muralha ao redor e uma casa-mata em seu interior. Podendo abrigar até 15 soldados confortavelmente. Mais do que dar combate é uma estrutura que garante a proteção dos camponeses e informa antecipadamente a ação de saqueadores que se encontrem na região.

A cidade promove grandes festas todos os anos ao deus Bismaral. A maior praça da cidade fica a frente do templo e onde é realizada a festa de bismaral que reúne toda a população da cidade.

O palácio da cidade é um dos antigos construídos ainda no período do reino birso e tem resistido ao tempo. Junto está o Escritório de Magia, que apesar de sua importância quase não é procurado na cidade, ficando boa parte do seu tempo vazio.

A cidade apesar de sua importante produção agrícola que é comprada por todas as cidades próximas, tem outra atividade econômica importante às minas de ferro e ouro. Um dos grandes compradores atuais é a cidade Imperial de Alalch.

Governo e Príncipais Personagens

Delivio o rei de Orim é uma pessoa exigente e tem enfrentado grandes problemas em sua administração. A falta de pulso de Maltes, o líder da guilda local e de Esas o Mestre externo encarregado do Escritório de Magia deixam a cidade a mercê de estrangeiros.

Maltes e Esas são homens acomodados em suas posições. Eles evitam todas as formas de mudança, recebendo mensalmente seu dinheiro e vivendo suas vidas patéticas. Porém, o que pouca gente sabe é que Maltes na verdade é um Dzarem disfarçado.

Não é diferente com Asberniu, sacerdote chefe do templo de Bismaral. Este vive sua vida sem se importar com os fiéis e parece ocupar seu tempo a espera de doações para o templo. O que poucos sabem é que a sua principal preocupação é a doação anual enviada por Rodreni, líder da guilda de Trial.

Capitão Casperno é um dos poucos homens de fibra que ainda existe no poder. Junto com seu rei, tem buscado forma de tirar a cidade do ostracismo que parece ter tomado conta de todos. As ameaças do exterior são combatidas com muito afinco e sob seu comando 8 mil soldados tem patrulhado incessantemente suas terras combatendo saqueadores e ladrões. A esquadra conta atualmente com 50 navios de guerra.

História Recente

A cidade de Orim já há alguns anos não tem crescido, mantendo seu número populacional quase constante. Apesar dos cofres cheios e de uma bela cidade, a vida ainda é muito pacata, sendo as únicas ameaças a ação de desordeiros e ladrões nas imediações das minas de ferro e ouro.

O rei Delivio iniciou uma das obras mais importantes, a construção de um grande dique e uma fortaleza mais ao sul. Mais do que simplesmente ampliar a área plantada, sua principal função é começar a fortalecer a indústria têxtil da cidade e ampliar o mercado local para exportar para outras cidades.

A Guilda de Orim

A guilda de Orim é atualmente motivo de piada entre os membros das demais guildas. Mesmo em suas terras possuindo grandes minas de ferro e ouro, são incapazes de explorar devido aos constantes ataques de saqueadores do deserto e a ação de grupos armados vindo da cidade de Alalch.

A verdade é que muitas guildas têm feito os ataques ou contratado saqueadores para tanto, com o claro objetivo de garantir a dominação futura da exploração na região. Com a ação dos grupos armados vindos de Alalch, a situação pode rapidamente se tornar uma guerra, o que seria ruim para os negócios.

O Povo de Orim

É um povo tranquilo e acolhedor, recebe todos os visitantes bem apesar das muitas perguntas que fazem sobre o mundo exterior. O povo parece ter uma carência de informação de tudo o que acontece no restante do mundo e pagam sempre uma rodada de bebidas para fazer os estrangeiros continuarem falando de outras terras.

Rumores e Intrigas

O controle das minas por parte da cidade está sendo ameaçado pelos interesses de outras guildas que têm financiado ataques à guilda de Orim para obter o controle das minas e do comércio local.

A guilda de Tapso se adiantou e assinou um grande acordo com a guilda de Orim para o transporte de todos os minérios de ferro e o controle de 20% das minas existentes.

As más línguas têm falado que pouco a pouco a Guilda de Tapso tem dominado a guilda de Orim e Maltes nada faz, dizem ter sido comprado pelos favores e pelo ouro de Tapso.

Cidade-estado Hazor

A cidade de Hazor é uma daquelas cidades em que tudo existente nela só existe para um único propósito, garantir a permanência da população e o trabalho destes. Assim é a cidade, tem de tudo que um cidadão poderia necessitar para a sua sobrevivência e lazer, mas nada que a caracterize ou marque. É definitivamente uma cidade para se trabalhar e trabalhar.

Bem construída e fortificada, a cidade pode resistir a meses de sítio. A cidade foi planejada em torno dos grandes e famosos estaleiros, que empregam mais da metade da população a cidade.

A grande cidade-estado de Hazor é a maior e mais poderosa cidade portuária entre as cidades-estado Birsas. No passado foi construída para fornecer ao reino a esquadra que necessitaria para o comércio e futuramente para a conquista de reinos distantes. A cidade-estado é dotada de cinco grandes estaleiros e

um porto para doze navios grandes. Uma obra de engenharia cara e demorada que permitiu a construção da monstruosa estrutura para a indústria naval local.

Após o termino do reino de Birso, a cidade durante a primeira dominação dos Reis Feiticeiros serviu para a produção de grandes naus de escravos e navios de guerra. Mesmo depois de livre da influência dos Reis Feiticeiros, a cidade-estado de Hazor seguiu exercendo as atividades de fabricação de navios, de comerciais a embarcações bélicas.

Para manter o acesso às ricas florestas nos Montes do Destino, a cidade de Hazor se viu forçada a fazer um acordo com os Bestiais. Em troca da madeira extraída na floresta, devem fornecer secretamente armamento, para que os bestiais possam combater o Império Aktar.

Governo e Principais Personagens

O rei Enaltum é um governante ambicioso e sua sede pela batalha tem alimentado seus sonhos mais loucos de conquista. A cidade de Hazor tem servido e enriquecido muito enquanto serve como fabricante das melhores e mais fortes naus de guerra birsas. Sabendo disso, o rei Enaltum tem preparado secretamente uma esquadra e armado um poderoso exército para colocar em prática o seu desejo de conquista.

Pasvalio é o líder da guilda de Hazor, tem tido de engolir seu orgulho e ceder aos desejos da Guilda de Tapso, que compra grandes embarcações a preços de custo para manter um mercado cada vez mais restrito de armas e minério de ferro.

Sintiru é o Mestre externo encarregado do Escritório de magia em Hazor e tem sofrido ameaças. Já há algum tempo, Sintiru tem apoiado a causa dos Bestiais e agido a seu favor, mesmo que não represente qualquer lucro para a guilda de magia.

Xenos o sacerdote de Bursi e Ródrium o capitão da cidade tem buscado apoiar as pretensões de conquista do rei, sem saber ao certo quais são seus planos e quem serão os primeiros a serem atacados.

O capitão Ródrium conta com 10 mil soldados sob seu comando e uma esquadra de 100 navios de guerra.

História Recente

O aumento dos negócios com a guilda de Tapso tem gerado mais riqueza para a cidade, com obras sendo feitas, com sua grande maioria destinadas as reformas da muralha norte e a fortaleza principal da cidade.

Há meses uma delegação de bestiais têm visitado a cidade para se encontrar com o rei Enaltum, o conteúdo das conversas tem sido um segredo muito bem guardado, mas a presença cada vez maior de bestiais na cidade pode ser um sinal de que as coisas estão prestes a ocorrer.

Guilda de Hazor

A guilda de Hazor é a segunda mais poderosa guilda. Não que seja a única construtora de embarcações, mas é a que possui o melhor preço e a principal fornecedora de madeira de qualidade para a região.

Contudo, a guilda vem enfrentado uma séria dificuldade, apesar do baixo custo do minério de ferro, os principais forjadores têm sido mantidos sob o controle da guilda de Tapso e de Esmir. Mesmo a compra de armas tem encontrado dificuldades em chegar à cidade-estado de Hazor, chegando em pequenas e caras remessas.

As guildas de Tapso e de Esmir têm buscado o mercado de Hazor e os estaleiros, pois sabem que apesar de fortes, a guilda de Hazor tem um ponto fraco, a dependência de armas para os Bestiais para poder recolher a madeira.

O Povo de Hazor

O povo de hazor é hospitaleiro, mas com certas reservas. Preferem não falar de suas vidas ou de perguntar da vida dos outros, muitos são os segredos que escondem. Apesar de não gostarem muito dos bestiais, os birsos que moram nesta cidade aprenderam a conviver com esta raça e respeitá-los.

Um movimento que tem aumentado é o nacionalismo local. Líderes locais têm convocado jovens e homens dispostos a lutar para se engajarem na Armada Hazor, uma frente de libertação nacionalista que prega o orgulho birso.

Rumores e Intrígas

A vida na cidade de Hazor tem mudado. Os dias tranquilos parecem estar chegando a seu fim e os ventos da mudança vêm trazendo a guerra. Dezenas de jovens se alistam e integram a crescente Armada Hazor, recebendo treinamento militar e passando a vestir armaduras.

Um dos boatos que vêm crescendo é de uma aliança entre a cidade-estado de Hazor e os Bestiais para iniciarem um plano de conquista. O que muitos ainda não sabem é quando isso irá ocorrer e quem serão seus primeiros alvos.

Cidade-estado Ineg

A cidade-estado Ineg é a produtora de vários alimentos e grandes criações de animais. Sua construção inicial tinha como objetivo assegurar a produção de alimento para a cidade de Esmir e proteção da entrada da pequena baía do Mar Menor e das comunidades de pescadores locais.

A cidade é cercada por uma grande muralha e tropas mantêm uma vigilância constante de todos os que entram na cidade, garantindo assim a tranquilidade local. As tropas de Ineg são conhecidas pela sua eficiência e truculência em tratar forasteiros, fanfarrões e briguentos. Alguns destes ainda apodrecem nas masmorras submersas.

Um dos grandes locais da cidade é o Mercado de Trina e o Palácio Branco. O Mercado de Trina foi construído em homenagem a deusa Trina, padroeira da cidade. O Mercado se encontra na parte mais baixa da cidade, no limite entre a cidade alta e os bairros alagados.

Os bairros alagados são habitados pela maioria pobre da cidade e que no final da tarde tem suas ruas alagadas, com a entrada na água do mar. Assim também ocorre com o Mercado de Trina, onde suas ruas são lavadas pela água do mar e os barcos podem ao final de um dia de trabalho, descarregar seus peixes. Nesta grande praça, as comunidades pesqueiras locais vêm comercializar seus pescados e comprar produtos e alimentos não produzidos em suas comunidades.

Seis metros acima do Mercado de Trina se encontram a muralha do Palácio Branco, sede do poder na cidade. A sacada do rei permite ver todo o porto e admirar o Mercado de Trina.

O Palácio Branco é uma grande estrutura que ocupa quase todo o centro da cidade e parte de sua edificação se encontra o Centro de ensino de Magia da cidade.

A produção de alimento da cidade de Ineg é quase toda vendida para a cidade-estado de Esmir, que também compra vários produtos como chifres, tendões e até couro trabalhado.

Governo e Principais Personagens

O rei Ardorio tem enfrentado grandes problemas com as vendas de seus produtos no mercado externo. Produção de alimentos e pequenos produtos manufaturados não têm rendido muito dinheiro e a cidade vem passando por grandes dificuldades financeiras.

O líder da guilda de Ineg, Zaral tem buscado formas de aumentar sua lucratividade, contrabandeando mercadorias roubadas de outras guildas, mas não tem conseguido grandes lucros ou sucessos. Grande parte das mercadorias roubadas tem destino específico e depois de roubadas há compradores. Zaral tem negociado vários golpes com o atual líder da guilda de Ireg, Lituria.

O grão-mestre acadêmico Valerium é um homem de grande fibra e tem buscado meios de reverter à condição da cidade que tanto ama, junto com o capitão Daxias tem tentado manter sob controle a revolta crescente da população mais miserável, incentivados pelo Sacerdote Albajir.

O capitão Daxias comanda atualmente um exército de 7 mil soldados e uma esquadra de 60 navios de guerra.

História Recente

Apesar da cidade-estado de Ineg não ser uma das cidades mais ricas entre as cidades Birsas, nem de longe é uma das mais pobres. Seu comércio sempre constante com a cidade de Esmir garante que toda sua produção de alimentos sempre seja comprada.

A venda de produtos de origem animal cresce, mas é a falta de investimentos em outras áreas impede o crescimento da cidade.

Os laços entre a cidade de Ineg e Ireg têm se estreitado muito com os anos e muitos podem considerar que no futuro próximo, as cidades devam ser governadas por um único rei.

As Guildas de Ineg e de Ireg

Apesar de separadas, as guildas de Ineg e Ireg agem como uma só. Como grandes produtores de alimentos na costa norte, estas guildas controlam a produção, o estoque e o preço dos alimentos vendidos nas cidades-estados.

Mesmo as cidades-estados que não compram diretamente com estas duas guildas acabam sofrendo a influência destas quando ocorre a comercialização dos alimentos no mercado de suas cidades-estados.

As guildas passaram a ser também conhecida como um antro de falsários e aproveitadores que vendem mercadorias roubadas de qualidade e procedência duvidosa.

O Povo de Ineg

A população da cidade de Ineg é pacata e sem iniciativa própria, grande parte deles de poucas posses e muito humildes, servindo há anos aos poderosos locais. Grande parte da população é composta por analfabetos e supersticiosos, sendo facilmente manipulados pelos sacerdotes contra a Guilda de Magia e sua magia demoníaca.

Rumores e Intrígas

Rumores contam que os novos moradores vindos da cidade de Iréqui, chegam com pequenos carregamentos de ouro para a cidade como parte de um acordo entre as duas cidades.

Cídade-estado Ireg

A cidade-estado de Ireg foi fundada com a finalidade de garantir o alimento a cidade-estado de Hazor e de Ascal. Secundariamente serviria também para barrar a entrada de estrangeiros até a cidade-estado de Hazor e proteger os estaleiros.

A cidade é quase uma cópia exata da cidade de Ineg, somente pela falta dos bairros alagados e do Mercado de Trina. As muralhas e estruturas defensivas que protegem a cidade e a Fortaleza de Içar, tem garantido a proteção da cidade de Hazor. Com a conquista dos Reis Feiticeiros durante o domínio do "Círculo Hermético Arcondi" a fortaleza foi destruída no ano de 750 d.c, sendo novamente reconstruída em 1015 d.c..

O processo de reconstrução e a sua manutenção são mantidos pela cidade de Hazor, interessada diretamente em sua existência. Para manter as tropas e ter o auxílio da cidade de Ireg, a cidade de Hazor mensalmente envia pequenas remessas de ouro.

A tranquilidade nas terras da cidade de Hazor, sem a presença de saqueadores do deserto e o custo de manutenção de soldados mudou a idéia dos nobres que atualmente apóiam e ajudam na manutenção da fortaleza.

Assim como o Palácio Branco da cidade de Ineg, o Palácio Azul da cidade de Iréqui é uma cópia exata, tendo também em seu interior o Centro de ensino de Magia dos Birsos, assim como é sede do poder administrativo da cidade.

Governo e Principais Personagens

O rei Diliu está em uma situação muito confortável, os seus problemas parecem mínimos quando comparados a sua cidade irmã Ineg. A existência dos temidos saqueadores é uma das formas mais baratas para conseguir mensalmente uma pequena fortuna em ouro, além dos alimentos vendidos às cidades de Ascal e Hazor.

Lituria, líder da guilda de Ireg, é o maior dos falsários e golpistas que existe em Tagmar. As mercadorias vendidas por esta guilda apesar de baratas são de qualidade e procedência duvidosa. Dono de uma fala mansa e convincente é capaz de enrolar até os seus subordinados. Tem em Zaral um grande aliado e companheiro nas maiores falcatruas que se pode imaginar.

Audenoi é Grão-Mestre Acadêmico da cidade de Ireg e principal homem no rígido controle da magia e dos magos existentes na cidade. Fiscais do centro de ensino vigiam toda a cidade contra magos não cadastrados ou de outros reinos.

Calteno é sacerdote de Trina e um completo fanático, incitando o povo contra os magos demonistas que perambulam pela cidade. Tal estado de coisas tem levado a conflitos cada vez mais frequentes.

O capitão Verga é um homem de poucas palavras e muita ação. Tem um especial desprezo pelos saqueadores do deserto e pelo então líder da guilda, Lituria, que considera um parasita. Sob o comando de Verga um exército de 12 mil soldados bem treinados e uma esquadra de 70 navios de guerra garantem a segurança da cidade e de seus moradores.

História Recente

A localização da fortaleza impede que saqueadores do deserto e outros grupos armados tenham fácil acesso a cidade-estado de Hazor, e esta paga pequenas somas de ouro para manter sua função. Com isso a cidade de tempos em tempos enfrenta ataque de saqueadores e pequenos grupos armados que tentam alcançar a cidade de Hazor e seus tesouros.

A verdade é que Lituria e Zaral armaram o maior de todos os golpes. Sob seu comando eles colocaram os guardas da fortaleza contra os "saqueadores", que na verdade são homens da guilda de Ineg. Combates ensaiados e grandes demonstrações de "coragem" são feitos quando observadores do estado de Hazor estão presentes para ver onde o ouro está sendo gasto.

Todas às vezes os observadores relatam: "Lutas mortais e selvagens contra os saqueadores tem sido testemunhadas. O dinheiro tem sido bem aplicado contra tão selvagens inimigos".

O Povo de Ireg

Camponeses que dedicam suas vidas aos seus serviços no campo, mas esta seria uma definição muito simples deste povo. Alegres, brincalhões e espertos, como são conhecidos pelos moradores e viajantes que passam pela cidade.

Enganasse os que acreditam que camponeses são ignorantes e até ingênuos, os de Ireg são até espertos demais. Pequenos golpes em forasteiros são comuns, nada que implique em violência ou morte, somente enganam os mais "ingênuos".

Rumores e Intrígas

Um dos boatos que existem nas ruas da cidade é que os ataques de saqueadores têm sido armados de forma a justificar o dinheiro mensalmente enviado pela cidade-estado de Hazor. Mas tudo ainda não passa de boatos... ainda.

Cidade-estado Esmir

No passado Esmir foi o centro administrativo da costa norte e responsável pela defesa da costa contra embarcações inimigas. Contava com a maior esquadra de guerra sob seu comando e através de seus portos desembarcavam centenas de pessoas, materiais e alimentos para a criação de novas colônias no continente.

Uma cidade fortificada e facilmente defendida é o pesadelo de qualquer conquistador. Grande parte da cidade se encontra sobre rochedos que parecem despencar sobre o mar. É uma cidade muito bela, repleta por uma rede de túneis pela qual grande parte da população da cidade se movimenta para as principais edificações da cidade.

Apesar de toda a beleza, a cidade passa uma sensação de nostalgia e um bucolismo natural aos que visitam pela primeira vez o local. O terreno onde está construída é péssimo para a agricultura e as minas de ferro, cobre e estanho são as principais fontes de renda da população.

O centro administrativo da cidade é o Palácio das Aves, uma imensa estrutura que abriga todo o corpo administrativo da cidade e a família real. A sede recebeu este nome por causa das aves oceânicas que usam seus telhados como moradia e alçam vôos todas as manhãs para caçar. É possível ver o ir e vir dos pássaros durante todo o dia, assim como ouvir o barulho que fazem.

Os hábeis ceramistas e artífices que trabalham na cidade produzem várias peças exportadas para outras cidades birsas.

A cidade-estado de Esmir apesar de não contar mais com uma das maiores esquadras de guerra, tem ainda uma das mais bem preparadas, mantendo a tradição de guerreiros dos mares.

Governo e Principais Personagens

O rei Acam é um descendente das nobres famílias reais que governaram o Mar Menor, impondo sua vontade aos povos distantes e aos piratas. A simples presença de seus navios era suficiente para espantar qualquer embarcação inimiga. Hoje Acam, já velho, vive de glórias.

Erginiu, líder da guilda de Esmir, enfrenta problemas. Com o avanço da Guilda de Uliça sobre as mercadorias de luxo produzidas pela cidade, o líder da guilda de Esmir foi obrigado a aceitar a ajuda da guilda de Tapso. Perder 20% da autonomia de suas minas de ferro para a guilda de Tapso, foi o pagamento pelo transporte seguro de seus produtos.

Pormilos, Grão-mestre acadêmico da cidade de Esmir, é um dos homens mais ricos e poderosos. Sua influencia não se resume em sua atividade, mas na própria política da cidade, pois o rei Acam busca seus conselhos diariamente.

Os magos e os sacerdotes em várias cidades não têm um relacionamento muito amigável, simplesmente se toleram, já outros têm uma convivência harmoniosa, mas em Esmir, graças aos atritos entre Pormilos e o Besculio, sacerdote de Bismaral, a guerra está declarada. Um conflito que parece só aumentar a cada dia.

Maxilio, o capitão da cidade, é um pobre coitado que se vê envolvido no conflito entre os partidários de Besculio e de Pormilos, além da ação de barcos piratas cada vez mais audazes, que navegam perto da costa desafiando o poder de Esmir.

O capitão conta com uma esquadra de 60 navios de guerra e um exército com 7 mil soldados de prontidão.

História Recente

Os piratas têm um ódio especial pela cidade de Esmir, pelo símbolo que esta representa e pela ainda forte e eficiente força naval. Está força naval foi responsável por 67 navios piratas destruídos, sem antes ter suas mercadorias confiscadas em nome do rei e sua tripulação passada no fio da espada.

A Guilda de Esmir

A guilda de Esmir tem perdido o controle da comercialização dos seus produtos para a Guilda de Uliça, já faz uns 5 anos. Apesar de ainda manter o controle da produção, vive o dilema de que a qualquer momento pode não ter seus produtos vendidos pela falta do transporte.

Apesar de tudo a guilda ainda mantém o controle da extração e produção de ferro, assim como objetos dentre eles armas que são vendidas a cidade-estado de Hazor.

Recentemente um acordo fechado entre eles e a guilda de Tapso tem permitido o aumento do preço da mercadoria, aumentando também os ganhos e permitindo futuramente avançar sobre a guilda de Uliça.

O Povo de Esmir

A população da cidade é essencialmente urbana, apesar de ter alguns agricultores que produzem menos de 20% do que a cidade consome. O solo pedregoso e seco permitiu somente a exploração de minas e a manufatura de tudo que é coletado nas minas.

Grande parte da população é alfabetizada e é o local que mais apresenta bêbados entre as cidades birsas. Existe uma taberna em cada rua e esquina da cidade sendo que o passa tempo local é beber a cerveja quente do local.

Rumores e Intrigas

Dizem que Pormilos é o verdadeiro poder por de trás do rei Acam. Muitos acreditam que é o poder de Pormilos que mantêm o controle sobre a mente do rei ou os "demônios" que o servem, a verdade é que todos temem desafiar Pormilos e somente Besculio é louco suficiente para fazê-lo.

Cidade-estado Gati

A cidade-estado de Gati foi fundada na Ilha Paz, com o propósito de ser um ponto de partida para a colonização de outras terras mais ao norte. A cidade cresceu com os anos e tomando a ilha toda. Hoje a ilha é uma imensa fortificação dividida em áreas de cultivo e urbanas.

A cidade de Gati devido a sua localização afastada em nada sofreu durante a primeira conquista dos Reis Feiticeiros Arcondi. Não passava de mais que um mero povoado sem qualquer importância. Já durante a Segunda dominação, pelo "Circulo Hermético Arcondi" o povoado tinha grande importância estratégica apesar do controle parcial pelos invasores.

O objetivo da cidade se desvirtuou com o tempo e após o domínio do "Circulo Hermético Arcondi", algo mudou a "alma" da cidade. Uma arquitetura mais sombria e a própria planta da cidade foi alterada durante os anos de dominação.

Um dos poucos lugares não afetados é o Templo que vem sofrendo uma meticulosa reconstrução após ter sido destruído durante o domínio do "Circulo Hermético Arcondi". Os cultos têm sido realizados na praça, logo a frente do templo.

O centro administrativo se encontra no ponto mais alto da ilha, um palácio se assemelha a uma fortaleza e com dezenas de torres erguidas a sua volta. Duas grandes estruturas foram construídas na ilha, são reservatórios de água que garantem a sobrevivência da população. Um deles se encontra dentro do próprio castelo, o outro um pouco acima da cidade e com o dobro da capacidade.

A ilha em grande parte do seu tempo fica encoberta por densas nuvens. Os raios de sol que conseguem passar pelas nuvens formam verdadeiros pilares dourados que ligam os mares negros e revoltos às nuvens eternas.

O centro de Ensino de magia da cidade se encontra no centro da cidade, e é protegido pela guarda pessoal do rei. A grande biblioteca do Centro de Ensino de Magia é famosa pelos exemplares raros e até desconhecidos, vindos de outros povos além mar.

Governo e Principais Personagens

O rei Macinio é um homem atormentado pela dúvida. O sacerdote Brisnus tem levantado dúvidas se a morte da rainha durante o parto foi de causas naturais. A alegação do sacerdote que a rainha foi amaldiçoada e que os magos locais estariam interessados em matar o rei para colocar seu primo, um homem mais manipulável no poder.

O líder da guilda, Petroniu tem caçado tesouros "místicos" em terras desconhecidas e recebido grandes somas em dinheiro pelas suas descobertas.

Marcus é o Grão-Mestre Acadêmico do Centro de Ensino de Magia de Gati. Um homem sombrio e calado que controla com mão de ferro o centro e seus membros.

Poucos estrangeiros têm acesso livre a biblioteca, apesar de pagarem altas somas para tal. E menos ainda são os privilegiados que tem acesso ao interior da biblioteca, aos pergaminhos "além mar".

Brisnus tem dois prazeres em sua vida. O primeiro é ver o grande Templo ser reerguido e tem feito isso com as doações que recebe anualmente de Rodreni, líder da guilda da cidade-estado de Trial. E o segundo prazer é tentar destruir a influência de Marcus em Gati.

Se não bastassem os mares revoltos e as muralhas que cercam a ilha, a esquadra sob o comando de Livius é mais um obstáculo para todos aqueles que pretendem invadir a cidade-estado de Gati. Contando com 8 navios de guerra e um exército com 9 mil soldados, a cidade é quase inexpugnável.

História Recente

A ampliação da biblioteca do Centro de Ensino de Magia tem sido alvo de grande debate dentro da corte. Quantos mistérios poderia haver escondidos entre suas paredes, quantos perigos pode haver nestas páginas? Apesar de tudo o rei não tem se mostrado contra e nem mesmo preocupado com a situação.

A Guilda de Gati

Assim como a cidade-estado de Gati, a sua guilda aparentemente se destina ao comércio de itens pouco comuns e considerados por muitos misteriosos. Mapas antigos, objetos desconhecidos ou místicos, tudo que tem importância no mínimo estranha é de interesse. Alguns afirmam que a guilda de Gati é mais do que uma simples guilda, muitos acreditam que os reais objetivos destes membros é a conquista a qualquer preço.

Gati é a principal cidade que ainda mantém comércio com a cidade-estado dictínea de Kamaris, pelo rio que corta o deserto do norte. O isolamento dessa cidade é extremamente vantajoso para a guilda.

O Povo de Gati

São desconfiados evitando aproximação com estranhos, apesar de serem educados e prestativos quando solicitados. Existe sempre a impressão de não estarem contando tudo o que sabem, sendo bastante diretos em suas respostas.

Passam a maior parte do tempo em suas atividades diárias, cuidado das hortas familiares e da pequena criação de animais locais. Os vinhedos de Gati são famosos pelo seu sabor único e não são vendidos para comerciantes estrangeiros, sendo consumidos somente na ilha.

Rumores e Intrigas

As nuvens densas e as névoas que aparecem ao amanhecer e ao entardecer dão à cidade uma atmosfera de mistério. Boatos de criaturas horripilantes caminhando pela cidade tem se tornado cada vez mais

comum nas tabernas da cidade, o aparecimento do corpo de um soldado da guarda tem levantado mais medo aos habitantes da cidade. Muitos falam de um monstro trazido de terras distantes.

Cidade-estado Ol

A cidade-estado de Ol é o puro caos. Atrás de suas muralhas e de um exército sempre pronto para ação, centenas de comerciantes de todas as procedências vêm comercializar produtos e escravos de locais distantes.

A cidade foi construída de forma caótica e em torno dos seus três grandes mercados, com caravanas que estão sempre em um fluxo incessante, trazendo e levando mercadorias.

O primeiro mercado é o de produtos, estes podem ter sido roubados de guildas, de grandes comerciantes ou de algum incauto local. Nunca se pergunta a origem e jamais quem é o comprador.

O segundo mercado é o de escravos ou o Mercado de Ozair. Muitos pais trazem filhos para serem vendidos, assim como o contrário também ocorre. Muitos são prisioneiros de guerra, o que permite que muitas pessoas possam comprar entes queridos sequestrados ou capturados por invasores. É neste mercado também que grandes comerciantes do Império Aktar compram seus futuros gladiadores e criaturas de outras raças para os jogos locais. Um escravo vendido aqui pode estar no mês que vêm em qualquer parte do mundo.

O terceiro mercado é conhecido como Mercado de Boatos, Conspirações, Assassinatos e Traições. São as informações correntes e sempre passíveis de serem compradas pelo preço certo. Muitas informações vendidas são falsas ou boatos de mentes desequilibradas, mas sempre existem dicas quentes de acontecimentos ou respostas para perguntas perigosas.

A cidade se encontra espalhada, em uma área bem maior que as demais cidades birsas e conta com vários guetos em especial a de artistas circenses.

Governo e Principais Personagens

Marcenio é o décimo segundo rei da atual família real a governar a cidade. Conta a lenda que a antiga família real não deu atenção ao boato de envenenamento e encontraram seu fim no jantar de gala que deram para autoridades estrangeiras. Por sorte nenhum dos convidados perdeu a vida. Depois disso uma série de reis paranóicos se sucederam no trono e Marcenio não é diferente dos antecessores.

Marcilio é o líder glutão da guilda da cidade de Ol. Fanfarrão e debochado tem levado a vida de forma desregrada desde que nasceu. Marcilio se especializou em algo que muitos acreditam não ser importante, informação. Não existe cidade no mundo onde seus olhos e ouvidos não estejam atentos, mas ao contrário do Mercado de Boatos, Marcilio sempre oferece informações garantidas ou seu dinheiro de volta. Não existe nada que ele não saiba, de reino a monstros. Boatos sobre uma região? Ele conhece todos e é o melhor lugar para se começar uma aventura com segurança. Mas o que vem aumentando exorbitantemente seu lucro é a venda de escravos, sendo eles birsos ou não. As guerras têm se tornado cada vez mais constantes e o lucro também.

Lasgura é o Mestre externo, que comanda ao Escritório de Magia da cidade. Um homem que não desperta qualquer confiança, nem tão pouco ameaça qualquer um. Muito mais um burocrata que faz com perfeição suas tarefas diárias e termina seu dia em casa seguindo uma vida de casado exemplar.

O sacerdote de Bursi, Ptolomir é um homem destinado a viver em um dilema. Se por um lado o rei e outros homens do poder têm destinado recursos para aplacar as diferenças sociais, por outro lado permitem que o mercado de escravos permaneça em seu reino. Apesar de não se impor contra o mercado de escravos, também não se opõem abertamente.

O capitão Hinsis tem tido grandes problemas em enfrentar revoltosos, um pequeno grupo que se opõem as ações dos escravos e que tem gerado grandes prejuízos no comércio local. Algo que vêm enfurecendo muito os comerciantes e nobres locais que lucram com o comércio de escravos. Contando com um exército de 4 mil soldados e uma esquadra de 20 navios de guerra, Hinsis tem a difícil tarefa de acalmar os ânimos e defender a cidade.

História Recente

Desde a ampliação do mercado de escravos, o número cada vez maior de pessoas trazidas à cidade para serem comercializadas. Um ramo bastante específico de escravos tem sido formado, o mercado de gladiadores para o Império Aktar.

A Guilda de Ol

A guilda mais próxima do deserto é também a mais comercial entre todas. Suas ramificações se espalham entre os povos do deserto e as cidades-estado dictíneas. A compra de mercadorias em geral é de grande importância para esta guilda que lucra com as mais diversas mercadorias e em locais e cidades onde as demais guildas tem dificuldade de acesso.

Mas a principal mercadoria desta guilda são dois artigos difíceis, o comércio de informações e de escravos. A guilda de Ol tem olhos e ouvidos espalhados por todo o mundo conhecido, cedo ou tarde todas as informações alcançam seus membros.

O comércio de escravos vem crescendo de algum tempo para cá pelas constantes revoltas de cidades dominadas. Para muitos o lucro com a escravidão de outros birsos é algo desumano e não honrado, mas o lucro sempre fala mais alto.

O Povo de Ol

São desconfiados e evitam contato com estrangeiros, pois já tiveram seus filhos e filhas sequestradas à noite para serem vendidos como escravos. Grande parte da população sabe escrever com certa facilidade. E é graças a esta educação que muitos são considerados escravos ideais para atividades burocráticas em outras cidades ou reinos.

Rumores e Intrígas

Marcilio tem sob seu controle um "catálogo" atualizado de todos os monstros e mistérios existentes nos reinos, assim como uma ficha dos escravos vendidos para quais compradores, algo que não deveria existir pela ética de venda da cidade, mas ele não mantém estas fichas de suas vendas, mas sim da venda de seus concorrentes.

Outro boato crescente é que os "Mercadores da Liberdade" um grupo que de rebeldes que se opõem a venda de escravos tem sido patrocinado pelo sacerdote Ptolomir e que a sede de suas reuniões é em uma câmara secreta sob o templo, onde muitos escravos libertos permanecem até serem levados para fora da cidade durante a noite.

As Guildas em cidades-estado dominadas pelo Império Aktar

Essas guildas embora mantenham suas atividades comerciais, sofrem com pesadas multas que devem pagar ao Imperador. Algumas delas lutam pela liberdade de seu povo, enquanto outras se aproveitam para lucrar com a situação.

Guilda de Gercham

Para muitos a guilda de Gercham está vendida ao império Aktar. Apesar de estimular as ações dos rebeldes na região, a sua participação efetiva chega a ser ridícula.

Em compensação nunca houve tanto dinheiro entrando na cidade quanto agora. Acordos muitas vezes desvantajosos para o império são assinados, onde a compra de blocos de rocha e granito são a preços bem superiores ao do mercado.

Seduzidos pelo ouro do invasor a guilda de Gercham tem lucrado com a condição atual, porém se encontra em uma situação desconfortável perante as outras guildas que buscam a liberdade de suas cidades.

Guílda de Oscamad

A guilda de Oscamad usa grande parte de seus recursos para combater o domínio do império Aktar, oferecendo assistência aos rebeldes locais.

Até poucos anos atrás a guilda de Uliça fez uma investida feroz contra o transporte do vinho para as cidades-estados birsas, mas foi incapaz de manter a pressão por muito tempo.

A guilda tem tido pequenos problemas com a venda de cavalos e camelos na região. Muitos povos do deserto mantêm criações de excelente qualidade e a preços menores, o que obriga a Guilda de Oscamad a gastos grandes para melhorar seus rebanhos.

Guílda de Nodís

O controle de todas as etapas da produção dos tecidos é primordial para manter o controle de todo o processo. Sabendo disso a Guilda de Nodis tem gasto grandes somas em manter e aprimorar a qualidade de seus produtos.

Há dez anos atrás, quando a Guilda de Uliça começou a se especializar em produtos finos, tentou descobrir o segredo da produção dos tecidos. Uma guerra secreta e sangrenta ocorreu na cidade-estado de Nodis, mas a guilda local foi vencedora.

Atualmente somente três grandes tecelões têm o conhecimento completo do processo de confecção e seus nomes e locais são mantidos em segredo. Apesar das disputas comerciais acirradas, a guilda presta auxílio importante aos rebeldes locais.

Guílda de Olb

As peças feitas pelos artífices da guilda de Olb são apreciadas por colecionadores e ricos comerciantes e nobres. As jóias feitas com as belas pérolas são usadas nas cortes mais distantes e vistas como artigos exclusivos destinados a homens e mulheres de bons e caríssimos gostos. Todo o processo produtivo é mantido sob o controle da guilda de Olb e até recentemente havia reconquistado as rotas marítimas tomadas a 3 anos atrás pela guilda de Uliça.

A guilda de Olb tem ajudado os rebeldes locais com transporte e informações importantes.

Guílda de Ugarít

A guilda de Ugarit por muito tempo foi como a guilda de Ascal, detentora de um monopólio de transporte de produtos e pessoas as cidades recém-construídas. Com a perda da unidade política e principalmente do monopólio, rapidamente a guilda perdeu seu poder e força dentro da sociedade birsa.

Com o domínio do império Aktar a cidade novamente passou a crescer e estaleiros novos construídos. A guilda se encontra dividida entre os lucros da construção da esquadra imperial e a lealdade com as demais cidades-estado Birsas.

Guílda de Fem

As minas de prata apesar de estarem sob o controle do Império Aktar são ainda administradas pela guilda e um percentual de 20% de lucro das atividades de extração vem sendo obtido. Um dinheiro muito importante para auxiliar aos rebeldes que lutam contra a dominação imperial. Outra atividade muito lucrativa é o comércio de plastros, guentos e poções medicinais.

A principal preocupação tem sido colocar espiões dentro das casas das principais autoridades imperiais dentro e fora das cidades-estados birsas. Espiões que podem rapidamente se transformar em assassinos e extirpar a cabeça da serpente que vem destruindo a liberdade Birsa. Um plano perigoso e que pode trazer consequências funestas para a cidade se não for bem realizado.

Guilda de Arad

A guilda acumulou pequenas fortunas nos últimos meses, após a aceitação do seu produto pelo povo do império, a cerveja, que vem sendo largamente consumida em espetáculos públicos oferecidos nas arenas do império. A tentativa de controle do transporte da cerveja pela Guilda de Hazor, criou um grande problema na região e ameaça de paralisação a produção.

Bebidas, mulheres e festas são a fachada assumida pela guilda de Arad já há algum tempo. Sob este manto obtêm informações secretas dos altos escalões administrativos, pois a combinação de álcool e mulheres tem sido fatal há séculos.

Os distúrbios locais tem sido uma tática importante para desviar tropas inimigas para pontos distantes da cidade, permitindo uma movimentação mais tranquila de soldados rebeldes dentro da cidade.

Príncipais Personagens

Junaid, sumo-sacerdote de Bursi, membro do Quatrum

Junaid é um homem de meia idade, bastante ativo e ocupado, sempre em viagens pelas cidades-estado birsas, participando ativamente das negociações mais espinhosas. Seu auxílio é sempre pedido pelas Guildas quando alguma negociação está difícil. Junaid é o principal articulador da união das Guildas e tem se empenhado arduamente nessa tarefa, visitando e conversando com todas as lideranças, mas as rixas impedem o progresso.

Junaid passa também por um momento de indecisão, os altos lucros obtidos pelas guildas usando a magia demoníaca são uma grave violação e crime contra os deuses, mas os resultados são evidentes, o Império Aktar é presa fácil e dictíneos e os povos do deserto também são ludibriados, com um pouco mais de dificuldade, mas também são. O que fazer? Repreender? Apoiar? Ou silenciar-se?

Lína, sumo-sacerdotísa de Sarína, membro do Quatrum

É a mais jovem dos membros do Quatrum, tanto em idade quanto em tempo de conselheira. Ascendeu ao cargo devido a veemência com que combate e critica a Guilda birsa de magia, sendo apoiada por muitos sacerdotes até mesmo de outros deuses. Seus discursos inflamados levam a desordem e brigas. Irrita-se com a condescendência de Junaid para com os demonistas.

Embora, publicamente se odeiem, em segredo Junaid e Lina se amam, mas nenhum dos dois admite isso e lutam internamente contra esse sentimento. Lina é mais orgulhosa, não admitindo amar um homem que se cala diante de demonistas.

Talíba, sumo-sacerdotísa de Trína, membro do Quatrum

Taliba já é uma anciã, de cabelos brancos e bem enrugada. Sua aparente fragilidade física é compensada com seu carisma e oratória. Quando nervosa, suas expressões faciais colocam medo em qualquer um. É muito amada pelo povo, que a considera a personificação da deusa Trina.

É tida informalmente como a líder do Quatrum devido a sua sabedoria, discernimento e pelo simples fato que Trina ainda é a deusa mais adorada pelos birsos. É a única que sabe do amor entre Junaid e Lina e ri-se disso, lembrando-se de seus amores antigos. Lina evita a anciã, enquanto Junaid a trata com respeito e deferência.

David, sumo-sacerdote de Bísmaral, membro do Quatrum

Filho de imigrantes dictíneos, David é o típico homem do campo, simples, humilde e matuto. Isso o desqualificaria para membro do Quatrum, mas seus talentos com a magia divina combinado a seu carisma, elevaram-no dentro da igreja. Muitos o consideram como milagreiro, pois em diversas ocasiões de seca, a sua presença e visita atrai chuvas e boa colheita.

David é o principal aliado de Lina na luta contra os demonistas, mas não aprova seus métodos violentos e incitação a violência e sempre a aconselha a moderação. Taliba e Junaid acham que David não está à

altura do cargo que ocupa, mas as reações são diferentes; Junaid o trata com diplomacia e polidez, Taliba desdenha-o e faz piada dele, mas David não retruca nunca.

O Quatrum birso na verdade se completam, enquanto Junaid é o cérebro, Lina é o vigor e a disposição. Taliba é a sabedoria de vida e David completa com o carisma capaz de conquistar a todos.

Rumores e Intrígas

Sídom e seu jovem aprendiz estavam no convés do navio apreciando a chegada à cidade de Ascal. A cidade fica em uma baía que serve de ancoradouro natural. Em uma pequena ilha na baía fica a enorme estátua de Trina de braços abertos voltada para a cidade, recebendo os navegantes em seu mar. A estátua tem doze metros de altura e é uma magnífia obra de escultura e engenharia. O navio aportou e eles desceram em Ascal. A cidade era como quase todas as cidades birsas, no porto ficavam os armazéns e escritórios das guildas. Escadarias, ruelas e rampas passam por entre os edifícios e casas do porto levando até a parte alta da cidade onde ficam o palácio, o grande templo e as casas da nobreza. Em uma grande praça feirantes montam suas barracas e artistas apresentam seus talentos.

O que viemos fazer aqui mestre? – inquiriu o rapaz. Calma Biblos. Essa cidade pode parecer uma cidade igual à nossa Ireg, mas aqui está sendo fundada a grande "Escola de Navegação das Guildas" onde os navegantes das guildas trocarão idéias e invenções. Aqui está começando a unificação de todas as guildas.

Levante da cídade-estado de Ugarít

As cidades de Ascal, Hazor e Ineg e rebeldes da cidade de Ugarit preparam um levante para libertar Ugarit do Império. Ugarit foi capturada de surpresa por tropas imperiais que haviam capturado navios e marinheiros de Nodís quando esta cidade caiu. A marinha do Império é fraca e não tem condições de vencer uma esquadra formada por essas cidades. O plano é esperar que o Imperador parta em campanha contra os dictíneos ou rebeldes em Kavadiz e atacar. Após a queda das tropas imperiais em Itlam uma delegação partirá levando presentes e um perdão de dívidas em troca da liberdade da cidade. Se o Imperador não aceitar haverá guerra, portanto os birsos esperarão pela melhor oportunidade para agir.

Impérios além Mar

A guilda de Gati guarda um segredo: seus navegadores conseguiram chegar a um forte no litoral além da Muralha dos Deuses. Os navegantes relataram que viram névoas estranhas se erguendo do mar dentro das quais viram estranhos seres e criaturas monstruosas raptaram marinheiros ao passar, voando sobre as embarcações. Montanhas majestosas terminavam em um litoral escarpado, por milhas foi impossível aportar enquanto ruídos estranhos e assustadores provinham das montanhas. Por razões desconhecidas um navio deliberadamente foi de encontro às rochas do litoral e afundou. Finalmente, já sem víveres, dois navios alcançaram um forte no litoral. Homens com armaduras estranhas os receberam e trocaram víveres e estranhos cristais pelas mercadorias que os birsos haviam trazido. Durante o jantar os navegantes perguntaram sobre as pontes de pedra que haviam visto cruzando as montanhas sobre grandes florestas. Os anfitriões responderam que as estradas pertenciam aos senhores que governavam as fortalezas nas montanhas e começaram a fazer perguntas sobre as rotas que os navegantes haviam usado e sobre como eram feitos os seus navios. Os birsos desconversaram e ocultados pela noite fugiram em seus navios: Trovões ecoaram e foram perseguidos no mar por pequenos navios e criaturas estranhas, mas Trina estava com eles e um forte vento fez com que escapassem.

A Guilda de Gati mantém a história em segredo e pondera se deve mandar uma nova expedição ou esperar a unificação das Guildas.

Desaparecímentos em Trial

Nos primeiros anos de sua existência a cidade enfrentou seu primeiro desafio. Vários dos colonos inicialmente colocados na região passaram a desaparecer.

Até então não se sabia o motivo do desaparecimento. Muitos acreditavam que morriam ao tentar escapar pelo deserto, outros que eram atacados por animais selvagens, mas nunca foram encontrados vestígios. As pessoas simplesmente desapareciam.

Mas, o mais perturbador é que terminou tão misteriosamente como tinha começado. Por longos 5 anos nenhum desaparecimento foi registrado até que recomeçaram. Várias pessoas desapareceram, e mesmo com aumento das patrulhas continuou a ocorrer e voltando a parar misteriosamente.

Ao longo dos últimos 60 anos, os eventos misteriosos têm se mantido, sem se saber o que ocasiona e aonde as vitimas vão parar. Amanhã fará o último dia deste que a cinco anos atrás ocorreu o último desaparecimento.

Povos do Deserto

5 Povos do Deserto

Introdução

Faisal estava montado em seu cavalo observando o horizonte. À sua frente o deserto estendia-se sereno com suas planícies de dunas e planaltos pedregosos. Observou um pequeno lagarto que se escondia na areia devorando um inseto. As dunas escondem muitos tesouros do sol inclemente, pensou ele, e nenhum é mais precioso que a vida. Seus homens de confiança, Biuz e Asberam, logo estariam de volta com notícias dos espiões sobre a movimentação da tribo Dagas. Os Dagas haviam insultado os Horst, trapaceando na última corrida de cavalos e agora iriam pagar.

"Cairei sobre eles queimando suas tendas e roubando alguns de seus cavalos". - pensava Faisal - Depois retornarei para a tribo onde serei recebido como herói. Haverá uma festa com danças, comidas, bebidas e depois o carinho de minhas esposas à noite.

Depois da festa deixaríamos aquele oásis e iriamos para outro pastoreando as cabras. Livres como devem ser os nômades do deserto. E claro que os Dagas tentariam ter sua vingança, haveria luta. Mas sempre existiram tribos amigas e inimigas, apenas o deserto era eterno. No horizonte Faisal avistou Biuz e Asberam que se aproximavam animados, sinal de que sua espada beberia sangue hoje. -

"Hoje retorno em triunfo, mutilado ou não retornarei. - pensou ele - Não importa, a morte chega para todos, na cama ou na batalha. O que realmente importa é a vida que se viveu, essa é a que será julgada pelos deuses!"

Localização

"*Como as dunas do deserto, nós estamos sempre mudando de um local para o outro, livres como nossos antepassados viviam, mas não se engane, assim como o deserto pode ser calmo ele também pode ser muito perigoso.*"

Halbib Fawwaz Patriarca da tribo Bachara

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.

Geografia

Dois grandes desertos constituem a paisagem desta região, cada qual localizado nas regiões Norte e Sul do continente.

O Deserto do Norte

Corresponde a uma grande faixa de terra que se estende do Leste ao Oeste alcançando os mares do Mistério e do Norte. Ao Norte se encontra a Grande Muralha, uma região pouco explorada apesar das vastas riquezas minerais encontradas. As tribos de Ahmad e Riadjar mantêm algumas atividades de extração vegetal local para a obtenção de matéria-prima usada para tingir tecidos em cidades-estado Díctineas. Ao Sul se encontra a região dos Montes Tauram, onde várias cidades-estados Díctineas floresceram.

O Deserto do Sul

O Deserto do Sul se estende das Estepes Vítreas até o Mar do Sul. Dividido em duas partes bem distintas temos o Deserto do Sul propriamente dito, com suas areias brancas e muito finas ocupando dois terços da região e ao oeste o Planalto Vermelho que representa um terço final do deserto.

O Planalto Vermelho é uma região inexplorada, pouco catalogada pelos perigos naturais e outras raças não humanas inteligentes encontradas na região. O desconhecimento levou à muitas lendas sobre estes povos e os perigos que lá se encontram.

Clima

O clima não se diferencia muito em ambos os desertos, sendo considerado árido e desértico em grande parte de sua extensão. Ventos que sopram das regiões oceânicas não alcançam o interior destas regiões, ocorrendo chuvas torrenciais no litoral.

Os ventos, nos períodos de chuva, chegam ao interior da região já secos e frequentemente provocam a formação de furacões de areia na região. A direção dos ventos neste período é sempre do sul ao noroeste, alterando o sentido nos períodos de seca no litoral.

Existem ocasiões muito raras em que a chuva alcança o interior dos desertos, contudo a quantidade de água chega a ser insignificante.

Fauna e Flora

Devido ao clima seco e a falta de água, muitas das espécies que habitam a região apresentam adaptações importantes para a sobrevivência neste tipo de ambiente. As principais criaturas que dominam a região são os insetos, aracnídeos, artrópodes e répteis, todos pertencentes a uma integrada cadeia alimentar.

Para a sobrevivência de qualquer espécie é importante o acúmulo de água e mecanismos que evitem seu desperdício. Muitas das espécies que vivem longe dos oásis, sob as dunas, possuem hábitos noturnos, evitando assim a exposição direta ao calor do sol.

Serpentes, aranhas, besouros, vespas, moscas, formigas e lagartos são habitantes noturnos nestas paisagens.

Um dos principais animais do deserto é o camelo. Uma criatura altamente adaptada às condições de vida, possuindo a capacidade de reservar água por até 15 dias, além de patas que impedem de ficar enterrado nas finas areias do deserto.

Assim como os animais, as plantas na região apresentão adaptações ao ambiente, com raízes mais profundas, folhas finas e muitas vezes espinhos em seu lugar, troncos retorcidos e caules com centenas de pequenos reservatórios de água.

A serpente do deserto é um dos arbustos mais conhecidos, uma planta de pequeno porte que chega a alcançar até 40 cm de altura. Sua característica principal é o caule rente ao chão com finas raízes que se espalham por vários metros abaixo, formando uma extensa rede de canais para absorção da água local.

O nome foi dado pela forma como o caule cresce na areia parecido com o deslocamento de uma serpente.

As folhas são usadas como alimentos dos animais herbívoros que habitam a região e aos humanos, os troncos servem para a obtenção de água e sombra.

História do Reino

A história do povo nômade começa há muitos séculos atrás quando seus primeiros antepassados chegaram à região. Vindos do norte, fugindo dos caçadores de escravos do povo Ksaro, o povo Digi buscou nas montanhas a paz e a tranquilidade que sempre desejaram. Por anos dedicaram-se à atividade pastoril nas montanhas, com pequenas fazendas. Uma atividade primitiva que garantia um pouco mais que alimento para sua sobrevivência.

Desde sua chegada aos Montes Tauram pouco havia mudado em seu estilo de vida. As doze tribos iniciais cresceram e se espalharam tentando buscar sempre mais recursos e a água, tão preciosa para a sua sobrevivência. Neste período poucas disputas ocorriam e o sangue do povo Digi raramente era derramado no solo.

Os doze patriarcas mantinham seu povo sob controle e a paz permitia a união em momentos difíceis. Momentos estes que passaram a se tornar cada vez mais comuns em suas vidas.

Difícil dizer quando começou, mas as chuvas, que apesar de raras, deixaram de ocorrer nos meses normais e a fome abateu-se sobre as tribos. Meses mais tarde incursões de povos bárbaros causaram mais morte e destruição. Muitos vinham em busca de alimentos e quando não, em busca de escravos para terras distantes.

Anos longos difíceis que foram marcados por sangue e dor. As tribos passaram a lutar entre elas, fruto do desespero e da fome. O caos se espalhava pelas tribos e os patriarcas tinham cada vez mais dificuldades de controlar os mais jovens. Ficou então decidido que uma grande reunião entre os patriarcas das doze tribos daria um destino ao povo Digi.

Por duas noites foi debatido o destino do povo e das tribos, até que um Santo Homem veio até aos patriarcas trazendo a mensagem do deus Tauram. Os Digi deveriam abandonar os Montes e peregrinar pelo deserto espalhando os sagrados desígnios de Tauram. Em troca receberiam a paz e a prosperidade que tanto buscavam.

Espantosamente os Digi se adaptaram rapidamente ao novo estilo de vida. Agora como um povo nômade, passaram longos anos deslocando-se pelo Deserto do Norte. Com as grandes mudanças vieram os benefícios tão prometidos pelo deus Tauram. O deserto se tornou a casa deste povo e passaram a conhecer os mistérios e os perigos dele.

De simples pastores montanheses tornaram-se hábeis comerciantes, levando entre as cidades e vilas da região produtos e matéria-prima. Grandes rotas foram descobertas e dominadas pelas tribos do povo Digi, aumentando fabulosamente suas riquezas. A vida livre que levavam acabou por torná-los inquietos e desordenados. Apesar da língua e da origem em comum seu estilo de vida acabou por fragmentá-los. Cada uma das doze tribos passou a se espalhar, cada uma seguindo sua própria rota, seu próprio destino.

A vida no deserto é perigosa, o próprio clima inclemente pode facilmente tomar a vida de um viajante descuidado, mas o maior perigo é sempre o próprio homem e sua ganância. A sede de poder e a inveja sempre nortearam grande parte dos povos do deserto. E não poderia ser diferente o destino dos Digi.

De territórios longínquos os bárbaros do Sul vieram em busca de tesouros e riquezas há muito faladas em histórias ouvidas por eles. Saquearam vilas e cidades até a exaustão, então, só então buscaram nos povos nômades os tesouros existentes. O que não se deve esquecer é que apesar de grandes comerciantes, o custo de viver no deserto é imenso. Quase todo o alimento e água são obtidos em cidades ou locais já controlados, o que obriga o pagamento pelo seu consumo.

A irá dos bárbaros do sul sob o povo nômade foi cruel e violenta. Grandes caravanas foram destruídas e quase todos foram mortos ou levados como escravos. Das várias centenas, sobraram alguns poucos sobreviventes que nos anos seguintes passaram a viver escondidos.

Há algumas gerações, o povo Digi desconhecia o valor da força da união. Vivendo há tanto tempo como nômades e independentes, não se viam como uma grande unidade. Foi com a maioridade de Aadil-Azind, que a história da dominação dos bárbaros do Sul terminou. Desde jovem Aadil-Azind mostrou-se como um prodígio nas artes da guerra. Durante o terror dos bárbaros, foi sua tática de guerrilha que garantiu o domínio do território de sua tribo e a sobrevivência de seu povo.

Rapidamente seu nome tornou-se uma lenda, atraindo cada vez mais homens a sua causa. Apesar de sua crescente fama e aliados, ainda assim suas vitórias eram insignificantes diante do poderio bárbaro. Sabia que somente com a união das tribos seria possível expulsar os bárbaros dominadores dos desertos do norte.

Por sete longos anos alianças foram feitas e casamentos políticos arranjados entre os irmãos de Aadil-Azind a fim de garantir a lealdade dos patriarcas das famílias. Quando todas as tribos se encontravam sobre uma única bandeira, Aadil-Azind marchou contra os bárbaros.

Depois de dois anos e meio de guerra os invasores bárbaros foram finalmente expulsos. Os Digi passaram a se tornar uma unidade novamente e uma força a ser respeitada. Apesar das alianças e dos casamentos, muitos patriarcas viam na unidade Digi a perda gradual de seus poderes. Com a morte de

Aadil-Azind aos 57 anos e sem ter deixado um herdeiro, o poder central se desfez e novamente as tribos se espalharam pelo deserto como grãos de areia levados pelo vento.

O antigo passado foi deixado para trás. De pacíficos pastores, tornaram-se espertos comerciantes e por fim grandes guerreiros. O gosto pela guerra em muitas tribos permaneceu. Algumas famílias passaram a ser tornar saqueadores do deserto, sendo o mais famoso o do bando de Burlan-Daar "*O leão das dunas*".

Passaram a atacar caravanas mesmo as de seu povo. Sua fúria era tamanha que muitas aldeias e pequenas cidades mais distantes eram obrigadas a pagar tributos.

Mas entre aqueles que adquiriram gosto pela espada, foi Al Fouad Fadil que conseguiu a proeza de formar uma das mais poderosas tribos. Um homem orgulhoso e perspicaz, que via não somente na espada um meio de vida, mas uma filosofia de vida. Conhecendo a importância do comércio rapidamente convenceu outras tribos a partir para o sul onde as relações comerciais e as oportunidades eram maiores.

Das doze tribos Digi, somente a tribo Ahmad e a Riadjar permaneceram nos desertos do Norte, todas as demais seguiram Al Fouad para o sul, onde se estabeleceram. Apesar da prosperidade alcançada pelas várias tribos, a paz e a união jamais foram mantidas. Com a morte de Al Fourad, as antigas alianças foram desfeitas entres algumas tribos e não tardou a ocorrer confronto entre estas. Por séculos as tribos passaram lutar em pequenos e constantes confrontos interrompidos somente em dias santos ou eventos importantes como as corridas do deserto, um dos grandes acontecimentos anuais entre as tribos.

Governo

As tribos têm um sistema de governo baseado na liderança armada pelos seus integrantes. A princípio qualquer membro do sexo masculino pode se tornar um líder de sua tribo, desde que apoiado pelos demais membros ou por sua maioria.

Contudo alguns critérios que devem ser respeitados para poder ser escolhido pelos demais membros da tribo. É costume escolher guerreiros não muito jovens para o cargo, este deve ter o respeito e ter participado de algumas lutas. Mais do que simples coragem em campo de batalha, o guerreiro deve ter capacidade de liderança e capacidade estratégica.

Alguns líderes são também escolhidos pela sua sabedoria e pelas ligações políticas. Mesmo em uma tribo, as alianças políticas têm um grande peso. Fazer aliados é uma arte e buscar aliados em tribos sem descendentes diretos torna-se complicado mesmo para os mais experientes.

As alianças básicas ocorrem através da vassalagem entre pai e filho, onde mesmo após ter formado sua própria tribo, o filho ainda tem responsabilidades para com seu pai, tendo que responder sempre que convocado. Outras ligações familiares como a entre irmãos é comum e costuma ocorrer de comum acordo.

A relação entre irmãos é sempre complicada e muitas vezes os irmãos mais velhos mantêm seus irmãos mais novos em suas famílias oferecendo irmãs ou primas de sua esposa.

Apesar de belicosas, muitas das tribos ainda detêm as habilidades comerciais e interesses nesta atividade, muitas vezes mais rentável que a guerra. Apesar de tudo isso, ainda corre no sangue das atuais gerações um espírito inquieto e selvagem.

Antigas feridas ainda não estão cicatrizadas entre algumas tribos e pequenos atos de vingança levam aos intermináveis pequenos conflitos.

Líderes (Xamar)

Iarcmed estava exultante, mais uma corrida ganha, ninguém nunca ganhou de sua égua. Sua confiança era tamanha que resolveu apostar a própria égua caso perdesse. Ele ri-se interiormente. O sorriso de Iarcmed só desaparece quando surge uma amazona da tribo da lua, uma mulher. Deveria haver leis que a proibissem de circular por aqui, diz Iarcmed. Mas a amazona não se intimida e pergunta se Iarcmed tem medo de perder para ela.

É todo aquele que é escolhido pela maioria ou totalidade da tribo. A escolha é feita pelos homens da tribo e que tenham família constituída. As votações são feitas em abertom, durante a cerimônia de escolha de um novo líder.

Uma vez escolhido o líder, todos aqueles que buscam o cargo devem se apresentar para questionar a escolha e se colocar como possível líder. Neste caso, o indivíduo deve contar com apoio de outros homens para ser aceito como provável líder.

Em todo caso, aqueles que buscam o posto de líder devem buscar a conciliação com seu adversário e caso não seja chegado a um acordo de quem ocupara o cargo, uma disputa entre os dois, deve ser feita. Estas disputas tendem a ser combates não mortais, onde é colocada em prova as habilidades do candidato.

Apesar de tudo, não são raros os casos de mutilação ou morte nestes confrontos, visto que o ânimo muitas das vezes se encontra exaltado.

Com a finalidade de evitar o enfraquecimento pelas disputas internas, as escolhas dos líderes, só é feita em momentos de paz, e no caso da morte do líder em combate, seu segundo em comando assume sua função temporariamente até que se possa fazer a nova escolha.

A função de um líder é garantir o bem estar da tribo e comandar seus homens em campo de batalha. Apesar de ser uma autoridade não detém poderes absolutos. Muitas das decisões políticas dentro da tribo são tomadas com consulta e apóio dos patriarcas das famílias da tribo.

Líderes podem ser depostos se perderem a confiança de seu povo, mas a traição ou deslealdade com um líder é um crime grave. Portanto, a disputa pela liderança só pode ocorrer em tempos de relativa segurança, jamais durante uma batalha.

Mesmo as decisões de vida ou morte não são tomadas unilateralmente, o conselho dos patriarcas tem o papel de auxiliar e ajudar nas decisões, seguindo os conceitos religiosos.

Conselho dos Patríarcas

Este conselho é formado por todos os homens que possuem famílias dentro da tribo. O poder dentro do conselho é exercido pelas famílias mais antigas e com maior número de membros masculinos dentro da tribo.

Cabe a eles ajudar a manter os princípios morais e a união da tribo, ajudando nas decisões do líder.

homens Santos

É a denominação dada a todo aquele que segue os caminhos e ritos religiosos. São os sacerdotes das tribos que praticam as orações e estudos das palavras dos deuses, seja em grupo ou individualmente.

Dentro desta sociedade os Homens Santos são considerados como “aqueles que receberam o chamado dos deuses” e são reconhecidos pela sua sabedoria e pelos milagres que praticam. A eles cabe a liderança dos ritos coletivos, dando segurança e conforto espiritual à tribo.

Apesar de não serem homens ligados a política, suas opiniões têm grande peso dentro do Conselho dos Patriarcas assim como para o Xamar.

Considerados como emissários dos deuses, estas figuras são consideradas intocáveis. A agressão mesmo que verbal é vista como um mau agouro, sendo passível de maldição para todos os membros da tribo.

A presença de mulheres santas é considerada um problema, já que os conceitos desta sociedade restringem as opiniões das mulheres abertamente sobre assuntos políticos e religiosos.

Economía

O povo do deserto tem como principal meio econômico a comercialização de produtos feitos em outras cidades e o transporte de matéria-prima de regiões produtoras até os centros consumidores. Estes têm ainda pequenas criações de subsistência como de animais de médio porte como cabras, carneiros, gado, cavalos e camelos.

As famílias de tribos semi-nômades são as que possuem um número maior de cabeças de animais, em relação às famílias de tribos nômades. Somente tribos que apresentam pequenas criações são capazes de fazer grandes travessias pelo deserto, afastando-se das montanhas, onde existem os grandes pastos para a criação destes animais.

Os animais oferecem as tribos, o leite que pode ser consumido ou para a produção de queijos ou bebidas fermentadas. O consumo da carne destes animais é mais raro, sendo feito somente em dias especiais ou em momentos de comemoração.

O couro é muito usado nas confecções de roupas e objetos de uso diário, assim como chifres e ossos. Em especial o carneiro é de grande importância para os povos do deserto que utilizam sua lã para a confecção de tapetes.

O gado, o cavalo e o camelo são usados comumente para o transporte de pessoas e objetos, mas todos têm importância diferenciada dentro da tribo. O gado é usado para o transporte pesado e a curtas distancias onde deve sempre haver água com certa abundância. Com isso fica restrito às cidades próximas ou locais banhados por rios.

O camelo é a montaria mais comumente usada, seja em período de paz ou de guerra. Apesar de não ser tão veloz e elegante quanto um cavalo, o camelo tem a vantagem de ser completamente adaptado ao ambiente do deserto. Todas as caravanas fazem uso destes animais para cruzar em segurança os desertos.

O cavalo seja pelo seu porte ou pela velocidade é o animal considerado dos mais nobres. Usado em batalha por grandes guerreiros é de pouca valia em combates dentro do deserto longínquo, devido ao grande consumo de água do animal.

As grandes corridas pelo deserto são práticas perigosas, visto que o não conhecimento de oásis da região pelo cavaleiro, pode provocar a morte do animal.

Relações com os demais povos

O Império

As tribos do deserto do sul têm poucos contatos com o Império devido ao incipiente povoamento da região. As poucas trocas comerciais ocorrem no Forte Elbist e na cidade de Katna onde as relações são ainda melhores devido ao livre acesso ao Mar Irant, que é de água doce.

As tribos do "Grande Deserto do Norte" têm uma relação conflituosa com o Império devido a sua centenária aliança com os díctineos e as políticas de terror implementadas pelos imperadores para subjugá-las. Conflitos diretos ocorrem sob forma de ataques de guerrilha sobre caravanas e expedições do Império ou em aliança a exércitos díctineos. A única exceção é a tribo de Ahmad, que por estar empenhada em conquistar a cidade de Hisar, vem empregando técnicas de guerra aprendidas com os rebeldes para subjugar a cidade.

As Cídades-Estado Díctíneas

As tribos têm urna aliança centenária com os díctineos que sempre lhes permitiram livre acesso aos seus poços e oásis, um acordo que dificilmente seria honrado pelos birsos ou pelo Império. As relações comerciais também são ótimas e os dictineos costumam cumprir seus acordos. Apenas a eterna desconfiança das tribos em relação a estrangeiros impede uma aproximação maior, apesar de diversos casamentos entre membros dos diferentes povos já terem ocorrido. De qualquer forma, é sempre melhor um aliado antigo e razoavelmente confiável que estrangeiros reconhecidamente gananciosos ou cruéis. Assim enquanto as tribos puderem evitar os díctineos não cairão ante ao Império.

As Cídades-Estado Bírsas

As tribos mantêm relações comerciais com as cidades de Tapso, Orim e Tizar, ao sul e com Ireg, Ol e Ineg, ao norte.

As tribos desconfiam profundamente da ganância dos birsos e preferem manter suas relações as mais lucrativas e distantes possíveis, jamais revelando suas rotas e poços de água.

História Recente

Apesar da mesma origem e da identidade cultural, o povo Digi já não se vê como uma unidade e sim como diversas famílias, cada qual pertencente a uma das doze tribos iniciais e todas espalhadas pelos desertos.

Confrontos entre as famílias das diversas tribos são comuns e considerados "saudáveis" por muitos líderes tribais que acreditam que a liberdade e independência das famílias dos povos nômades garante as tradições de seu povo.

Nos desertos do Norte onde a presença do Império Aktar é mais forte e impiedosa, as tribos Ahmad e a Riadjar tem sofrido com as perseguições e com a violência dos conquistadores. O que acaba por gerar sentimentos de vingança e desejos de conquista.

Já faz algum tempo que a tribo Ahmad vem buscando aliados para a dominação das cidades de Hisar e Tepes. Uma guerrilha que vêm minando há anos o poder do império Aktar na região. A tribo Riadjar tem intensificado ataques as caravanas comerciais conseguindo romper linhas de comércio antes muito vantajosas para o império.

Ao Sul talvez pela falta de um inimigo em comum, as tribos dos povos nômades têm se enfrentado continuamente dia após dia. Uma guerra sem vencedores, onde atos de vingança são comuns e já banalizados pelos anos de confronto.

O Povo do Deserto

O povo do deserto é composto exclusivamente de humanos de pele morena queimada pelo sol do deserto. Indivíduos de outros povos podem ser aceitos desde que passem por um período de experiência e provem sua lealdade. Os únicos que não são bem vindos são os anões Crinsom, sendo estes mortos quando avistados pelas caravanas ou patrulhas.

O povo do deserto é um povo inquieto, desconfiado e enigmático à primeira vista, mas muito caloroso e comunicativo quando existe confiança e amizade com indivíduos conhecidos, mas que não integrem sua comunidade.

Seu sistema de vida é baseado no respeito e na lealdade em uma sociedade rígida e de valores centenários inalterados. Olham a todos que não fazem parte de seu mundo e de sua sociedade com desconfiança, apesar do profundo respeito com hábitos estrangeiros.

Sociedade

O povo do deserto é uma sociedade patriarcal. A relação da mulher é de inferioridade perante o homem e ao mundo, cabendo a ela os deveres da família e do lar, ou seja, dedicar-se a cuidar do bem-estar do marido e dos filhos.

Existe a poligamia dentro da sociedade onde o homem pode desposar duas ou mais mulheres, cabendo, contudo, ser capaz de prover e garantir o bem-estar de sua companheira. A relação de hierarquia dentro da família é complexa.

Não é necessariamente a primeira esposa que detêm o controle familiar, mas sim aquela que apresenta uma origem mais nobre ou de maior poder dentro da tribo. Existem também as delegações dadas pelo marido, aonde a esposa torna-se responsável por uma atividade dentro da vida social e familiar.

Algumas podem tornar-se responsáveis pela criação de todos os filhos, outras se tornam responsáveis pela limpeza e outras pela alimentação.

Apesar de seu status de inferioridade dentro da tribo, muitas destas aprendem desde cedo a ler e a escrever. Pode parecer contraditório à primeira vista, mas muitas destas mulheres uma vez ou outra

acabam tendo que auxiliar os maridos nas atividades comerciais, como controlar as mercadorias que serão vendidas nas cidades e aldeias por onde passam.

O casamento em grande parte das famílias mais poderosas é uma forma de reforçarem antigas ou fazerem novas alianças, mas mesmo os casamentos entre as famílias mais simples é sempre um evento de grande festa, assim como muitos dos casamentos são arranjados desde antes do nascimento das crianças, pelos pais.

Desde cedo a família que possui uma filha tende começar a acumular um dote que será ofertado ao futuro marido. A festa oferecida pela família da noiva é conseguida sempre com a participação de outros membros da família da noiva que oferecem alimentos para a cerimônia.

Ao noivo cabe sempre a entrega do presente de casamento a esposa. O valor do presente determina o quanto é estimado seu valor. Em todas as ocasiões são entregues peças de ouro e pequenas jóias, como símbolo do amor e respeito às ligações entre as famílias.

Costumes

Os costumes são práticas muito rígidas e respeitadas por todos os membros da tribo. Estes garantem não somente a civilidade dos habitantes da tribo, mas o respeito aos seus membros e convidados externos.

Um dos costumes mais fortes é o convite para pernoite ou temporário.

Em ambos os casos, o convite é feito sempre em nome do senhor da família ou o atual responsável designado pelo chefe da família. Em todo caso, o convidado é recebido com todas as honras que alguém de respeito merece.

O convidado é escoltado até a tenda onde é recebido por um jovem criado ou um membro da família. Já dentro da tenda é entregue um tecido umedecido que é usado para limpar o rosto e as mãos. Esta cerimônia apesar de simples demonstra o respeito do convidado para com os anfitriões e a família.

Já no interior da tenda é recebido pelo patriarca ou responsável pelo convite. Durante toda a estadia, o convidado é tratado diretamente pelo patriarca, nunca tendo contato direto com empregados, mulheres ou membros menos importantes.

Neste período é garantida a integridade física e moral do convidado, sendo que qualquer afronta a este é considerada uma afronta à família e em especial ao patriarca.

Assim como o convidado é obrigado a respeitar e honrar a família que o convidou. A educação e a polidez de um convidado refletem não somente a ele, mas a todos de sua família.

Maior idade

Dentro da sociedade dos povos do deserto, um jovem seja homem, seja mulher adquire a maior idade ao completar 15 anos de idade. Apesar de ser uma data considerada importante já que para o homem se torna possível casar e constituir família, a mulher de pouco importância se torna. Sua condição de submissão permanece passando quando casada a não seguir mais as ordens dos pais e sim do marido.

Tenda

As tendas são as habitações comuns usadas pelo povo do deserto. Feitas de tecidos e suporte de madeira, são de fácil e de rápida armação e desmonte.

A tenda é montada com o uso de dois tipos de tecido. Externamente são usados tecidos mais grossos e resistentes que resistem as intempéries do clima e os tecidos internos são mais finos e de cores mais suaves. Existe sempre um espaço entre eles que permite a circulação do ar, garantindo assim uma temperatura mais agradável no interior da tenda.

O chão é forrado com alguns tapetes mais grossos permitindo aos moradores andarem descalços e confortavelmente pela habitação.

Uma tenda pequena pode confortavelmente abrigar de sete a oito pessoas, além de seus pertencer e uma vasta área para receberem convidados e possibilidade de reuniões.

A tenda é dividida em quatro ambientes. O primeiro é a entrada, um local que permite a limpeza daqueles que adentram no local. O segundo local é o mais espaçoso é onde as reuniões são realizadas, além dos ritos diários de alimentação e local onde a maior parte dos moradores dorme.

O terceiro local da tenda é a área mais nobre, onde o patriarca e sua esposa preferida dormem e por último a despensa, um local um pouco mais distante e onde os alimentos são estocados.

Tapetes

O tapete está presente na vida do povo do deserto em todos os momentos de sua vida.

No deserto e pelo estilo de vida o uso de móveis feitos de madeira se torna extremamente caro e incapaz de ser usado pelo peso deste, o que impossibilitaria o transporte pelo deserto. Com isso o tapete assume as mais diversas funções.

Existe um tapete para cada função. Os mais grossos e resistentes são usados para que as pessoas se sentem e até mesmo comam sobre ele. Existem tapetes mais finos e belos, usados para decorar o ambiente e para dormir.

Este tipo de tapete é também usado como fonte de renda pelos povos do deserto que os vendem por altos preços nas cidades. A beleza de suas estampas e a delicadeza dos tecidos são segredos de cada tribo, segredo este muito bem guardado e passado de mãe para filha ao longo de várias gerações.

Baú

Para que não se possa dizer que este povo não faz uso de item de mobília feitos de madeira, o uso de baús é muito comum e difundido entre eles. É costume dar ao jovem que alcança a idade adulta um baú que será somente seu, nele passa a guardar seus pertences pessoais, tais como tapetes de dormir, roupas, perfumes, jóias, armas e outras coisas.

Visitas

Tem-se por costume toda vez que se visita uma família dos povos do deserto, levar algum presente ou lembrança. Quando se trata de uma família conhecida o convidado dá preferência a alimentos que são entregues como um prato especial que será servido na refeição.

A entrega de presentes feitos de ouro é um grande sinal de estima e respeito, sendo muito bem visto entre as famílias da tribo. O presente não necessita ser grande ou muito valioso, o valor simbólico é o mais importante.

Classes sociais

O povo do deserto é dividido em duas classes sociais bem distintas, os homens livres e os escravos.

Os homens Livres

São todos aqueles nascidos dentro de uma das famílias que integram uma das doze tribos dos povos nômades.

Cabendo a este exercer qualquer função que assim desejar, podendo até mesmo chegar a liderança de sua tribo por mérito próprio.

Existe, contudo, aqueles que nascem fora das tribos e são considerados livres, mas sem gozar de qualquer privilégio dentro das tribos dos povos do deserto. Tais indivíduos podem desenvolver qualquer atividade econômica dentro da tribo, sem integrar a vida política.

São raríssimos os estrangeiros que passam a integrar a comunidade nômade.

Os Escravos

São poucos os que se encontram nesta condição, já que apesar de ser permitido a sua existência dentro da comunidade, é visto pelos mais sábios como uma condição desumana e não honrada para a família.

Os escravos são obtidos muitas vezes em guerras, comprados em mercados públicos em cidades escravistas, conseguidos em ataque a tribos ou através de dívidas. Em qualquer um dos casos, o escravo deixa sua condição quando consegue pagar pela sua liberdade ou se casar com um membro da tribo.

Mesmo entre os escravos existe uma hierarquia. Os escravos de outros povos são tratados com mais severidade e atuam em trabalhos mais pesados e muitos recebem castigos corporais cruéis em algumas famílias.

Já os conseguidos em ataque a outras tribos e através de dívidas são mais bem tratados e respeitados, quase seguindo a condição de servos. Em todo caso são escravos e podem ser vendidos como os escravos comuns caso o dono assim desejar.

Homens e Mulheres

As mulheres se encontram renegadas a um segundo plano, sem qualquer importância política ou controle de suas próprias vidas. Uma discriminação sexual que dura a centenas de anos, somente quebrada com a presença de mulheres santas.

Tal condição de opressão nestas sociedades levou muita das mulheres a abandonar secretamente suas tribos. Consideradas proscritas, estas fugitivas se encaminharam para a parte oeste dos Montes Tauram que era chamado na época de "Montanhas da Lua". Este local era construido de ravinas e cavernas e lá formaram uma sociedade governada por mulheres.

Inicialmente essa tribo se dedicou ao saque de caravanas e acumulou escravos-homens fazendo um espelho da sociedade opressora de que tinham fugido. Hoje os ataques a caravanas continuam assim como os escravos, mas homens livres das cidades e rebeldes juntaram-se a tribo. A ambição da "Tribo da Lua" é construir uma cidade-estado nas montanhas. A localização de suas bases é secreta, pois muitas mulheres têm fugido para se juntar a "tribo da lua", e as demais tribos do deserto a consideram uma ameaça a seu modo de vida.

Miscigenação

As tribos são extremamente desconfiadas de estrangeiros e dificilmente os aceitam em seu meio. Porém, uma vez que o forasteiro prove sua lealdade e capacidade ele é aceito como um irmão e não sofre qualquer tipo de preconceito. Usualmente apenas humanos são aceitos, bestiais são raros nas tribos e Crinsom são profundamente odiados.

Jogos & Festas

Festas Religiosas

O dia seguinte à primeira lua-cheia após as primeiras chuvas é um dia santo. Durante o dia as pessoas jejuam e se dedicam a orações, à noite ocorrem festas e canções. Homens Santos ocasionalmente conclamam festas religiosas em homenagem aos deuses, mas não há data certa ou uniformidade entre as tribos em relação a essas festas. Uma bandeira azul é içada no acampamento dois dias antes da festa religiosa e só é baixada dois dias após a festa. É tabu atacar uma tribo durante uma festa religiosa.

Festas Cívis

São festas que ocorrem em comemoração a vitórias militares, nascimentos ou casamentos. Nessas ocasiões sempre ocorrem grandes festas comemoradas por toda a tribo. Quando a festa é em função de um nascimento uma bandeira vermelha é içada por uma semana no acampamento, durante esse período é tabu atacar a tribo.

Jogos

Os cavalos partem Iarcmed leva vantagem de um corpo, sobre o segundo colocado, a amazona está em último. Que mulherzinha tola, pensa Iarcmed sorrindo.

O principal entretenimento dos povos do deserto são as corridas de cavalos, que ocorrem a cada quatro luas cheias. Estes jogos reúnem todas as tribos locais para a disputa que ocorre em planícies próximas.

O trajeto destas corridas já é de conhecimento de todos os cavaleiros e espectadores. Costumam ser distâncias relativamente curtas que permitem a duração de 20 a 30 minutos. Nos intervalos entre as corridas ocorrem apresentações de artistas e disputas de arco e flecha, luta de bastão, de tolerância ao álcool e luta desarmada.

Pequenas somas em dinheiro são gastas em apostas nos cavalos. Para os participantes fica como prêmio 3% do valor das apostas totais e o titulo de campeão. Este título permite a participação gratuita em outras competições regionais e locais.

Durante estes eventos regionais ocorre uma trégua, guerras são suspensas e hostilidades são proibidas dois dias antes e depois do evento das corridas.

O acúmulo de títulos permite que futuramente possa ingressar nas grandes corridas.

Todos os anos três grandes corridas acontecem durante o ano.

Corrida do Sul

Está é a primeira corrida do ano, começando já nos primeiros dias do ano. O percurso consiste em atravessar o Deserto do Sul e o Planalto Vermelho. A corrida começa na cidade de Katna, próximo do Mar Irant até a cidade de Uliça, passando pelo Mar morto e o Lago Laut, até alcançar o extremo norte da região.

Uma corrida perigosa e muito importante, para muitos é a preparação para a Corrida dos Desertos.

Corrida do Norte

É a segunda grande corrida do ano. Começa no segundo mês do ano e é muito aguardada entre os participantes do norte. Mais do que uma corrida de velocidade é uma corrida de resistência e sobrevivência. A região por onde os cavalos irão correr é perigosa com poucos oásis e grandes tempestades de areia.

O trajeto é da cidade de Mirsim próxima ao Mar do Mistério cruzando o Deserto do Norte, passando pelas cidades de Mirtos e de Kamaris até alcançar a cidade de Esmir, às margens do Mar Menor.

Corrida dos Desertos

É a mais longa e importante corrida, sendo também a mais perigosa.

Esta corrida é dividida em três etapas. A primeira etapa começa na cidade de Mirsim fazendo todo o trajeto da Corrida do Norte. De lá os competidores têm que atravessar o Mar Menor até a cidade de Uliça onde ingressaram na segunda etapa da grande Corrida dos Desertos. Chegando à cidade começam o trajeto da Corrida do Sul.

É dado um descanso de dois dias na cidade de Katna para só então completar a terceira e última parte do trajeto. Nesta etapa os corredores passarão pela cidade de Sarnal, de Upak, de Isim e Sipar até alcançar a cidade de Korsam.

O prêmio não é nada mais nada menos que os cavalos perdedores e uma pequena fortuna em dinheiro, além do título conquistado sobre as demais tribos e o respeito do criador dos animais.

O cavalo vencedor tem seu valor aumentando em cinco vezes e muitos dos grandes criadores de cavalos da região pagam pequenas fortunas para cruzar suas éguas com o garanhão.

Língua

As tribos dos povos do deserto falam todas a mesma língua, apenas variando um pouco de uma para outra criando alguns dialetos, mas essencialmente falam todos a mesma língua.

Nas tribos do deserto do norte pelo contado com os dictíneos, muitos aprenderam a falar essa língua. Enquanto as tribos do deserto do sul, o contato com o Império Aktar fez com que muitos aprendessem a língua deles. Também é fácil encontrar comerciantes e guias que falam a língua dos birsos.

Religião

Iarcmed amaldiçoa a amazona em nome de Tauram, não havia compreendido como foi capaz de perder aquela corrida, parecia que a amazona havia propositalmente largado por último para depois mostrar sua superioridade, e agora lá se vai ela levando sua melhor égua e gritando o nome de sua maldita deusa, Crezir.

O Povo do Deserto adora os mesmos deuses que os birsos e díctineos, apenas sua forma de adoração difere um pouco. Os deuses com o maior número de seguidores são Tauram, Sarina e Bursi. Algumas tribos seminômades ou sedentárias também adoram Bismaral e às vezes Tanis, Entre a "tribo da lua" um novo e misterioso nome tem sido murmurado... Crezir.

O povo do deserto não possui igrejas ou templos, tendo seus cultos realizados dentro das tendas ou em locais públicos, sempre sob o comando de um Homem ou Mulher Santa.

Existem, contudo pequenos oratórios particulares mantidos por cada família para o seu culto pessoal. Este oratório é sempre protegido por um leve e belo tecido confeccionado pelas mulheres da família, com símbolos e imagens típicos de cada tribo.

O oratório fica coberto até o momento do culto, longe dos olhos de estranhos. O culto é sempre realizado ao entardecer com todos dos voltados para o oeste reverenciando o pôr-do-sol.

Alguns membros costumam levar consigo pequenas estatuetas com não mais de 1 cm de altura preso em algum colar ou dentro de pequenas sacolas, como proteção ou para uso nos momentos de oração.

Principais Oásis e Locais de Interesse

Região Norte

A Muralha dos Deuses

No extremo setentrional do "Grande Deserto do Norte" existe uma cordilheira de montanhas escarpadas cujo topo se perde nas nuvens. A cordilheira é reputadamente intransponível. Existem diversas lendas sobre essas montanhas: A cordilheira foi criada pelos deuses para proteger os humanos e bestiais dos terríveis monstros e humanos que existem além dela; A cordilheira foi criada pelos deuses e além dela existe uma terra verdejante de entardecer eterno, onde vive um povo que não conhece a doença ou a morte; A cordilheira guarda a entrada para as terras dos mortos; No topo das montanhas vivem os deuses a observar os mortais e é sacrilégio tentar escalá-las.

Oásis de Nadal (55 dias da cidade de Kamaris)

O oásis de Nadal é a última parada antes de se prosseguir viagem para a Muralha dos Deuses. Localizada na porção mais ao norte do deserto é a única fonte de água para os viajantes que desejam fazer este trajeto.

Com aproximadamente 1 quilometro quadrado de extensão, é um local de vegetação de grande porte, com árvores de vários tamanhos e frutos. Graças a um complexo de cinco pequenos lagos, a vida consegue sobreviver nesta região seca. No lado sul do oásis se encontram grandes rochas e uma pequena ruína do que parecia ser um início de assentamento que por algum motivo não prosperou.

È possível ver a noite alguns animais menores e de médio porte que vem beber água.

Oásis de Rabdal (35 dias da cidade de Kamaris)

Conhecido como a flor do deserto é um dos mais belos oásis já visto. Protegido por uma pequena formação rochosa, a nascente deste oásis permitiu que algumas árvores, arbustos e várias gramíneas sobrevivessem em pleno deserto.

Ao contrário de outros oásis a nascente rapidamente some sob a terra. A única forma de se obter a água é usando um dos três poços escavados no local. É uma excelente parada para revigorar as forças dos viajantes e reabastecer de água.

Neste oásis é encontrada a rosa branca do norte, uma flor silvestre de rara beleza e frágil muito cobiçada por colecionadores, pois nunca foi obtida em qualquer outro local. Além da beleza, as raízes são usadas na preparação de um antídoto contra o veneno do escorpião violeta, uma espécie muito encontrada na região.

Oásis de Acharím (15 dias da cidade de Kamaris e 27 dias da cidade de Mirtos)

No passado foi um grande e importante oásis na rota comercial entre a cidade de Kamaris e a cidade de Mirtos. As guerras contra o império Aktar e o uso predatório do local, destruiu grande parte da vegetação original e muitos dos poços começaram a secar.

Apesar da proteção da tribo Riadjar as ações de destruição não cessaram e ameaçam a todos que trafegam pela região.

A Península de Tessaldar

É uma região perigosa governada pelos Tessaldarianos, uma raça mística espiritualmente ligada à natureza. As tribos Ahmad e Riadjar, são os grupos dos povos nômades que apresentam contato mais frequente e laços de comércio com este povo.

A península de Tessaldar é um local belo, onde as montanhas que a cercam permitem o crescimento de uma densa floresta. A floresta exuberante se contrasta com o deserto que se encontra ao longe na parte norte da região.

Região do Sul

O Planalto Vermelho

Vasto, pouco habitado e guarda inúmeros segredos, são algumas das definições que melhor se empregam ao definir esta região ao sul do continente. O Planalto Vermelho ocupa aproximadamente um terço da área do Deserto do Sul e tem uma coloração bastante avermelhada.

A lenda local fala que a região foi palco de uma grande batalha no passado muito distante, onde o sangue de titãs tingiu as areias. Uma colocação poética para uma região rica em minérios de ferro.

A região é lar de diversos sáurios que vagam livremente por seu território. Várias expedições enviadas pelo império Aktar ao planalto jamais retornaram, mesmo os povos do deserto evitam a região.

Oásis de Otasa (6 dias da Fortaleza de Elbist)

É a parada obrigatória de todo o viajante que deseja alcançar a fortaleza de Elbist ou evitá-la. Os traços originais do oásis a muito estão perdidos. Apesar de ainda manter a vegetação central intacta, as áreas a sua volta já se encontram ocupadas por pequenas casas feitas em pedra e barro, recolhidos das proximidades.

São pequenos armazéns e estalagens para viajantes. No lugar tudo é muito simples e a ação dos ventos do deserto é combatida dia após dia, numa fútil tentativa de salvar as casas de serem engolidas pelo deserto.

Oásis de Quria (20 dias da cidade de Sarnal)

Talvez pela proximidade dos Gêiseres, o oásis de Quria é um local belo e agradável de estar. A vegetação que cresce nas áreas banhadas pelas águas mornas e agradáveis permite a todos os viajantes que lá pernoitarem terem suas forças revigoradas para o restante de sua viagem.

A região é pouco procurada por aqueles que são fugitivos do império Aktar, já que nele se encontra uma guarnição de cavaleiros e administradores que verificam todos os viajantes que lá desejam permanecer ou buscar água.

Oásis de Kartím (9 dias da cidade de Katna)

Localizado entre a cidade de Katna e a fortaleza de Elbist é o local onde muitas caravanas comerciais se encontram e partem para as mais diversas rotas comerciais do Deserto do Sul. É um local belo e grande, onde o trabalho incessante dos povos semi-nômades da tribo Dajabi permitiu não somente o crescimento do oásis como também a formação de uma criação dos mais belos e fortes camelos vendidos no Deserto do Sul.

Irrigação subterrânea e plantações de árvores frutíferas, juntamente com grandes jardins garantiu a expansão do oásis, sem, contudo, deixar de pagar o preço pela "proteção e uso" das terras ao Império Aktar.

Oásis de Ormaí (42 dias da cidade de Katna e 7 dias do Mar Morto, dentro do Planalto Vermelho)

É o único oásis conhecido na região do Planalto Vermelho, sendo parada obrigatória para todos aqueles que pretendem ingressar no local.

Este oásis possui 3 pequenos lagos e 4 poços onde os viajantes e exploradores podem conseguir toda a água para beber. As árvores com suas folhagens verdes escuras e as gramas contrastam com a paisagem tomada pela cor vermelha das areias.

A água apesar de potável apresenta um gosto de ferrugem forte e em alguns poços chega a ser quase vermelha. Mais ao leste, cerca de 10 metros existem estranhas ruínas quase cobertas pelas areias vermelhas, sinais de um antigo povo que habitou a região. O que chama a atenção são as grandes portas, muito maiores que a usada por um ser humano normal.

Personagens locais

Aqui estão listados alguns personagens que são considerados importantes nas famílias e sociedade nômade dos povos do deserto, com suas história e intrigas.

Tribo Ahmad

Família Anverkeel

Gersal Anverkeel: é o líder da tribo Ahmad. Quando criança Gersal Anverkeel, foi capturado por soldados do Império Aktar em um ataque covarde a caravana de sua tribo. Vendido como escravo, passou a maior parte de sua juventude servindo no palácio de Hisar.

Durante o seu tempo de permanência na cidade de Hisar, Gersal Anverkeel aprendeu sobre os costumes, viu as defesas da cidade por dentro e passou a entender as técnicas de combate usadas pelas tropas do império.

Aos 21 anos, conseguiu fugir da caravana de seu dono e foi encontrado quase morto no deserto pelo povo do deserto. Conseguiu retornar até sua tribo, onde posteriormente conseguiu se tornar líder da tribo de Ahmad. Uma de suas primeiras mudanças como líder foi iniciar um assentamento fixo, quebrando anos de tradição de um povo nômade, o que vem causando grande desconforto entre as demais famílias da tribo.

Amargurado pelos anos de crueldade e obcecado pelo luxo e sofisticação da cidade imperial, tem buscado entre as várias famílias aliados para empreender a conquista da cidade de Hisar. A tática de guerra usada por Gersal tem conseguido grandes vitórias em suas batalhas, mas para a conquista de uma cidade ele precisará de muito mais homens do que possui atualmente.

Família Arbeef

Afir Arbeef: Antes do retorno de Gersal o antigo líder era Afir Arbeef, um grande guerreiro que encontrou seu fim na disputa com o atual líder. Apesar das grandes vitórias conseguidas por Gersal, Afir, o novo líder da família Arbeef, tem buscado criar a discórdia entre as famílias atacando os novos hábitos criados pelo líder Gersal.

História: Apesar das vitórias da família Anverkeel, o futuro ainda é incerto dentro e fora do campo de batalha. Gersal busca não somente para sua tribo um futuro melhor, mas também meios de aplacar a fúria em seu peito. Grandes vitórias foram conseguidas no deserto e seu nome tem sido sussurrado dentro do palácio de Hisar como um mau agouro. Mesmo com uma aliança com a tribo de Riadjar não haveria homens suficientes para dominar a cidade imperial de Hisar e aliados estão sendo procurados em todas as frentes. Mas mesmo dentro de suas fileiras, os patriarcas das famílias têm sido contrários às mudanças de vida e o descontentamento tem aumentado o que pode levar todos os planos de Gersal a perder.

Tribo Amanã

Família Bichmer

Aturf Bichmer: A grande família Bichmer, durante anos tem buscado consolidar seu poder dentro da tribo Amanã, Aturf Bichmer vem a ser o quarto líder consecutivo da tribo Amaná. Apesar dos últimos xamar terem conseguido importantes tratados com cidades-estados Birsas comercializando produtos com cidades mais distantes do império, o prestigio vêm caindo pelas perdas de caravanas para saqueadores do deserto.

Família Karham

Duham Karham: Principal opositor da família Karham não tem conseguido aliados entre as demais famílias em virtude dos fracassos passados de seus lideres de tribos. Grandes tempestades de areia e uma liderança incapaz levaram ao enfraquecimento da tribo à atual condição. Ele tem se mostrado, ao contrário dos seus antepassados, um homem de grande conhecimento e personalidade forte. Alguns poucos patriarcas de famílias o apóiam atualmente, fazendo com que este espere o momento mais oportuno para buscar a liderança da tribo.

Família Kanteb

Anizam Kanteb: é sem dúvida um astuto concorrente pela liderança da tribo Amaná. Visto como um homem esperto para os negócios e tranquilo mesmo em situações difíceis tem conseguido simpatizantes entre as famílias e seu nome cogitado em reuniões.

Poucos sabem que por de trás da aparência respeitável se esconde uma víbora das mais perigosas. A fim de minar a confiança na família Bichmer, Anizam tem dado informações aos saqueadores do deserto sobre as rotas e as mercadorias de maior valor transportadas.

História: A busca pelo prestigio sempre foi um fato em comum entre as famílias que disputam o poder dentro da tribo Amaná. Todos os últimos seis Xamar têm buscado o aumento da influência e poder da Tribo nos Desertos do Sul. Grande parte das famílias da tribo tem vivido de pequenos saques às caravanas comerciais do império, sendo contudo um grande desafio. Apesar de todo o esforço dos últimos Xamar as famílias mais poderosas do clã têm lutado entre si pelo controle das demais, levando a um enfraquecimento interno.

Tribo Bachara

Família Fauvaz

Halbib Fauvaz: É um senhor com 45 anos de idade, bolachudo e bem-humorado é o atual líder da tribo Bachara. A família Fauvaz há cinco gerações tem mostrado grande capacidade para o comércio de tecidos. É graças a este prestigio que as demais famílias têm depositado sua confiança e grandes somas de dinheiro no negócio, o que os tem levado a uma vida mais próspera. Apesar dos ataques de alguns saqueadores do deserto, o comércio tem sido próspero e as alianças com os Birsos têm sido muito proveitosas.

Família Durriesel

Emir Durriesel: Apesar das desavenças com a família Fauvaz, a família Durriesel, em especial o patriarca Emir, tem consciência da grande capacidade comercial de Halbib, apesar de desejar para si a liderança da tribo. Muito mais do que simplesmente o lucro do negocio de tecidos, Emir busca o prestígio para si, mesmo que isso possa levar a ruína dos acordos comerciais já firmados.

História: Dentre as tribos nômades do sul que mais se adaptaram a vida comercial foram os Bachara. Todas as famílias passaram a exercer a atividade de transporte e manufatura simples de tecidos, abastecendo grande parte das cidades do império e das cidades-estado Díctineas. Há muito deixaram de ser uma tribo guerreira e vivem do comércio. Sua defesa é feita em grande parte por mercenários contratados nas cidades Dictineas.

Tribo Dajabi

Família Hursaim

Farvazim Hursain: é o líder da tribo Dajabi e é acima de tudo um político e um grande guerreiro que os demais líderes de outras famílias evitam confrontar. Se para muitos títulos e fama são formas de amedrontar o inimigo, Farvazim Hursaim tem conseguido criar confusão e desconfiança entre os administradores da cidade de Katna. Longe de se valer de táticas de terror ou ações furtivas, Farvazim tem conseguido importantes vitórias e a liderança da tribo Dajabi com as grandes vitórias em combate e suas alianças entre as demais famílias, alianças estas que permitem juntar centenas de homens em poucos dias para uma grande marcha contra um inimigo.

Conta à lenda que Farvazim carrega consigo uma pequena garrafa vazia e que coloca está em seu ouvido toda vez que deve tomar uma grande decisão. E assim o demônio aprisionado no interior da garrafa conta o futuro dos acontecimentos a Farvazim, permitindo vencer todas as suas batalhas.

Família Aamil

Daaha Aamil: É uma das famílias mais beligerantes da tribo Dajabi. Por anos tem vivido do saque de aldeias, vilas e caravanas do império e de outras pertencentes do povo do deserto.

Daaha Aamil tem aumentado nos últimos meses o terror, atacando com cada vez mais frequência as caravanas do império, desafiando abertamente o poder de Aktar e aumentando suas fileiras com jovens guerreiros de outras famílias Dajabi que buscam riquezas e prestígios. Daaha Aamil é um homem de 35 anos com longos bigodes e cicatrizes no pescoço e uma grande queimadura no rosto, do lado esquerdo.

Família Labirb

Aalok Labirb: não conseguiu o apelido de Chacal do Sul sem motivo. Assim como os chacais, Aalok Labirb tem a capacidade de "farejar" os mais fracos para só então atacar de forma rápida e sorrateira. Sua preferência é o ataque a caravanas que já foram saqueadas, onde prende os sobreviventes e os vende nos mercados de escravos nas cidades imperiais. Apesar de não se valer de grandes vitórias tem sido visto como um grande líder em que os lucros em muito se sobrepõem às perdas de seus comandados em batalha.

Família Farheem

Jinad Farheem: O carniceiro do Planalto de Vuldam. Um título conseguido por Jinad Farheem após destruir uma pequena vila do império que começou a se instalar na região. Tamanha foi à atrocidade cometida contra os mais fracos que sua figura se tornou sinônimo de maldade e terror. As tropas imperiais têm sido enviadas acreditando se tratar de somente um "valentão", Jinad Farheem contrariando todas as expectativas mostrou ser um hábil estrategista e grande espadachim, participando dos combates a frente de seus soldados.

História: O nome Burlan-Daar no passado trouxe medo aos desertos do sul e foi um misto de orgulho e vergonha para esta tribo. Os Dajabi se tornaram um povo aguerrido após anos de confronto com outras tribos e povos da região. Grandes guerreiros passaram a manter o controle de uma vasta região ao sul, próximo a cidade de Katna. Uma tensão armada que garante a tranquilidade da região. Os soldados da cidade de Katna permitem que as caravanas comerciais sejam obrigadas a pagar por proteção e tem a cidade de Katna e aldeias próximas do Mar Irant livres dos ataques de saqueadores. Uma atitude pouco louvável e apreciada se for encarada como verdadeira na capital do império Aktar. Mas verdade ou não, as duas maiores forças da região têm evitado o confronto.

Tribo Hassanim

Família Girlad

Hamid Girlad: Hamid Girlad tornou-se líder da tribo Hassanim pelo medo e alianças com outras famílias. Assim como outras famílias Hassanim que passaram a vagar pelo Planalto Vermelho, os Girlad se especializaram nas regiões mais ao sul. Armados de grandes arcos e usando turbantes vermelhos cavalgam pela região entre o Lago Irant e o Mar Sul reivindicando as terras das tundras como suas.

Vilarejos e pequenos povoamentos do Império que existem nas localidades mais afastadas na cidade de Katna são obrigados a pagar tributos aos Girlad, garantindo assim à segurança de seus moradores.

Família Humzir

Ismarel Humzir: A família Humzir por longos anos passou explorando a região entre os Lagos Laut e Esperança. Pouco se sabe o que aconteceu durante este período e quando perguntados estes negam informar qualquer coisa, mas é claro que durante este tempo os Humzir aprenderam tudo sobre a região e os perigos que nela habitam. Ele é visto pelas outras famílias como um arruaceiro, apesar de líder de sua família é um homem sem objetivo que vive a saquear e voltar para sua toca ao menor sinal de perigo. Muitos inimigos no passado continuaram a perseguir Ismarel pelo Planalto Vermelho, terminando por jamais retornar.

História: Poucos são os cavaleiros corajosos como os da tribo Hassanim. Guerreiros que vivem a vagar principalmente nas fronteiras do Planalto Vermelho, atacando vilas e outras tribos, se refugiando nas terras inexploradas. Muitas tribos acreditam que os Hassanim tenham algum acordo com os povos não humanos da região, o que permitiria a eles viajam em segurança por estas terras. Uma das marcas deste grupo é a cor avermelhada de suas túnicas e o ritual de degolar suas vitimas, manchando a terra com o sangue destas.

Tribo Hinraj

Família Arkeel

Humam Arkeel: é o atual líder da tribo Hinraj e principal comerciante entre as cidades do Império Aktar. Visto por todos como um grande comerciante e astuto líder, tem conseguido manter a união das famílias com muito custo e sacrifícios pessoais. Sua família apesar de não ser a mais rica entre as da tribo Hinraj é sem dúvida alguma a que possui maior prestigio e influência dentro das cidades imperiais. É bem verdade que os anos de peregrinação pelo deserto foram deixados para os mais novos, pois Humam Arkeel agora reside na cidade de Kichi.

Família Azizmir

Irfzar Azizmir: é talvez o maior comerciante da tribo Hinraj, como se pode constatar nas mais diversas quinquilharias que este grande comerciante vende nas cidades. O que para muitos pode ser lixo, Irfzar sempre encontra um comprador ou uma forma de vender para algum incauto. Foi esta mesma habilidade que o colocou entre os mais famosos comerciantes e nas maiores enrascadas por que já passou.

Família Basmirar

Jirrah Basmirar: Se por acaso deseja vender e obter grandes lucros em transações comerciais, nunca procure Jirrah Basmirar. Este é o mais mesquinho e inescrupuloso comerciantes, sendo capaz de vender a própria mãe (se estivesse viva) e passar a perna nos seus filhos e mulheres. Barganhar com ele é quase impossível, mas não se esqueça de sempre conferir o que compra antes de afastar-se da tenda deste homem. Ele tem o costume de esquecer de colocar alguma das mercadorias compradas pelos fregueses.

História: São os comerciantes que possuem as maiores rotas comerciais das regiões centrais do império Aktar. Comercializam de tudo e conhecem as rotas mais desejadas no comércio dos tecidos entre as cidades do Império. É uma das tribos mais ricas apesar de não possuírem grande poder militar ou político. Alguns dos membros das famílias da tribo Hinraj tem comprado residências em cidades do Império Aktar e títulos de nobreza. O comércio local diversas vezes se vê obrigado a pagar valores exorbitantes para a chegada de produtos "em segurança" pelas rotas Hinraj.

Tribo Lataib

Família Farjied

El-ernir Farjied: Este é o líder da tribo Lataib, o que é algo mais que natural, pois em suas veias corre o sangue de duas grandes famílias de homens santos. Um homem tradicional apegado a rituais tão antigos quanto seu povo e as palavras sagradas de Tauram. Visto por muitos como um homem inflexível e fanático, mas que todos confiam. Uma vez dada a palavra El-ernir Farjied jamais volta atrás. Muitos comerciantes das cidades confiam cegamente neste homem, a ponto de permitir que este pague após a venda das mercadorias compradas.

Família Hafeem

Muraaz Hafeem: Se o fanatismo tem um rosto, Muraaz Hafeem é este. Sua condição de líder de sua família decorreu dos desejos de seu pai que via grande prazer em possuir uma família grande, caso contrário Muraaz teria seguido os caminhos dos homens santos da tribo Lataib, peregrinando sozinho pelos desertos, espalhando a palavra de Tauram. Mas assim como seu pai, vê hoje na família meios mais eficientes de propagar a palavra de seu deus. Muitos acreditam se que Muraaz tivesse mais jovem, povoaria a terra, este sendo pai de 12 filhos, e possuindo uma das famílias a mais numerosa da tribo.

História: Uma das tribos que ainda mantém os hábitos de vida nômade mais presentes em seu dia-a-dia. As famílias desenvolvem atividades de transporte de mercadorias entre algumas cidades e vilas como simples meio de subsistência, mas tem como principal atividade a de semear a palavra do deus Tauram. Mesmo entre as tribos os Lataib são vistos como pregadores da fé e deixados de lado nos confrontos entre tribos e mesmo de saques de suas caravanas.

Tribo Najaram

Família Jarna

Raasid Jarna: é o Líder da tribo Najaram. É o mais próspero criador de cavalos do Deserto do Sul, com animais avaliados em pequenas fortunas. Sua tribo tem lucrado muito durante os anos de seu comando,

vencendo sete das dez últimas disputas das Grandes Corridas dos Desertos. Raasid é acima de tudo um apostador e sempre busca aqueles que não tem medo de arriscar suas fortunas e até mesmo suas vidas.

Família Hassanaar

Osmir Hassanaar: tem criado animais de corrida, em especial cavalos durante toda a sua vida e conta com uma reputação entre os comerciantes locais de se comprar e vender animais de qualidade. Neste meio as apostas são sempre altas e os riscos ainda maiores. Há algum tempo como forma de aumentar seus lucros, Osmir Hassanaar buscou secretamente as amazonas da tribo da Lua para competirem com seus cavalos. A idéia era simples, usando um intermediário, este ofereceria as amazonas o cavalo, este ainda estaria encarregado de fazer a aposta milionária. As amazonas são vistas como azarões dentro da competição e os valores pagos são muito superiores aos dos demais se vencerem a competição.

A idéia deu tão certa que as amazonas venceram a competição, ganhando prestigio e Osmir uma imensa fortuna. Mas para sua infelicidade, o intermediário fugiu com o dinheiro.

Família Marjeend

Senarj Marjeend: é visto entre os criadores como um homem sem muitos escrúpulos. Apesar e possuir bons animais sejam eles cavalos, camelos ou burros, não os cria para competir e sim para suprir o mercado de animais de transporte. As suspeitas nunca puderam ser comprovadas, mas acredita-se ser ele o maior comprador e vendedor de animais roubados do deserto, um mercador negro que movimenta grandes quantidades de dinheiro.

História: As corridas de cavalo são o passa-tempo de todas as tribos dos povos do deserto. Entre os Najaram é mais do que isso, é um meio de vida e de poder. Grande parte de suas famílias há anos atrás abandonaram as atividades comerciais para se dedicarem exclusivamente a criação de cavalos de corrida.

Nos últimos dez anos, sete corridas foram ganhas pelos cavalos desta tribo. Muitos dos seus membros passaram a viver pelo deserto em busca de cavalos de linhagem nobre para comprar ou... "comprar", a fim de conseguir melhorar suas criações. Muitos membros de outras tribos falam que os Rajarnm são também grandes ladrões de cavalos e pode-se obter ou vender qualquer tipo de animal pelo preço certo.

Tribo Rancham

Família Abdulmuied

Saáram Abdulmuied: é o atual líder da tribo Rancham e considerado pelos líderes das tribos Ahmad e Riadjar como um grande traidor de seu povo. Saáram viu o que muitos líderes de outras tribos não foram capazes, um futuro próspero ao se aliar ao império Aktar. As vitórias sobre os Birsos têm demonstrado que é somente uma questão de tempo para que todo o deserto em pouco tempo pertença a eles.

E o que é miséria para outros é riqueza para os Rancham, servindo aos senhores de um futuro grande reino dos desertos. Saáram Abdulmuied tem se mostrado um homem frio e calculista, em que matar por ouro se tornou tão importante quanto sua sobrevivência.

Família Abulbacar

Musfasa Abuldacar: Apesar de não compactuar com Saáram Abdulmuied, Musfasa Abuldacar entende a situação em que se encontram. Negar o futuro é somente ser engolido pelo império, mas Musfasa tem outros planos. Seus desejos são maiores que ouro e a sobrevivência de sua tribo, e ele pretende governar no futuro sua própria cidade e ter centenas de escravos sob seus pés.

História: Esta tribo tem compactuado há décadas com o império Aktar vendendo seus serviços como mercenários e até mesmo transporte de provisões para os exércitos de Aktar que mantém o controle das cidades-estados Birsas vassalas. Guerreiros profissionais são pagos pela sua eficiência no combate no deserto e missões de assassinato de rebeldes de algumas cidades e vilas dominadas.

Tribo Riadjar

Família Bichmir

Al-Jahed Bichmir: Nunca o cargo de líder da tribo Riadjar foi tão difícil como para Al-Jahed Bichmir. Pode-se dizer que a tribo vem diminuindo gradativamente e mesmo Al-Jahed não pode negar que a tribo está muito próxima da extinção.

A guerra com o império tem sido difícil e sangrenta, muita das famílias foram massacradas e o pequeno número de sobreviventes tem fugido para as cidades em busca de uma vida melhor. Comandando um grande grupo de guerreiros fiéis, os Riadjar têm um líder sombrio e calado.

Família Elidrajah

Sanfir Elidrajah: Já foi em um passado não muito distante, o patriarca de uma grande família Riadjar. Enquanto lutava contra alguns exércitos do império próximo aos Montes Kavancha, sua família era massacrada por tropas avançadas. Uma tática comum e cruel usada pelo império para desestimular a guerrilha onde se não pode massacrar os combatentes, massacre as famílias deles.

Hoje Sanfir Elidrajah busca a vingança acima de tudo. Muitas de suas táticas beiram ao suicídio. É um homem severo e amargurado, temido pelas tropas imperiais do norte por ser inclemente aos prisioneiros.

História: por longos anos os Riadjar têm sofrido com a perseguição e a violência das tropas do império Aktar. As antigas alianças que poderiam ser consideradas proveitosas, hoje é um fruto amargo para as novas gerações. Muitas das antigas famílias Riadjar foram massacradas pelas tropas do império e dos poucos descendentes vivos, muitos se encontram espalhados nas cidades-estados Dictíneas ou entre os membros da tribo Ahmad, buscando vingança.

A fragmentação e a quase extinção desta tribo levou as duas maiores famílias da tribo a se unirem e iniciarem a guerra sagrada contra o mal. Todas as ações de guerrilha são agora feitas contra povoamentos civis do império, massacrando toda a população e fugindo levando parte do saque.

Tribo Tiharai

Família Ahmmad

Narjee Ahmmad: é o líder da tribo Tiharai, o que para ele não poderia ser pior. A tribo ao longo dos anos tem sofrido constantes humilhações de outras tribos e mesmo do império. Algumas famílias em especial as famílias Hachaim e Sadduim se fazem valer de técnicas nem um pouco honradas para saquear caravanas e pequenos vilarejos. O pior é não ter a coragem de assumir seus atos, fazendo-se passar por outras tribos.

Narjee Ahmmad tem buscado acima de tudo reerguer o orgulho dos Tiharai, tentando criar um grupo de guerreiros para por fim as ações de outras famílias. Não é difícil crer que o futuro desta tribo seja o esfacelamento ou o esquecimento.

Família Hachaim

Ozaim Hachaim: é mais um fanfarrão do que um líder. Seus homens o respeitam pela sua capacidade criativa e pela boa vida que tem sob seu comando, mais do que guerreiros os soldados da família Hachaim são covardes que se fazem valer pelo número do que pela habilidade em combate.

Para Ozaim Hachaim sempre que encontram um inimigo que imponha alguma resistência é preferível buscar um alvo mais fácil. Uma das táticas mais usadas por Ozaim é se fazer passar pela família Girlad da tribo Hassanim durante os ataques.

Família Sadduím

Sajaid Sadduim: é conhecido por todo o deserto como o Rato das Dunas. Mesmo as outras tribos reconhecem que é um Tiharai de grande coragem ao sustentar orgulhoso tal título.

Suas táticas são vis e traiçoeiras atacando sempre localidades já destruídas por outras tribos do povo do deserto, e fugindo quando existe ainda resistência. Muitas das vezes prefere cercar suas vitimas cansando-as para só então atacar.

Visto como um líder paciente e vingativo, jamais descansa até destruir seu adversário.

História: Uma das tribos do sul de menor expressão. A tribo Tiharai é formada por simples comerciantes de rotas alternativas de comércio e pequenos bandos de saqueadores do deserto, são muito mais um incomodo do que um perigo real.

Os saqueadores da tribo Tiharai por longos anos passaram a atuar em áreas de outros bandos mais poderosos, como sombras e muitas vezes se fazendo passar por eles. Apesar de não ser uma prática comum de todas as famílias da tribo, todos passaram a ser vistos como farsantes. O que causa desconforto para todas as demais famílias de humildes comerciantes que tem que carregar o estigma de farsantes e covardes.

Tribo Iambul

Família Ichalarat

Obanir Ichalarat: é o atual líder da tribo Iambul e um dos maiores criadores de ovelhas da região sul da cidade imperial de Eridu. Suas ligações com o comércio local permitiram-no se tornar um dos grandes fornecedores de lã da região conseguindo em pouco tempo ascender economicamente. Obanir Ichalarat é um homem calmo e paciente, visto como justo pelos seus, é considerado o líder ideal.

Apesar de ser um grande produtor, ainda leva uma vida semi-nômade na região. Para muitas das famílias da tribo Iambul, Obanir se tornou um modelo a ser seguido.

Família Chabbar

Usfair Chabbar: é o patriarca da família Chabbar. Como as mudanças trazem bons ventos, podem para alguns levar a boa sorte e assim foi para Usfair. Apesar de várias possibilidades de comércio com outras cidades e controlando duas boas rotas comerciais, seus vícios em jogos o levaram as grandes dívidas com comerciantes e nobres das cidades. Hoje vive somente para saudar tais compromissos.

Usfair Chabbar é um jogador compulsivo e beberrão que busca desesperadamente por ajuda. Sua história de vida o torna uma desgraça para sua família e filhos.

História: Por muitos anos foi uma das mais poderosas tribos dos povos do deserto. Um grande número de famílias com o passar dos anos abandonou a vida nômade, assumindo uma vida semi-nômade com a criação de camelos e grandes rebanhos de ovelhas.

De simples atravessadores, passaram a se tornar grandes comerciantes. As rotas mais ao sul ainda são de exclusividade da tribo Iambul, mas seu crescente poder na economia das aldeias próximas as cidades do império, já tem sido sentido pelas administrações locais.

Rumores e Intrigas

Entre as famílias nômades dos povos do deserto, várias lendas fazem parte do seu folclore. Histórias que ao passar das gerações foram sendo modificadas, alteradas, outras são relatos ouvidos em becos e tabernas das cidades visitadas.

O que se pode imaginar é que muitas das vezes, a realidade pode ser muito mais assustadora que as histórias contadas.

Lenda do Grande Deserto do Norte

O mundo Subterrâneo

Conta a lenda que no passado, onde hoje existe o grande deserto do norte a região era um grande planalto coberto por uma floresta, um grande lago e as Fortalezas das Pedras negras. Fortalezas criadas pela magia e pelo trabalho escravo, estas se erguiam há grandes alturas em direção ao céu e se estendiam por quilômetros como montanhas.

Tomados pela fúria, os deuses abriram o chão e engoliram a todos cobrindo tudo com um grande deserto que purificaria a região do grande mal do passado. Mas muitos acreditam que as cidades não foram destruídas e sim cobertas pelo deserto. As centenas de metros abaixo do deserto, as antigas torres se transformaram em pilares para sustentar o deserto. A floresta e o lago foram transformados pela magia dos Reis Feiticeiros, tomando um aspecto mais sombrio.

Suas fortalezas emitiriam de seu interior as luzes bruxuleantes, como estrelas mortas em um céu noturno. Um ambiente onde os Reis Feiticeiros ainda governam um povo escravo. Nestas fortalezas, experimentos proibidos ainda prosseguiriam e tesouros de eras passadas se encontram guardados. Para este mundo esquecido e amaldiçoado, os mais velhos dizem haver passagens no deserto, cavernas e poços, que os deuses tenham piedade de quem aventurar num lugar assim. O Povo do Deserto prefere não falar sobre essas lendas, se algo realmente existe poucos são os que sabem.

A Muralha dos Deuses

Dos muitos aventureiros que já tentaram escalar as montanhas, alguns poucos voltaram para relatar as terras distantes do norte. Eles disseram que as cordilheiras são escarpadas e açoitadas por ventos violentos e gélidos capazes de gelar os ossos de um homem. Os ventos às vezes parecem perseguir os aventureiros e regozijar-se quando um deles cai nos abismos. As montanhas possuem pouca vida, quase sempre sob a forma de plantas espinhentas ou serpentes venenosas. Várias são as histórias sobre o local.

As tribos selvagens da montanha

Um pobre coitado ao ser resgatado por um grupo de comerciantes da tribo Ahmar, retornou sem um dos braços e relatou que sua expedição e ele foram vitimas de tribos sub-humanas e canibais, mais selvagens que bestiais que dizimam todos aqueles que tem a infelicidade de encontrá-los.

Cidade de Chadizar

A antiga cidade dourada dos deuses, lugar de prosperidade e fartura. Dizem as lendas ter sido a primeira cidade humana criada na terra e de onde os povos se espalharam pelo mundo.

Nela os patriarcas dos homens esperam o retorno de seus filhos, onde a morte não os alcança e os grandes jardins oferecem frutos tão doces quanto o mel e, a água sagrada eleva o espírito para a presença dos deuses. Na busca pela imortalidade muitos exploradores encontraram a morte nas grandes montanhas.

Muitos afirmam que no local da cidade de Chadizar, encontraram uma fortaleza milenar, tão antiga quanto bela, perdida no tempo e habitada por vampiros poderosos e sábios que já existem a centenas de anos. Estes se alimentam dos povos selvagens que habitam a região e de exploradores incautos.

A últíma Fortaleza Negra

No passado as grandes fortalezas feitas de pedra-negra foram a morada dos Reis Feiticeiros até a ira dos deuses expurgarem o mundo deste mal. Mas uma ladra que retornou das Muralhas dos deuses afirma que em uma região mais a oeste existe uma fortaleza feita de pedra-negra.

Ela afirma ser a única sobrevivente do grupo de exploradores que entrou na fortaleza e viu o grande rei-feiticeiro e seu vasto tesouro. Como prova de sua história, retornou com uma adaga feita de cabo de

ouro e cravejada de jóias que possuía uma estranha lâmina brilhante de Cristol. A moça e seu item foram apreendidos por guardas do Império.

Reínos dístantes

Um dos relatos mais assustadores foi de um homem muito ferido e encontrado já na base da montanha. Resgatado e identificado como um dos membros de uma expedição real do império Aktar, realizado há alguns anos. A expedição foi dada como desaparecida.

Em seu relato afirma ter conseguido passar pelos perigos das Muralhas e chegado ao outro lado onde teve contato com um povo estranho. Humanos que viviam em uma floresta vasta e onde parecia nunca parar de chover.

No tempo em que esteve lá, viu sábios tão poderosos quanto magos e dotados de grande juventude, andando seminus como mendigos. Reis governando cidades feitas de pedras milenares. Reinos repletos de diamantes e pedras preciosas incrustados nas densas florestas. Guerreiros poderosos cavalgando imensos cavalos selvagens tão grandes quanto uma casa e com patas grossas como troncos de árvores, o andar destas criaturas fazem o chão tremer e seu grito gelava o coração do mais destemido dos guerreiros.

Planalto Vermelho

Está é uma das regiões menos exploradas do império. O planalto corresponde a um terço da área denominada Deserto do Sul. Lugar pouco habitado e conhecido é visto por muitos como uma terra proibida e cheia de perigos.

Muitos afirmam ser lar de espécies não humanas e grandes cidadelas perdidas entre as dunas de areia. São as seguintes lendas:

Lar dos Ksaros

Muitos acreditam que o Planalto Vermelho seja o lar dos Ksaros, ou como são conhecidos os "homens-lagartos". Este povo não humano teria grandes criações de sáurios, que usariam como montaria. Vivem no meio do planalto como um povo nômade igual aos povos do deserto, os Digi.

Território dos Dzarens

Outros tantos acreditam que o Planalto Vermelho seja um domínio dos ardilosos Dzarens. Seres que construíram em grandes precipícios cidades nas bordas, servidas por lagos subterrâneos.

As cídadelas dos Reís Feítíceíros

Existem aqueles que ainda acreditam na existência de Reis Feiticeiros na região. Habitadas ou não estas cidadelas teriam guardadas em seu interior conhecimentos proibidos e grandes fortunas. Acredita-se que os sobreviventes do cataclisma que destruiu os Reis Feiticeiros ainda trabalhariam em experiências macabras com o objetivo de trazer seu antigo terror de volta.

Outros Povos

6 Outros Povos

Bestíais

Olhos atentos vigiam tudo, o silêncio entre os rochedos só é cortado pelos passos de meus inimigos. O cheiro deles é inconfundível e faz meus pêlos se ouriçarem. O coração bate mais forte e a adrenalina parece tomar meu corpo, a visão obscurece e uma fúria incontrolável queima minha alma.

Eles só percebem que estamos sobre eles quando já é tarde demais. Estes são Crinsons, os amaldiçoados seres que vivem para torturar e matar. Este grupo tem agido impunemente durante anos, atacando vilas bestiais em busca de escravos para as minas.

Eu mesmo durante três anos fui escravo, até que consegui milagrosamente fugir. Hoje vivo a caçá-los. Não posso negar que sinto prazer em dilacerar tais criaturas vis e é o que faço com muito orgulho.

Elas lutam com vigor e força, mas finalmente caem sem, contudo, levar cinco de meus irmãos de luta. O corte no braço ainda dói e minha companheira Uca-iur traz ervas para ajudar a fechar os ferimentos. Mais uma cicatriz para a coleção de tantas outras.

Os corpos dos Crinsom foram deixados no mesmo lugar como um alerta para os futuros caçadores que se aventurem por esta região. Mas sei que de nada adiantará: eles virão como sempre vieram, esta é uma guerra sem fim.

Enquanto penso, sou atraído para a fogueira que se ergue no centro da aldeia. Familiares dos mortos lançam nas chamas os pertences dos que se foram em batalha e gritam seus nomes, o mais alto que podem.

Olho para meu filho ainda jovem, aprendendo a andar, e uma força me toma novamente. Grito para as estrelas no céu e sei, mais uma vez, que este é o melhor jeito de honrá-los e o motivo certo pelo que lutar e morrer.

Introdução

"Olho de cima do monte e vejo uma terra bela e verde, maculada pela presença do homem. Falam de civilização e progresso, mas só vejo destruição e traição. Nunca pudemos ser realmente livres... dos malditos Crinsom, do império Aktar e de nossa consciência.

Felizes foram meus antepassados que caminhavam tomados pelo lado selvagem... pela liberdade."

Ocar-ur, líder da tribo Moçar

No passado foram simples humanos que, através da magia dos Reis Feiticeiros, foram transformados em seus guerreiros. Após anos de luta pela sobrevivência, conseguiram o respeito

dentro da sociedade Tessaldariana e passaram a ser vistos como irmãos, chegando a ocupar a província de Hermíria, outrora lugar dos traidores Treldorcais, que foram banidos e caçados.

Localização

Província Hermíria

Também é chamada de colônia tessaldariana. São ilhas que se localizam ao norte da península de Tessaldar, na entrada de sua baía. São considerados aliados e possuem senadores eleitos que representam os bestiais junto ao senado.

É o único reino de bestiais em todo o Império. Sua capital está na ilha central e se chama Chajura.

Geografia

A província de Hermiria é formada pelas ilhas que se localizam ao norte da península de Tessaldar, junto a entrada da Baía de Tessaldar. As ilhas possuem uma vasta vegetação tropical, com grandes paredões de rocha que criam uma defesa natural contra piratas e saqueadores.

Grande parte das ilhas é de terreno rochoso, sendo difícil tanto o cultivo quanto o armazenamento de água.

Clima

O clima na região é ameno, oscilando em torno de 25 graus. As chuvas são bem distribuídas ao longo do ano, sendo mais abundantes no período de inverno.

Fauna e Flora

A floresta tropical possui uma grande diversidade de árvores e vegetais. Contudo, sua fauna é composta basicamente de aves, dentre as quais a maioria vive da pesca oceânica.

História do reino

Os Reis Feiticeiros

"Seriam homens? Como simples homens, de carne e osso, poderiam ter tamanho poder?" assim pensavam seus soldados e todas as pessoas simples que os encontravam.

Como deuses, estes "reis" caminharam pela terra arregimentando fiéis e servos, e à medida que seu poder crescia, crescia sua ambição. Eram reis que buscavam ampliar seus domínios e conquistar todas as terras do mundo, conquistar a todos.

Mas, frente a este poder, existiam homens e criaturas de grande poder. O primeiro grande desafio enfrentado pelos exércitos dos Reis Feiticeiros foram os Tessaldarianos. Estes eram soldados de incrível poder, capazes de se transformar em criaturas medonhas, feras cujo simples rosnar causava terror no coração dos generais.

A selvageria e a força das tropas Tessaldarianas levou à derrota das forças invasoras em muitas batalhas travadas e despertou a atenção e o interesse dos Reis Feiticeiros.

"Poderíamos criar tais soldados?" pensaram os Reis Feiticeiros.

Dos escravos e de parte de suas tropas, experimentos insanos foram feitos até resultar nos bestiais. Seres criados para lutar e morrer, os mais baixos soldados do exército dos Reis Feiticeiros. Alimentados com restos e partes dos tessaldarianos mortos em combate, mais feras do que homens, foram libertados nos campos de batalha.

Apesar do sucesso, eram instáveis. Sua selvageria desencadeou lutas entre eles mesmos e chegaram até a atacar soldados do exército dos Reis Feiticeiros. Os soldados tessaldarianos tinham ordens de destruir

qualquer criatura bestial encontrada. Apesar disso, os soldados evitavam lutar com tais criaturas e, quando não ameaçados, deixavam-nas em paz.

Os tessaldarianos percebiam que os bestiais, quando livres e com o passar dos dias, tornavam-se menos selvagens, mas não menos ariscos. Chegavam até a abandonar os campos de batalha para fugir em busca da liberdade. Após anos de grandes batalhas e o grande cataclismo os bestiais se viram, pela primeira vez, livres.

Governo

O sistema de governo é diferente para as cidades e para as tribos. No total, o reino bestial conta com três cidades, sendo uma delas a capital Chajura, que são governadas por um representante da classe.

Regente das cidades

Cada cidade conta com um regente eleito por uma emergente aristocracia local de comerciantes. Os candidatos colocam seu nome em aprovação para o cargo de regente e o mais votado em uma escolha aberta é eleito, e ocupará esta função por um período de 10 anos.

Somente membros da aristocracia e dos militares de alto cargo têm poder de voto, ficando grande parte da população excluída da decisão. O regente, além de controlar a cidade, é responsável pela segurança de seus habitantes, tendo assim o controle das tropas de bestiais.

Chefe da tribo

Mais do que um simples cargo, é uma posição de respeito onde a escolha de seu ocupante é feita pelos anciões da tribo, baseando-se na capacidade pessoal e de liderança do candidato. Qualquer um pode ser escolhido como chefe, independentemente do sexo ou da idade, desde que se mostre capaz de liderar e manter unida a tribo.

Muitas vezes ocorrem substituições rápidas de chefe de tribo, de acordo com a necessidade do momento. Essas mudanças são encaradas com naturalidade entre aqueles que ocuparam o cargo de chefia, pois compreendem que as necessidades da tribo estão acima dos desejos e prioridades individuais.

Economia

A economia do reino bestial é baseada em dois aspectos bem diferentes, como se coexistissem dois mundos distintos em seu território. Nas cidades existe uma agricultura de subsistência, movimentada pelas grandes plantações de especiarias e das árvores encontradas nas florestas próximas. O controle é mantido por famílias aristocráticas que têm o direito cedido pelo governo, sob o pagamento de tributo de 20% sobre o lucro obtido na venda dos produtos.

Um mercado bastante lucrativo e que move uma grande quantidade de ouro e prata. Os produtos são vendidos, em sua grande maioria, para os Tessaldarianos, mas há uma crescente procura destas mercadorias por parte de povos de ilhas distantes, de humanos e raças desconhecidas do além mar.

Já nas tribos litorâneas o comércio de pescado com os Tessaldarianos tem crescido. Grandes quantidades dos mais diversos animais marinhos têm sido comercializados, em especial a lesma-marinha, considerada uma iguaria nas mesas Tessaldarianas.

Relações com os demais povos

O Império

É visto pelos bestiais com grande ódio pelos anos de violência promovida pelas tropas do império, assim como pelos anos de escravidão. Uma aliança jamais será feita entre estes povos, sendo que muitos deles buscam a destruição do império.

Porém, existem relatos de bestiais que conseguiram liberdade e prosperidade dentro do Império Aktar, ou de alguns que subiram dentro da hierarquia militar e ainda os que fazem sucesso nas arenas de gladiadores.

Os bestiais que moram na província de Hermíria vêem o Império Aktar com desconfiança, mas existem muitos vivendo bem no Império Aktar.

As Cídades-Estado Díctíneas

São os únicos humanos do Império que acolhem os bestiais como cidadãos e os protegem. Depois dos Tessaldarianos, é o povo com o qual os bestiais mais realizam comércio. São considerados um povo aliado.

As Cídades-Estado Bírsas

A antiga aliança com os birsos desapareceu desde que eles intensificaram suas pesquisas demonistas. Hoje são vistos com desconfiança. Bestiais não são permitidos na sociedade birsa: os que lá residem ou vivem escondidos, ou são escravos ou servos. Apesar disso, há relatos de que alguns, demonstrando tino comercial, se estabilizaram na sociedade birsa.

Crínsom

O ódio entre estas duas raças é imenso. Dificilmente alguém verá um Crinsom e um bestial aliados: sempre que se encontrarem somente um sairá vivo do confronto.

História Recente

Depois do Cataclismo e durante a segunda investida do ciclo arcondi, os bestiais voltaram a ser controlados pelos generais dos Reis Feiticeiros. Foram usados como soldados e rapidamente derrubaram o antigo Império híctio. Porém, os heróis humanos chamados de Palátinus, mais conhecidos como "paladinos", descobriram uma maneira de libertá-los do domínio mental. A força de coalizão conseguiu fazer frente ao ciclo arcondi e os derrotou, e a participação dos bestiais foi tão importante que, como recompensa, ganharam dos tessaldarianos a província de Hermíria.

O crescimento do reino bestial é visto como um grande sinal de prosperidade, mas em muitas tribos mais distantes da província de Hermiria a condição dos bestiais nada mudou. Muitos ainda são caçados e tantos outros ainda se encontram em cativeiro nas mãos dos Crinsom e do Império Aktar. Entre os aristocratas em Chajura existe a idéia de financiamento de guerrilhas que levem à libertação de bestiais aprisionados em todo o mundo.

Sociedade

A sociedade dos Bestiais ainda mantém grandes traços tribais: a união entre famílias é mantida por casamentos arranjados, reforçando laços de fidelidade. Divididas em pequenos clãs, cada tribo tem sempre o clã fundador e os demais clãs que surgiram a partir de membros do clã fundador ou de bestiais vindos e aceitos de outras tribos.

Costumes

Características exclusivas de sua espécie são bastante ressaltadas em costumes locais. Uma delas é a forma de cumprimento: não existe a troca de abraços ou apertos de mão, mas uma fungada no pescoço. É um ato considerado estranho para muitos daqueles que nunca o presenciaram, mas duas condições básicas são reforçadas neste cumprimento.

A primeira é que o olfato para esta raça é um dos seus principais sentidos, sendo capazes de guardar o cheiro de um amigo ou inimigo por toda a vida. Por isso nunca são surpreendidos por disfarces comuns, sendo necessário camuflar o cheiro ou não o possuir.

A segunda condição é que, no ato de estender o pescoço para ser cheirado, a confiança no companheiro é demonstrada, uma vez que é oferecida uma das áreas mais vulneráveis do corpo.

Maior Idade

A maior idade é um momento bastante específico do bestial. Quando jovem, apesar de possuir uma família e estar sob os cuidados de suas mães, passa a maior parte de seu tempo com os jovens de sua idade. Vivem em uma matilha, praticando atividades exclusivas da idade.

A prova de força é uma das atividades diárias de um jovem que se prepara para ocupar um lugar dentro da sociedade. É através destes exercícios que aprenderá a lutar, e ainda conquistar o respeito dos demais de sua idade.

Casamento

O casamento dentro da sociedade bestial é feita através de acordos entre as famílias. É baseado no reforço de laços de fidelidade ou acordos econômicos. Porém, ambos podem se separar quando quiserem e casar novamente, se assim desejarem.

Zargatí

Uma das armas mais comuns usadas por um bestial. A zargati é uma faca semicircular no formato de uma meia lua, usada para combates a curta distância, em especial em golpes durante o pulo.

Mais do que uma arma, é feita em uma cerimônia entre pai e filho, e depois passada como demonstração de aceitação do jovem por seu antecessor. A arma é composta por pedra ou por ossos, sendo importante frisar que, apesar de não ser resistente como uma arma de ferro, é tão cortante quanto ela, senão mais.

Colares de Ossos

Os bestiais ainda cultivam antigos hábitos de seus antepassados nômades, como o uso de colares feitos de ossos e conchas. Muitos dos ossos são "troféus" de caças ou combate, ostentados com muito orgulho e considerados também como amuletos da sorte.

Com a morte do bestial, seu colar é lançado dentro da fogueira cerimonial.

Fogueira Cerimonial

A morte é vista pelos bestiais como a passagem para outra vida em que ressurge como outro animal no mundo, mas para isso deve se desprender de tudo que ligava a vida anterior. É através da fogueira cerimonial que o corpo e os pertences do morto são destruídos e sua alma tem a possibilidade de seguir o seu rumo.

Classes sociais

Existem duas classes sociais bem distintas.

Os aristocratas comerciais.

Estes vivem nas cidades e mantém o controle das plantações e florestas de especiarias, empregando grande quantidade de mão-de-obra dentro das cidades, para atividades braçais.

Esta florescente aristocracia é originária de um segmento de comerciantes que prosperaram muito com a venda das especiarias para os Tessaldarianos e outros povos da região. Este enriquecimento repentino permitiu não somente agregar poder, mas adquirir títulos aristocráticos pela compra ou através de sua "concessão" pelos governantes Tessaldarianos.

O Povo

Representa a grande maioria que vive nas cidades e nas tribos. Desenvolvem atividades simples para sua própria subsistência ou prestando serviços à aristocracia.

Homens e Mulheres

Não existe qualquer distinção, seja através da profissão, do cargo ou da idade. Homens e mulheres possuem os mesmos direitos, podendo ocupar a mesma posição e receber a mesma quantia pelas tarefas desenvolvidas. Uma sociedade igualitária nunca antes vista nas terras do Império.

Miscigenação

Não se sabe ao certo o motivo, mas não existe miscigenação entre bestiais e Tessaldarianos. Com as demais raças, muito menos, sendo considerados pouco atraentes e até mesmo repugnantes.

Jogos & Festas

Festas Religiosas

O Culto à Lua tem se tornado cada vez mais frequente nas tribos, com um crescente número de fiéis.

Festas Cívis

A festa de Zaar, comemorada no início do outono, simboliza a liberdade conseguida pelos bestiais e a fundação do seu reino. Zaar, na história dos bestiais, foi um dos primeiros bestiais a se revoltar contra a escravidão. Apesar de ter morrido escravo, sua revolta levou a fomentar as primeiras rebeliões e fugas das minas de escravos.

Jogos

Os jogos de Inverno são realizados todos os anos: uma dupla de guerreiros luta contra outras duas duplas na arena. Cada integrante tem um dos braços imobilizado e uma corda presa à cintura, a qual o mantém preso à sua dupla.

Na arena feita em terra batida toda a população da vila, ou aldeia, se reúne para ver os embates entre o trio de duplas, que ocorre simultaneamente. Mais do que uma exibição de força, a disputa tem como objetivo fortalecer o trabalho em equipe e a estratégia. Vence a dupla que retirar as demais da arena ou imobilizar seus adversários.

Religião

A religião dos bestiais tem passado por grandes modificações. Inicialmente este povo acreditava no grande caminho da vida, uma filosofia que pregava que todas as criaturas vivas estão interligadas e que têm um papel, um destino neste mundo. Ao morrer, o espírito não desaparece: ele retorna na forma de outro animal, até completar seu ciclo de existência e retornar novamente como um bestial. Uma filosofia passada de pai para filho durante muitas gerações, mas há alguns anos uma nova religião vem crescendo entre as tribos, principalmente entre os mais jovens: o Culto da Lua.

Trazida por Sacerdotes e comerciantes Tessaldarianos, vem ganhando espaço rapidamente nas tribos. Apesar de ser tão bem aceita pela população, somente sacerdotes tessaldarianos podem praticar as liturgias.

Os templos da Lua têm sido erguidos nas tribos a cada ano, apesar de não se compararem aos grandes templos tessaldarianos erguidos nas outras províncias.

Língua

Os bestiais de Hermíria falam a língua dos tessaldarianos. Como muitos são refugiados e antigos escravos, falam também a língua do seu antigo captor. Um número ínfimo, geralmente os mais velhos, ainda fala a língua original, dos tempos nos quais ainda eram humanos, antes de serem transformados pelos Reis Feiticeiros em bestiais.

Não existe uma língua específica, falada exclusivamente pelos bestiais.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Os bestiais contam com somente três cidades, as demais aldeias são simples e quase bárbaras, feitas de madeira, barro e pedras. As cidades existentes eram antigos domínios Tessaldarianos Treldorcais e que foram entregues aos bestiais pelos serviços prestados no passado.

Chajura

Capital do reino dos bestiais. É a cidade mais importante e a sede do poder político, sendo um grande ponto de atração para os jovens bestiais que procuram melhores condições de vida.

Um dos principais focos de atração é a crescente esquadra de guerra para combater a pirataria, que vem aumentando nos mares próximos.

Tarruna

A cidade dos odores e dos sabores. O cheiro das especiarias vendidas em suas praças e no cais é sentido a quilômetros. Possui um dos portos mais movimentados do reino e uma das plantações mais vastas e produtivas.

Balmaría

Balmaria é uma cidade que seria o misto das outras duas. Uma crescente aristocracia tem ampliado sua rede de poder na região, arregimentando tribos para as coletas de especiarias e para o trabalho nas minas de pedra de Toorinia.

Personagens locais

Alguns personagens importantes na política e vida local das três principais cidades bestiais.

Chaalvam

Líder local da cidade de Tarruna. Ambicioso, busca ampliar sua influência entre as demais aldeias e menores cidades locais, tornando sua cidade a mais poderosa do reino. A ambição, aliada à falta de escrúpulos para alcançar seus objetivos, tornou-o uma das figuras mais perigosas e não poupa esforços para retirar seus adversários de seu caminho.

Muitos afirmam, apesar de nada ser ainda comprovado, que Chaalvam é também dono das grandes casas de especiarias que compram as ervas produzidas nas pequenas aldeias e cidades à volta de Tarruna, a preços baixos. As casas de especiarias comercializam as ervas para os Tessaldarianos e impõem os preços que desejam aos pobres produtores.

Narraní

Uma das mais respeitadas líderes locais na região de influência da cidade de Tarruna. A vida em muitas comunidades mais distantes é difícil, onde a luta pela sobrevivência é ainda mais árdua do que nas cidades, que são mais bem assistidas pelos poderosos.

Narrani tornou-se líder local após a morte de seu pai. Zhirar foi um grande defensor da autonomia das aldeias sob o controle das grandes cidades e da influência nefasta dos compradores de especiarias. Muitos afirmam que a sua morte foi encomendada pelos grandes donos das Casas de Especiarias.

Narrani assumiu a causa do seu pai após sua morte e tornou-se rapidamente uma das figuras mais importantes da região. Tem defendido a liberdade das aldeias e dos preços das especiarias, opondo-se ao controle de Chaalvam.

Gornir

Um dos mais poderosos donos da Casa de Especiarias. Temido pelos seus hábitos selvagens de atacar e mutilar seus opositores, é também conhecido por sua covardia, vivendo cercado de guardas e capangas para os atos mais vis.

Gornir parece temer somente Chaalvam, apesar de ser frequentemente visto na sua corte a bajulá-lo.

Baalbar

Nascido entre fazendeiros humildes, rapidamente ascendeu ao poder quando serviu de atravessador entre os fazendeiros locais de especiarias e os Tessaldarianos. Depois de dez anos, fundou o que seria a mais importante e poderosa Casa de Especiarias da cidade de Balmaria.

Seu poder vem crescendo rapidamente e o controle das minas na região de Toorinia ampliou sua influência, o que tem causado incômodo a Gornir: antes da criação da Casa de Especiarias de Baalbar, a venda de especiarias para os Tessaldarianos era quase exclusividade sua. Uma ou outra Casa de Especiarias controlava uma pequena produção ou rota, nada que viesse a causar grande concorrência. Com a criação da Casa de Baalbar, todos os fazendeiros locais passaram a vender seus produtos por um preço melhor a Baalbar e fugir do domínio de seus capangas.

Argam

Líder da mais importante cidade bestial, a cidade de Chajura. Argam é um dos grandes lideres dos bestiais, assim como seu pai e seu avô foram no passado. Não existe aquele que possa negar os serviços e a dedicação, ao reino e ao povo, prestados pela família de Argam, assim como não podem sequer imaginar outro bestial no comando. Infelizmente o líder não foi capaz de deixar descendentes e a idade tem pesado cada vez mais sob seus ombros.

Seu melhor amigo e confidente, Caêm, viria a ser o mais indicado, mas também é velho demais. A cadeira de líder de Chajura permanece uma incógnita, apesar de vários membros da aristocracia local afirmarem o desejo pela vaga.

Caêm

Um bestial já velho e cheio de manias, com uma grande cicatriz nas costas e a falta da mão esquerda não o impediu de se tornar uma das mais influentes e poderosas figuras do reino. Senhor de uma língua afiada, comanda uma das maiores esquadras e seus marinheiros o respeitam e temem a sua ira mais do que a espada dos inimigos.

Responsável pela segurança da região e da cidade de Chajura, desempenha seu papel com grande competência e não admite qualquer intervenção em suas decisões. Os Tessaldarianos se acostumaram com a brutalidade e com a perspicácia deste capitão, sendo muitos os comandantes tessaldarianos que afirmam respeitar Caêm e desejar tê-lo a seu lado em uma batalha.

Rumores e Intrigas

A fúria de Crezir

Há relatos de comunidades mais distantes, localizadas no extremo norte, que têm sido misteriosamente arrebatadas por uma doença desconhecida. Aqueles que foram capazes de fugir das aldeias afetadas dizem que todos aqueles que são mordidos, ou feridos pela garra daqueles que têm a doença, apresentam os primeiros sinais de loucura pouco depois, até transformarem-se em feras violentas.

Os bestiais afetados pela doença apresentam, inicialmente, um comportamento melancólico que dura alguns dias, preferindo manterem-se quietos e em locais com pouca luminosidade. Logo em seguida começam a ocorrer alterações mais graves de comportamento, com uma atividade inquieta. Alguns locais passam a ser coçados, até que se transformam em feridas dolorosas.

Por fim, o bestial assume uma conduta selvagem, atacando todos os que se encontram em seu caminho e salivando bastante. A doença, até o momento, é considerada incurável.

As arenas da Morte

Se a escravidão é considerada um ato hediondo, escravizar a própria espécie é ainda mais repugnante. Entre os vários membros das comunidades, ouvem-se boatos sobre o desaparecimento ou abandono de alguns jovens guerreiros aliciados por outros bestiais para participar dos jogos nas Arenas da Morte.

Dizem os boatos que grandes somas de dinheiros são gastos em apostas nas competições de vida e morte que ocorrem nas arenas, e que as lutas mais caras e esperadas são as feitas por bestiais e entre bestiais e Crinsom.

Verdade ou não, as lutas são proibidas em todo o reino e muitos bestiais são estimulados a delatar possíveis locais.

Guerra das Especiarias

Não é de hoje que se ouvem rumores de um conflito entre as duas principais Casas de Especiarias, a Casa de Gornir e a Casa de Baalbar, pelo controle das rotas de especiarias. Uma disputa que vem ocorrendo de forma velada, na forma de pequenos confrontos entre mercadores e saques a navios.

Nas ruas ouvem-se cada vez mais os rumores de um futuro conflito e as casas vêm recrutando novos guardas e guerreiros, o que só vem a colaborar com os boatos.

Crinsom

A cidade de Eridru é encoberta por uma névoa espessa, como sempre ocorrem todas as madrugadas. As ruas estão silenciosas e vazias, mesmo os animais como cães e gatos estão escondidos, somente duas furtivas figuras se deslocam pelas sombras com muito cuidado.

Um beco sujo e isolado na região leste da cidade é o seu destino. Ao final dela se encontra uma porta, uma simples porta, mas para aqueles que lutam pela libertação é a porta para o futuro.

Já quase um mês os líderes da futura rebelião têm se encontrado secretamente e planejado suas ações. Armas têm sido estocadas e homens treinados e preparados. Esta será de longe a maior revolta e quem sabe a conquista da liberdade da cidade.

Entre as figuras furtivas está Rajim, um jovem de vinte e um anos que viu seu pai ser morto pelas lanças do império, assim como seu irmão, há duas rebeliões atrás e seu primo na última. Em sua testa escorre um suor frio, seu nervosismo é visível, ele segura o amuleto em seu peito e ora.

Está será a primeira vez que virá até a sede secreta da rebelião em uma última reunião com os líderes de cada grupo de revoltosos. Já faz mais de três meses que tem mantido contato constante com os rebeldes e reafirmando o desejo de luta de sua família pela liberdade. Sob sua responsabilidade estão vinte homens dispostos a morrer pela causa.

Eles cruzam o beco e chegam até a porta. Três batidas ritmadas e o passar de uma moeda de baixo da porta é o sinal. São recebidos por dois homens que mais parecem orcos de tão feios e sujos, e são levados pela casa vazia até um cômodo final. Um quarto onde existem algumas caixas.

Um dos homens que os recepciona coloca a mão em um buraco na parede e um pequeno alçapão se abre. Descendo pelas escadas chegam a um grande salão rústico, cavado no solo e escorado por grandes estacas improvisadas.

O ar denso e as lamparinas mal iluminam o local, mas pode-se ver que o lugar está cheio e deve haver pelo menos cento e cinquenta homens amontoados ouvindo o líder Abbul Handar discursar sobre liberdade. Um discurso que Rajim tantas vezes ouviu de seu pai, tantas vezes ouviu de seu irmão e primo. Rajim toca seu peito, segura o amuleto e ora.

Um grande tremor logo se faz ouvir do lado de fora e logo o silêncio fica completo. Os segundos parecem horas até que alguém resolve abrir a porta do alçapão. A escuridão só é rompida pela luz das estrelas.

Uma mão aparece na escuridão e retira o homem que abriu o alçapão com rapidez do subsolo e o faz sumir da vista de todos. Os corações batem juntos e os olhos estão fixos na entrada. Rajim toca novamente no amuleto e ora, decide então subir as escadas.

Todos podem ver sua figura em pé do lado de fora. Ele assim permanece por alguns minutos e ergue o braço. Um saco de moedas é depositado em sua mão e ele aponta para baixo com a outra mão.

"Como prometido meu Senhor, aqui estão o bando de ratos de sua bela cidade." – diz Rajim.

"Assim como prometido será feito, seu pagamento e sua família a salvo." – Diz Ar-Torm, comandante anão das tropas do império.

Com um sorriso nos lábios olha para o fundo e pode ver os olhos dos rebeldes, vidrados em sua pessoa.

Dois dias depois chegaram notícias de uma grande revolta em Eridru, sendo necessário a presença de Assur e suas tropas para controlar a rebelião. As notícias que chegavam era de que seu comandante crinsom que passara a noite esfolando e enterrando vivos os rebeldes.

Introdução

"Vagamos pelas montanhas e desertos, enfrentamos fogo, gelo e o aço. Nossos inimigos caíram como trigo diante de nosso machado, suas mulheres eram nossas concubinas, seus filhos nossos escravos. Nosso nome era sussurrado cheio de medo e terror. Somos o flagelo dos deuses, os filhos de Tanis, somos o poder."

Ur-tais, líder da cidade de Marbar

Localização

A localização das cidades dos Crinsom é guardada a sete chaves, sendo conhecido somente pelos mesmos e por alguns altos funcionários do império Aktar e pelo próprio imperador. A sua principal e mais importante cidade é Vaaloer é a capital política e também o centro religioso.

A cidade conta com duas estruturas distintas, uma parte externa feita em pedra e localizada em um vale que sai de dentro das grandes montanhas que formam o Muro, uma barreira natural que divide o continente em duas partes. Vaaloer está localizada ao sul do Muro, fazendo fronteira com a Tundra, o deserto do sul e as estepes Vítreas.

A segunda parte da cidade está alojada no interior das montanhas que integram o Muro.

Geografia

A geografia marcante do Muro é de uma região árida próximo ao Deserto do Sul e árvores de pequeno porte nas montanhas do grande Muro. Os rios que nascem nos topos das montanhas formam os rios locais e alimentam o lago Mearc, o maior lago da região e o mais importante.

Vale dos Reis: nome dado ao grande vale que se estende por cinco quilômetros além do Muro, contornando ao sul o grande Lago Mearc. Este vale com mais de quinhentos metros de altura é um local que não somente garante a proteção contra as condições climáticas severas, assim como proteção contra ataques de outros povos.

Lago Mearc: um dos lagos mais importantes da região. Este é responsável pela existência do oásis de Isme, muito usado por viajantes locais e aventureiros que desejam atravessar o grande Muro, assim como aqueles que desejam se aventurar nas terras amaldiçoadas das Estepes Vítreas.

Estepes Vítreas: uma região considerada por muitos como amaldiçoada. As antigas histórias de criaturas sedentas de sangue se encontram ainda muito presente na memória da população, fazendo com que a região seja evitada pelos mais cautelosos.

Os cristais locais criam uma dificuldade natural para deslocamento na região, sendo necessário ter um guia experiente e louco o suficiente para guiar um aventureiro pela região.

Deserto do Sul: a primeira linha de defesa da cidade de Vaaloer. Uma região inóspita e de difícil acesso que requer planejamento a fim de não perecer em suas areias enquanto viaja, devido à falta de água. O último ponto civilizado para compra de suprimentos e água é a Fortaleza de Tanis.

Clima

O clima da região de maneira geral é seco e árido, mas graças a magia magmática os Crinsom conseguiram controlar a temperatura da região de forma a tornar o clima ameno e agradável.

Próximo a Tundra o clima é frio e nem mesmo com a magia magmática os Crinsom têm conseguido amenizar os rigores das baixas temperaturas dessa região.

Junto as Estepes Vítreas o clima varia muito rápido, com chuvas fortes e longos períodos de seca. Nessa região a magia magmática não tem conseguido nenhum resultado.

Fauna e Flora

A região é repleta de aves de rapina como águias e falcões além de pequenos roedores.

Algumas pequenas flores e ervas são encontradas e usadas como chá pelos Crinsom.

História do reino

O começo

A história deste povo começa ainda no primeiro ciclo, com a fundação da cidade de Aloer. Fundada pelo clã Rurbom, esta cresceu e prosperou rapidamente se tornando uma das cidades mais ricas do antigo reino anão de Larcor.

A prosperidade dos anos dourados foi demonstrada pela ostentação das grandes Torres Douradas erguidas pelos regentes Rurbom em sua cidade natal, assim como por ricos comerciantes anões que prosperaram neste período.

Mas foi durante a regência de Grondar III que a grande mudança ocorreu. Embaixadores elfos vindos do reino de Lar vinham em busca de amizade, de aliança e de conhecimento.

Estes traziam consigo o poder da magia e as maravilhas que poderiam proporcionar ao reino de Larcor. Todos os clãs enviaram "embaixadores" e buscaram o conhecimento arcano. Dentre os clãs, somente o Rurbom foi o mais capaz, criando magos e feiticeiros poderosos até mesmo para padrões élficos.

A queda

A inveja dos demais clãs corroeu os laços de amizade e pouco a pouco os Rurbons foram sendo retirados das assembléias e a cada regente se tornavam mais desprestigiados. Estava claro a todos, os Rurbons eram poderosos demais, fortes demais e deveriam ser deixados de lado.

Mas mesmo maravilhados pelo poder da magia, os líderes do clã Rurbom não se deixaram cegar pelo poder. Estava claro que servos de Seret Analiom tinham intenções ocultas, intenções malignas. Em sua fala mansa e maneira cortês o que viam era uma serpente.

Durante a regência de Urbaim IV, o feiticeiro, tropas "leais" ao clã Turbom e Vurbom negam-se a marchar contra os invasores do Leste, apesar de tudo o exército do clã Rurbom massacra os invasores e mantém as fronteiras do Leste.

O desgaste político cria uma inimizade entre os líderes Rurbom em especial Tator V, que propõem o golpe como forma de deter a decadência do império Larcor. As idéias da élfica Áriem, dividiram o povo e enfraqueceram a unidade política, mesmo Seret Analiom é visto como uma cobra, com intenções desconhecidas.

A tentativa de golpe arquitetada acaba em tragédia, com a morte das filhas e do regente Grondar VI, enquanto visitavam a cidade de Tellcar. Apesar de todo o cuidado tomado para encobrir as pistas, o clã Turbom descobre "misteriosamente" a ligação entre o "acidente" e o clã Rurbom.

Uma grande mobilização de tropas ocorre em poucos dias e os líderes são presos e os demais membros que participaram do atentado são mortos.

Isolados, os Rurbom são impossibilitados de exercer seu tempo de regência em Larcor e por várias décadas seu clã fica em um limbo político, sendo seu período de regência dividido entre os dois clãs.

Os membros mais influentes do clã começam a arquitetar a libertação de seus líderes da prisão de Edur, quando a notícia de um sacerdote de Blator chega a cidade. A descoberta de um grande santuário de Blator e das escrituras sagradas une novamente os clãs. Muitas das diferenças são colocadas de lado.

A Revolta Civil

Quando se inicia novamente o período de regência do clã Rurbom e o clã Turbom indica como regente Ergam V, os líderes da nova revolta iniciam um movimento de libertação de seus líderes encarcerados na prisão de Edur. Ajudados por elfos leais a Seret Analiom, os ataques às tropas dos demais clãs são feitas com sucesso.

Tão rapidamente começa a guerra civil, várias das cidades anãs pertencentes aos outros clãs caem sob o domínio do clã Rurbom.

A aliança entre os clãs Turbom e Vurbom não faz frente ao poder do Clã Rurbom. Apesar da ajuda de elfos, servos de Seret Analiom, são os soldados feitos de pedra e argila que garantem o poder e o domínio das cidades conquistadas.

Atos de crueldade contra os vencidos mancham a honra dos Rurbons. Sob os pés de seu exército de pedra e argila, corpos sem vida de antigos compatriotas.

O Novo Império

Um novo império é erguido. A antiga capital Edur, agora jaz em cinzas e escombros e seus antigos habitantes são levados como escravos para a nova capital Aloer.

Fica incontestável o domínio do clã Rurbom. Todas as cidades dos antigos clãs são obrigadas a pagar altos tributos e impedidas de exercer atividades políticas ou formar exércitos.

Os exércitos de argila e pedra avançam sob os povos livres. Humanos e pequeninos são feitos como escravos e obrigados a pagar grandes tributos aos seus novos senhores.

Uma era dourada começa para o Clã Rurbom e grandes torres de ouro são erguidas com saques e tributos de outras nações.

Embaixadores élficos a mando de Seret Analiom buscam ajuda para planejar um golpe de estado em Lar. A promessa de ouro e poder não seduz Crionor I e inicia-se um período de conversações entre eles.

Tudo muda com a morte de Seret Analiom, apesar da influência dos membros do Conselho das Sombras ainda se fazer presente entre os membros do Clã Rurbons, estes somente conseguem uma pequena aliança em caso de fuga de Lar.

A Segunda Queda

Poucos sabem dos eventos que antecederam a grande revolta civil arquitetada pelos líderes rebeldes do clã Rurbom. No grande salão na cidade de Aloer, à noite, enquanto conversavam próximos a grande lareira central, um som baixo veio aos seus ouvidos.

A voz era semelhante à de uma doce e jovem mulher, melodiosa e suave. O som rapidamente preencheu todo o salão e alertava os anões para os desejos sombrios de seus aliados élficos. Avisava que não deveriam contar com estes traiçoeiros aliados e que esta poderia ajudá-los, concedendo poder e em troca queria somente o amor destes, como um filho ama uma mãe querida.

Quando indagaram a quem falavam, uma imagem feita de fogo e brasa surgiu de dentro da lareira. Mesmo o mais rápido dos guerreiros anões não foi páreo para o ataque da criatura. De seus lábios flamejantes veio um som que rapidamente ecoou pelo salão.

"Eu sou Tanis... sua mãe... sua senhora... sou sua deusa. Em troca do poder que concedo, peço nada mais que me amem como um filho ama sua mãe."

Anos após aquela noite, os presentes ainda vivos têm a lembrança nítida dos acontecimentos e o acordo feito entre eles. Grandes santuários foram erguidos nas cidades conquistadas assim como cultos obrigatórios instituídos entre a população local.

Décadas mais tarde, no campo de Hongor, os generais do clã Rurbom amaldiçoariam seus líderes, quando seus exércitos de pedra se desfaziam quando golpeados pelos machados dos anões vindos de Blur. Mesmo os mensageiros mais velozes dos Rurbons não seriam capazes de chegar a tempo para informar e permitir a formação de uma defesa eficaz contra as forças vindas de Blur.

Revoltas em todas as cidades impediam o exército de se organizar e a capital estava indefesa perante a ameaça estrangeira.

Quando as tropas compostas de anões vindos de Blur e aliados humanos e pequeninos chegaram às muralhas da capital, os soldados da muralha se assustaram perante estes milhares. O cerco foi brutal e atos de bravura e sacrifício dos heróis Rurbons não impediu a queda da cidade.

Tomados pela sede de sangue, Rurbons indefesos foram mortos covardemente e outros tantos foram aprisionados. Em um ato de barbarismo, esposas e filhas foram levadas escravas pelos demais clãs e os homens açoitados e marcados a ferro e os antigos santuários erguidos a Tanis foram destruídos.

Muitos dos líderes foram mortos e os demais exilados com o estigma da vergonha.

A Grande Marcha

Exilados os homens do Clã Rurbom iniciaram sua grande marcha para o Oeste. Centenas partiram portando suas armas e sua ferrenha força de vontade.

Atraídos para o oeste, os exilados caminharam enfrentado o calor do sol, as chuvas e os ventos das montanhas. Atraídos até a grande montanha conhecida como Varnar, o som há muito tempo ouvido por seus líderes agora mortos, voltou a encantar os exilados.

Levados até o salão no interior da montanha, um grande rio de lava cortava logo a frente. O som doce e suave atraiu centenas dos anões que preencheram seu interior. Uma figura feita de lava se ergueu para assombro dos presentes, que caíram de joelhos perante a manifestação de sua deusa Tanis.

Ela falou a eles: "Não fiquem amargurados, isto foi nada mais que uma prova de amor dado por sua mãe. Antes de iniciarmos um novo mundo temos que separar os fracos dos fortes, os infiéis dos fiéis."

E por longos anos permaneceram no útero de sua mãe, aprendendo os segredos mortais do controle da lava e da terra.

O Cataclismo

Um dia, não se sabe ao certo o qual. Já havia se passado longos meses ou anos dentro da caverna aprimorando o poder dado pela deusa Tanis, quando um grande tremor sacudiu tudo. Ondas de terra e rocha semelhantes a um mar bravio pareciam querer engolir o mundo e grandes planícies foram tragadas pelo mar. Montanhas se ergueram e o mundo foi mudado para sempre.

A promessa

Quando o mundo se refez e os antigos Rurbons saíram de novo a superfície, o mundo havia mudado. Já havia se passado várias décadas e um novo horizonte se fazia a frente. Contudo para os exilados ainda ficava um grande dilema.

Quando iniciaram a grande jornada eram mais dos que umas cinco centenas de anões, e agora estava próxima a extinção sendo não mais do que uma centena.

A primeira providência feita foi a construção da cidade de Vaaloer, que inicialmente era nada mais que somente algumas pequenas galerias para abrigar a população local. Apesar de algum conforto a necessidade de uma anã se fazia cada vez mais presente. A cada década seu número decrescia e muitos consideravam o fim de seu povo.

Os sacerdotes de Tanis seguindo as previsões dadas pela deusa, ordenaram aos exilados restantes que seguissem sempre para o oeste em busca de uma cidade iluminada pelo poder de feras que andam como homens.

Assim seguiram pelos anos e a cada cidade conquistada era enviado o mesmo desafio e quando não cumprido todos os habitantes eram massacrados.

Obstáculo algum se fez presente ao poder dos exilados, fosse este natural ou não. Quando chegou aos portões de uma fortaleza local o líder Belgar dos anões fez soar sua grande trombeta e os portões tombaram, o líder local rendeu-se e foi degolado e uma mensagem foi enviada o senhor deste povo.

"Aquele que comanda o exército de feras humanas, que venha até mim ou marcharei sob seu povo".

Um embaixador vem trazendo um pequeno exército de transmutados e fala em nome do rei.

"Para aquele que me desafia que venha até a cidade de Aktar para ver meu poder."

A chegada de Belgar e seu leal soldado Tolgar causou grande temor, mas as tropas de transmutados de longe acompanhavam toda a movimentação. Belgar foi claro em suas ordens, caso o rei não conseguisse responder o desafio todos deveriam ser massacrados.

A onipotência das estruturas do palácio e a beleza de seu interior trouxeram antigas lembranças de suas cidades e de seu antigo poder.

Foram recebidos no salão real e tão rápido foram apresentados, Belgar tomou a palavra e fez o desafio.

"Uma mulher perfeita dever ser entregue como sendo uma de nós, sem ter nascido como nós."

Senaquerib ouviu com cuidado o desafio. Alertado pelo deus Aktur da vinda de tais seres, Senaquerib falou que saberia como resolver o desafio, contudo pedindo dois dias para responder.

Os "convidados" foram alojados e alimentados, desfrutando da hospitalidade real e ao final da segunda noite uma anã Rurbom foi trazida e entregue ao líder Belgar. O desafio foi respondido e Belgar jurou amizade e fidelidade ao rei Senaquerib. Foi então assinado o Grande Pacto entre as duas nações.

Os Rurbons se comprometiam a servir o império de Aktar com a magia de Tanis e o império Aktar de fornecer mulheres Rurbons a cada festival de Tanis.

Governo

O sistema de governo é teocrático, em que um conselho de sacerdotes de Tanis comanda todos os aspectos da sociedade Crinsom, sendo líderes espirituais, políticos e militares desta sociedade.

O Sagrado Conselho de Tanís

Este é formado pelos mais respeitados e poderosos membros da ordem de Tanis, ocupando as cadeiras conhecida como "A cadeira dos Notáveis". Seu cargo é vitalício sendo que deve antecipadamente deixar em testamento o nome de seu sucessor.

O Sagrado Conselho de Tanis é formado por 10 notáveis sumo-sacerdotes da ordem de Tanis. Estes foram escolhidos pelos seus predecessores pela sua capacidade de liderança, visão e poder.

O Sagrado Conselho de Tanis é presidido por um sumo-sacerdote.

Sumo-Sacerdote

É escolhido dentre os sacerdotes do Sagrado Conselho de Tanis, numa votação direta feita entre todos os sacerdotes de origem nobre, conhecidos como Elite Sacerdotal. O eleito deve ter a unanimidade dos votos e a eleição deve ser repetida até que saia um eleito.

O sumo-sacerdote convoca a reunião do sagrado Conselho, preside as reuniões e determina a pauta das discussões; em caso de empate seu voto é decisivo e determinante.

Elite-Sacerdotal

São todos os sacerdotes de origem nobre e que tem acesso a magia magmática.

General

A escolha do general que comandará a cidade é feita pelo voto dos sacerdotes do Sagrado Conselho de Tanis. Estes são escolhidos entre as famílias mais poderosas da cidade, entre os ocupantes das cadeiras de Lordes das Pedras.

Algo que muitas vezes não é uma "vontade" da deusa, mas sim um desejo dos sacerdotes de Tanis, seja por causa dos grandes dotes dados aos santuários, seja pelo suborno direto ou ameaça a estes.

São os líderes do exército, comandam as tropas e obedecem diretamente ao sumo-sacerdote.

Lorde das Pedras

São os conselheiros da cidade, comandantes de legiões Crinsom vitoriosos em batalhas e exaltados por seu povo. Estes são apoiados pelas famílias ricas que pagam parte dos gastos com as legiões e em troca aumentam seu poder político e parte dos saques as cidades dominadas e conquistadas.

Cada cidade conta com número de lordes proporcional a 2% de sua população.

Sacerdote de Tanis

Entre as dezenas de santuários que se espalham pelas cidades do império Aktar e nas cidades Crinsom, estes são os guardiões da fé e principais membros encarregados das liturgias a deusa e dos segredos mágicos oferecidos por ela.

São também encarregados de passar estes conhecimentos, as magias mais básicas, aos jovens membros da sociedade Crinsom após o ritual de iniciação. Onde estes dão aulas particulares aos jovens aprendizes por "doações" dadas aos seus santuários.

Chisva – Disciplinador

Um dos cargos mais altos dado a um cidadão de qualquer família, onde este passa a ocupar cargo semelhante a juiz, júri e executor baseado nas leis e costumes da sociedade. Estes também são contratados por famílias para treinarem seus filhos para se tornarem futuros cidadãos e guerreiros.

As grandes Casas de Cidadãos mais famosas têm em seu quadro de funcionários os mais ilustres e conceituados disciplinadores. Para ingressar nesta profissão, o Crinsom deve ter uma vida regrada e não ter cometido nenhuma afronta a deusa Tanis e aos costumes.

Após passar dois anos aprendendo a arte do manuseio do chicote e o domínio das leis da cidade é escolhido por um disciplinador mais antigo que o supervisionará durante cinco anos. Tendo só então o direito a possuir uma marca e o direito de trabalho como disciplinador.

Raalcar – Treinador

Nem todos aqueles que ingressam na Casa de Cidadão consegue se tornar um disciplinador. Na verdade, a grande maioria acaba por ocupar cargos menores como treinador. Estes não têm o direito de usar o chicote, mas sim um porrete ou varas finas para administrar punições aos alunos que não se esforçam ou para simplesmente "melhorar" o caráter do aluno.

Alguns treinadores podem alcançar prestigio e poder maior que um disciplinador apesar do cargo considerado inferior, isso porque estes chegam a ocupar parte do treinamento do jovem Crinsom durante a arte do manuseio das armas.

Economia

A economia Crinsom é baseada em um sistema monetário de equivalência em ouro. Estas moedas feitas em bronze e gravadas na Casa das Moedas têm seu valor equivalente em ouro armazenado nos grandes cofres da mesma.

A Casa das Moedas é a casa mais importante e controlada pelo Mestre Artesão das Moedas subordinado ao general da cidade. Assim como em outras atividades econômicas, cada profissional está associado a uma casa, exemplo, o artesão está ligado a Casa dos Comerciantes, o ferreiro a Casa das Forjas, o joalheiro a Casa dos Tesouros, Casa de Gladiadores, etc. Cada uma terá o seu Mestre, este é mais do que um simples administrador, um burocrata é também o mestre na arte de sua casa, o melhor em sua função.

A agricultura é subdimensionada para as necessidades da população e feita pelos escravos de outras raças trazidas para a região. Grande parte dos alimentos consumidos é importada de outras regiões e estocada nos celeiros controlados pelo governo.

Relações com os demais povos

O Império

A relação com o império tem sido a mais cordial possível, apesar de não haver uma confiança mútua, existe a necessidade de honrar o grande pacto feito no passado. O poder e a influência desta sociedade é vista com respeito e com inveja pelos líderes Crinsom, desejosos de ocupar este espaço político na região.

As Cídades-Estado Dictíneas

A sua índole rebelde e as vitórias conseguidas nas batalhas passadas levaram os dictíneos a uma condição de respeito entre os Crinsom, um respeito que aumenta ainda mais a sede de sangue e vitória deste povo cansado de massacrar vermes imprestáveis. A luta contra um dicitíneo pode ser uma grande oportunidade de um Crinsom buscar a glória em vida.

As Cídades-Estado Bírsas

Este povo é visto como fraco e supersticioso, apesar das importantes guildas de comércio e de um passado comercial que lembra seus antepassados, um Crinsom se revolta com esta sociedade decadente que vive sob as botas de um império estrangeiro.

Os povos do deserto

Os Crinsom têm um ódio especial para com os povos do deserto que consideram como preguiçosos e traiçoeiros. Nas patrulhas sob seu comando é comum a prática de massacre de caravanas do povo do deserto como diversão ou treinamento das tropas.

História Recente

Após a assinatura do Grande Pacto, os Rurbons assumiram o nome de Crinsom e a eles foram cedidas as terras mais a Leste, próximos ao Grande Muro como haviam pedido. Muitos destes migraram para estas terras e estabeleceram as fundações conhecida como Vaaloer.

Aqueles que ficaram receberam a difícil tarefa de difundir o culto a Tanis, ajudando a erguer grandes santuários a deusa e a servir o exército do Império Aktar, assim como de usar a magia para auxilio nos cultivos de áreas antes improdutivas.

Os anos para os Crinsom foram prósperos, onde a cidade Vaaloer cresceu. Graças ao pacto com o império Aktar, sua raça já não se encontra mais próxima da extinção e seu número cresce a cada dia.

Mas nem tudo são bênçãos de Tanis. Muitas cidades controladas por administradores Crinsom têm se rebelado contra sua administração, considerada por muitos como cruel e sanguinária. Apesar de todas

as revoltas, estas cidades ainda se encontram sob o controle do império, principalmente a cidade de Eridu, contida através das forças do rei Assur.

Algumas cidades Crinsom foram fundadas ao longo dos anos, mas sua pequena população local passa despercebida em meio à paisagem grandiosa e desértica da Grande Muralha.

Vaaloer se tornou mais do que uma simples capital ou primeira cidade criada pelos Crinsom. Tornou-se um centro de peregrinações, onde duas vezes ao ano, todo Crinsom deve se "purificar" no Salão de Tanis.

O Povo Crínsom

Os Crinsons formam um povo desconfiado em relação aos demais povos, vivendo em suas cidades e saindo somente para prestar seu juramento de fidelidade ao trono do império Aktar. Contudo isso não é uma regra geral, quando cada vez mais membros da sua sociedade vêm buscando novos caminhos para suas vidas.

Socíedade

A sociedade Crinsom é baseada em uma hierarquia rígida e inflexível. Onde a autoridade máxima é o regente da cidade e logo depois o senhor da família, podendo ser um pai ou o tio. Uma sociedade patriarcal e baseada na educação militar onde se busca a perfeição física e mental para um guerreiro completo.

Desde jovens são criados para serem soldados e a lutarem nas mais rígidas condições, porque para um Crinsom a rendição não é algo aceitável.

Quando nasce, a criança é cuidadosamente analisada pelo sacerdote de Tanis, quando considerada imperfeita está é lançada no rio de lava existente no Salão de Tanis.

Ao completarem onze anos de idade são levados aos disciplinadores. Estes são membros mais honrados e sábios de sua sociedade e que se encarregaram da educação do jovem até que alcance o ritual de iniciação.

O período de disciplina pode levar de cinco a oito anos dependendo do aluno. O aluno é ensinado a ler e escrever em sua língua, assim como lutar com as mais diversas armas e sem estás. O uso do chicote é corriqueiro sendo diariamente dado aos alunos de dez a doze chicotadas, como forma de fortalecer o corpo e a mente.

Durante todo este tempo os jovens vivem juntos em uma grande casa. Lá aprendem sobre lealdade e honra, durante todos estes anos são impedidos de ver suas famílias.

Ao término de sua jornada de formação o disciplinador apresenta a família o jovem cidadão. O ritual de iniciação tende a ser um dos principais pontos da formação do jovem cidadão em que deve lutar contra uma fera ou adversários de outra raça provando sua força. Neste tipo de luta não existe a necessidade de matar o adversário vencido, porém muitos dos jovens tendem a fazer isso devido a adrenalina do combate.

Quando alcança o status de cidadão para que possa exercer atividades dentro da sociedade o "jovem cidadão" deve conseguir o status de "cidadão pleno" e para isso deve ingressar no serviço militar obrigatório, onde permanecerá por cinco anos a serviço do governo. Durante este tempo existe a possibilidade de crescer dentro da hierarquia militar ou após o término de seu tempo, voltar para a atividade que seu pai desenvolve dentro da sociedade.

Costumes

Uma vez dentro do ceio familiar, o jovem deve buscar honrar as tradições e as memórias de sua família, passando por um novo período de aprendizado onde, com auxílio dos membros mais velhos ficará informado das vitórias e grandes guerreiros que passaram pela família.

Outro costume muito comum é a construção de sua máscara mortuária. Cada Crinsom começa desde cedo a construção de uma máscara feita em pedra com total perfeição de seu rosto ainda jovem. A máscara pode ser refeita mais tarde, à medida que envelhece desde que este deseje fazê-lo.

Dentro de cada casa existe um pequeno santuário dedicado às almas dos ancestrais, na qual só é permitida a entrada dos familiares e onde o corpo do Crinsom morto é velado. No santuário também ficam armazenadas nas paredes as máscaras mortuárias de cada membro famoso da família, os demais membros têm suas mascaras armazenadas em pequenos baús guardados sob o altar de Tanis.

Na morte de um Crinsom, seu corpo será cremado e suas cinzas lançadas ao rio de lava que corre no grande Salão de Tanis na cidade de Vaaloer.

Maior idade

A maior idade é conseguida após o término do ritual de iniciação, quando vencendo o combate e dedicando a vitória a sua família é novamente aceito dentro de sua unidade familiar. Recebido por seu pai ou o mais velho dos anões da família, é levado até as grandes fornalhas para receber a marca do guerreiro.

Máscara de Pedra

A máscara de pedra é a relíquia mais importante do morto. Quando este morre, seu rosto é coberto com a máscara e esta permanecerá até o final do processo de cremação, quando será retirada das cinzas e levada até a família novamente.

A Marca

Um dos direitos sagrados do senhor da família é de marcar o jovem cidadão que é entregue novamente a família. A marca que no passado foi considerado uma afronta a honra dos exilados foi adotada pelos mesmos, como sinônimo de força e virilidade, dado somente a aqueles que passam pela prova de iniciação.

O ritual é feito na presença de um sacerdote de Tanis e o metal é abençoado e aquecido na lava vinda do próprio Salão de Tanis. A própria marca passou a sofrer pequenas variações no passar dos anos, de acordo com as famílias, uma forma de diferenciar os membros destes.

O chicote

Mais do que um simples instrumento disciplinador, o chicote tem uma grande importância dentro da sociedade Crinsom, só podendo ser usado por um disciplinador. Vários são os chicotes personalizados pelos disciplinadores seja no cabo, seja na própria tira.

Alguns disciplinadores chegaram ao requinte de manusear o chicote de forma a deixar marcas especificas no individuo. Os chicotes usados em indivíduos da sociedade nunca podem ser usados em escravos e em raças consideras “inferiores”, assim como sendo considerado uma grande afronta o uso de chicote de escravos em um Crinsom.

Cinto

No cinto de um guerreiro Crinsom duas coisas são sempre bem visíveis. A primeira é o medalhão de sua família, o símbolo que esta adotou (no caso das mais poderosas) ou o sobrenome escrito sobre o emblema de Vaaloer.

A segunda coisa que se encontra são as insignes colocadas no cinto designando sua posição hierárquica dentro da família e na sociedade.

Pierce

As marcas e tatuagens são muito comuns nos Crinsom, o que provoca um grande contraste devido a sua pele avermelhada. Mas são os pierces que são mais apreciados e usados principalmente entre os homens na parte superior do nariz e nas orelhas.

Alguns chegam a ter mais de vinte pierces em uma orelha, sendo que estes devem ser de ouro para que possam ser usados. Qualquer outro material não é permitido pelos sacerdotes de Tanis, isso porque tais pierces são colocados em honra a graças concedidas pela deusa Tanis a seus fiéis mais devotados.

Língua

A língua falada pelos Crinsom se alterou pelos séculos de separação dos anões do leste, contudo ainda existe uma base em comum. Novas palavras foram sendo incorporadas à medida que o contato entre os Crinsom e os povos locais se intensificou.

Existe, porém, ainda entre os mais velhos um grande apego ao passado remoto e muitas das famílias nobres ainda falam a língua do leste, como uma forma de manter sua linhagem nobre.

Classes sociais

A mobilidade social está muito ligada a própria profissão e a posição hierárquica dentro do exército. Grande parte da população se mantém estagnada em sua condição de nascença, sendo que aqueles que ingressam no exército tem a possibilidade de ascender socialmente.

Nobres

A classe nobre é composta por generais, comandantes, lordes das pedras, disciplinadores. Estes têm direitos a cobrar dos cidadãos o uso da terra que por acaso se encontre em sua responsabilidade, parte dos saques feitos pelas tropas, direito de possuir mais de três escravos e cobrarem impostos das Casas de Artesão de suas cidades.

Sacerdotes

Escolhidos entre as mais diversas classes, ficam responsáveis pelas liturgias, festivais e do oráculo de Tanis. É uma classe a parte da sociedade, onde nem impostos podem ser cobrados.

Cidadãos

Corresponde a grande parte população e é o corpo das Casas e do Exército. Muitos nascem e morrem nas mesmas condições, tendo herdado a casa, escravo e profissão de seu pai.

O destino de grande parte destes é uma vida monótona, quebrada somente pelos festivais religiosos e civis e pelas guerras e o serviço militar obrigatório que todo jovem deve prestar.

Caçadores de Bestiais

É considerada uma das profissões mais arriscadas de um Crinsom e também a mais bem paga. O uso dos bestiais nas minas é comum e necessário devido a força destes, assim como no seu uso nos jogos de inverno. O tempo de vida de um caçador é de 20 anos, sendo que os mais experientes conseguem montar sua própria Casa da Caça e arregimentando novos Crinsom para este duro trabalho.

Os caçadores a cada ano vêm enfrentando uma maior resistência dos bestiais e tendo que ir mais longe para conseguir mais escravos.

Escravos

A condição de escravo nesta sociedade gira em torno de nada ou tudo. Somente pode ser um escravo aquele que não é Crinsom, ou seja, todos os demais seres, independente da idade ou do sexo.

Para a grande maioria dos escravos, que são do sexo masculino, a expectativa de vida gira em torno de 3 a 10 anos em média. Estes escravos estão divididos em três funções básicas, nas minas, domésticos e por fim de luta.

Os escravos das minas são os que vivem menos, em média 3 anos. As condições de vida nas minas são degradantes, a alimentação ruim e a violência a que estão expostos por parte de seus carcereiros e outros escravos é comum no dia-a-dia.

O escravo doméstico tem uma vida relativamente mais tranquila, podendo desenvolver atividades da casa ou no campo. O tempo de vida médio pode ser de até 7 anos, mas existem casos de escravos que já viveram 12, 20 anos, mas graças a sua capacidade de passar imperceptíveis aos olhos de seus mestres em momentos de ira.

Em momentos de raiva é comum um Crinsom espancar até a morte um escravo desavisado que passe em seu caminho.

Os escravos usados nos esportes sangrentos são cada vez mais comuns. A descoberta de esportes sangrentos não é de agora e o uso de animais para a luta sempre foi comum, mas o uso de escravos tem sido o ápice dos eventos sangrentos.

Estes podem durar menos que dois minutos ou se aposentar após 10 anos de serviços na arena como instrutores de outros escravos nas Casas de Gladiadores. Chegando ao ponto de se tornar famoso e ter seu peso equivalente em ouro.

Escravos Bestiais

Sua existência dentro da sociedade Crinsom é para o trabalho degradante, perigoso e cruel. São usados mais comumente nas grandes minas de prata e salitre e usados também nos grandes jogos de inverno como objeto de caça e divertimento dos nobres.

Os Bestiais foram os primeiros seres que os Crinsom encontraram no Império. Foram imediatamente escravizados e usados para trabalhar nas minas e divertimento dos nobres.

Homens e Mulheres

Graças ao "Grande Pacto" feito no passado com o império Aktar, a sociedade Crinsom pode escapar da extinção. Mulheres anãs transmutadas são oferecidas durante o festival de Tanis aos Crinsom o que garantiu a perpetuação de sua raça.

A mulher Crinsom desde então passou a ter grande importância na sociedade, considerada como artigo de luxo e comprada a peso de ouro. A entrega de mulheres aos homens é oferecida às famílias leais ao general e seus comandantes, sendo que não é permitida a venda de forma aberta do presente.

A situação da anã Crinsom é de clausura, impossibilitada de sair de sua dependência seja para que tarefa for. Existem situações que a anã é entregue a uma família e esta pode ser compartilhada entre irmãos até que outra seja entregue a família.

As mulheres anãs transmutadas não possuem qualquer recordação do seu passado humano e são mais férteis que as mulheres anãs normais, contudo não podem gerar filhas e somente filhos.

Miscigenação

Nunca houve um único caso de miscigenação entre a raça Crinsom e as demais raças humanas e não humanas existentes no oeste.

Jogos & Festas

Festas Religiosas

Festa de Tanis: uma das festas religiosas mais importantes da sociedade Crinsom. Os santuários são embelezados e sacrifícios são feitos a deusa e disputas em jogos de força e combates. A duração é de 5 dias.

Festas Cívis

Festa do Grande Pacto: esta festa comemora o dia do grande pacto feito entre líder anão Belgar e o rei do império Aktar Senaquerib. São feitas grandes danças e banquetes, sacrificam-se animais em combate. A duração do evento é de 2 dias.

Festa dos Antigos Regentes: Os antigos regentes do passado são relembrados através de suas máscaras mortuárias e seus feitos cantados. A festa dura 1 dia.

Jogos

Os Jogos das Grandes Casas: A cada 10 anos ocorrem os grandes jogos entre as Casas de Profissionais. Competições de força, de velocidade e agilidade em que o grande troféu é dado a Casa que acumular o maior número de vitórias. A Corrida, a luta, a escalada, o arremesso de lanças, erguer blocos de pedra entre outras são as provas da competição.

Esportes sangrentos

Os Crinsom têm uma predileção por esportes violentos e estes são considerados o máximo do entretenimento. Os preferidos são as lutas de gladiadores escravos, luta entre cães selvagens e os torneios de Boll.

Torneio de Cães Selvagens: Um dos esportes mais comuns da cidade. Pequenas arenas formadas em praças permitem que os donos tragam seus animais para a arena e coloca-los na competição por um valor de aposta mínimo. Este esporte permite que um bom treinador e seu animal fiquem ricos, já que o valor de entrada no ringue é o valor do ganho do dia e mais um percentual de vinte por cento das apostas é pago ao vencedor.

Torneios de Gladiadores Escravos: Uma das formas de se tornar famoso é lutar, mas lutar por esporte é ainda mais perigoso e lucrativo. Centenas pagam para ver lutadores escravos se enfrentarem até a morte nas arenas da cidade.

Torneios de Boll: Este é o único torneio permitido entre os Crinsom em que a disputa pode ser feita até a morte. O evento pode ser feito anualmente, apesar de ser desestimulado pelos governantes locais. A entrada dos competidores é feita através de uma multa de cem moedas de ouro para cada, em que a quantia fica em poder do governo.

A competição é mais um acerto de contas aberto entre dois rivais Crinsom. Munidos de uma arma que consiste em uma bola de aço preza a uma corda, está é lançada contra o adversário com o intuito de esmagar o crânio ou outras partes do adversário.

A luta fica ainda mais perigosa, pois é feita em cima de uma plataforma sobre estacas de ferro que cobrem todo o fosso que fica a cinco metros abaixo do nível do chão. Agilidade, equilíbrio e sangue frio são importantes, onde a única regra é sobreviver.

Jogos de Inverno: São os jogos mais comuns entre os nobres Crinsons, como uma celebração à deusa Tanis e onde escravos Crinsom são oferecidos a deusa. Nestes jogos grupos de bestiais são soltos no deserto e caçados por nobres Crinsom, quando capturados tem a cabeça cortada e trazida ao santuário de Tanis como oferenda.

Os nobres locais usam de sua fortuna própria para montar os jogos, prover a equipe de caça com equipamentos e oferecer à deusa o tributo. Grandes caravanas de caçadores de Bestiais se formam fora das cidades para oferecer Bestiais recentemente capturados para o festival.

É também distribuído à população local pão e cerveja durante a cerimônia de entrega das cabeças como oferenda.

Hierarquia Militar

Faz parte da vida do jovem Crinsom a presença das armas e de uma rígida conduta hierárquica. Mesmo em sua casa, a postura militar é mantida e toda a sociedade vive sob este rígido código de conduta juntamente com os desígnios da deusa Tanis.

O período de exercício da atividade militar é de cinco anos obrigatórios, onde ao sair terá automaticamente o status de cidadão pleno ou então permanecer no exército e seguir a carreira militar.

Recruta

É o mais baixo posto da hierarquia militar. O novo soldado vai ocupar esta designação até completar três anos de serviço e participar das atividades mais degradantes e pesadas do corpo de soldados. Estes vão ser treinados no uso das mais diversas armas e passarão este tempo sob regime de confinamento total, sob rígido treinamento.

Soldado médio

Ao final do terceiro ano de serviço militar, o segundo combatente que comanda o regimento premia os sobreviventes com o título de soldado médio. Serão designados para trabalhos externos e agora podem gozar de uma vida fora do quartel.

É neste período que muitos dos membros do regimento devem escolher sua principal arma e que carreira seguir dentro da hierarquia militar. São as carreiras de lanceiro, montados, engenheiro de cerco e arqueiros mecanizados.

Lanceiro: é o nome dado ao soldado que luta a pé, o que corresponde a setenta por cento da força militar de Vaaloer. Portam lanças de dois metros, espada, escudo e machado, assim como armadura parcial.

Montados: é a designação dada aos Crinsom que lutam sobre alguma montaria, é a elite dos guerreiros e portam as mesmas armas que um lanceiro comum.

Engenheiros de Cerco: são todos os que ficam encarregados de montar armas de cerco tais como catapultas, bestas gigantes, aríetes etc.

Arqueiros mecanizados: é uma classe de guerreiros que portam bestas muito mais poderosas, que tem o dobro da força de impacto assim como a distância de tiro, contudo são muito mais lentas em carregar. Esta arma é extremamente pesada sendo usada somente por um Crinsom.

Ao final de dois anos de serviço é feita a escolha de permanecer dentro das forças militares. Existem aqueles que ainda desejam servir ao estado, mas em outras atividades não designadas ao cidadão pleno e podem escolher entre soldado mensageiro ou ainda Caçador de Bestiais, sendo esta atividade remunerada pela Casa de Caça.

Soldado Veterano

É um soldado mais experiente e muito mais disciplinado e perigoso. Já se encontram no serviço militar a mais de dez anos e tendo participado de ações “disciplinadoras” e exercícios de guerra contra bestiais e povos rebeldes.

Segundo Combatente

Primeiro cargo de comando dentro do exército Crinsom. Este fica encarregado de comandar os regimentos (cem soldados) nos quartéis e acompanhar o primeiro combatente durante a guerra. Fica também encarregado da bandeira do regimento durante o combate.

Primeiro Combatente

Segundo cargo de comando dentro do exército Crinsom. Fica encarregado de comandante do regimento em combate e respondendo diretamente ao comandante. Tem sob seus cuidados a corneta de guerra, um instrumento muito usado para sinalizar as tropas durante as ações de luta.

Comandante

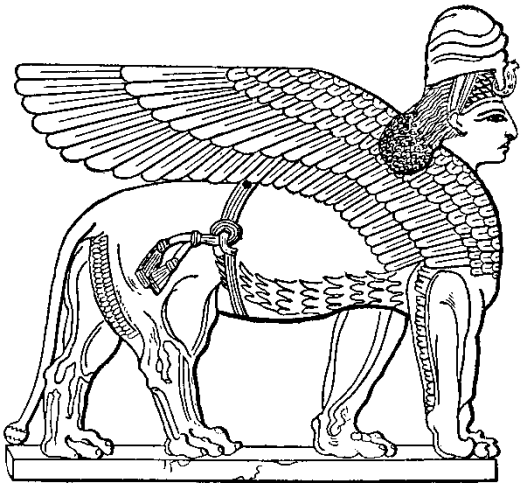
É o que comanda diretamente o exército em combate, cuidando de colocar em prática as táticas de combate planejadas pelo general. Participam diretamente do combate orientando as posições e gritando ordens de comando.

General

Escolhidos pelo Conselho Sacerdotal, o general é o posto máximo na hierarquia militar. É a elite do exército Crinsom. Não são obrigados a participar diretamente do combate, mas muitos o fazem apenas por diversão. Sua função é elaborar a tática e o planejamento de combate. Muitos ocupam cargos dentro das cidades imperiais, cuidando da defesa e reprimindo rebeliões.

Religião

A religião é uma parte importante da vida de um Crinsom. Sua presença está no dia-a-dia dos Crinsom, portanto são governados por uma elite sacerdotal devotada à Tanis.



A liberdade de culto é proibida e a deusa Tanis é considerada a única deusa verdadeira, sendo o culto aos outros deuses proibidos no interior de Vaaloer e nas demais cidades Crinsom.

Vem crescendo o culto ao deus Aktur, devido ao contato com o Império Aktar, considerado por muitos como uma versão do deus Blator, cultuado pelos ancestrais dos Crinsom, o culto é visto com muito pesar pelos sacerdotes de Tanis, que consideram um enfraquecimento da força dos Crinsom frente ao passado.

Dentro da ordem de Tanis, muitos dos membros têm coibido o crescimento do culto a Aktur, com o massacre dos infiéis.

A Magia Magmática

O ensino da Magia Magmática é comandado pessoalmente pelo Sumo-sacerdote de Vaaloer. A cada cinco anos um dos 15 membros do Sagrado Conselho de Tanis é indicado para dirigir os estudos.

O candidato a aprender a magia magmática deve comprovar suas habilidades místicas e fidelidade à Tanis e ao povo Crinsom, então é convidado a aprender os ritos pelos quais terá acesso a invocação da Magia Ancestral de Tanis, conhecida como Magia Magmática; nesse tempo o sacerdote se aprofundará no conhecimento da magia e seguirá os preceitos de sua deusa.

Tentar ensinar a Magia Magmática a um não iniciado ou não Crinsom é considerado alta traição. Traidores perdem o domínio da magia, uma maldição de Tanis, são caçados e mortos exemplarmente.

Hierarquia da Sagrada Ordem de Tanis

Aprendiz Sacerdote

Este é o mais baixo nível dentro da ordem. É composto por todos aqueles que começam os estudos da ordem de Tanis. Um tempo de estudo que leva aproximadamente cinco anos. Após esse tempo o candidato que demonstrar habilidades no uso da magia magmática poderá ser convidado a entrar no Círculo do Poder.

Os Círculos do Poder

Dentro da ordem sacerdotal da deusa Tanis existe os chamados círculos do poder, caminhos onde o iniciado deve percorrer para adquirir o poder oferecido pela deusa.

Sacerdote do Círculo Sedimentar

É o primeiro círculo do conhecimento da ordem de Tanis. O discípulo tem como objetivo estudar os conceitos da magia, o entendimento das rochas e o poder de manipulá-las.

É um total de três fases que o iniciado deve percorrer.

A fase clástica aprenderá sobre as rochas e como formar outras a partir da associação das rochas básicas. As principais rochas usadas são: o arenito, o argilito, o varvito e o folhelho.

A fase da água aprenderá o poder da água e seu poder transformador com os materiais. As principais rochas serão: sal gema, as estalactites e as estalagmites.

A fase da vida aprenderá que algumas rochas são obtidas através do acúmulo e soterramento de matéria orgânica. As rochas principais são o calcário formado por conchas e corais e carvão mineral de resíduos vegetais.

Sacerdote do Círculo Metamórfico

É uma fase de alquimia onde o aprendiz aprenderá a transmutação de rochas através do controle da pressão e temperatura. As rochas principais serão gnaisses formados a partir do granito; a ardósia formada a partir do xisto; o mármore formado a partir do calcário e o quartzito formado a partir do arenito.

Sacerdote do Círculo Ígneo

A última fase e o completo controle da magia magmática, com o controle da solidificação e consolidação do magma retirado do centro da terra.
Assim como em outras magias, o controle do magma é complicado e necessita de muita dedicação e paciência do sacerdote.

A primeira fase é conhecida como a vulcânica. Durante esta etapa o controle sobre o magma não é completo e é manifestado por meio de erupções vulcânicas e um rápido processo de resfriamento na superfície. As rochas principais são o basalto e a pedra-pomes, quando associada a água.

A segunda fase é conhecida como plutônica. O controle do sacerdote é completo e a manifestação do magma na superfície pode ser mais controlada e o processo de resfriamento é lento. As rochas principais são: o Granito e o diabásio.

Ksar

É o mais alto cargo dentro da ordem de sacerdotes de Tanis. Dentre aqueles que possuem o título de ksar, quinze dos seus mais ilustres e poderosos membros foram escolhidos pelos seus predecessores para ocupar o cargo de notáveis, dentro do Sagrado Conselho de Tanis.

O Livro das Passagens de Tanis

Escrito pelos sacerdotes de Tanis, este livro conta sobre a origem do mundo e das raças, das traições dos deuses usurpadores (deuses do panteão de Tagmar) e do exílio dos titãs. Fala principalmente do ressurgimento da deusa Tanis e o seu primeiro contato com o clã dos Rurbons.

Mais do que um simples livro contendo passagens históricas, se encontra também em suas páginas as magias da ordem de Tanis, assim como três grandes profecias para os Crinsom.

Os seus três últimos capítulos falam das profecias e das três grandes provas, que decretaram o fim do reino dos Crinsom e a sua escravização pelos povos antigos do mundo.

A primeira profecia é a vinda de um ser delicado e que em sua fala doce trás a traição dos povos antigos. Este viria do leste, cruzando o perigo além da compreensão.

A segunda profecia é o retorno dos irmãos mortos. Quando os antepassados falaram aos mais novos, levando a discórdia e a guerra entre Crinsom.

A terceira profecia é a queda da deusa Tanis e a destruição das cidades Crinsom. Uma grande batalha surgirá entre o leste e o oeste e uma imensa carruagem de fogo e luz destruirá os reinos e os estes viverão sob as ordens dos povos antigos como escravos.

Príncipais cídades e Locais de Interesse

Cídade de Vaaloer

A maior cidade dentre as cidades dos Crinsom. Construída em rocha e lava, foi incrustada na montanha, sendo que um terço se encontra externamente dentro do Vale os Reis. Poucos aqueles que tiveram o privilégio de adentrar por suas muralhas puderam testemunhar tamanha beleza e imponência na arquitetura, rivalizando com Blur e até mesmo com os Elfos de Lar.

Os outros dois terços da cidade se encontram encravados sob toneladas de rochas, escavadas pela magia magmática. Os corredores e salões da cidade se estendem por quilômetros e todos finamente adornados com ouro e prata.

Cídade de Marbar

Uma cidade que abriga a escola de guerra Crinsom mais importante de seu reino. Incrustada na face norte do "Muro" abriga centenas dos grandes soldados do reino e ficando a somente quatro horas de distância da cidade de Vaaloer.

Uma das características mais marcantes da cidade é ser composta de uma população exclusivamente de soldados, que desenvolvem as mais diversas tarefas para a manutenção da mesma. A cidade funciona com um imenso quartel e centro de guerra em momentos de grandes dificuldades para os líderes locais.

Durante os grandes confrontos com os sorpions, a cidade abrigou os líderes religiosos e políticos, assim como uma grande parte da população da cidade de Elbarnar. Como uma imensa fortificação, os bairros da cidade podem ser isolados e uma galeria de túneis secretos liga o centro da cidade até o exterior.

Salão de Tanís

O primeiro templo criado em homengem a Tanis é considerado um local sagrado para os Crinsons. O salão tem aproximadamente setecentos metros quadrados, com setenta colunas de rocha com quatro metros de altura em formato de abódoda. O piso todo é feito em rocha e belamente trabalhado, tornando-o polido.

No centro se encontra uma estátua de Tanis medindo três metros de altura. Esta se encontra depositada sob um escudo feito de ouro que se apóia sob centenas de crânios, dizem ser de antigos inimigos. A estátua feita toda de pedra é recoberta em ouro branco e detalhes em diamante e rubi.

Um grande rio de lava que corta o lado leste é considerado pelos Crinsom como sagrado e onde se manifestou pela primeira vez a deusa Tanis aos seus fiéis.

Cídade de Bellobar

Em um mundo rígido em que a vida basicamente se resume em seguir por regras militares e religiosas, a cidade de Bellobar é um grande paraíso e onde as regras do mundo não se aplicam. Localizada mais no interior no grande muro a cidade de Bellobar se liga a cidade de Vaaloer por um grande túnel com 3 quilômetros de extensão, poderia até ser considerada uma extensão de Vaaloer, se não fosse pela sua estrutura anárquica.

A cidade é conhecida como a mais caótica, apesar de ainda respeitarem os sacerdotes de Tanis e haver templos e cultos diários. Mas grande parte da cidade é composta por bordéis e tabernas onde apresentações das mais variadas ocorrem, apesar de grande parte destes serem considerados bizarros, mesmo para os padrões Crinsom.

Sadismo e crueldade são comuns com escravos sexuais, sendo que estes podem ser de qualquer espécie mesmo bestial, apesar de muitos negarem tal fato. Sabe-se que dentro desta sociedade existe um submundo de criminosos cruéis, onde muito dinheiro é movimentado.

Santuário de Elbarnar

É o segundo mais importante santuário dos Crinsom, localizado na cidade de Elbarnar, é conhecido pelos 4 grandes pilares de ouro com cinco metros existentes no centro da estrutura. Nestes pilares estão escritos os vinte capítulos das grandes passagens sagradas da ordem de Tanis.

Duas grandes piras feitas em rocha no centro do santuário são abastecidas com lava vinda do interior do santuário e onde são depositadas as oferendas a deusa.

Portal das Estepes

Uma rede de túneis e galerias foi construída no passado para ligar a cidade de Vaaloer às Estepes Vítreas. Esta seria uma rota de fuga caso o Vale dos Reis caísse sob o controle de invasores, o que não isolaria a cidade de Vaaloer.

Sua localização é conhecida somente pelos Altos Sacerdotes de Tanis, assim como pelo General da cidade de Vaaloer.

A forja

Assim como os anões do Leste, os Crinsom não abandonaram suas habilidades na arte da metalurgia e no artesanato. Suas forjas trabalham dia e noite para atender especificações de todo o império, seja em armas, seja em finos e delicados adornos feitos em ouro e prata.

Minas de Dalcor

As grandes minas da cidade de Dalcor são uma das mais importantes na extração de prata e outros minerais usados no dia-a-dia dos artesãos. Dalcor, para muitos escravos é o inferno na terra, onde mais de noventa por cento nunca passarão novamente pelos portões da cidade.

A cidade de Dalcor é completamente subterrânea com dois pavimentos, as minas da cidade ficam ainda mais profundas, chegando a ter seis pavimentos, sendo que o primeiro pavimento se encontra a quinhentos metros de profundidade.

Personagens locais

Ra-tur

Conselho Sagrado de Tânis, sumo-sacerdote e líder da cidade de Vaaloer.

Ra-tur chegou ao cargo máximo da hierarquia Crinsom por méritos, dotado de grande inteligência e de uma profunda oratória, seus discursos inflamam a multidão que o consideram como “o profeta de Tanis”. Sua fama obviamente atrai também muitos invejosos, mas nenhum se atreve a desrespeitá-lo publicamente temendo ser linchado pelo povo.

Ra-tur é hábil nas magias magmáticas, assim como nas magias da ordem de Tanis. De idade incerta e disposição invejável a qualquer jovem Crinsom, Ra-tur sempre defendeu que os desínios da deusa deveriam ser levados a todos os povos, sofreu dura repressão por isso sendo considerado quase como herege, mas a popularidade que a deusa alcançou entre os aktarianos foi interpretada como sinal divino e assim Ra-tur conseguiu a fama de profeta de Tanis.

Tu-marrar

Conselheiro Sagrado de Tanis

Membro mais antigo do conselho, com sua saúde frágil tem levado a especulação em torno de seu sucessor no conselho. Ninguém sabe de seu testamento ou se ele tem algum eleito ou preferido, por isso os boatos se espalham e os rumores apontam para Ga-baoter, um dos seus alunos e discípulos.

Sua experiência fez dele conselheiro de Ra-tur nos momentos mais delicados e difíceis.

Ur-míxír

Conselheiro Sagrado de Tanis e atual responsável pela escola magmática de magia.

Colocado no cargo de responsável pela escola magmática de magia pelo próprio Ra-tur. Ur-mixir sempre foi o braço direito e fiel aliado de Ra-tur, desde a época em que eram simples sacerdotes de Tanis. Ascenderam juntos na hierarquia da ordem e os dois são considerados como irmãos, algo raro na sociedade dura dos Crinsom.

Ur-mixir não possui o mesmo dom da oratória de Ra-tur, mas é dotado de profunda penetração e sentido de observação, capaz de identificar os desígnios da deusa com muita facilidade, até quando a deusa se comunica por meios indiretos e obscuros. Também, é hábil em interpretar sonhos e na leitura dos astros.

Sua habilidade no uso da magia magmática só é comparada a do próprio Ra-tur.

Ur-lísmer

Conselheiro Sagrado de Tanis.

É o mais novo membro do Conselho e principal opositor de Ra-tur, muito embora publicamente se relacionam de forma diplomática, defensor ferrenho de que todos os povos devem ser subjugados aos Crinsom e que o Grande Pacto é uma afronta a honra à deusa e a honra guerreira de seu povo.

Tem o apoio de grande parte dos militares e da camada popular da população, que lucra muito pouco com o Grande Pacto. Tal apoio tem deixado preocupados os demais líderes.

Se-machír

Conselheiro Sagrado de Tanis e líder da cidade de Elbarnar.

Responsável pelo santuário de Elbanar, Se-machir é um devoto dedicado a deusa Tanis. De oração e meditação, Se-machir é considerado santo pelos Crinsom, enquanto Ra-tur é a voz de Tanis, Se-machir é tido como os ouvidos de Tanis, pois todos os dias ele recebe inúmeros peregrinos que vêem a ele pedir orações de intercessão junto a deusa.

Devido a essa intensa procura Sa-machir é poucas vezes visto fora de Elbarnar, chegando muitas vezes chega a faltar a reuniões do Conselho Sagrado, fato que tem gerado descontentamento entre os demais conselheiros.

Ba-alvaar

Conselheiro Sagrado de Tanis.

Ba-alvaar é conhecido pelo seu prazer em caçar bestiais e usar magias magmáticas com fins bélicos. O medo estampado na face de seus inimigos o enchem de prazer, pois para esse sacerdote, Tanis deve ser temida pelos seus inimigos e a força dos Crinsom simboliza a ira de Tanis.

Ba-alvaar conseguiu três anãs Crinsom através do Grande Pacto enquanto muitos da população nem sequer chegou a ver uma anã Crinsom, tal fato tem aumentado a insatisfação popular com o Grande Pacto, mas por hora a situação está sob controle, a pergunta é: até quando?

Ur-taís

Conselheiro Sagrado de Tanis e líder da cidade de Marbar.

Ser sacerdote responsável por uma cidade bélica e tentar manter algum espírito religioso na população não é tarefa fácil. Ur-tais tem a seu favor a força que o simples nome de Tanis possui no coração dos Crinsom. No entanto, boatos de um culto misterioso a Aktur, deus dos aktarianos e que para os estudiosos é na verdade uma versão do deus Blator, tem preocupado Ur-tais.

Marbar por sua tradição bélica parece ter se tornado a sede desse culto, e por isso, Ur-tais tem procurado meios de descobrir e desbaratar tal culto. Qualquer informação está sendo muito bem investigada e mercenários contratados para descobrir pistas que levem aos líderes desse culto.

To-nudjar

Conselheiro Sagrado de Tanis e líder das minas de Dalcor.

A brutalidade com que os Crinsom tratam os bestiais com frequência incita a rebeliões o que gera mais matança. To-nudjar é um dos responsáveis diretos por esse clima de guerra, pois com suas pregações e discursos incita o ódio entre as duas raças e os maus tratos, se depender dele continuarão por muitos e muitos anos.

Porém, recentemente seus assessores descobriram boatos de um plano para assassinar To-nudjar. Detalhes sobre o plano tem sido procurados e a segurança em torno do Conselheiro aumentou. Uma recompensa pela captura dos assassinos está sendo oferecida, mas enquanto os culpados não são encontrados, muitos inocentes bestiais pagam sendo torturados e mortos até encontrarem os cabeças do plano.

Ra-casmír

Conselheiro Sagrado de Tanis e líder da cidade de Bellobar.

Ser conselheiro de uma cidade como Bellobar nos levaria a pensar que seu Conselheiro seria ou alguém conivente com o que acontece ou um omisso. Muito pelo contrário, Ra-casmir é o mais ativo dos Conselheiros e o opositor mais ferrenho da vida desregrada de boa parte da população de Bellobar. Suas pregações são de uma profunda dureza moral, assustando até mesmo o mais tradicional morador de Bellobar. No entanto, todo esse esforço tem sido em vão, porque os relatos de sadismo e crueldade aumentam a cada dia.

Paralelamente oráculos sobre uma possível punição divina caindo sobre a cidade surgem com mais frequência a cada dia. A maioria da população faz chacota de tais oráculos, mas Ra-casmir tem usado esses oráculos para conclamar a população à uma retidão moral digna de Tanis.

Embora, os templos de Tanis estejam sempre cheios a maioria dos sacerdotes reclamam de hipocrisia no culto dos habitantes de Bellobar. Preces a deusa conclamando uma resposta, diante de tal situação caótica tem sido feitas, mas até agora a deusa não respondeu.

Ar-torm

Conselheiro Sagrado de Tanis.

Estudioso dos astros e da história dos Crinsom, Ar-torm é uma bibliografia ambulante, não existe livro conhecido que ele não tenha lido ou ouvido falar, sua biblioteca pessoal não deixa nada a desejar a nenhuma grande biblioteca.

Ar-torm parece viver muito mais nos livros do que no mundo real, mas seus conhecimentos literários muitas vezes foram úteis nas decisões do Conselho. É o conselheiro que mais vezes é visto em terras aktarianas ou birsas, sempre procurando livros novos e cercado por muitos seguranças pessoais.

Is-machír

Conselheiro Sagrado de Tanis.

Especialista em doenças e magias curativas, além de ervas medicinais, Is-machir é o responsável pelas casas medicinais entre os Crinsom. Implementou entre os exércitos Crinsom a figura do sacerdote médico, responsável por cuidar de soldados feridos em combate e cada batalhão deve ter um. Paralelamente a isso defende também a idéia de que um soldado ferido gravemente ou incapacitado de forma permanente deve ser sacrificado, pois soldados inúteis para nada servem.

Is-machir é bastante conhecido por seus talentos médicos e curativos, muitas pessoas acometidas por doenças inexplicáveis o buscam a procura de uma possível cura. Obviamente ricos e nobres tem a preferência e Is-machir tem enriquecido vendendo seu tratamento.

La-otíla

O General de Vaaloer.

É o general mais velho de todos, participou de muitos combates e esteve presente em todas as principais batalhas dos Crinsom. O povo o chama de favorito de Tanis, pois já esteve as portas da morte muitas vezes e sobreviveu. Também venceu batalhas consideradas perdidas. Além de planejar o combate participa ativamente das lutas.

Tem o braço esquerdo repleto de tatuagens, cada uma em homenagem a uma vitória militar. E várias cicatrizes de batalhas das quais ele se orgulha. Muitos o consideram velho e cansado, mas se surpreendem ao vê-lo combater com força e determinação de um jovem.

Rumores e Intrígas

O antígo culto a Blator

Um dos boatos mais comuns nas cidades Crinsom é a existência de um culto secreto a um deus Blator. Não se sabe ao certo quem fundou o culto e quantos participam do culto, mas a Ordem de Tanis tem intensificado a caça aos hereges infiéis e os inquisidores têm trabalhado duro nas masmorras da cidade de Vaaloer para extrair informações daqueles que são capturados.

Os hereges capturados são sacrificados à Tanis em busca de sua benevolência e força. Contudo o culto parece se espalhar secretamente e trazendo cada vez mais adoradores para as suas fileiras.

O Grimório Negro

O passado para os mais antigos é repleto de dor e humilhação. Uma parte da história que não é contada aos mais jovens e que a muito foi considerada perdida... até agora. A lenda conta a história de um regente conhecido como "O Feiticeiro" e que escreveu neste grimório todo seu conhecimento sobre as artes arcanas proibidas.

Os sumo-sacerdotes têm buscado incessantemente encontrar a origem dos boatos e o Grimório Negro caso exista. Palavras há muito esquecidas como Rurbom e Larcor tem se tornado mais comuns, o que vêm incomodando os mais velhos membros da sociedade. Palavras estas que despertam sonhos sombrios.

O Elfo

A descoberta de um estranho viajante que cruzou as Estepes Vítreas vem causando assombro aos 15 ilustres dignitários do conselho de Vaaloer. Boatos falam que ele foi encontrado quase morto pela patrulha que vigia as Estepes Vítreas. Dizem que tal criatura era diferente de tudo que já foi visto, sendo sua aparência imponente apesar de simples e que parecendo ser humano a não ser pelas orelhas pontudas e rosto mais fino.

Os membros mais antigos têm andado apreensivos e pouco vistos nestes últimos meses. A movimentação de tropas tem se intensificado e novos batalhões formados.

Será o princípio de invasão ou começo de uma nova conquista dos Crinsom?

Palátinus

A noite chega lentamente e o campo de batalha está coberto de sangue. Muitas foram as vitórias até este momento, muitas as vidas perdidas e sacrificadas para alcançar o prêmio máximo da vitória. Alguns metros e toneladas de rochas separam o último dos magos do Circulo Hermético de Arcondi da ponta de uma lança de um Palátinus.

Tessaldarianos, bestiais e Palátinus sangraram juntos e morreram lado a lado para livrar o mundo do julgo do mal e, nesta noite, todo um trabalho de uma vida será concluído. A vitória é certa e é esta certeza que faz tudo ser tão perigoso. Não existe mais nada a perder e a derrota significa a morte.

Ele, o último dos magos a serviço dos Reis Feiticeiros Arcondi, está sozinho e acuado. O mais poderoso e perigoso dos servos do mal.

Noites atrás a espada de um nobre Palátinus decepou sua mão, mas teve sua vida tomada no processo. Ele será vingado e a cabeça de Morgar pendurada em uma lança.

A porta é acertada uma, duas, três vezes e balança, caindo dentro do salão escuro. Um raio parte de seu interior, matando mais dois nobres Palátinus instantaneamente. Bestiais eufóricos pela batalha se lançam como cães raivosos, sem se importarem com as consequências de seus atos.

Explosões partem de dentro da sala e pedaços de aliados bestiais voam para todos os lados.

Erguemos nossos escudos e avançamos em blocos, cruzamos a porta e nos separamos imediatamente. O tempo que os olhos têm para se acostumar à escuridão é o tempo de ver fogo e gelo dançarem no ar, cortando a carne de Tessaldarianos.

Lanças voam na direção de Morgar e são, com um simples gesto, congeladas no ar.

Lançamo-nos tomados pela ira e desespero. Nossas espadas cortam o ar e muitos são lançados contra parede. Alguns morrem antes mesmo de alcançar o chão.

A honra de matar Morgar não é minha. Um moribundo bestial crava uma lança em suas costas e um Palátinus decepa sua cabeça. Um grito de raiva parte de todos e o alívio toma conta de nossos corações.

A festa que se segue na noite parece não ter fim e um novo tempo nos permite sonhar com a liberdade.

Para muitos de meus irmãos ainda é o início de uma longa e dura jornada para garantir a liberdade de todos os povos. Para mim é a última batalha.

Meu corpo cansado e cheio de cicatrizes pede clemência e, depois de merecido descanso, volto para pedir a função de instrutor. Não existe, entre os Doze Pares, aquele que me negue o pedido.

Volto a ensinar os novos Palátinus e espero...

...pois sei que os Reis Feiticeiros arcondi retornarão, talvez não hoje ou amanhã, mas retornarão em busca de vingança e rezo para que meus alunos honrem seus irmãos tombados no campo de batalha.

Introdução

"Olhem com cuidado e saibam que o mal se apresenta de muitas formas e jamais devemos acreditar que desapareceram."

Inapiz, o Terceiro dos Doze Pares.

Os Palátinus são guerreiros que juraram defender todos os povos contra a tirania dos Reis Feiticeiros Arcondi e todos aqueles que os servem. São hábeis no combate, mas são seus poderes mentais que os tornam as mais mortíferas criaturas do mundo.

O poder

A base de seu poder é o desenvolvimento místico baseado no controle da mente. Enquanto os magos usam conhecimentos arcanos e os sacerdotes os poderes divinos, ambos de uso do karma, os Palátinus usam os poderes provenientes de sua mente para manipular o mana e fazer magia. Estes guerreiros

descobriram que a mente humana é capaz de magníficos prodígios em situações críticas como em riscos de vida, e se dedicaram a controlar essa capacidade.

O processo de aprendizagem é árduo, anos de estudos para o aprimoramento da mente e do corpo são necessários. Textos secretos são disponibilizados somente para os membros aceitos e que assumiram o manto de Palátinus.

Uma vez aberta a porta da mente o desenvolvimento das capacidades mágicas mentais permitem, desde o controle da mente de outro individuo até o controle da matéria, da energia (fogo e luz) até por fim alcançar o grau máximo: a manipulação da existência. Neste grau, permite gerar espontaneamente matéria e energia ou transmutar uma na outra. Mas como não usam o Karma seus poderem são mais limitados na quantidade de uso e não evoluem da mesma forma.

O primeiro nível de poder de um Palátinus é o controle dos aspectos mais sutis da existência. Podendo influenciar pessoas e animais, este nível é dividido em três etapas: Alterar Percepção, Ilusão e Acesso a Mente.

O segundo nível de poder é o controle da matéria. Um dos primeiros poderes manifestados nesta fase é o desenvolvimento da telecinese. O avanço da telecinese implica em uma ordem crescente de complexidade, sendo baseada na manipulação dos quatro elementos da existência. A manipulação da terra é o mais simples, sendo seguida pela água, depois pelo ar e por fim o fogo.

O terceiro nível de poder é o controle de energia. É uma etapa da manifestação do poder que abre o caminho para a etapa posterior. Neste nível de poder existem as primeiras manifestações de criação, com a manifestação de chamas, luz e eletricidade (raios) espontaneamente pelo Palátinus.

O quarto nível de poder é o controle da existência, quando passa a transformar matéria em energia e vice-versa. As manifestações de poder permitem até mesmo alterar seu corpo, desacelerando o envelhecimento.

Localização

A sede dos Palátinus se encontra na Baía de Tessaldar, é secreta e mantida assim por segurança. Poucos membros conhecem sua real localização porque muitos são os esconderijos com os quais os membros podem contar. Muitos destes esconderijos são tabernas e estalagens que servem como fachada para as verdadeiras atividades.

Existem também dezenas de esconderijos com tesouros conhecidos por alguns Palátinus que carregam o título de Argentuns. Estes locais são usados para financiar as atividades dos Palátinus na região, assim como de associados que prestam serviço.

História dos Palátinus

Os servos do Império

Quando, por volta de 100 d.C., os primeiros grupamentos humanos começaram a se expandir e controlar os oásis do norte próximos à Muralha dos Deuses, os primórdios do que seria o futuro império híctio estava sendo traçado.

No ano de 164 d.C., o então comandante Unfira Chandi propôs a criação de uma sociedade de soldados, este grupo seria composto por homens de origem nobre; todos os membros deveriam prestar juramento de fidelidade e seguir seus preceitos. O objetivo era compartilhar os treinamentos e aprendizados de técnicas e táticas de combate, a fim de criar uma verdadeira companhia altamente capacitada e treinada. Foram chamados de Companhia dos Palátinus, guardião dedicado na antiga língua híctia, apelidados também de paladinos.

Nos anos de formação das cidades-estados, de lutas incessantes com grandes embates mortais, não era raro membros da companhia lutarem entre si e cabia ao vencedor a obrigação de conceder uma morte honrada ao perdedor (um direito conseguido pelos membros da companhia). Assim, a honra e a

lealdade desses guerreiros não eram questionadas e fazer parte dessa companhia era um privilégio que poucos se gabavam de ter.

Posteriormente, com a "unificação" destas cidades-estados, a companhia passou a formar a elite da guarda da família real.

Grandes guerreiros surgiram e os Palátinus passaram a ser chamados de Sociedade da Companhia Real, tornando-se renomada e reconhecida. Eram homens que juravam defender a família real e trazer ao mundo a paz e a harmonia, heróis que se destacaram em grandes confrontos e, dessa forma, lendas foram criadas.

Estes guerreiros jamais se permitiram o uso da magia ou objetos mágicos, considerados por eles como algo maligno e capaz de corromper a alma mais pura. Adotando um poderoso treinamento e o refinamento das capacidades físicas e mentais, capazes de suportar agruras físicas e resistir a poderosos feitiços, tornaram-se os guerreiros mais temidos de seu tempo.

Os anos sombríos

Não se sabe exatamente a origem dos seus poderes porque os antigos escritos foram destruídos ou perdidos; muitas são as teorias, desde as mais absurdas até as mais plausíveis. A mais aceita entre os Palátinus é que isso se deveu a anos de profunda dedicação e estudo das capacidades mentais, que criaram guerreiros poderosos e capazes de manipular a matéria com o simples pensamento. Outros dizem que um dos seus membros teria, de forma obscura, descoberto esses segredos e transmitido aos demais. De qualquer forma, foi este poder que diferenciou um grupo dentro da companhia e os levou a clandestinidade, pois a magia era proibida dentro da companhia. Temendo serem confundidos com magos, os mestres no domínio do poder mental se escondiam até mesmo de seus pares, causando divisão dentro da companhia.

Na época da descoberta das primeiras capacidades mentais, o grupo então gozava de grande prestígio e poder dentro da sociedade hictia, como defensores da família real e acumulando uma imensa fortuna. O então rei, Nanbaddari III, era manipulável e incapaz, e foi enganado pela nobreza local, que inventara uma conspiração organizada pela Sociedade de Companhia Real para tomar o poder. Conta-se que os membros não usuários do poder da mente renunciaram a companhia, denunciaram seus pares e a perseguição começou. A magia sempre foi considerada um resquício dos Reis Feiticeiros e esses guerreiros foram denunciados como colaboradores dos tiranos de outrora em busca de poder.

No ano de 345 d.C. a Sociedade foi considerada ilegal e lançada na clandestinidade. Seus membros foram perseguidos e mortos, e todos aqueles que tivessem associação com o grupo deveriam ser presos e seus bens confiscados pelo rei.

Uma verdadeira caça às bruxas começou, e muitos utilizaram este período para atacar inimigos políticos e aumentar suas riquezas à custa de muitos inocentes. Qualquer um poderia ser acusado de associação com a Sociedade de Companhia Real e executado imediatamente.

Muitas das cidades tiveram suas ruas manchadas por sangue inocente e os cavaleiros, por mais de 200 anos, se mantiveram clandestinos. A sociedade de Companhia Real se tornou uma sociedade secreta e os seus membros voltaram a assumir a antiga alcunha de Palátinus.

O retorno dos Reis Feiticeiros Arcondi

Nos anos seguintes, os Palátinus atuariam ainda abertamente, lentamente desaparecendo até se tornarem lendas locais. Muitos os tinham como mortos, e assim permaneceram por séculos, até o ano de 710 d.C., quando a influência dos Reis Feiticeiros Arcondi ressurgiu.

Apesar de poderosos, os Palátinus sabiam que jamais ganhariam a guerra contra as forças do então Circulo Hermético de Arcondi, sem o auxilio de aliados.

Foi na busca por aliados que os Palátinus chegaram até a Baía de Tessaldar e conseguiram um tratado com os Tessaldarianos Silzastrels. Posteriormente, usando seus poderes mentais, libertaram os Bestiais do domínio Arcondi e conseguiram mais um aliado poderoso.

Em uma guerra declarada contra as forças de dominação Arcondi e também com atos de guerrilha no ano de 795 d.C. os últimos redutos Arcondi foram destruídos.

Governo

Os Palátinus são governados por um conselho conhecido como os Doze Pares.

Doze Pares

São Palátinus que chegaram ao título de Auruns, considerados pelos demais membros como exemplos de virtudes nas quais acreditam. São incontestavelmente poderosos guerreiros e líderes formidáveis. Cada qual ocupa uma das doze cadeiras da grande tábula de pedra na sede em Hatusa.

Economia

Os Palátinus são uma das sociedades secretas mais ricas do mundo conhecido. Suas ramificações se espalham em grandes empreendimentos comerciais e até entre membros de guildas de vários reinos. Até antes de se tornarem um grupo clandestino, ainda durante o império Híctio, a sociedade contava com um gigantesco tesouro, fruto de conquistas e aventuras do passado, doações de associados e do domínio das rotas comerciais neste tempo.

Relações com os demais povos

O Império

Os Auruns têm uma desconfiança especial em relação ao atual imperador visto sua crescente hostilidade com os povos livres. Tal hostilidade levou os Auruns a crer na influência nefasta de servos dos Arcondi para enfraquecer o império Arktar e permitir seu ressurgimento.

As Cídades-Estado Díctíneas

São considerados possíveis aliados em horas perigosas. Seriam aliados poderosos se organizados em uma grande força para impedir a destruição do mal que futuramente se erguerá. As pequenezas da política de cada cidade impedem a união e os egos de seus governantes mancharam as ruas de sangue, o que sacrificaria as futuras gerações ao julgo dos Reis Feiticeiros como escravos.

As Cídades-Estado Bírsas

Os Birsos são considerados perigosos e pouco confiáveis, visto que a magia que usam corrompe suas mentes e corpos, maculando suas almas e tornando-os susceptíveis a influência maligna dos Reis Feiticeiros.

Os Crínsom

São considerados vis e desprezíveis. A maldade que corrompe suas almas se manifesta em seus atos de crueldade contra todos os povos livres.

Os Bestíaís

São considerados aliados honrados. Mesmo tendo sido transformados pela magia maligna dos Reis Feiticeiros, suas almas ainda são nobres e fortes para lutar contra o mal eterno.

Os Tessaldarianos

São considerados aliados honrados.

História Recente

Desde a queda dos magos que integravam o Circulo Hermético de Arcondi, os Palátinus voltaram a cair na obscuridade, mantendo-se anônimos apesar de ainda caçarem todos aqueles que colaboraram com os magos.

A batalha contras as forças do mal, apesar de bem sucedida, trouxe uma triste realidade: muitos dos seus grandes guerreiros perderam a vida no confronto e hoje os Palátinus estão reduzidos a algumas dezenas.

A busca por novos discípulos é intensa, mas a rigidez das provas retarda o crescimento de suas fileiras. Muitos alegam que é melhor ter poucos, mas bons Palátinus, do que ter uma maçã podre no cesto.

Governo

Jaral

O Jaral é o nome dado à capacidade de distorcer a matéria e pode ser expandida e aprimorada com anos de estudo e dedicação. Inicialmente o individuo aprende a fazer pequenas manipulações mentais, até alcançar o poder máximo de manipular a própria matéria e energia que compõem a existência. Poucos conseguiram alcançar tal poder.

O processo de desenvolvimento desta capacidade é lento e gradual até alcançar o poder de criar, sendo este o supremo controle do Jaral. É, contudo, entendido desde cedo que, na natureza, o equilíbrio deve ser mantido e o poder supremo de criação deve ser usado com sabedoria.

Criar algo do nada implica em destruir algo aleatoriamente em outro ponto, já que a natureza deve sempre manter o equilíbrio. Pequenas manipulações não afetam o equilíbrio, havendo somente uma perturbação na teia da ordem, mas grandes criações implicam em romper esta teia, redirecionando a realidade e causando a destruição de algo em outro lugar.

Os mais velhos e sábios criaram o conceito de Teia da Ordem, fazendo referência à ordem natural do mundo, tal como o cair da chuva, o curso do rio, o vento que sopra e o nascer do Sol. Tudo que existe faz parte da Teia da Ordem.

Quando um Palátinus possuidor do poder de criação cria para ele água para matar sua sede, em algum lugar a água não mais existirá por um momento ou deixará de existir. O poder supremo deve ser usado com responsabilidade e cuidado, nunca levianamente.

Este Jaral é determinado pela capacidade mental e física do indivíduo, sendo que pode ser expandida pelo treinamento e estudo com os mestres.

Hierarquia

Auruns

É o terceiro e último nível alcançado por um Palátinus. De cada 1000 Palátinus que iniciam seu treinamento, somente 1 conseguem alcançar este nível.

Estes guerreiros conseguem uma ampliação máxima de seu poder mental. Poucos são os feitos que não será capaz de realizar com um simples pensamento, podendo até mesmo controlar o seu corpo. Todos os Auruns têm a capacidade de retardar o envelhecimento de seus corpos, mantendo a jovialidade, porém não podendo esquecer que ainda assim são mortais. Este poder permite retardar, mas não impede o envelhecimento.

Argentuns

É o segundo nível de ampliação de suas capacidades mentais, sendo que nesta etapa existe um aumento na capacidade destrutiva. O aumento do poder acompanha também um aumento na capacidade de recuperação dos desgastes mentais produzidos pelos efeitos mentais.

Cupruns

É o primeiro nível de ampliação de suas capacidades mentais. De cada 10 Palátinus, cinco chegam a Cupruns. Um aumento significativo de poder acontece a este guerreiro, que duplica sua capacidade mental após anos de treinamento.

Palátinus

Mais do que um simples guerreiro, o Palátinus não só domina o seu corpo, mas também sua mente. No auge de seu vigor físico, a mente treinada de um Palátinus permite que este manipule o ambiente à sua volta. Com o início do domínio dos poderes mentais, o Palátinus começa a trajetória para refinar seus poderes e aumentar as suas capacidades.

Cavaleiro

Depois de concluída a etapa de treinamento com as armas e ter passado pela prova do cavaleiro, onde demonstrará suas perícias com a arma em combate com seu professor, inicia nesta nova etapa os treinamentos nas artes mentais. Este é um estudo mais complicado e delicado, muitos são aqueles que não conseguem passar desta etapa e ascender ao titulo de Palátinus.

Os que não serão Palátinus passam a formar um braço armado e vigilante nas cidades. Serão colaboradores, auxiliares e espiões que ajudam nas missões e outras atividades indiretas. São considerados associados.

Em média, um cavaleiro demora de cinco a oito anos para concluir seu treinamento e alcançar o grau de conhecimento para estar apto a fazer a prova para Palátinus.

Aprendiz

Menor nível hierárquico. Todo aquele que desejar entrar é convidado por um dos membros e avaliado pelos membros dos Doze Pares. Nos sete primeiros anos, o individuo passará por intensos treinamentos físicos e o aprendizado do manuseio da arma e de técnicas de luta.

Principais cidades e Locais de Interesse

Cidade de Hatusa

É onde fica a sede secreta, localizada na Baía de Tessaldar. A sede fica fora dos limites da cidade, numa estrutura subterrânea construída ainda no ano de 325 d.C., e serviu de esconderijo para os membros desde então. Mesmo a cidade serviu de abrigo para todos aqueles que fugiam da perseguição durante os anos sombrios.

A cidade é um pouco maior que um vilarejo e possui um ar bucólico, onde todos parecem levar suas vidas no campo e em atividades simples. Contudo, quase toda a população está ligada diretamente aos Palátinus e servem da forma que podem.

O templo dos Iniciados

Uma das construções feitas no ano de 419 d.C., para os ritos de iniciação do Palátinus. Uma estrutura circular com aproximadamente 250 metros de profundidade, toda feita em pedra e ornamentada com grandes blocos de mármore. No seu interior, os jovens Palátinus devem provar seu valor e poder, enfrentando duras provas feitas pelos seus professores.

O templo dourado

Muitas lendas falam de um imenso templo, construído todo em ouro, onde é guardado o maior tesouro dos Palátinus: uma quantidade de moedas de ouro acumuladas por séculos para financiar os guerreiros na luta contra os Reis Feiticeiros Arcondi.

Sua localização é secreta, sendo passada somente aos Doze Pares quando assumem o cargo. Afirmam que o templo se encontra soterrado para sua proteção.

Símbolo

Os Palátinus têm como símbolo 4 elementos.

O primeiro elemento é constituído por duas cimitarras erguidas verticalmente, com os punhos para baixo e as lâminas voltadas para fora. Têm como significado a origem guerreira da Companhia, nos primórdios dos híctios, que fundaram a Companhia e sua natureza combativa.

O segundo elemento é um livro aberto e este representa o conhecimento e o caminho que todo o guerreiro deve cumprir para chegar à iluminação.

O terceiro elemento é uma grande coroa de doze pontas, que significa a nobreza e os doze senhores.

O quarto elemento, um grande olho abaixo da coroa, é o poder que somente a mente pode liberar.

Personagens locais

Atualmente as figuras mais importantes da ordem dos Palátinus são os Doze Pares, doze Palátinus dotados de grande poder e liderança para comandar a ordem e seus irmãos de arma.

Mapab

Sua história não é diferente da dos demais membros. Encontrado entre órfãos, foi criado e treinado pelo seu mestre até alcançar a alcunha de Palátinus.

Começou a se destacar entre sua geração pela abnegação de seus atos e seu estilo único, considerado por muitos como suicida. Capaz de se lançar contra uma tropa de inimigos para proteger um amigo ferido e caído, tornou-se exemplo de coragem e força.

Calado e sempre atento, é o último a se pronunciar entre os doze, esperando a opinião dos demais para se expôr a sua. Como muitos dizem: "O que a língua de Mapab demora para se pronunciar, sua espada não espera para agir."

Sunaraum

Sunaraum é, entre os doze, aquele que anda entre as trevas e a luz. Não se engane ao ver um velho raquítico, pobre e indefeso, pois vários foram os inimigos que jazem por terem acreditado nisso.

Entre os seus pares, muitos o consideram fadado a um destino terrível, uma vez que conduz suas ações levado pelo puro sentimento de vingança para com os servos dos Reis Feiticeiros. Sendo um dos mais velhos membros dos doze, tem utilizado seus poderes para perpetuar sua vida e a vingança que queima em seu peito. Severo e enérgico quando se trata dos Reis Feiticeiros, muitos dos mais jovens o consideram obsessivo por este assunto.

Sua vingança começou no ano de 756 d.C., após a morte de dois servos dos Reis Feiticeiros Arcondi, o que desencadeou uma represália, na qual foi ordenado o massacre das cidades envolvidas. Toda a sua família foi morta e, desde então, Sunaraum destina sua existência à destruição dos servos dos Arcondi.

"Sunaraum???? Este só irá morrer quando o último Rei-Feiticeiro Arcondi for destruído!!!" - como falam entre os Auruns.

Inapíz

O mais "novo" membro dos doze é um guerreiro que conseguiu sua cadeira sobre os crânios de muitos crinsom. Durante toda a sua vida, Inapiz teve grande afinidade com os Bestiais e estreitou o laço com estes, reafirmando seu compromisso em destruir o inimigo de seus aliados.

A grande cicatriz em seu braço esquerdo é o símbolo de sua aliança com os Bestiais, quando massacrou sozinho uma patrulha de caçadores de escravos bestiais, composta por nove crinsom. O líder foi levado à cidade de Chajura para ser executado em praça pública.

Inapiz é uma figura querida entre os bestiais e visto como irmão e aliado valoroso.

Hurmeli

A mente sempre foi a grande arma para os Palátinus, mas o raciocínio rápido foi o grande trunfo de Hurmeli nas horas de necessidade. Hurmeli é o grande estrategista dentre os Doze, e escaramuças e ataques rápidos são suas especialidades. Sob seu comando, grandes vitórias foram conseguidas e sua forte presença levou muitos guerreiros que já se consideravam derrotados à vitória.

A barba comprida e bem cuidada e os cabelos curtos mostram um homem austero, metódico e sempre observador, pronto para liderar seus soldados.

Alxulía

Quantos homens já tiveram a ousadia de enfrentar um Rei-feiticeiro Arcondi em uma batalha e sobreviver? Bem, Alchulia é um que pode se vangloriar de tal feito. Enfrentou Danugou e, em suas palavras, "Criaturinha desprezível... mas coloquei para correr! Hehehehe!".

Sempre alegre e de fala estridente, vive a ensinar e comentar seus feitos de guerra. Gosta de beber um bom vinho e ficar sempre próximo de uma linda mulher. Mesmo com uma barriga que teima em aparecer, Alchulia é muito vaidoso com a aparência e sempre gosta de estar ao lado do amigo Arhpati, seu companheiro de batalha.

"Seja na guerra ou em uma festa, Alchulia é sempre uma boa companhia" - palavras de Arhpati.

Arhpatí

Se Alchulia é grande, beberrão e espalhafatoso, Arhpati é seu oposto. Amigos inseparáveis, começaram juntos seus treinamentos para Palátinus e, quando estes alcançaram o posto de Argentuns, o destino os separou para se encontrarem anos mais tarde no posto dos doze.

Arhpati desenvolveu a capacidade de ser quase imperceptível, tendo controle da respiração, movimentos sutis e que não fazem qualquer barulho e mesmo sua presença é passada despercebida quando assim deseja.

Dizem que nos anos que vagou pelo Deserto do Sul, enfrentou grandes perigos e se aliou aos temidos Ksaros, conhecendo os mistérios dos Planaltos Vermelhos, uma terra misteriosa para os humanos.

Heranum

Apesar de ser um incontestável guerreiro, é sua habilidade política que o destaca entre os demais de seu grupo. Heranum tem sido o responsável por costurar alianças desgastadas através dos tempos, tornando não somente mais forte a Companhia, mas temida também.

Já não existem mais locais escondidos dos "olhos e ouvidos" de Heranum. Seus espiões e colaboradores são capazes de informar o paradeiro de qualquer pessoa em qualquer cidade. Assim como aqueles que o servem, Heranum prefere ficar nos bastidores do poder e evita aparecer, tendo contato somente com os seus companheiros, os Doze.

Líraiím

Liraiim antes de ocupar a cadeira dos Doze, foi um pouco de tudo: ladrão, mercenário, assassino, santo. Sua vida sempre foi cercada de aventuras bizarras e perigos mortais, quase morrendo próximo do que considerava ser a Torre Rubra. Uma de suas fixações.

Foram estes gostos pelo inusitado e pelo perigo que o trouxe a seu destino final, entre os doze. Sendo o mais inquieto entre os seus membros, não é difícil encontrá-lo junto a outros Palátinus em alguma aventura louca.

"Infelizmente, mais cedo ou mais tarde vamos ter que encontrar alguém para a cadeira de Laraiim. Se bem que ele quase nunca está aqui mesmo para ocupá-la" - Palavras de Hurmeli.

Pístusí

É o membro que cuida dos bens, propriedades e rotas de comércio dos Palátinus. Hábil comerciante, ele lida pessoalmente com a administração dos bens e comanda os associados, que não sabem que estão na presença de um membro dos Doze Pares.

Pistusi aparenta ser um homem entrando na velhice, com cabelos brancos e algumas rugas. Seus conhecimentos das rotas comerciais e a perícia em avaliar o valor de produtos e bens tornam Pistusi um homem impossível de enganar. Obviamente, além de seu talento natural, Pistusi conta com seus poderes mentais para ajudá-lo contra comerciantes inescrupulosos e gananciosos.

Tapína

É o guardião do Templo Dourado, responsável por sua segurança e sua manutenção. Apesar de ser uma grande honra, Tapina se entedia nesse cargo e muitas vezes preferiria estar em campo aberto em plena ação.

Tapina foi gravemente ferido na batalha contra o Ciclo Hermético Arcondi e perdeu o movimento das pernas, mas graças ao nível Jaral que adquiriu, pôde restaurar o movimento das pernas. Mas isso demanda concentração e os seus irmãos temem que Tapina, numa frente de combate, perca a concentração e se torne um peso morto. Por isso deixam-no cuidando e protegendo o Templo.

Tapina aparenta ser um homem de meia idade, com longos cabelos amarrados no estilo élfico. Ele procura esconder, mas os fios brancos teimam em aparecer em sua vasta cabeleira. Tapina sonha pela oportunidade de poder provar em combate o seu valor e tem treinado arduamente, esperando esse dia.

Anatí

É o responsável por coordenar pessoalmente o treinamento de todos os aprendizes e cavaleiros, com a ajuda de alguns argentus. É implacável com seus discípulos durante todo o treinamento nas armas e no domínio Jaral, e principalmente nos testes de admissão. Ser elogiado por Anati é com certeza um troféu que poucos se orgulham de ostentar.

Anati é um homem alto e magro, de ar intelectual, cabelo muito bem arrumado e cuidadosamente penteado. Sua verdadeira idade é um mistério e, mesmo olhando para ele, muitos ficam em dúvida de sua aparente idade, que gira em torno dos 30 aos 50 anos. Anati carrega uma bengala, que na verdade esconde uma espada de lâmina fina e afiadíssima.

Muitos atribuem o reduzido número de Palátinus ao duríssimo treinamento de Anati.

Aperu

Aperu foi outrora membro de uma tribo do deserto, e suas aptidões mentais se manifestaram desde cedo. Por causa delas foi abandonado pela tribo ainda quando criança, em pleno deserto e sozinho. Estava fadado a morrer quando foi encontrado por Sunaraum, e foi treinado até se tornar um Palátinus. Passou pelo treinamento e testes com desempenhos nunca ultrapassados por qualquer outro, antes ou depois dele. É o membro que mais rápido ascendeu ao cargo de Aurum.

Aperu é um gigante de mais de dois metros de altura, forte fisicamente, de pele bem morena e sem nenhum cabelo na cabeça. Extremamente hábil no uso de um par de cimitarras, sua arma preferida. É, dentre os Doze Pares, o mais hábil em combate sem usar o Jaral, e nem mesmo Anati é páreo para este gigante.

Rumores e Intrígas

O tesouro

Não é de hoje que saqueadores e ladrões buscam o tesouro enterrado dos Palátinus. Muitos foram aqueles que perderam a vida na busca do templo dourado, onde um tesouro capaz de comprar impérios está guardado. Boatos de um mapa antigo revelando a localização do tesouro têm sido muito frequentes, apesar de ninguém nunca ter colocado o olho nele.

Os ímortais

Aparentemente este grupo que forma os Doze Pares atuais tem ampliado suas capacidades mentais a ponto de estarem há muito mais tempo vivos que seus antecessores. Muitos Palátinus afirmam que estes se tornaram virtualmente imortais. Seria possível?

Tessaldarianos

Os passos são fortes e apressados, ecoando pelos corredores vazios e o som vindo da sala do Senado é intenso. As discussões duram mais de duas horas e nenhum resultado foi obtido. Opava sabe muito bem que nada iria mudar os votos dos senadores para a sua causa.

Os caminhos para o poder são perigosos como em um campo de batalha, mas ao contrário do que se imagina, os inimigos no senado são muito mais perigosos, pois nunca se sabe de onde vem o golpe.

O corredor se estreita e uma porta discreta leva a uma escadaria, esta leva a uma pequena sala que dá para uma visão de cima do senado. Uma figura nas sombras parece observar atentamente, anotando tudo e quando Opava adentra na sala ela se vira calmamente.

"- Eles se negaram a votar na proposta!" – Diz nervoso Opava.

"- Estes vermes acreditam que podem tentar se opor a nós!" – A figura se mexe nas sombras com um grande sinal de desconforto.

"-Leve para eles estes papéis!!"

"-O que tem aqui?". Manipula-os atentamente Opava.

"- Provas com datas, nomes e locais de alguns dos nossos amigos senadores. Suas vidas desregradas, suas falcatruas, seus roubos..."

"- Mas e se eles não aceitarem?"

"- Sempre pode haver outros meios!!!". Manipulando a adaga cuidadosamente a figura gesticula com a outra mão avisando que a conversa havia terminado.

Opava dá dois passos para trás e depois se afasta em direção da porta. Ele abençoa a escuridão, por esconder a expressão de medo que ficou impressa em sua face. Enquanto fechava a porta e olhava para dentro, pode ver o rosto de Lasgar iluminado suavemente pela luz que vem de baixo da sala do senado.

Seus olhos têm a expressão de um assassino, de uma fera pronta para atacar e antes que a porta se feche por completo, Opava tem a última visão que o assombrará nas noites seguintes.

Lasgar lhe dá um sorriso.

Introdução

Os habitantes de Tessaldar são uma raça mística, cujo espírito está ligado a natureza o que permite a transformação no seu animal-símbolo. Eles têm a aparência humana, mas podem assumir formas de animais de maneira praticamente instantânea.

Os animais-símbolos que existem são: Javali, Lobo, Rato, Leão, Tigre e Urso. Outros menos comuns podem ser adotados, mas são quase exclusivos entre os sacerdotes, são conhecidos como animais-símbolos menores: Falcão, Corvo, Gato, Lince, Águia e Coruja.

Localização

A península Tessaldar está localizada na parte leste do Império, tendo a oeste a baía de Tessaldar; a leste o mar da morte e a ilha do rei-feiticeiro Marm; ao norte o mar do mistério e ao sul o forte Imperial Malaz.

É a única região completamente florestal, em todo o continente Imperial o deserto predomina. Ao norte da península se encontra uma cadeia de montanhas e mais ao norte um conjunto de ilhas que formam as colônias de Tessaldar. Do outro lado, ao norte das colônias, já no continente, existe um porto que é usado como entreposto comercial e militar, utilizado no comércio com os dictíneos, birsos e povos do deserto.

A península de Tessaldar é dividida em províncias, cada uma é habitada pelos quatro clãs que compõem o povo Tessaldariano e uma doada aos aliados bestiais que muito ajudaram na batalha contra o ciclo hermético arcondi.

O mar de Tessaldar é navegável, mas as costas da península possuem inúmeros rochedos, rodamoinhos e correntezas, apenas os Tessaldarianos conhecem as rotas seguras. Deve-se ressaltar que o mar de Tessaldar é infestado por tubarões.

Província Tirandinia

Província que abriga os membros do clã Saluztrans, está localizado na costa noroeste da península de Tessaldar, as margens da baía de Tessaldar.

Os saluztrans vivem quase que completamente isolados até mesmo dos seus irmãos Tessaldarianos, sendo o único contato com o exterior, os senadores eleitos para representar os Saluztrans, Aucham Enemor trazendo a mensagem dos deuses e eventuais mensageiros Tessaldarianos que aparecem na região. Os Saluztrans escolheram esse meio de vida temendo nova traição dos humanos ou até mesmo de seus irmãos, principalmente depois da traição dos Treldorcais.

A cadeia montanhosa de Tessal protege a costa e isola-os completamente. Os Saluztrans vivem pacificamente e preferem não se intrometer nos assuntos externos, porém as fronteiras de suas províncias são intensamente vigiadas e qualquer visitante, até mesmo Tessaldariano, tem que se

identificar e sua entrada ser autorizada pelas autoridades, caso contrário será convidado a se retirar e se insistir será morto.

Os saluztrans preferem viver em pequenas aldeias e a maior cidade conta com não mais que dois mil habitantes, vivendo da pesca e da plantação.

Província Notaviana

Esta província é o lar do clã Luminar. Localizado na margem nordeste da península de Tessaldar, as margens do mar da morte. A capital dessa província se chama Asbram, e lá se encontram os principais centros de estudos místicos.

Esse clã recebeu a incumbência de vigiar a Ilha do rei-feiticeiro Marm, outrora lar dos Reis Feiticeiros e alertar caso eles voltem. Passaram a estudar a magia para estarem preparados para enfrentar o ciclo hermético de arcondi, porém quando aprenderam a usar o karma sofreram efeitos colaterais: sempre que gastavam karma ficavam 24 horas sem poderem se transformar no seu animal totem e as mulheres não conseguem ter mais do que 2 filhos, embora haja inúmeras pesquisas não se descobriu o motivo disso acontecer e nem uma possível "cura".

A maioria das crianças luminars já nasce com capacidades místicas herdadas de seus pais. E são educadas deste a infância a encontrar a forma de como manipular o karma.

Aqueles que porventura nasçam sem poderes místicos ou incapazes de manipular o karma são designados para guardar as fronteiras ou para o trabalho no campo e na pesca, a fim de proporcionar aos místicos mais tempo para estudar e pesquisarem magias. Tal situação tem gerado algum desconforto, porque os místicos consideram os não místicos como inferiores e evitam ter qualquer relação com esses. Histórias de romances proibidos entre as duas classes são contados aos montes e todos com final trágico.

Província Hermíria (Reino Bestial)

Também chamada de colônia tessaldariana. São as ilhas que se localizam ao norte da península de Tessaldar na entrada da baía de Tessaldar. São considerados aliados e possuem senadores eleitos que representam os bestiais junto ao senado. É o único reino de bestiais em todo o Império. Sua capital está na ilha central e se chama Chajura.

Província Crendaría

Os Zarctrizs ocupam essa província que fica no topo das montanhas.

Tal clã sempre se dedicou inteiramente ao culto e a adoração aos deuses e viram nas montanhas um meio privilegiado de adorarem as divindades. São completamente contemplativos e pouco dados ao combate. Deste clã, saem a maioria dos sacerdotes tessaldarianos, os Aucham Enemor, que percorrem toda a península tessaldariana levando a mensagem dos deuses.

Atualmente os senadores eleitos dos Zarctrizs estão muito preocupados, pois numa de suas aldeias, todos os habitantes desapareceram sem deixar vestígios. Uns dizem que encontraram um caminho para chegar aos deuses, outros que foram raptados, por quem? Ninguém sabe.

Sua capital se chama Magaltam e um imenso templo dedicado a todos os deuses está lá, o templo da Lua. Embora todos os deuses sejam respeitados, o Tigre (Palier) é a divindade mais buscada pelos Zarctrizs.

Província Semería

Ocupada pelo clã Sizaltrels. É o clã mais numeroso e ocupa as florestas ao sul das montanhas, vigiando a fronteira com o Império Aktar. Vivem em perfeita harmonia com a floresta a exemplo dos elfos no mundo conhecido. São todos habilidosos guerreiros e treinados para ser a elite militar de Tessaldar.

Há muito tempo os Sizaltrels tiveram uma imensa tristeza, por ocasião do surgimento do ciclo de magia arcondi, alguns irmãos seus aderiram à causa dos Reis Feiticeiros. Como ponto de honra os Sizaltrels passaram a perseguir e caçar seus irmãos traidores em todo território de Tessaldar.

Fora do território de Tessaldar tal caça é realizada por uma elite de guerreiros, os Garaijobais. Treinados em algum lugar secreto das florestas, essa elite de guerreiros se espalhou por todo o Império e até mesmo no mundo conhecido em busca dos traidores Treldorcais. Fazer parte dessa elite de guerreiros é uma bênção e maldição, muitos sabem que nunca mais voltarão a ver Tessaldar, mas estão dispostos a tal sacrifício para evitar uma nova ascensão dos Reis Feiticeiros, por isso são venerados como heróis por todo o povo.

Os Garaijobais por serem a elite de honra entre os tessaldarianos têm direito de eleger 10 senadores. Os Sizaltrels elegem os outros cinquenta, por serem o clã mais numeroso entre os Tessaldarianos.

Sua capital Vazda é a maior cidade dentre os Tessaldarianos. Perfeitamente harmonizada com a floresta em volta torna-se um espetáculo de causar admiração em qualquer elfo.

Geografia

A península de Tessaldar é uma das raras regiões do Império, onde a presença da vida vegetal se faz de forma mais abundante, onde as areias do deserto dão lugar a uma floresta e a vida animal. Um paraíso incrustado entre montanhas e as águas do mar.

Clima

Possui um clima bem ameno em relação as 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 entre 16 a 22 graus.

Fauna e Flora

A floresta possui a maior diversidade de animais nunca vistos nas demais áreas do Império por serem desérticas.

Rumores existem que as florestas Tessaldarianas abrigam enidas, pégasos, unicórnios e outras criaturas de origem mística.

História do reino

A chegada na Península

Foi durante o segundo ciclo que os primeiros grupos humanos chegaram a península que na época era conhecida como Península de Barnol. O nome foi dado em homenagem ao rei Barnol, líder dos Nessos, povo que havia migrado para a região à procura de terras férteis. Rapidamente descobriram que a Península era um local que permitia o assentamento sem grandes dificuldades e assim outros grupos humanos também migraram para a região. Em qualquer outro local, as condições climáticas e o solo arenoso dificultavam enormemente a fixação e a prosperidade das tribos.

Foi entre os vários grupos humanos, que vieram os Tessaldarianos, um povo de antigos agricultores em busca de regiões mais prósperas e tranquilas para sua fixação. Contudo, a região mostrou-se incapaz de manter tantos moradores e uma tensão crescente entre as vilas e aldeias começou a surgir. A guerra tomou conta da região, assim como saques e extermínios, bem como pequenas batalhas pelo controle da região.

Os tessaldarianos foram os mais afetados durante os confrontos. Apesar de serem um povo desenvolvido culturalmente, militarmente eram pouco eficazes. Várias de suas aldeias estavam sendo atacadas e seu povo escravizado ou exterminado pelas antigas cidades “irmãs”.

Os Discos Lunares

A partir daqui a história fica confusa, alguns afirmam que as sacerdotisas em um momento de desespero, imploraram pela ajuda dos deuses para este momento tão derradeiro, e a resposta veio na forma de três discos de prata conhecidos como discos lunares e como fazer uso deste presente celestial. Outros afirmam que os discos foram descobertos em antigas ruínas de uma civilização há muito desaparecida.

O fato é que em uma cerimônia noturna, com a lua cheia, os discos lunares foram apresentados e a magia dos deuses se mostrou. Um brilho inicial vindo dos discos, que banhados pelas luas de Tagmar fez despertar uma estranha energia que se espalhou entre os presentes.

Uma energia que aos poucos foi provocando mudanças em seus corpos. Assumiriam a forma de animais apesar de ainda possuírem aspectos humanóides. Os que participaram da cerimônia tiveram suas capacidades físicas ampliadas e se tornaram soldados transformados.

Uma dádiva que permitiu às legiões de soldados transformados vencer seus inimigos, mas o novo poder tinha seu preço. A cada seis meses seriam obrigados a passar pela cerimônia para manter seus poderes e jurar fidelidade aos deuses.

Após espantar a ameaça de invasões das aldeias vizinhas e pacificar a região, os soldados se tornaram os guardiões de uma nova era para os Tessaldarianos. Uma era de prosperidade que durou exatamente dez reinados consecutivos.

Durante este tempo as divisões dentro da sociedade foram aos poucos sendo aumentadas. O rei e a nobreza cada vez mais dependentes dos guardiões transformados para manter a paz no reino que crescera muito nas últimas décadas. As antigas fronteiras se expandiram e aldeias se transformaram em cidades.

Uma das classes que angariava cada vez mais poder eram os sacerdotes, pois eram os únicos que conheciam a magia que conferia os poderes aos soldados transformados. Mas foi durante o décimo primeiro reinado que o fim de uma era aconteceu. Relatos cada vez mais comuns de jovens descendentes dos antigos soldados transformados que passaram a apresentar a capacidade de transformação sem sequer ter passado pelo ritual.

Os sacerdotes viram nesta nova geração o término do seu prestígio e de seu poder. Estes levaram o rei a decretar a caça aos considerados "impuros", que deveriam ser capturados e mortos. Já não era recente a rixa entre a classe sacerdotal e a guerreira pelo controle do poder.

Apesar de ter as grandes legiões de soldados transformados, estas estavam sujeitas aos caprichos dos sacerdotes já que sem estes não existiriam mais. Assim, os cinco grandes generais da época viram a possibilidade de fugir ao controle sacerdotal com a nova geração de soldados nascidos com tais capacidades.

Em uma semana a guerra civil estava instalada, com legiões de soldados transformados lutando entre si e o reino fragmentado.

A rebelião

Duzentos e vinte anos de reinados interruptos acabaram em uma grande guerra civil que varreu a sociedade Tessaldariana. A classe sacerdotal iniciou uma grande caçada aos "impuros", capturando e matando todos aqueles que manifestassem os poderes ou que fossem contra as ordens do grande conselho. Mesmo crianças ainda de colo eram testadas com o teste da prata e caso apresentassem feridas malignas eram mortas imediatamente.

A perseguição patrocinada pela classe sacerdotal permitiu a morte de opositores sob a fachada de "traidores" ou "transmutados", um período sombrio na história tessaldariana em que centenas de outros foram caçados e mortos e muitos mais foram obrigados a fugir para poder viver. Aqueles que eram mortos tinham seus bens confiscados pelo estado e pela ordem sacerdotal, que crescia em poder e riqueza.

Em meio ao caos, os cinco generais das províncias do reino de Tessaldar, declararam-se contra a caçada e foram considerados rebeldes pelo rei. As legiões transformadas e as não transformadas fiéis a seus comandantes lutaram contra as tropas reais e tropas de transformados do conselho sacerdotal.

Por dois anos o caos reinou até a vitória dos generais. Em meio ao turbilhão da guerra civil, inimigos das cidades vizinhas viram o momento ideal para atacar. Invasores estrangeiros dominaram e saquearam várias cidades, até que as tropas combinadas do conselho dos cinco fossem capazes de expulsá-los e garantir a segurança novamente ao reino.

No final a ordem sacerdotal havia sido subjugada e um novo governo instituído. O reino seria agora governado pelo conselho dos cinco, em que cada um dos membros teria o direito de comando do reino por um período de um ano, passando ao término de seu mandato para o companheiro seguinte.

Os Cíncos Dercans

Poder e controle foram às marcas do novo governo. Uma hierarquia social baseada nos preceitos militares levou ordem ao caos, mas restringiu a liberdade da população. No trigésimo segundo ano de governo do Conselho dos Cinco a população começou a exigir uma maior liberdade em suas vidas.

Os generais assumiram os títulos de Dercans, servos da deusa da lua, e mantiveram o controle irrestrito de suas províncias, apesar dos protestos. Através de uma classe de guerreiros fiéis e vassalos que garantiam o controle da população e da região.

A perda da magia dos discos lunares, desaparecidos com os antigos sacerdotes, obrigou os generais a manter sob controle os sobreviventes tessaldarianos que possuíam a capacidade de transformação espontânea. Estes foram usados para gerar novos membros, já que suas capacidades são transmitidas de pais para filhos, e após duas gerações uma divisão dentro da própria sociedade tessaldariana foi formada entre os não-transformados e os transformados.

Com a ascensão de comandantes transformados, uma segunda e lenta revolução ocorria. Aqueles portadores da capacidade de transformação passaram a automaticamente integrar uma elite e os demais seriam considerados vassalos. A cada nova geração, não-transformados passaram gradativamente a diminuir até que um decreto feito pelo conselho dos cinco, no centésimo oitavo ano de governo proíbia o casamento e o nascimento de não-transformados.

O reino ao final de 123 anos de governo tornou-se um reino com raríssimos humanos não-transformados. O início do período expansionista então começa com invasões às cidades humanas próximas, os prisioneiros são levados para as cidades tessaldarianas como escravos para trabalhar até a exaustão. É também o período áureo de sua sociedade, onde grandes pensadores e artistas aparecem. A arquitetura e a arte florescem e grandes escolas são fundadas assim como templos majestosos são erguidos, entre estes o Templo da Lua.

O culto a lua ressurge entre a elite e novamente a classe sacerdotal passa a apresentar um novo status apesar de ainda se encontrar inferior a classe guerreira. O surgimento da Sacerdotisa Imperatriz da Lua, foi o fato mais importante durante o governo dos Dercans, que legitimaram o culto à lua. Esta passou a comandar as grandes cerimônias noturnas e festas nacionais, além de legitimar os Dercans como servos fiéis da deusa lunar (uma representação da deusa Maira).

No 459º ano de governo do conselho dos cinco, grandes reformas foram feitas na capital do reino Alessar, com a construção de um gigantesco complexo de templos e palácios, uma obra que durou 40 anos e consumiu milhares de vidas.

Dois fatos importantes marcaram o final da construção do complexo de templos e palácios na capital Alessar, o primeiro foi que esta cidade se tornou o centro da Península de Tessaldar, centro político – religioso e o segundo fato foi a quase extinção de todos os humanos não-transformados livres.

Os Reís Feitíceíros

Foi da injustiça e da segregação que nasceram as sementes para a ruína dos Tessaldarianos. Já se havia passado mais de dezoito gerações desde que os tessaldarianos não apresentavam mais humanos não-

transformados entre os seus. O fato de ser não-transformado gerava uma condição de inferioridade dentro da sociedade e os transformavam em proscritos e exilados e, se capturados, escravizados.

Mas uma corrente de pensamento crescia entre os membros da Província de Serneria. O clã Silzastrels já a muito pregava a igualdade entre os não-transformados e transformados, pleiteando o fim da escravidão no reino.

Os acalorados debates em plenários de todas as cidades das províncias foram interrompidos pela notícia que chamou a atenção de todos: um grande exército de homens e outras raças inteligentes que lutavam sob uma só bandeira, vindos das terras do norte.

Comandados por aqueles que muitos consideravam serem deuses, tamanho era o poder destes reis. A notícia dos Reis Feiticeiros aumentava a cada semana até que grandes exércitos foram despachados para o norte. Cada cidade deveria contribuir com uma grande conta de guerreiros e centenas marcharam de suas cidades para as fronteiras distantes do norte.

As histórias tessaldarianas falam de um período turbulento marcado pela guerra nas regiões do norte e com a perda de centenas de vidas. Algumas das cidades na fronteira foram devastadas e mesmo os escravos foram capturados. Aparentemente os Tessaldarianos eram imunes ao controle dos Reis Feiticeiros e os humanos capturados foram transmutados para combater os Tessaldarianos.

A magia dos Reis Feiticeiros deu forma à criaturas inspiradas nos Tessaldarianos, seres que receberiam o nome de Bestiais. Os primeiros Bestiais criados não eram mais do que simples feras selvagens capazes de matar até seus companheiros, um efeito "colateral" da magia que possibilitou sua criação.

Soltos dentro do território tessaldariano eram feras que só poderiam ser detidas com a morte. Contudo aqueles que sobreviveram foram capazes de adquirir certa sanidade e controle, com o tempo e chegaram a formar pequenos grupos, vivendo em comunidade.

Doze anos de grandes batalhas ao norte deixariam o triste saldo de centenas de mortos e a criação de Bestiais na região. Mas assim como os Reis Feiticeiros surgiram, também desapareceram misteriosamente após o grande cataclismo que varreu o mundo.

Os Bestiais

Os pequenos grupos de bestiais que viveram nas montanhas durante as primeiras décadas, eram mais animais do que seres inteligentes. Pequenos bandos liderados por um bestial mais forte caçavam como uma matilha, vivendo nas florestas e sem uma linguagem.

Com o tempo os bestiais começaram a apresentar traços sociais e até uma língua rudimentar. Eruditos Tessaldarianos afirmavam que tais seres pareciam estar recobrando suas capacidades racionais e que os Tessaldarianos tinham uma dívida de sangue para com os seus "irmãos" inferiores.

Vários foram aqueles tessaldarianos que dedicaram suas vidas em prol dos bestiais e a ensinar a estes uma língua e uma cultura baseada no conhecimento antigo. Apesar dos ensinamentos os bestiais pouco absorveram, sendo ainda uma cultura primitiva. Apesar de toda a ajuda oferecida, os bestiais se mantiveram isolados em alguns pontos da península Tessaldar e nas montanhas, distantes das cidades e da política de seus irmãos.

Governo

O sistema de governo é a república onde as decisões políticas se encontram nas mãos dos 100 senadores que integram a Casa dos Senadores.

Dercans

O título é dado ao representante do clã e líder militar máximo da província, tendo as legiões sob seu comando. As responsabilidades de um Dercam são a de defender a província contra ameaças internas e externas, servindo lealmente a Casa dos Senadores e a seus representantes.

O cargo tem a duração de 10 anos, podendo se tornar vitalício caso os membros do clã assim decidam.

Conselho dos Dercans

Um conselho de guerra só reunido em momentos de grande crise interna, tais como rebeliões ou ataque de outras nações. Um dos Dercans é eleito o líder máximo tendo sob seu comando todas as legiões. Os demais Dercans assumem os cargos de segundos em comando obedecendo as ordens de seu comandante.

Senadores

São os membros mais influentes e poderosos da sociedade. A estes cabe formular as leis e decidir os rumos políticos da sociedade. Todos são membros da aristocracia de suas províncias, possuindo terras produtivas e tendo sido antes um Tribuno em sua província. A idade mínima para se tornar um Senador é de 30 anos.

O mandato de um senador é de 12 anos, não podendo ser prorrogado.

Casa dos Senadores

Localizada na grande capital Magaltam, a casa dos senadores conta com 100 senadores, sendo 50 senadores aristocratas das terras dos Sizaltreis e 50 senadores das províncias (10 de cada província). Os Garaijobals podem eleger também 10 senadores, completando assim os 100 senadores.

Os membros da casa passam a residir nas vilas dos senadores, sendo protegidos e possuindo assessores para os mais diversos assuntos e informações do reino.

Tribuno

Eleitos pelos membros das famílias que residem na cidade. Tem como obrigação legislar sobre assuntos do cotidiano, servindo também como juizes em vários casos envolvendo assuntos urbanos e seus cidadãos.

Cada cidade pode ter no máximo 10 tribunos e estes têm um mandato de 5 anos.

Prefeito

Cabe a este a administração da cidade e a arrecadação dos impostos através de vários membros administrativos tais como os engenheiros (estradas e edificações), Arrecadador (Imposto) e Médicos (saúde e alimentação).

O prefeito também tem a responsabilidade em garantir a ordem e a paz em sua cidade, contando com o auxilio da guarda da cidade; uma pequena legião de soldados que atua na patrulha da cidade e das regiões rurais ao redor.

Em caso de guerra tem o dever de formar um batalhão que ingressará nas legiões da província.

Aucham Enemor

Título dado ao sacerdote ou sacerdotisa que comanda as cerimônias de deusa Lua. São dotados da capacidade de manipular o karma divino. Estão espalhados por toda a península de Tessaldar e entre todos os clãs e são considerados a voz dos deuses entre os Tessaldarianos, sendo por isso respeitados e temidos.

Estes sacerdotes são conhecidos pela capacidade se transmutarem unicamente por desígnio divino, em um dos seis seres dos totens menores: falcão, corvo, gato, lince, águia e coruja.

Militares

O reino Tessaldariano sempre foi uma nação de grande poder militar e ampla capacidade de combate, o que durante os anos de sua existência garantiu a liberdade de seu povo contra a ação hostil dos povos estrangeiros, mas para infelicidade de seus habitantes também foi responsável pelos incontáveis anos de guerra civil entre os governantes das províncias.

O grande trunfo na capacidade militar dos Tessaldarianos, além do poder de transformação, é um exército eficiente e altamente disciplinado comandado por uma rígida hierarquia a serviço do povo e de seus representantes, os Dercans.

Cada província conta com seu líder máximo militar, o Dercam. Este será responsável por comandar as legiões das províncias auxiliadas por comandantes de campo de menor escalão.

Cada legião é formada por 20 colunas de soldados divididos em cinco linhas de combatentes, somando um total de 100 soldados por legião. A organização padrão é de que as duas primeiras linhas de combatentes sejam formadas por guerreiros mais novos, que podem ter baixa habilidade de combate ou ainda não tenham participado de nenhum combate. São guerreiros que vêem das escolas de combate e apesar da preparação exaustiva não possuem qualquer pratica real de combate em campo.

As duas fileiras seguintes são formadas por soldados com alguma experiência em combate, tendo participado pelo menos de cinco batalhas ou uma guerra. A estes fica incumbida a tarefa de ajudar os novatos quando se encontram em folga e incentivo moral durante as batalhas. Só agem quando os novatos a sua frente tombam em combate.

A última fileira de uma legião é feita por legionários veteranos. São homens perigosos e hábeis na arte da guerra tendo participado em mais de vinte combates. São o coração da legião e respeitados por todos, estes guerreiros usam capacetes com grandes penas de cor vermelha, exaltando suas capacidades.

Todo legionário conta com a mesma veste, equipamentos e armas. Uma cota de malha parcial, protetores na parte inferior dos braços e das pernas, um escudo de 1,60m de formato retangular, uma espada média, uma lança média de combate e outras duas de lançamento, sendo estas duas vezes mais leves que as usadas em combate.

Oficiais das Legiões Tessaldarianas

Cada legião é comandada por um corpo de oficiais. O centurião é o oficial mais importante da legião. Este tem a responsabilidade de comandar seus soldados em batalha acompanhando nos combates e assegurando a disciplina e a ordem no campo de batalha. Muitos dos grandes centuriões são obtidos entre os veteranos das legiões que mostraram não somente coragem em batalha, mas respeito a hierarquia e de seus companheiros.

O segundo em comando é o Optiones. Respondem diretamente ao centurião e é também um legionário veterano. Ajuda na difícil tarefa de manter a disciplina em combate e integra ainda a última legião de veteranos da legião.

O terceiro em comando é o Signates. Fica encarregado de portar o estandarte da legião. Uma das honras máximas dada a um soldado veterano, que lutará até a morte para manter o orgulho de sua legião erguido no campo de batalha.

Existe ainda um corpo de oficiais com baixo treinamento de combate, sendo muitos destes filhos de nobres que tem a importante função de bandeiristas. Através de um código de bandeiras e de posições sinalizam mensagem como recebem, informando aos centuriões as ordens dos Oficiais superiores.

Tribunos Militar

Compostos em sua grande maioria por nobres, ficam encarregados de comandar 4 legiões e respondem somente ao Pretor ou ao Dercam de sua província. Para ingressar nesta função, o tribuno tem que ter participado de cinco anos em atividade militar prática e ter frequentado por dez anos o colégio de armas de sua província e dois anos da escola real de armas para alcançar o título de Tribuno Militar.

Pretor

Comandante responsável por quatro tribunos militares. Estes recebem o titulo de Comandantes das Grandes Legiões. Respondem somente ao Dercam de sua província.

As legiões

As legiões são formadas por voluntários e por soldados profissionais oriundos de uma mesma cidade. Estas recebem o nome através de números de convocação, do estandarte do totem que adotou e da cidade em que se originou.

Exemplo: Terceira Legião da Águia de Erbiom.

Uma legião só muda de número de duas formas. Quando todos os seus soldados são mortos ou quando a legião é desfeita (desmobilização militar), o que não é raro, já que muitas cidades usam estes soldados treinados em épocas de paz para a segurança interna de suas cidades.

Guarda Pretoriana

Suas vestes se destacam em relação aos demais soldados legionários pelo uso da capa de coloração roxa escura e as armadura negra. São escolhidos entre os mais hábeis legionários veteranos formando assim, a guarda de honra, a elite de armas encarregada para proteger os mais importantes membros administrativos e o próprio Dercam da província.

Ao alcançar este status, o legionário juntamente com sua família pode ingressar nas vilas pretorianas que ficam dentro das muralhas fortificadas do Dercam.

Soldo

O soldo é o salário base dado a um soldado durante sua atividade ou enquanto se encontrar mobilizado. As terras dadas aos soldados veteranos após anos de serviço fiel podem ser oferecidas pelos serviços prestados, mas permanecem assim enquanto este estiver vivo. Para manter a posse da terra um dos filhos ou filhas do antigo soldado deve prestar o serviço de armas ao Dercam.

A honra do Escudo

É como chamam o juramento que o soldado faz ao ingressar em sua legião, jurando fidelidade ao seu estandarte de legião, aos seus colegas de armas e ao próprio Dercam. Este juramento é estendido até os descendentes que ao completarem a idade de treinamento militar podem ingressar na legião de seu pai.

Considerado uma honra e seguido por gerações. O que acabou por criar uma classe guerreira entre membros das cidades que possuem legiões permanentes.

Os místicos Lumínars Xamãs

O clã Tessaldariano Luminars é o único dos clãs que possui um centro de magia e filosofia exclusivamente dedicado aos estudos da natureza e dos espíritos ancestrais; conhecido como o Círculo da Natureza de Almiria. Este clã apesar de respeitar e venerar o culto da lua tem um fascínio muito grande pelos poderes da natureza. Sua ligação ímpar com a natureza conferiu a eles muito mais poder e conexão com a natureza, de tal forma que podem não apenas manipular a fauna e a flora, mas também fenômenos naturais, o clima, enfim toda a natureza, em seus diversos aspectos – vegetal, animal ou mineral, está a disposição desses místicos, que foram então denominados, xamãs.

Misteriosos e discretos, os xamãs vivem para se dedicar aos estudos da natureza e o aprimoramento de seus conhecimentos místicos. Sua importância dentro desta sociedade é grande, sendo muitos destes, quando estão fora de sua província, considerados conselheiros nas vilas e mesmo nas cidades por onde passam.

O Círculo da Natureza tem o seu mais importante centro de estudo na ilha de Almiria, na Baia de Tessaldar. Onde são realizadas duas das mais importantes cerimônias do Círculo.

A primeira é a cerimônia de transformação. Quando um aprendiz após anos de estudo e dedicação assume o manto xamânico, ascendendo e assumindo um cargo de notoriedade. Esta cerimônia é realizada no início da primavera e onde os novos xamãs após terem passado pelos testes místicos, são ainda levados para aprovação dos espíritos ancestrais, espíritos dos antigos Senhores da Natureza. Esta cerimônia é conhecida como Dartel e grandes espíritos da natureza tem acesso por algumas horas ao

mundo físico e o aprendiz deve provar seu valor para ser aceito. O aprendiz entra num êxtase mediúnico onde é testado e aconselhado pelos antigos espíritos ancestrais da natureza.

A segunda cerimônia é o dos votos sagrados. Apesar de ser complemento da primeira cerimônia, a cada ano estes votos devem ser refeitos no início do verão. A não realização destes votos implica em uma quebra do juramento e o xamã é considerado foragido, podendo perder seus poderes, devido a não renovação com os espíritos ancestrais.

Ambas as cerimônias são realizadas no santuário, em uma ilha com aproximadamente 600m² de extensão e a 5 km da costa, totalmente coberta por rochas. No seu interior grandes blocos com 5 metros de altura e chegando a pesar até 5 toneladas estão cobertos por símbolos sagrados. Dispostos em uma forma circular, estes grandes blocos de pedra formam as delimitações para os rituais e a presença dos espíritos no mundo físico. No centro deste circulo uma grande mesa de pedra foi construída para a realização das oferendas de frutos aos espíritos ancestrais.

Não é permitida a construção de templos para os espíritos da natureza e todas as cerimônias religiosas são feitas em meio à floresta ou próximas às pedras sagradas.

Pedras Sagradas.

São feitas dos mais diversos tipos de rocha, são completamente cobertas por símbolos sagrados e usadas pelos Luminars como portais entre os mundos. Tais pedras são mantidas escondidas cobertas pela vegetação, a salvo de qualquer depredação ou roubo. Sua localização só é conhecida pelos xamãs.

Poderes

Seus poderes são associados à natureza. Controle da fauna e da flora, do clima, fenômenos da natureza...

Sua união com a natureza é muito profunda e intensa, possibilitando, em níveis altos, modificação de aspectos naturais ou gerar fenômenos de acordo com a vontade do evocador; por exemplo: chover em pleno deserto ou provocar uma tempestade de areia repentina. Tal poder, porém, tem seu preço, anualmente os xamãs têm que renovar sua união e seu compromisso com os espíritos da natureza e em troca obtém a capacidade de controlar e manipular a natureza, do contrário perdem seus poderes.

Segundo a crença, todos os que morreram protegendo a natureza compõem os espíritos ancestrais que fortalecem e dão poder a todos os que desejam dar sua vida pela ordem natural.

Aliados

Um aprendiz em seu período de formação mística é acompanhado por um professor, um guia espiritual, por assim dizer, para a toda a vida, este pode ser um espírito ancestral ou pode ser um dos espíritos da natureza que vive em Dartel, que se manifesta ao aprendiz como se fosse um fantasma, somente o aprendiz pode vêlo ou ouvilo. Este guia transmite dicas e ensinamentos, mas muitas vezes de forma enigmática como numa charada.

Todo xamã tem, durante o seu treinamento de controle de animais, a obrigatoriedade de escolher um animal com o qual se ligará por toda a vida e compartilhará com ele suas emoções.

Jornada do conhecimento

Como é chamado o período de treinamento. É durante os treinamentos de magia e também de filosofia que o jovem aprendiz passa a deslumbrar o conhecimento e as portas do mundo imaterial que o cercam.

O ritual de iniciação é somente o começo desta jornada, guiado por seu guia espiritual, o aprendiz tem o seu primeiro acesso ao mundo imaterial. Durante toda a sua vida, o xamã trilhará o caminho da sabedoria até que com o fim de sua existência possa alcançar a fonte da vida, onde será unido a natureza ou transformado em um dos espíritos protetores da natureza.

Hierarquia

Conselho dos Xamãs

É um conselho que ocorre somente em períodos de grande calamidade, ou para questões de grande importância ou quando um dos membros é expulso da ordem. É um dos poucos momentos, além das duas cerimônias sagradas, que se pode ver os grandes Xamãs Anciões.

Aprendiz

É o cargo mais baixo da hierarquia, não tendo feito ainda os testes de passagem e não completado a cerimônia de iniciação. Durante dois anos será acompanhado por um professor que o preparará até a cerimônia de transformação, depois do qual será considerado realmente um Xamã.

Iniciante

É nesta etapa que irá escolher um animal que será seu guia e aliado no inicio dos treinamentos do entendimento da natureza. Durante toda a sua vida, este guia animal será seu companheiro de jornada e com o qual ficará ligado mentalmente. Tem também um professor, outro Xamã mais velho, que o guiará no caminho do aperfeiçoamento.

Xamã

O amplo conhecimento da magia é um dos requisitos para este cargo. O xamã tem agora a responsabilidade de cuidar de um iniciante, identificar as crianças capazes de se tornarem novos xamãs e as que não conseguirão utilizar magia, ensinar as novas gerações a identificar e ouvir os espíritos ancestrais e vigiar a ilha do Rei Feiticeiro Marm.

Das torres de vigilância, construídas ao longo da costa, os xamãs se revezam na tarefa de vigiar qualquer movimentação estranha na ilha do Rei Feiticeiro Marm.

Alguns vagam pelo mundo em missões de preservação da natureza.

Xamã Ancião

Poucos são aqueles que conseguem alcançar tal cargo. São Luminars de grande poder. São eremitas, vistos somente durante as cerimônias sagradas ou durante o grande conselho.

Poucos são os Xamãs anciões que buscam discípulos. Estes têm como companheiros criaturas temidas pelo seu grande poder, os Enidas. Estes Enidas são árvores milenares que ganharam a consciência pelo poder que adquiriram ao longo dos séculos de sua existência.

A Sagrada Aliança

Já faz muitas décadas desde que os primeiros Luminars encontraram a ilha de Almiria e iniciaram os estudos do local. O aprofundamento no estudo das ruínas, das pedras sagradas e das escrituras permitiu a fundação do Círculo da Natureza de Almiria, criando pela primeira vez os Xamãs.

Mas foi através dos estudos e do respeito pela natureza que, durante um dos rituais, os primeiros xamãs puderam deslumbrar um contato com o reino de Dartel e os Sidhes.

Após conquistarem a confiança dos Sidhes e dos Enidas, estes permitiram que os Luminars tivessem acesso não somente ao conhecimento, mas a magia de Dartel, após confirmarem o pacto de servidão a natureza e a vida.

Economia

O excedente da produção Tessaldariana é mandado para o entreposto comercial que fica a norte das colônias Tessaldarianas, no continente. Ali, os produtos são comercializados com tribos de povos do deserto e com a cidade dictinea de Mirsim.

Os produtos são geralmente trocados por produtos que estão em falta entre os Tessaldarianos ou vendidos por dinheiro, que são usados para financiar a viagem dos Garijobals pelo mundo.

Relações com os demais povos

O Império

São vistos com ódio dentro da sociedade Tessaldariana. O uso de escravos bestiais tem levado o Senado Tessaldariano a cogitar à guerra para a libertação de seus irmãos aprisionados.

A descoberta da magia Transmutadora é outro ponto de alerta para os Tessaldarianos que vem nisso um possível retorno dos Reis Feiticeiros.

As Cidades-Estado Dictíneas

São considerados aliados em potencial, negociações comerciais são frequentes e assim como ajudas militares. Num caso de guerra contra o Império Aktar, os Tessaldarianos imediatamente tomariam o lado dos dictíneos.

As Cidades-Estado Birsas

São vistos com muita desconfiança por causa da magia demoníaca que estão usando. Espiões Tessaldarianos foram enviados até os birsos para obter mais informações, mas até o momento ninguém conseguiu descobrir muita coisa.

História Recente

1452 D.C. – Já faz mais de 200 anos e a situação na região pouco mudou e a insistência do império Aktar de manter e usar os bestiais como mão de obra escrava é visto como uma afronta. As grandes cidades Tessaldarianas adquiriram neste meio tempo o antigo esplendor e prosperidade; uma das grandes mudanças observadas é a presença de um novo Dercam entre os membros do Conselho, um Dercam bestial.

Sociedade

A sociedade Tessaldariana é uma das mais democráticas sociedades já conhecidas. Tanto homens quanto mulheres têm os mesmos direitos, podendo ocupar os mais diversos cargos. Muitas mulheres ocupam o cargo de Senadora.

O abandono da forma humana, entre os membros da sociedade a partir do ritual da juventude, transformou os hábitos e características das cidades. Na forma transformada, os membros da sociedade são capazes de se deslocar e ocupar locais que dificilmente um ser humano seria capaz de alcançar. Um dos exemplos mais marcantes desta mudança foi à alteração do formato das cidades tessaldarianas.

No passado, as cidades eram como as demais encontradas pelo mundo, com a ocupação se estendendo horizontalmente pela região. Quando passaram a assumir a forma humanóide de forma constante, as cidades puderam se tornar verticais, com a construção de grandes edificações com até cinquenta metros de altura.

Costumes

Desde o ano 407 d.c., os tessaldarianos em um movimento nacionalista de exaltação de sua natureza animal, passaram a adotar dentro de seu território o aspecto humanóide de seu totem escolhido. As cidades passaram a demonstrar uma grande variedade de seres e formas, o que à primeira vista causa um grande impacto.

Maior idade

Ao adquirir a capacidade de se transformar e permanecer na forma humanóide por tempo indefinido, o macho ou a fêmea passam a ser considerados adultos dentro da sociedade.

Três Facas ou Achoncar

São as três facas usadas pelos antigos guerreiros do império Tessaldar e que foram adotadas como símbolos de status dentro da sociedade. As três facas com aproximadamente 30 cm de comprimento, são usadas presas na parte da frente do corpo por um cinto de couro belamente trabalhado.

Placa dos Dercans

Todo Dercam que é o membro mais poderoso da sociedade e chefe de um dos quatro clãs existentes, porta uma fina placa de ouro com os símbolos do seu clã e as escrituras de jura e de fidelidade a deusa da lua.

A placa de ouro tem 209 cm^2 (19 x11 cm), pendurado por duas correntes de ouro no peito, sobre as roupas ou o peito do Dercans.

Senadorís

O broche usado para prender a manta verde, com detalhes feitos em fios de ouro. O broche é o símbolo do senado e todo feito em ouro e podendo possuir uma pedra preciosa incrustada. Possuirá o símbolo de seu clã, de sua família e do totem a que segue.

Díscos Lunares

Os 3 discos lunares se encontram perdidos desde o ano 949 d.c., quando foram roubados do templo da Lua. Atualmente o templo conta com três replicas dos discos que ocupam o espaço dos originais. São usados de forma simbólica nas cerimônias da lua e do renascimento.

Os discos feitos em prata têm 30 cm de diâmetro e pesa 4 kg cada um. No centro de cada um existe uma representação simbólica das luas de Tagmar e o desenho de cada um dos totens representando os deuses.

Classes socíaís

A sociedade Tessaldariana é dividida em quatro grupos bastante distintos.

Os Transformados

São os Tessaldarianos e compõem mais de 80% da população da península. Capazes de mudar sua forma de acordo com o totem escolhido.

Garaíjobals

Nome dado a todos Tessaldarianos que vivem espalhados pelo mundo, podendo ser um nobre ou um assassino caçando os traidores Treoldocais existentes e aliados dos antigos Reis Feiticeiros. Sabe-se que alguns cruzaram o Muro e se encontram nas terras do leste, porém não se ouve falar deles há muito tempo.

Os Bestíaís

No passado foram simples humanos que através da magia dos Reis Feiticeiros foram transmutados em seus guerreiros. Dentro da sociedade Tessaldariana, são vistos como irmãos, criaturas manipuladas magicamente e que agora tem a oportunidade de integrar a sociedade como membros civilizados.

Os não-transformados

Graças à ação do povo dictíneo e dos "paladinos" conhecidos como Palátinus, os considerados não-transformados foram vistos como aliados contra outros povos opressores. Antigas barreiras contra povos estrangeiros vêm caindo através dos anos, apesar de ainda ser muito raro encontrar não-transformados dentro da península Tessaldar. A maioria vive com os Sizaldreis, onde são melhor acolhidos.

Homens e Mulheres

Na sociedade Tessaldariana, homens e mulheres têm direitos e deveres iguais. Escolhem seus maridos e mulheres.

Miscigenação

Tessaldarianos não se misturam com membros de outras raças. E quando estão em missão em cidades humanas sua origem deve ser mantida em segredo, por isso preferem viver sozinhos e manter o segredo de sua identidade.

Jogos & Festas

Festas Religiosas

A cerimônia da deusa Lua: é a mais importante cerimônia religiosa, realizada durante o alinhamento das luas, na virada do ano, quando os discos lunares são levados ao topo do templo da lua e com a presença dos Dercans, o sacerdote pronuncia os cânticos sagrados.

Os discos são então apresentados ao povo e levados até a praça dos guerreiros onde o brilho sagrado dos discos é visto como uma bênção para todos os presentes.

Cerimônia do renascimento: é a cerimônia que é feita na virada do ano. Representa o renascimento e o poder máximo da deusa, quando as três luas de tagmar se encontram no céu, formando o eclipse solar.

A cerimônia das Luas Vermelhas: considerada banida e perigosa. Seu culto ainda permanece entre os membros da antiga ordem da Sagrada Aliança.

Festas Civis

Os Tessaldarianos comemoram o dia em que derrotaram os Reis Feiticeiros e seus aliados treldorcais.

Jogos

Os Tessaldarianos preferem esportes físicos como corridas, natação etc. Tais competições são chamadas entre eles de olimpíadas, que se realizam a cada 3 anos, e os vencedores são tratados como heróis e ídolos.

Religião

Os tessaldarianos apresentam um importante culto à deusa lua, uma representação da deusa Maira. Assim como os demais membros do panteão de Tagmar, com representação em animais considerados patronos do povo.

O totem do Javali é a representação do deus Sevides;

O totem do Lobo é a representação do deus Blator;

O totem do Rato é a representação do deus Cambu;

O totem do Leão é a representação do deus Cruine;

O totem do Tigre é a representação do deus Palier;

O totem do Urso é a representação da deusa Ganis;

O totem do Falcão é a representação do deus Selimom;

O totem do Corvo é a representação do deus Parom;

O totem do Gato é a representação da deusa Lena;

O totem do Lince é a representação da deusa Crezir;

O totem da Águia é a representação do deus Crisagom;

O totem da Coruja é a representação do deus Plandis;

O Templo da lua é o principal local das cerimônias religiosas e se encontra localizada na capital dos Tessaldarianos.

Língua

O idioma falado pelos Tessaldarianos se assemelha muito a língua falada em Dartel, muitos estudiosos têm afirmado que a natureza mística dos tessaldarianos pode ser proveniente de um agrupamento humano que há muito tempo viveu em Dartel e por algum motivo desconhecido saiu de lá, mas manteve sua natureza mística.

Mas o estudo das demais línguas é algo bem comum entre os Tessaldarianos, que costumam falar mais de um idioma desde criança.

Príncipais cídades e Locaís de Interesse

Templo da Lua

Localizada na cidade de Magaltam, esta estrutura alcança dezesseis metros de altura, tendo a forma de uma pirâmide de degraus. No topo existe o sagrado altar da deusa, onde no passado eram sacrificados escravos a deusa. A beleza de sua imponência e as estátuas dos totens sagrados nos degraus completa a aura do sagrado no local.

Praça dos Guerreíros

Mais do que um simples anfiteatro para mais de dois mil indivíduos, a praça é o símbolo da resistência Tessaldariana ao longo dos séculos. No palco existem grandes estátuas de antigos reis e heróis de sua história e onde ocorrem as grandes reuniões durante os períodos de guerra.

Cídade de Magaltam

É a cidade mais importante e mais bela do reino. Localizada na província de Crendaria, a cidade de Magaltam possui o poder político e religioso do reino. Três importantes locais existem nesta cidade, o imponente Templo da Lua, onde é realizado o mais importante culto a deusa Lua, a casa dos Senadores e a praça dos guerreiros, um centro político militar importante e foco de resistência no passado.

Cídade de Asbram

Capital da Província de Notaviana e principal centro místico. A cidade apresenta o grande observatório onde astrônomos e místicos usam seus conhecimentos para o estudo das artes místicas, arcanas ou não. Um ar de mistério e se sobrenatural preenche os corredores levando muitos dos não místicos a evitar o local.

Símbolos místicos e estrelas antigas encontradas em antigas cidades e no deserto têm sido recolhidos para estudos místicos.

Cidade de Chajura

É a mais diferente das cidades, sendo morada dos Bestiais. Ao contrário dos Tessaldarianos, os bestiais construíram suas cidades horizontalmente não possuindo prédios com mais de três andares. A cidade se estende por alguns quilômetros circundando o monte central da ilha.

Suas cabanas simples dão lugar a uma pequena fortaleza no topo e onde está protegido o centro político, militar e religioso dos bestiais.

Ruínas da antiga cidade de Vasda

A antiga cidade de Vasda, aos pés da montanha Tessal e a norte da nova cidade de Vasda, hoje não passa de ruínas causadas durante a batalha contra os Reis Feiticeiros e traidores Treldorcais. Cobertas pela floresta que ao longo dos anos vêm cobrindo os vestígios de civilização na região.

Considerada pelos Garijobais como um local sagrado é secretamente vigiado e exploradores desavisados são gentilmente escoltados para fora, já caçadores de tesouros somem sem nunca mais serem vistos.

Boatos dizem que a cidade é amaldiçoada, outros que seus subterrâneos levam ao esconderijo dos guerreiros Garaijobals.

Nova cidade de Vasda

Se para um tessaldariano os seus antepassados são vistos como heróis gloriosos, é na nova cidade de Vasda, localizada na província de Serneria, que toda a glória e esplendor do passado são trazidos de volta. A beleza de sua arquitetura relembra grandes obras do passado e resgatam com grandiosidade os jardins suspensos, as Cachoeiras de Dizeres e o Templo das estrelas, todas antigas estruturas conhecidas e admiradas na antiga cidade de Vasda.

Cachoeira dos Dizeres

Uma bela cachoeira artificial construída pelos primeiros governantes Tessaldorianos da cidade de Vasda. Dizia-se que suas águas tinham propriedades místicas de cura e que recém casados banhavam pequenos amuletos em suas águas para buscar proteção e saúde. Ainda hoje os antigos rituais são feitos e muitos vêm em peregrinação até a cidade.

Templo das Estrelas

Um templo grandioso localizado na cidade de Vasda, feito todo em pedra e com colunas de seis metros, abriga em seu interior uma gigantesca lagoa artificial com não mais de trinta centímetros de profundidade. Dentro dela dezenas de pedras dispostas de forma a imitar as constelações das estrelas vistas no céu.

Lá os sacerdotes do templo se dedicam a ver o futuro dos que assim desejam ou solucionar enigmas do passado.

Personagens locais

Avali

Dercam da Provincia de Tirandinia

Avali é um Dercam preocupado com o futuro de seu povo. Já idoso busca um sucessor a sua altura para ocupar a sua pesada responsabilidade. No passado, Avali foi um guerreiro poderoso e selvagem, não podendo ser questionado por ninguém, mas os anos trouxeram sabedoria e calma ao antigo leão de sua alma.

Hoje como pai zeloso, cuida de seu povo como filhos que nunca teve e a simples ameaça a eles é vista como a ameaça a sua própria vida, agindo de forma enérgica e forte. Seu povo o respeita e o admira, sabendo sua dedicação eterna pela segurança de todos.

Para o seu sucessor ficará a difícil tarefa de substituir não um Dercam, mas uma lenda.

Obol

Dercam da Provincia de Notaviana

Não são poucas as preocupações que passam pela cabeça deste Dercam. A magia sempre foi algo perigoso, mas a busca pela destruição dos Reis Feiticeiros trilha caminhos ainda mais perigosos. Já na sua meia idade e caolho, Obol é um guerreiro e sente falta dos combates, fica chateado com os dias passados no salão em reuniões intermináveis com sacerdotes, xamãs e administradores locais.

Se dependesse de Obol, todas as estrelas encontradas seriam levadas até o alto mar e as lançaria fora. Ficariam definitivamente perdidas no oceano, mas o conselho formado para estudar tais pedras o esfolaria vivo. Mesmo um Dercam tem limite em sua autoridade, principalmente quando se trata de buscar a destruição dos Reis Feiticeiros.

Itgre

Dercam da Provincia de Crendaria

É o Dercam mais espiritualizado e devoto da deusa Lua. Seus conhecimentos dos textos sagrados são tão ou mais vastos que os dos sacerdotes do templo da lua e a sua dedicação é vista por muitos como algo que beira ao fanatismo.

Itgre é um tessaldariano metódico, dedicado aos estudos e aos treinos diários de um soldado sempre pronto para o combate. Algo que tem preocupado muito suas legiões e sacerdotes locais é o interesse cada vez maior sobre os discos da lua, ele tem passado cada vez mais tempo estudando e observando os discos que se encontram guardados pelos sacerdotes do Templo da Lua.

O desaparecimento de uma aldeia somente deixou sua posição mais delicada, já que ainda não se pronunciou sobre o assunto na última reunião do conselho.

Suro

Dercam da Provincia de Serneria

Suro é o Dercam que possui o maior prestígio entre seus pares. O prestígio alcançado se deve exclusivamente a ação dos Garijobals que atuam no combate aos Reis Feiticeiros e aos traidores Tessaldarianos.

Agto

Sumo sacerdote do Templo da Lua da Provincia de Notaviana

Agto é conhecido pelos Dercans pela sua ambição em se tornar o sumo sacerdote do Templo da Lua da cidade de Magaltam, visto que é o Templo mais influente. Sua influência tem crescido pelos discursos cada vez mais acalorados contra os Reis Feiticeiros e os traidores Treldorcais.

Sua antipatia pelo sumo sacerdote Vocro, já chegou a ofensas pessoais ou que tem causado constrangimento dentro do Templo da Lua e em todas as províncias.

Vocro

Sumo sacerdote do Templo da Lua da Provincia de Crendaria.

Sua influência religiosa é incontestável e sua presença é respeitada em todas as províncias. Ao contrário de muitos líderes religiosos que estimulam os combates, Vocro tem um discurso mais pacificador e conciliador para com o restante do mundo. Sua busca é pelo entendimento e pelo retorno do clã Treldorcais ao reino Tessaldariano. Se não fosse pelo seu poder e prestígio, muitos considerariam tal discurso como um ato de alta traição.

Cafal

Senador de Crendaria

Conhecido pelos seus discursos eloquentes e longos, é uma figura de grande influência e prestígio. Tem tratado com grande interesse o desaparecimento de seus compatriotas e buscado esclarecimento de seus paradeiros.

Durante anos foi o defensor dos Bestiais e a participação destes dentro do Senado e também grande amigo de Gurner.

Gurner

Senador de Hermiria

Um dos bestiais mais respeitados em toda Tessaldar, um representante de toda a sua raça dentro das paredes do senado. Sua influência tem levado ao estreitamento das relações entre seus povos e aumentado seu poder em sua província.

Ocruja

Senador de Crendaria

O senador é um dos maiores defensores da fé ao culto da lua e amigo de Vocro. O ataque feito ao amigo tem levado Ocruja e buscar meios de depor o sumo-sacerdote Agto do cargo que atualmente ocupa. Ocruja é um dos senadores mais ricos de Tessaldar, muitos afirmam que sua riqueza poderia montar duas legiões se este assim quisesse.

Lasgar

Senador de Notaviana

Lasgar é conhecido como o braço direito do Dercam Obol, isso todos sabem, o que poucos conhecem é que a figura discreta e de aparência frágil é um temido guerreiro e líder dos Garijobals. Sua influência na província de Notaviana só é menor que a sua extensa rede de informantes em todo o mundo conhecido.

Poucos são os segredos que existem para ele, nas províncias ou fora delas. Os senadores conhecem a influência de Lasgar nos bastidores do poder, quando se trata dos interesses de sua província, assim como antigos inimigos que descobriram que não existe lugar no mundo que escape de suas garras.

Rumores e Intrígas

Enígma do Templo das Estrelas

Para aqueles que observam com cuidado o lago no interior do tempo, encontram constelações existentes no céu, mas existe uma parte do lago de pedras que foram dispostas de forma aleatória, percebese a existência de constelações nunca vistas no céu.

Para muitos é um simples erro, mas existe um sacerdote muito antigo que afirma que são constelações vistas do outro lado do "Muro". Diz haver criaturas desconhecidas e reinos magníficos, mas jamais explicou quem fez ou lhe relatou isso.

As estrelas

A cidade de Asbram vem sendo evitada por vários Tessaldarianos a algum tempo, desde que começou a chegada das Estrelas, pedras místicas recolhidas clandestinamente em todo o mundo conhecido. Dizem ter pertencido aos Reis Feiticeiros e serem a chave de seu poder.

Para muitos do clã Luminar é a resposta para a derrota futura dos Reis Feiticeiros. Os estudos prosseguem lentamente, mas são as mortes inesperadas de dois dos doze conselheiros que estudam as

estelas que vêm causando temor na cidade. Além de mortes acidentais que trazem um mau agouro para os habitantes.

Lendas dos Lumínars

Conta uma das lendas mais importantes que há muitos milênios atrás uma grande batalha ocorreu no mundo imaterial.

Este mundo imaterial era governado pelos Sidhes, seres de grande poder e sabedoria que mantinha o equilíbrio no mundo da magia e da vida. Mas neste mundo paradisíaco havia aquele que buscava a destruição, um espírito sombrio conhecido como Chara.

Chara durante anos travou uma luta incessante com os Sidhe até que conseguiu corromper alguns dos grandes senhores das terras imortais e estes assumiram o nome de Charanas.

A batalha que se seguiu destruiu muito do mundo imaterial, mas a fonte da vida foi preservada e os Charanas aprisionados.

Aprisionados na ânfora de Darnelos, estes foram colocados na fonte da vida, sendo vigiados eternamente pelos novos senhores de Dartel, os Enidas.

A lenda tenta explicar a grande batalha no interior de cada ser, uma capacidade para o bem ou o mal supremo, já que a influência da ânfora, mais especificamente das energias liberadas por ela, na fonte da vida, acabam por afetar a essência de todas as criaturas vivas nascidas após o combate.

Para os Luminars, somente os Enidas são criaturas puras e imaculadas por toda a sua existência.

A Magia no Império

7 A Magia no Império

Introdução

A magia é basicamente a obtenção de fenômenos sobrenaturais através da força de vontade ou da fé de seu executor. Assim existem dois tipos de magia nesta região: a magia arcana e a divina. Existe uma diferença fundamental entre elas. O sacerdote age como um portal para que o poder da divindade atue diretamente sobre o mundo, assim ele está preso a um código de ética estipulado pela divindade, se quebrá-lo perderá seus poderes. O mago, ou o artista, ou ainda o rastreador, por outro lado, obtêm efeitos sobrenaturais manipulando energias ocultas através de seu conhecimento ou força de vontade, ele não está preso a nenhum código de conduta que não o seu próprio. São, portanto, imprevisíveis e, consequentemente, temidos.

A história da magia arcana está diretamente ligada aos Reis Feiticeiros, porque através deles os povos do Império conheceram tal poder e por isso a magia arcana sempre esteve relacionada a eles. Isso fez com que os povos vissem a magia arcana com medo e pavor, qualquer um que as soubesse manipular era considerado servo dos Reis Feiticeiros, caçado e morto.

Com o Cataclismo chegou ao final o reinado dos Reis Feiticeiros e os povos começaram a se organizar, a intervenção divina durante o cataclismo favoreceu o aparecimento das ordens sacerdotais. Enquanto isso, os místicos eram tratados como uma maldita herança deixada pelos Reis Feiticeiros.

Com o retorno do ciclo hermético de Arcondi, os povos do Império viram a importância que a magia tinha e que era possível dominá-la para poder lutar contra o invasor. Assim, após a queda do Cíclo Hermético Arcondi, os reinos do Império passaram a dedicar-se ao estudo da magia e uma forma de controlar os seus usuários, catalogando-os, registrando-os e matando os rebeldes.

Os Magos

Nessa nova ambientação não existem colégios de magia como no mundo conhecido, o mago é considerado potencialmente perigoso e, portanto, o ensino de magias deve ser controlado pelo Estado. As diferentes nações criaram instituições de ensino, cada uma se especializando em algumas correntes de magia.

É através dessas instituições que os aprendizes descobrem os segredos místicos, e é através dessas instituições que eles são controlados.

Por causa da dominação dos Reis Feiticeiros a magia arcana sempre foi vista com receio, cada Estado possui sua própria escola de formação de magos, controlando e catalogando os magos. Magos não associados a nenhuma escola são perseguidos e mortos. Os povos do deserto repudiam qualquer tipo de mago, sendo considerados malditos e queimados vivos.

Ordem Imperial de Magia

O ensino de magia é rigidamente controlado pelo Império em suas províncias. Magos são considerados seres que podem obter efeitos estranhos à distância, que podem escapar de prisões e iludir mentes, como tal são potencialmente um perigo a ordem e hierarquia do Império e devem ser controlados. O ensino de magia é controlado e centralizado na Ordem Imperial de Magia. A Ordem tem dois centros de ensino, um na cidade de Aktar; outro em Korsam. Apenas membros da oligarquia imperial podem entrar para a Ordem Imperial de Magia ou aqueles que demonstrarem alto potencial e recomendações, e apenas membros da Ordem Imperial de Magia escolhidos a dedo pelo Imperador tem acesso aos feitiços da Magia Transmutadora.

Uma vez aceitos na Ordem, os aprendizes estudam por muitos anos até estarem prontos para viajar pelas províncias do Império aprimorando seus poderes, comprando ingredientes especiais, servindo aos governadores, etc. Os membros da Ordem possuem um selo com seu registro que os autoriza ao uso de magia, eles são criteriosamente controlados pelo Império. Suas viagens devem ser reportadas à Ordem.

Semestralmente devem voltar a um dos centros de ensino da Ordem para serem avaliados e entregar seus relatórios, caso não apareçam serão considerados fugitivos, caçados e mortos; ao entrarem em uma cidade devem se apresentar ao governador imperial colocando a sua disposição enquanto permanecerem na cidade; só podem deixar os territórios do Império com uma autorização especial concedida pela Ordem; devem obedecer a todas as ordens de seus superiores hierárquicos da Ordem.

Existem àqueles que exercem magia no Império sem pertencerem à Ordem. Os membros da Guilda Birsa de Magia têm permissão do Imperador para usar magia em casos de sobrevivência ou defesa pessoal, mas devem se apresentar ao governador imperial ao entrarem em uma cidade do Império.

Membros da Academia Díctinea de Magia são capturados como prisioneiros de guerra se descobertos e enviados a um dos centros da Ordem para interrogatório. Magos livres, aqueles que não pertencem a nenhuma das três instituições, são caçados e mortos como renegados.

Introdução

A magia sempre foi uma grande fonte de poder. Tal poder foi, por muitos anos, exclusivo dos sacerdotes até que aqueles que eram considerados "hereges" se atreveram a desvendar o segredo de seu controle e manipulação.

Os iniciados na arte da magia tiveram pela frente um árduo caminho; homens e mulheres que imbuídos de um espírito questionador e grande força de vontade descobriram as grandes magias. O legado destes foram livros e a fundação de pequenos grupos dedicados ao estudo da magia, algo feito ao longo dos anos.

Contudo vieram os Reis Feiticeiros Arcondi e um domínio de trevas se estendeu pelo reino dos homens do oeste. A liberdade já não mais existia. Centenas foram mortos por se oporem ao domínio dos novos senhores e outros milhares levados a escravidão.

A magia indiretamente foi responsável por este período negro e por isso foi considerada perigosa e a necessidade de ser controlada surgiu.

Antigos grupos místicos que conseguiram a liberdade após o fim do domínio Arcondi tiveram duas opções, a primeira de serem controlados pelos governantes locais, a segunda opção permanecer livres.

Até então, a grande parte da população após o domínio dos Reis Feiticeiros Arcondi, passaram a ver a magia como algo maligno e perigoso e muitos magos descobriram, da pior maneira, que neste novo mundo a vida deles seria muito mais perigosa.

Linchamentos e assassinatos de magos por populares, várias décadas após a libertação do domínio Arcondi, eram comuns.

Foi neste clima de terror que Senaquerib, um simples líder tribal na ocasião, percebeu a importância da magia e o poder que advinha de seu controle. A magia se tornou um artigo de luxo, onde grandes mecenas das artes místicas passaram a financiar este conhecimento.

Mas foi nas cidades fundadoras que o controle da magia acabou por estabelecer uma das mudanças mais profundas em uma sociedade. Os anos de financiamento, destinados não somente ao controle dos magos, mas da magia, surtiram efeito. A oligarquia passou a deter o conhecimento de grande parte da magia conhecida e formando uma elite mística, que atenderia as necessidades do Império em formação.

Assim como o ansiava a oligarquia, o Imperador Senaquerib fundou a Escola de Magia, na cidade de Aktar. Sua função era permitir a troca do conhecimento místico e iniciar o controle da magia por parte do Estado.

A reformulação permitiu um controle maior do Estado sobre os magos, um cadastramento de cada indivíduo e a troca do conhecimento adquirido durante os anos de estudo dentro da Ordem.

História

Conhecendo o poder da magia e sua importância no cenário político e militar, Senaquerib angariou simpatizantes à causa dos magos e tornou-se seu principal protetor passando a usufruir dos serviços destes em suas conquistas.

Com a criação do Edito Imperial, pretendia que toda a magia deveria ser controlada e exercita sob o estrito controle do Estado.

Após a formação da base do seu Império, com a conquista das cidades fundadoras, buscou durante todo o seu governo atrair cada vez mais magos a sua causa (leia-se domínio). Com a sua morte, Safdar ao assumir o trono, entendendo a importância da magia fundou no ano de 952 d.c., a Escola de Magia.

Mais do que simplesmente uma escola para ensinar magia, Safda viu um meio de controlar a magia exclusivamente, pois desde que Senaquerib iniciou a proteção aos magos, vários membros da oligarquia das cidades passaram também a manter magos sob sua proteção e usufruindo de seus conhecimentos místicos.

Uma nova geração de magos aristocráticos foi então formada ao longo dos anos. Estes sedentos pelo poder e conhecimento, passaram a financiar o roubo de livros místicos de famílias rivais e assassinato de membros mais poderosos. Uma situação caótica e que poderia se encaminhar a uma guerra civil se não fosse contornada. Entendendo isso Safdar funda a Escola de Magia e inicia um novo tempo no controle da magia, a iminência de uma guerra civil fez com que a oligarquia aceitasse que o Império controlasse a magia.

Somente no ano de 1297 d.c., durante o reinado de Arsupnípal, que a Escola de Magia, é transformada na Ordem Imperial de Magia. A oligarquia, apesar de detentora exclusiva da magia, passa a aceitar pessoas de grandes talentos místicos vindos de qualquer classe social desde que jurem fidelidade e sejam apadrinhados por um membro da oligarquia que irá se responsabilizar pelo candidato.

Este controle da magia por parte dos Imperadores e da oligarquia permite, nos anos seguintes, que estes magos trabalhem junto ao exército para as novas conquistas do Império.

No ano de 1482 d.c., foi finalizada a construção da nova sede da Ordem Imperial de Magia, na nova capital Korsam. Um sentimento de rivalidade então passou a ser comum entre as duas sedes da ordem. Enquanto a Ordem localizada na cidade de Aktar é considerada a tradicional e a mais respeitada, a Ordem na cidade de Korsam é a de maior prestigio e poder dentro da corte, contando com conselheiros mais próximos ao Imperador.

Uma tática criada pelo Imperador Sarktom, com o objetivo de dividir a Ordem Imperial de Magia e mantê-la submissa sob seu controle e dos imperadores e diminuir a influência dos oligarcas das cidades originais.

Localização

As sedes da Ordem Imperial de Magia estão localizadas nas cidades de Aktar e de Korsam.

Símbolos

São duas grandes najas, uma virada para a outra, em posição de ataque e com o símbolo solar no centro, onde doze raios solares partem.

Objetivos

A ordem tem como objetivo a formação de novos magos e a vigilância dos magos que adentrarem nas terras do Império. Sua segunda função é a de servir ao Imperador e aos governadores que agem em seu nome.

Condições para ser aceito no Colégio: qualquer pessoa pode ser aceita na Ordem Imperial de Magia, desde que tenha aptidão, seja recomendado por um oligarca e jure fidelidade ao Imperador, contudo a elite da Ordem é composta exclusivamente por membros da oligarquia, que tem acesso a mais poderosa

das magias, a Transmutadora, está é responsável pela formação dos exércitos especiais do Império Aktar. Traidores são mortos por impalamento.

Ética

O objetivo da Ordem é defender o Imperador e o Império a qualquer custo, obediência aos governadores e todos aqueles sob a autoridade do Imperador. A voz do Imperador é a voz dos deuses e o que ele mandar deve ser feito.

O Conselho Imperial de Magia

É um conclave dos mais poderosos magos da Ordem Imperial de Magia e servem como conselheiro imperial em assuntos místicos, assim como indicar magos da ordem para prestarem serviços de interesse do Império.

Os futuros membros do conclave são escolhidos através de uma lista elaborada pelos conselheiros reais, onde não somente os mais poderosos são listados, mas aqueles mais leais ao Imperador.

Atualmente, o conclave tem cinco dos seus membros pertencentes a Ordem Imperial de Magia da cidade de Korsam e dois da cidade de Aktar. A diferença tem levado as discussões e aumento da rivalidade entre as Ordens Imperiais.

Academia de Magia Transmutadora

Quando foi entregue a Senaquerib o conhecimento da magia transmutadora, tamanho era o poder e a importância do fato que foi considerado como a segunda benção oferecida pelo deus Aktur.

O poder da transmutação era oriundo dos Reis Feiticeiros Arcondi e considerado por muitos como algo proibido e que jamais deveria ser usado. O maior argumento dado eram os bestiais, criaturas transmutadas pelos Arcondi, consideradas feras sem alma e incivilizadas. Tais seres durante o controle Arcondi trouxeram a morte e a destruição aos reinos humanos, sendo deste então consideradas como feras amaldiçoadas.

O Imperador Senaquerib decidiu transmutar criaturas para servir ao exército. Muitos foram os fracassos, mas os resultados positivos foram suficientes para incentivar e aperfeiçoar a magia de forma que anos mais tarde a magia transmutadora se tornou viável.

Uma nova classe de guerreiros surgiu, criaturas saídas de sonhos e dedicadas a servir o Império Aktar.

História

Quando numa noite de outono, um general leal trouxe um velho peregrino até a tenda de Senaquerib, ninguém imaginaria que o destino de todo o Império seria mudado. A conquista completa das cidades fundadoras e o fortalecimento do poder imperial ainda era algo não concretizado. Apesar do gênio militar, Senaquerib contava muito mais com a sorte do que com suas capacidades, visto que as alianças eram tênues.

Quando antigos papiros foram entregues e magos leais foram chamados, o verdadeiro valor do tesouro foi descoberto. A magia transmutadora traria um maior ganho para Senaquerib.

Muitos magos que o serviam temiam tamanho poder e muitos se negaram a continuar os estudos da magia transmutadora. Ela era sem dúvida resquício dos Reis-feiticeiros e só a lembrança deles despertava medo. Os bestiais eram o argumento mais poderoso usado para o abandono desta magia, mas a necessidade de uma tropa mais forte seria determinante para o futuro do Império.

Da descoberta da magia transmutadora até seu possível uso foi uma jornada difícil e extenuante para os magos do Império Aktar. Um grupo seleto foi destacado para a tarefa e por longos meses ficaram debruçados no antigo pergaminho dia e noite.

Os longos meses de campanha imperial e as revoltas levavam quase ao colapso o novo reino que surgia. Todos os dias mensageiros reais traziam e levavam até Senaquerib o andamento das descobertas.

Muitos foram os fracassos. Muitos destes, ocasionados por incapacidade de transformação, criando seres horrendos, como saídos de terríveis pesadelos, ou de feras incapazes de serem controladas. Mas a cada fracasso, mais perto do aperfeiçoamento estavam.

Foi durante as campanhas de conquista da cidade de Erla que a grande descoberta foi feita. As primeiras criaturas transmutadas, capazes de serem servas do Império Aktar estavam feitas, estes foram conhecidos como Pazuzu, esta criatura é um estranho leão alado inteligente.

Tal criatura passou algum tempo servindo ao Império até sua rebelião no ano de 965 d.c. e fuga para o deserto.

Outras criaturas vieram ao longo dos anos, foram criados grifos, que vieram dois anos depois (975 d.c.) e também se rebelaram e fugiram para as montanhas. Já com os Touros alados foi diferente, porque foram um dos melhores experimentos, gerando criaturas obedientes e leais.

Outros experimentos foram sendo realizados ao longo dos anos e uma serie de criaturas designadas como inumanas foram criadas. Entre os experimentos de maior sucesso foi a criação dos minotauros. Estes passariam a compor um batalhão composto de 50 indivíduos, altamente treinados, extremamente leais ao Imperador.

Após os inúmeros sucessos, estes magos foram então encarregados de escrever um grande livro com a magia transmutadora, onde estão descritas as formulas para o sucesso na criação de qualquer criatura transmutada, assim com a descrição das criaturas geradas.

O livro passou a ser conhecido como "O livro da Transmutação" ou "Khimera". Tamanha é sua importância que se encontra protegida dentro do salão central em uma câmara secreta e guardada por servos leais do Imperador.

Localização

A sede da Academia de Magia Transmutadora se encontra na cidade de Korsam. Uma edificação anexa a da Ordem Imperial de Magia e de onde se possa ver o quartel das tropas transmutadas.

Símbolos

O seu símbolo é de uma criatura com cabeça de leão, corpo de uma cabra, cauda de serpente e asas de águia.

Objetivos

A Academia tem como objetivo a criação de tropas transmutadas para servir ao Imperador, assim como de criar novos tipos de transmutados para reforçar as tropas imperiais. Também a criação de anãs transmutadas para os Crinsom, a fim de manter o Grande Pacto.

Para ser aceito na Academia

De maneira geral somente membros da oligarquia e de confiança do Imperador são escolhidos para aprender os segredos da magia Transmutadora.

Ética

Valores éticos são irrelevantes, mas sim o resultado final: criar o guerreiro perfeito, leal, forte, obediente e resistente a todas as situações e adversidades. Experimentos com mendigos e animais são vistos como normal.

Organização

A Academia de Magia Transmutadora é composta por doze membros, sendo: seis mestres e seis aprendizes. Todos são selecionados entre os membros mais leais ao imperador.

Mestre

São um total de seis mestres, homens e mulheres membros da aristocracia que tiveram o privilégio de aprender os segredos da magia transmutadora. São magos de grande poder e todos com lealdade inquestionável ao Imperador, ou aquele que ocupar o trono.

Estes se mantêm no cargo de mestre e detentor do conhecimento da magia transmutadora pelo período que for considerado leal ao Imperador ou enquanto viver, o que muitas vezes uma está atrelada a outra.

Aprendíz

É o mais novo membro escolhido para integrar a Academia de Magia Transmutadora. Este é escolhido por um mestre e somente a ele deve sua fidelidade. Durante o tempo em que permanecer como aprendiz, será ensinado nas artes místicas da transmutação podendo assim um dia ocupar o cargo de seu mestre dentro da academia.

Os Transmutados

Toda e qualquer criatura que tenha sido criada através da união de outras duas criaturas já existentes. Os transmutados são seres feitos magicamente e tem como principal característica a união de partes de corpos diferentes formando um único ser.

Exemplo: Minotauro, corpo de humano com a cabeça de um touro.

Os Leaís

São todas as criaturas transmutadas que servem o Imperador (exemplo: touros alados e minotauros).

Os Rebeldes

São todas as criaturas transmutadas que não mais servem o Imperador. Fugiram do controle ou nasceram de progenitores fugitivos. Com isso um filhote de pazuzu mesmo tendo nascido em liberdade é considerado um rebelde, mesmo que nunca tenha ouvido falar do Império Aktar (exemplo: pazuzu, grifos e harpias).

Os Marcados

São os transmutados que embora sejam leais são considerados perigosos demais e por isso são controlados rigidamente pela Academia (exemplo: centauros).

A Magía Transmutadora

A academia ao longo de sua existência passou a se dedicar ao aperfeiçoamento da magia transmutadora e da criação de novos e variados tipos de soldados transmutados.

Os magos da academia passaram então a desenvolver novas técnicas para transmutação em massa, de forma a servir mais prontamente aos desejos do Imperador.

Foi então dividida a magia transmutadora em dois níveis: de larga escala e de pequena escala.

A de larga escala – está requer poções e um ritual mais completo e que é frequentemente feito no salão cerimonial do Colégio de Magia de Transmutação na cidade de Korsam. Dezenas de soldados ou animais são transformadas de uma única vez e o efeito é permanente.

A de Pequena escala – está é feita através de encantamentos simples e a utilização de uma poção. Mas neste caso somente um individuo é transformado por vez e o efeito da transformação é temporário.

Academía Díctínea de Magía

Os dictineos respeitam e temem os magos, e assim como os imperiais eles crêem que os magos devem ser vigiados como uma possível fonte de problemas, mas o controle é menos severo. Existe uma sede da Academia em cada uma das cidades-estado. A academia recebe como aprendizes membros de qualquer

classe social que demonstrem aptidão para a magia, apenas estrangeiros são excluídos. Os aprendizes estudam vários anos até estarem prontos para correr o mundo, aprimorar seus poderes ou obter ingredientes raros. A Academia fornece aos seus membros um registro que os autoriza a utilizar magia e exige alguns procedimentos para o controle de seus membros. Os magos devem retornar à sua academia de origem pelo menos uma vez por ano e fazerem um relatório de suas atividades, os que não comparecerem serão considerados traidores e caçados; os magos ao entrarem em uma cidade-estado devem se apresentar na sede local da Academia; viagens a territórios não dictineos devem ser comunicadas previamente, viagens a regiões imperiais requerem uma autorização especial.

Membros da Guilda Birsa de Magia podem usar magia somente em situações de sobrevivência ou defesa pessoal, mas devem se apresentar na sede local da Academia ao entrar na cidade. Membros da Ordem Imperial de Magia são capturados como prisioneiros de guerra assim que identificados. Magos independentes, não pertencentes a nenhuma das três instituições, são capturados e interrogados. Após o interrogatório podem ser forçados a se unir à Academia, banidos, aprisionados ou mortos, dependendo da decisão do rei ou rainha local.

Introdução

A academia dictinea de Magia é muito mais que uma simples academia nos reinos do leste. Fundada inicialmente com a proposta de impedir que os Reis Feiticeiros Arcondi novamente retornassem ao poder, tornaram-se combatentes do mal em todas as suas formas.

Ainda durante o Império Hictio, os magos eram bastante temidos e algumas vezes caçados como bruxos, queimados ou expulsos. Por causa do domínio dos Reis Feiticeiros, a magia arcana sempre foi vista como sinônimo do mal. Desta forma os magos viviam escondidos e só revelavam seus segredos a pessoas de confiança. A falta de um colégio organizado dificultava o estudo e o avanço nos conhecimentos místicos. Tal despreparo dos hictios em relação a magia tornou-os presa fáceis do segundo domínio Arcondi.

Após a queda do ciclo Arcondi, os Dictineos consideraram melhor estudar a magia arcana e mantê-la sob controle. Uma das características mais marcantes desta academia de magia é o seu caráter belicoso, onde seus membros passam por um rígido treinamento militar com o ensino das artes místicas voltadas quase que exclusivamente para o combate.

História

A academia Dictinea de Magia surgiu no ano de 812 d.C., após a união de seis grandes magos da época, entre eles Dartar. Até então estes seis magos não passavam de colaboradores da nova ordem local, onde prestavam "serviços", aos governantes locais.

Foi através de Adsut Chêir, filho de Dartar, que os magos e aprendizes passaram a se associar com a finalidade de aperfeiçoar seus conhecimentos, transmiti-los e posteriormente evoluiu para uma academia.

Para entender um pouco a história desta academia, temos que voltar no tempo e entender a história de Dartar. Este foi um dos vários magos que no passado serviram os Reis Feiticeiros Arcondi como escravos. Não que o conhecimento da magia fosse desconhecido até então, mas estava disperso em pequenos grupos e após o domínio dos Reis Feiticeiros, os magos foram caçados e aprisionados, forçados a servir os Reis Feiticeiros Arcondi ou morrer. Selecionados entre aqueles que tinham aptidões místicas, foram treinados para serem soldados e servos encarregados das artes míticas mais básicas e usadas nos campos de batalha.

Após a libertação do domínio dos Reis Feiticeiros Arcondi, muitos dos antigos magos fugiram e vagaram secretamente pelo mundo com medo da perseguição. Muitos destes com o intuito de pagar por seus pecados e impedir o ressurgimento do antigo mal, devotaram suas vidas a ensinar a magia e a destruir o mal. Entre eles se encontrava Dartar, que buscou ensinar e difundir as habilidades místicas entre aqueles que desejavam não somente aprender, mas ajudar a combater o mal sob todas as suas formas. E foi com esta filosofia que seu filho juntamente com outros cinco jovens aprendizes fundaram a Escola de Magia

de Mirsim, que seis anos mais tarde seriam controlados pelo rei de Mirsim, por fim seu modelo foi copiado pelas demais cidades-estado dictineas.

A pequena escola cresceu e tomou aos poucos ares de uma academia, reunindo conhecimento e cada vez mais pessoas sob uma hierarquia rígida.

Localização

Todas as cidades-estado dictineas possuem uma sede da academia.

As cinco mais poderosas academias de magia são as localizadas nas cidades-estado de Nidre, Diate, Mirtos, Tilissos e Kamaris. Já as cinco academias que possuem as maiores redes de influência são as cidades-estado de Zacro, Sanom, Gazi, Cânia e Tiraki.

Símbolos

Consiste em três desenhos distintos. A Lua minguante é o primeiro desenho e representa o despertar do conhecimento místico. O segundo desenho é o da espada, que tem o significado combativo da ordem e por fim o terceiro desenho que é o cálice, que está desenhado dentro da lua minguante e tem o significado do juramento de fidelidade feito por todos os seus integrantes.

Objetivos

A luta contra o mal em todas as suas formas e expressões, mas com grande ênfase na destruição dos Reis Feiticeiros Arcondi e seus servos, ou que atuam diretamente sob suas ordens ou que colaborem com tais criaturas.

Para ser aceito no Colégio

Observadores em cada cidade estão atentos a qualquer cidadão que demonstre aptidões místicas. Somente estrangeiros não são aceitos, mas qualquer cidadão de qualquer classe social é aceito e treinado, recebendo um registro ao final do treinamento.

Ética

Foi fundada com a idéia de combater não somente a influência muito grande dos servos dos Reis Feiticeiros Arcondi, mas também os próprios Reis Feiticeiros Arcondi e outros que desejassem seguir seus passos.

Diferentes dos padrões comuns de magos existentes no Sul do continente, os magos dictineos são soldados que usam a magia como uma poderosa arma de combate.

Seus treinos mais do que mentais são também físicos, onde em diversos aspectos se assemelham ao treinamento de soldados comuns.

Um rígido código de honra e lealdade entre seus membros é cultivado, assim como o respeito a hierarquia da academia. A deslealdade e a traição são pagos com a morte.

Seguindo este preceito de combate, as magias ao longo dos anos foram sendo aperfeiçoadas não somente no intuito de se tornarem mais mortíferas, mas também com maior precisão.

Academias

Existem ao todo 12 academias de magia cada qual espalhada por uma das cidades-estado dictineas. Estas evoluíram ao longo de sua existência crescendo em poder e/ou influência dentro da sociedade, particularizado-as.

Algumas destas academias assumiram uma preocupação maior no aperfeiçoamento da magia o que pode ser claramente visto na tabela a seguir. Os magos mais poderosos são formados na Academia de Kamaris, de Tilissos e de Mirtos, onde claramente se pode alcançar os níveis mais profundos da magia e a maior quantidade de magias.

Outras buscaram mais influência e os benefícios de estar alinhados a administração das cidades, perdendo em poder, mas ganhado em influência. Esta influência pode ser medida pelos maiores salários, aliados entre nobres, auxílio de tropas em missões e melhores equipamentos.

Sendo as academias mais influentes são as das cidades de Tiraki, Cânia, Gazi e Sanom, como pode ser visto na tabela abaixo.

Poder ou Influência

A escolha de um mago muitas vezes é marcada pelos benefícios e pelas dificuldades de sua vida ou pela busca do conhecimento. Não é segredo que muitas das academias dictineas se deixaram seduzir pela riqueza e o conforto de agir sob as ordens de uma aristocracia e de governantes.

Os benefícios são inúmeros, de aceitação e cooperação por parte dos soldados e membros da aristocracia, a salários e influência dentro e fora das cidades aliadas. Mas existem aqueles que não buscam nada a não ser o conhecimento, pois sabem que deste conhecimento vem o poder de mudar o mundo. É este poder que abre portas, mas que provoca temor e receio não somente aos poderosos como também a população.

Academia	Poderes	Influência
Academia da Cidade-Estado de Cânia	25	75
Academia da Cidade-Estado de Diate	58	42
Academia da Cidade-Estado de Gazi	29	71
Academia da Cidade-Estado de Juktas	37	63
Academia da Cidade-Estado de Kamaris	75	25
Academia da Cidade-Estado de Mirsin	46	54
Academia da Cidade-Estado de Mirtos	62	38
Academia da Cidade-Estado de Nidre	48	52
Academia da Cidade-Estado de Sanon	30	70
Academia da Cidade-Estado de Tilissos	67	33
Academia da Cidade-Estado de Tiraki	20	80
Academia da Cidade-Estado de Zacro	34	66

A jornada do conhecimento para aqueles que a buscam é sempre difícil e perigosa, requer provações e obstinação, uma jornada que não indicada para os fracos e temerosos.

Guilda Birsa de Magia

A magia para os birsos é mais uma ferramenta que deve ser utilizada na busca por lucros e prosperidade. Obviamente o investimento em um mago deve retornar à guilda que o financiou. Assim, foi criada a Guilda Birsa de Magia com o objetivo de otimizar esforços garantindo um maior lucro aos investidores. Dentro dessa visão qualquer um que tenha aptidão para a magia pode se unir à Guilda. Após alguns anos, os aprendizes estão livres para viajar pelo mundo para aprimorar seus poderes. A Guilda fornece aos seus membros um registro que os autoriza ao exercício da magia, porém:

O investimento feito pela Guilda no mago deve ser pago em serviço ou dinheiro.

Cada aprendiz deve fazer depósitos anuais aos cofres da guilda ou prestar serviços à guilda equivalentes ao depósito exigido. Os depósitos devem ser feitos por dez anos seguindo esta escala:

Ano	Depósito
1	10 m.p.
2	20 m.p.
3	20 m.p.
4	40 m.p.
5	80 m.p.
6	160m.p.
7	80 m.p.
8	80 m.p.
9	60 m.p.
10	60 m.p.

Depósitos atrasados recebem uma taxa de juros cumulativa de 4% ao mês, se a dívida atingir um total de 30 moedas de prata ou cinco meses de atraso o mago deve permanecer a serviços da guilda sem liberdade para sair, exceto sob ordens. Se o mago não vier voluntariamente se entregar ele terá de enfrentar os “coletores”, um grupo especialmente treinado de magos, assassinos e mercenários, que o trarão de volta: ou o mago vivo para servir, ou o dinheiro devido, ou o mago morto como exemplo.

A Guilda possui cinco grandes centros de ensino, um em cada cidade, nas cidades de Gati, Esmir, Ascal, Ireg e Ineg. Nas demais cidades existem apenas escritórios burocráticos da Guilda de Magia.

Magos da Ordem Imperial ou da Academia Díctinea podem usar magia em território birso em situações de emergência ou defesa pessoal, mas devem se apresentar a sede local da Guilda ao entrarem na cidade. Magos independentes são aprisionados, interrogados e "convencidos" a se unir à Guilda de Magia ou mortos.

Os birsos são os únicos a usar a perigosa magia necromântica e a lidar com forças nefastas e demoníacas. Mas, como sempre, os birsos são grandes exploradores e ótimos comerciantes.

Introdução

A Guilda Birsa de Magia é uma ramificação independente mantida por contratos de serviço prestados as guildas comerciais, prestando serviços somente a elas. A guilda comercial fica responsável pelo pagamento e a alimentação do mago, sendo que sua responsabilidade cessa quando o mago for devolvido seguro e com vida a sua sede. Os magos que por ventura não tiverem pago os depósitos anuais exigidos pela Guilda de Magia são designados a esses serviços, a fim de pagar os prejuízos, nesse caso o contratante fica isento de pagar qualquer valor que seja ao mago, pagando somente o valor do contrato diretamente a Guilda de Magia.

Por outro lado, o mago fica comprometido a prestar serviço pelo tempo que for necessário ou estipulado em contrato com a guilda de comércio que o contratou. A falta ao serviço, a fuga do mago ou quebra do contrato por parte do mago, o contratante o responsabiliza pelos custos e ressarcimentos das despesas, podendo pagar não somente com a vida, mas com a perda da liberdade.

O contrato é feito entre membros de guildas de magia de cidades diferentes, com funções especificas, sendo que cada um atuará em momentos próprios o que permite que não se saiba ao certo quem está contratando, muito menos quem é contratado.

O mago tem um laço de união que o prende em vida com a Guilda de Magia, sendo a pena para a quebra do contrato a morte.

A Guilda de Magia é mais do que uma simples organização comercial em que magos associados prestam serviços de ordem mística para organizações comerciais, mas é também um centro de controle de atividades de criaturas de planos inferiores que adentram no mundo físico.

As atividades prestadas às guildas birsas de comércio tem como finalidade esconder e financiar suas atividades principais, que são a caça de criaturas dos planos inferiores que obtiveram a entrada neste plano.

História

Ainda durante a expansão do reino birso, antigas ruínas de uma civilização desconhecida foram encontradas. Nas escavações em busca de ouro e jóias, um grande tesouro foi encontrado, uma antiga biblioteca. Para os nobres da época tudo não passava de pergaminhos empoeirados sem valor, mas para um dos comerciantes, Uaadir Khadir, era a passagem para a riqueza e o poder.

Khadir financiou por cerca de seis anos a tradução e a preservação do grimório que ficou conhecido como O Livro das Ruínas. Neste grimório alguns pequenos conhecimentos foram descobertos e trouxeram nos anos seguintes riqueza e poder para seu comércio.

Infelizmente um acidente misterioso tirou sua vida, mas seu filho Solaib Iskur continuou a financiar as traduções, agora contando com outros ricos comerciantes que financiavam as pesquisas e posteriormente fundaram as guildas birsas de comércio, como são conhecidas atualmente.

Nas páginas amareladas e desbotadas do grimório foram encontradas dezenas de magias e nomes de criaturas de outros planos e como poderiam ser invocadas para "servir" neste plano. Apesar do dinheiro investido e dos anos de estudo, tudo ainda era simples e rudimentar, sendo feito sem qualquer controle o que por fim acabou acarretando o assassinato de vinte e nove pessoas e a fuga de dezesseis demônios que se perderam no mundo.

Entendendo o perigo que tinham em suas mãos, fundaram a Guilda Birsa de Magia, no ano de 96 d.c., que controlaria este poder e que serviria somente aos senhores das Guildas de Comércio. Para tanto foram criados os medalhões das guildas, feitos em ouro e as suas respectivas chaves. Estas chaves são necessárias para abrir o grande cofre da Guilda de Magia que contém até hoje o exemplar completo do grimório encontrado nas ruínas, pois acreditavam que o poder existente nele era grande demais para ficar nas mãos de um único ser. A localização do cofre contendo o grimório é um segredo passado entre os chefes das guildas para seus sucessores, assim como a chave e o medalhão.

Algumas cópias de trechos e capítulos do exemplar foram feitas, mas mais da metade do grimório ainda se encontra sem tradução.

Os Treze Imortais

Uma frase resume o mal feito. "O pecado dos pais assombra os seus filhos". Por estranho que possa parecer é assim que os atuais senhores das Guildas de Magia vêem os Treze Imortais.

Esta é a alcunha que os demônios "rebeldes" tomaram ao escapar do controle da Guilda de Magia. Inicialmente após a sua libertação, vários magos vendo o perigo que representavam, começaram a caçá-los sistematicamente, dos dezesseis iniciais três foram mortos nos meses seguintes a sua fuga, o que forçou inevitavelmente os sobreviventes a se unirem e permanecerem na clandestinidade.

Longe de ser uma sociedade secreta que tem como objetivo a dominação do mundo, seus objetivos são muito mais práticos e imediatos, como a sobrevivência e a busca pelo poder. Estes ao longo dos anos passaram a criar uma rede de serviços que se estendem aos pequenos e médios comerciantes que não tem acesso aos "privilégios" que as Guildas de Comércio possuem.

Os treze imortais criaram um mercado negro de magia e pequenas criaturas de planos inferiores que servem a seus clientes. Agindo na clandestinidade e nunca ameaçando os interesses das Guildas de Comércio ou ainda se mostrando para a Guilda de Magia, passaram a acumular lentamente o poder e a influência em algumas cidades-estado birsas.

Localização

O primeiro Centro de Ensino de Magia foi fundado na ilha de Bismaral, na cidade de Ascal e é também o mais importante centro de ensino de magia. Outros quatro centros foram criados posteriormente nas cidades de Esmir, de Gati, de Ineg e de Ireg.

Mais do que simples centros de treinamento e aprimoramento de magos que servem as guildas comerciais, é também o centro administrativo de uma imensa e complexa estrutura, onde centenas de funcionários mantêm e monitoram as criaturas trazidas a este mundo, mantêm cópias dos pactos feitos e se encarregam de destruir os que conseguem fugir.

As demais cidades birsas possuem uma extensão dos Centros de Ensino, é o Escritório de Magia, um nome simples e bem direto para a sua finalidade. Neste local não existe o treinamento ou aprimoramento dos magos, mas sim um cadastro destes e de suas atividades, assim como o controle das Guildas que fazem uso dos magos. O Escritório de Magia de uma cidade é responsável por enviar os pactos para o seu Centro de Ensino no qual é subordinado e fazer relatórios mensais dos acontecimentos em sua cidade.

O Escritório de Magia também funciona como uma entidade reguladora de serviços e fiscalizadora, impedindo que todo o mago não associado a esta, esteja impedido de exercer sua atividade na cidade.

Divididos em regiões, cada Centro de Ensino de Magia é responsável por um número de Escritórios de Magia.

Centro de Ensino de Magia	Escritório de Magia
Gati	Uliça, Tapso e Ol
Esmir	Tzar e Trial
Ascal	Orim e Oscamad
Ineg	Nodis, Olb e Ugarit
Ireg	Arad, Fem, Gercham e Hazor

Símbolos

O símbolo são quatro serpentes em pares, cada qual tentando engolir seu par e formando um oito. Estes dois oitos estariam dispostos um na vertical e outro na horizontal sendo que os centros se cruzariam.

As serpentes feitas em prata e com os olhos feitos em dois rubis e duas esmeraldas completam a figura uma gota de ouro une os dois oitos.

Objetivos

Os demônios quando vêm ao plano mortal, buscam formas de aumentar seu poder e sua influência neste e em seu mundo. Para tanto se sujeitará a um pacto e a subserviência a um mortal para obter energias místicas para seu "crescimento".

Mas apesar de seu ganho com o pacto, é verdade que estará sempre buscando uma brecha para fugir ao acordo e tornar-se livre.

Uma das peculiaridades do pacto com os demônios é o pagamento pelos serviços prestados ou pelo poder concedido. Nada é de graça.

Os preços podem ser:

- Venda da alma;
- Perda de anos de vida por tempo de uso;
- Sacrifício de inocentes;
- Alteração física (deformação);
- Alteração mental (loucura);

Outras possibilidades podem ser exploradas, mas em todos os casos aquele que mantém o acordo com o demônio, deve pagar um preço alto pelos serviços.

Servo x Escravo

Nos pactos comuns feitos pela guilda, os demônios são todos servos, isso porque demanda menos tempo e energia para conseguir um acordo e as consequências tende a ser mais brandas, isso porque um demônio sempre buscará meios de quebrar o encanto de controle. Sendo um servo, muitos partem clandestinamente para outras regiões ou cidades fugindo de seus ex-chefes, já o demônio escravizado sempre buscará a vingança. Contudo não é raro encontrar objetos amaldiçoados que tenham demônios escravos em seu interior.

Um dos exemplos mais famosos são as Pérolas Negras de Ascal. Um colar místico que contem doze grandes pérolas negras, cada qual contendo um demônio aprisionado. No passado usado pela esposa do Governador da cidade de Ascal para manter a juventude.

Sabendo disso a Guilda busca formas de aprisionar, conter ou destruir todas as criaturas malignas que tentam escapar ao controle dos seus senhores.

Impedir a utilização da magia pelos birsos é algo impossível, mas o seu uso mais "racional" e controlado.

Para ser aceito na Guilda de Magia

Para ingressar na Guilda três critérios devem ser atendidos.

O primeiro é de que seja feito ainda muito jovem para assim começar seus estudos o quanto antes, apesar de alguns dos grandes magos foram considerados "velhos demais" para ingressar.

O segundo critério é o de desapego aos familiares e amigos. Quando começa seus estudos o jovem aprendiz desfaz todos os vínculos com seu passado, recebendo um novo nome e indo morar em outra cidade. O objetivo é impedir que aqueles que mais amam, sejam ameaçados por conta de sua atividade.

O terceiro critério é não aceitar o mal e não se deixar seduzir por ele. Apesar de intermediarem os "pactos", em nenhum momento os magos são solidários com os membros da guilda de comércio ou com as criaturas trazidas dos planos inferiores.

Sempre que necessário se faz a destruição destes seres, a fim de salvaguardar a vida de todos os seres vivos. Contudo a guilda se dedica a trazer e controlar demônios para obter lucros cada vez maiores em suas transações comerciais.

Ética

Para aqueles que vêem pela primeira vez o interior da Guilda de Magia, acha estranho a repulsa e o ódio que tais magos sentem pelas criaturas demoníacas e suas influências nefastas.

Estes acreditam que tais criaturas são somente instrumentos e como tais podem e devem ser destruídos quando perdem sua utilidade, principalmente se este instrumento pode causar a morte ou a destruição.

Como servos zelosos, os magos birsos buscam meios cada fez mais eficazes de controlar tais criaturas e de mais facilmente destruí-las. Sabem também que quando o grimório foi descoberto e seu conteúdo revelado, um grande fardo foi lançado sobre os homens, onde o controle desta magia deve ser feito de forma rigorosa, para que o destino do povo birso não seja o mesmo que o das antigas ruínas onde o grimório foi descoberto.

Muitos homens inescrupulosos usariam sem medir às consequências de seus atos, a magia para satisfazer seus desejos mais obscuros e mesquinhos. Apesar de todo o controle e de todo o zelo tais homens existem em grande número e não se deve confundir este grupo como sendo dedicados a destruição de demônios, muito pelo contrário, sua busca é incessante para trazer ao plano físico, cada vez mais demônios a fim de que estes sejam servos dos chefes das guildas Birsas de comércio.

Especializações

São as quatro especializações de um mago birso: os Invocadores, os Aprisionadores, os Controladores e os Destruidores.

Os invocadores

São profissionais capacitados em invocar espíritos inferiores dos planos infernais. É considerado o mais fácil das atividades ligadas a magia infernal, já que os demônios têm um desejo natural de vir a este plano, não sendo necessário fazer muita força para invocar um espírito maligno, contudo para invocar um especificamente é necessário um conhecimento mais aprofundado, conhecendo as oferendas necessárias e o nome do demônio que assim deseja invocar.

Duas são as formas conhecidas para invocar um demônio:

O ritual Baaldar: um ritual considerado básico e muito usado pelos aprendizes. Este se faz uso de velas e desenhos pintados no chão para invocar os espíritos, mas tem o inconveniente de que feito incorretamente ou danificado perde sua função ou invoca de maneira incorreta um espírito maligno.

O nome: muito mais simples e perigoso. O invocador faz uso do nome do demônio para invocá-lo em qualquer lugar e momento, não necessitando a priori de cerimônia. É muito comum com demônios já conhecidos e poderosos, sendo necessário grande poder e controle para ter este demônio com servo.

Os aprisionadores

São os profissionais que ficam encarregados de aprisionar os demônios invocados ou capturados. Mais do que conhecimento é necessário sangue-frio para uma tarefa tão perigosa, pois falhar nesta etapa pode-se conseguir não repetir a tentativa.

Muitos dos grandes aprisionadores são lendas entre os seus pares e temidos e odiados pelos demônios conhecidos.

Três são as formas de aprisionamento possíveis.

O amuleto de Zir: Um objeto místico conhecido como o Olho de Zir, utilizado pelos mais jovens aprisionadores. Através de invocações místicas o amuleto é capaz de aprisionar o demônio que se encontrar a sua frente a uma distância de aproximadamente seis metros.

As cabalas: Símbolos místicos usados em uma região específica e que juntamente com os invocadores é usado para aprisionar os demônios invocados. Oferece grande segurança, mas assim como no Ritual de Baaldar, a falha no desenho ou quebra das pedras místicas não permite o aprisionamento. Outro fator negativo é que é especifico para um tipo de demônio ou para um demônio específico o que o torna muito seletivo, demônios mais poderosos podem facilmente passar pelas defesas.

As palavras: São usados somente pelos mais experientes aprisionadores, estas são palavras místicas que permitem prender instantaneamente um demônio. A pronúncia correta, assim como a entonação é essencial para o efeito preciso.

Os controladores

São os mais conhecidos membros da ordem, pelos demônios, cabendo a eles garantir a "cooperação" dos demônios invocados. Contratos bem feitos permitem um ganho mutuo tanto para o demônio quanto para o invocador.

Não se pode negar que os demônios são serviçais em grande parte das vezes. Aqueles que são transformados em escravos, quando livres buscam de todas as formas a vingança contra seus antigos carcereiros.

Uma das formas mais comuns de contrato é feito com a assinatura em pergaminho. Neste estará escrito todas as clausulas do contrato. A perda do controle do demônio está atrelada à quebra do contrato por parte do dono, a perda do contrato para outra pessoa ou a destruição do contrato.

O ritual de Nomeação ou O Pacto: É o ritual mais comum entre os demônios menores, onde seus poderes ainda estão se desenvolvendo. Uma vez invocado e aprisionado, o demônio pode escolher servir ou não a seu novo mestre. Para isso deve aceitar as condições do trabalho e o pagamento, tudo estipulado em contrato.

Neste instante este se auto-nomeara e somente assim poderá sair do ritual de nomeação para o plano mortal, caso não o faça ou faça de má fé, o demônio se incendiará no instante que sair do circulo.

Os destruídores

São os mais poderosos membros da Guilda de Magia. Homens e mulheres que durante anos manipularam as energias místicas e conhecem com profundidade as magias e os demônios que enfrentam.

É a elite dentro da Guilda e somente usada em casos especiais com demônios rebeldes ou não serviçais.

Não é difícil imaginar que uma vez ou outra um demônio escapa do controle de seus donos ou outros demônios conseguem passar para este mundo e buscam vitimas impunemente. Em ambos os casos, a Guilda é convocada para por fim a um problema que pode afetar os negócios no futuro.

Estes caçadores contam não somente com uma ampla variedade de objetos místicos para a luta, mas grandes habilidades místicas.

Magos Independentes

Existem aqueles que preferem se dedicar à magia sem as restrições e controle de qualquer Academia ou Guilda. Algumas pessoas, apesar de sua aptidão, não conseguem entrar para uma dessas instituições: pessoas capacitadas no Império que não pertençam a oligarquia e estejam longe dos birsos ou díctineos, por exemplo. Nesses casos essas pessoas optam por aprender sozinhos os caminhos da magia.

Existem vantagens e desvantagens nessa opção. Como vantagens, temos que os Magos Independentes têm total liberdade na escolha de seus feitiços iniciais, que devem ter aprendido com alguém ou em algum livro. Os magos independentes ainda têm como vantagem a total liberdade de movimentação para viajar em busca de ingredientes e novos feitiços. Como desvantagem, temos que os magos

independentes podem se aprimorar em seus feitiços iniciais, porém para aprender novos feitiços eles precisam de alguém que os ensine ou de um tomo de magia. Os magos independentes também têm como desvantagem o fato de não possuírem uma instituição a seu favor, mas três instituições contra eles. Instituições que, conforme vimos acima, estão determinadas a caçá-los para interrogatório, tortura ou morte.

Os povos do Deserto são extremamente supersticiosos em relação aos magos, usualmente banindo-os de seu convívio.

Sacerdotes

Sacerdotes e sacerdotisas são os homens e mulheres que são os principais representantes dos deuses e deusas no mundo. É através dos sacerdotes que possuem poderes divinos que a força dos deuses se manifesta mais claramente, eles também são os mais habilitados a professar a doutrina dos deuses. As igrejas são as instituições criadas pelos seres inteligentes para professar a doutrina e a vontade dos deuses. Como as instituições são criadas e administradas por pessoas, muitas vezes elas se desvirtuam da mensagem original da divindade. Os deuses costumam ser tolerantes e não se envolver muito nesses aspectos, a menos que o desvirtuamento chegue ao ponto de descaracterizar completamente os propósitos da divindade. Nesse caso a divindade pode utilizar de diversos meios: Sonhos proféticos; uso de enviados; conceder grandes poderes a um "reformador da religião"; etc.

É importante que fique claro que os deuses escolhem os homens e mulheres aos quais concederão seus poderes e que podem retirar esses mesmos poderes se os escolhidos se mostrarem indignos da honra concedida. Assim, existem muitos sacerdotes e sacerdotisas que não possuem poderes divinos (a maioria) e algumas pessoas que os possuem apesar de não pertencerem a nenhuma das igrejas (os sacerdotes independentes). Normalmente as pessoas que possuem poderes divinos se unem a uma das igrejas, usualmente é melhor tentar mudar de dentro do que ficar criticando de fora. Como já foi descrito no capítulo de ambientação cada uma das nações do mundo organiza sua própria igreja e adora os deuses e deusas de acordo com sua própria cultura.

Finalizando esse assunto, lembramos que os deuses costumam agir indiretamente, deixando os "shows pirotécnicos" para os sacerdotes.

Nessa ambientação não existem as Ordens Sacerdotais. Os sacerdotes que recebem poderes divinos têm acesso a uma gama de encantos comuns a todos e aos encantos concedidos por sua divindade de devoção. Assim, os personagens têm acesso a uma lista comum de encantos para todos os sacerdotes e a lista de encantos concedidos por sua divindade, inclusive os Sacerdotes Independentes.

Os deuses e deusas escolhem os que terão acesso a seus poderes divinos no mundo. Aos mortais nas igrejas cabe aceitar essa decisão. Os oficiais das igrejas incentivam os mortais a entrar em suas organizações. Algumas vezes os mortais escolhidos recusam essa oferta. Os motivos são diversos. O mortal prefere servir ao seu deus ou deusa em plena liberdade, sem as restrições de uma organização; O mortal pode não reconhecer ou aceitar a escolha do deus, recusando-se a aceitar a responsabilidade que lhe foi imposta ou achando-se indigno dela; O mortal pode ser um reformador que criará uma nova igreja ou causará a reestruturação da igreja existente; o mortal pode ter sido escolhido para ser um mártir (mas pode não saber disso); etc. Qualquer que seja a razão, os sacerdotes independentes são no mínimo um incômodo para as Igrejas existentes. No Império eles são forçados a se unir a igreja ou mortos. Os birsos cobram pesadas multas dos sacerdotes independentes que vivem em suas cidades. Os dictineos os toleram, mas tendem a vê-los com preconceito. O Povo do Deserto os reconhece como única autoridade religiosa, os homens santos.

Império Aktar

Os sacerdotes ocupam uma função vital no Império. Em uma terra supersticiosa em que se acredita em destino e se conhece a presença da magia e de criaturas místicas, os sacerdotes são os únicos que podem exercer o poder provindo dos deuses e traduzir a vontade divina estudando os presságios. Deve ser observado que a maioria dos sacerdotes não possui poder mágico, como eles mesmos explicam os desígnios dos deuses são misteriosos e seu poder não deve ser desperdiçado. Os sacerdotes são

usualmente da oligarquia exceto quando alguém do povo manifesta claramente os poderes divinos. Nesse caso ele ou ela poderá se tornar sacerdote ou sacerdotisa, mas dificilmente alcançará os cargos mais altos na hierarquia eclesiástica. Todo aquele ou aquela que demonstrar poderes divinos deve entrar para a igreja, se ele se recusar, bem, aquele herege era na verdade um feiticeiro tentando nos enganar.

O estudo dos presságios é exclusivo dos sacerdotes e o estudo da astrologia é restrito aos sacerdotes com autorização expressa do Estado. Mesmo os sacrifícios aos deuses que devem ser realizados pelo Imperador e os governadores são feitos de acordo com as recomendações dos sacerdotes.

Dessa forma, os sacerdotes e principalmente o sumo-sacerdote, exercem grande poder e influência sobre o povo, a oligarquia e o Imperador. Não foram poucas as vezes que o conselho sacerdotal foi o verdadeiro poder no Império.

Os sacerdotes dos três deuses do Império se organizam em três igrejas que seguem uma hierarquia definida:

Noviços: estudantes ainda não ordenados;

Sacerdotes: podem ser os responsáveis por pequenos templos em vilas, ser ajudantes nos templos nas cidades, ou assumirem o manto de errantes, desligando-se temporariamente dos templos e hierarquia eclesiástica para vagar pregando e cumprindo as vontades divinas pelo tempo que for necessário (A maioria dos sacerdotes de origem popular escolhe o manto do errante);

Sacerdote-mor: responsáveis por um templo em uma cidade;

Sacerdotes do conselho: membros do conselho sacerdotal. O conselho sacerdotal é formado por três membros da igreja de Aktur, dois membros da igreja de Tanis e dois membros da igreja de Bismaral.

O sumo-sacerdote: é eleito pelo conselho sacerdotal e é o responsável pelo Grande Templo no zigurat da capital do Império, escolhe os membros do conselho sacerdotal, escolhe o sacerdote-mor e coroa o novo Imperador.

Bírsos

A religião dentro da sociedade Birsa tem um grande peso e os sacerdotes têm uma grande influência no meio político. Indicações para cargos são aceitas pelos altos nobres para determinados cargos, em troca de apoio sacerdotal.

Desde a sua criação, a igreja nacional dos Birsos unificou o culto aos deuses Bismaral, Trina, Bursi e Sarina, com cultos diários durante a manhã, tarde e a noite. Um grande sentimento de fé é comum ao povo birso que possuem em casa pequenos oratórios particulares usados pelas famílias em cultos próprios.

A igreja tem o direito de possuir terras e fazer uso fruto dela como bem desejar, sendo em muitas cidades-estado birsas uma das maiores proprietárias de terra. Contudo fica proibida de ter qualquer participação nas guildas ou em atividades comerciais. É igualmente vedada à igreja a posse de navios ou tropas.

É bem verdade que a igreja tem "cedido" a terra para terceiros e cobrando pequenas quantias pelo aluguel, uma maneira encontrada por eles de burlar a impossibilidade de ganhos diretos em atividades comerciais.

A igreja nacional dos Birsos é dividida nos seguintes níveis hierárquicos.

Quatrum

É o conselho maior composto por 4 sumos-sacerdotes, cada qual o líder máximo representando seu deus. São os lideres de suas ordens e senhores da igreja nacional dos Birsos. A cadeira é vitalícia e é escolhido entre os membros que compõem a o Conselho da ordem.

Conselho dos Eleitos

O conselho dos eleitos para a escolha de um novo membro para ocupar a cadeira vaga no Quatrum em caso de vacância. O conselho dos eleitos é composto por 16 sumos-sacerdotes, quatro de cada deus, que têm de escolher o novo nome dentre os membros do Conselho dos Eleitos.

Também a eles cabe resolver assuntos específicos sobre sacerdotes com base nas diretrizes da igreja e o julgamento das questões religiosas mais graves, além de escolher, dentre os sumos-sacerdotes, caso uma das cadeiras do Conselho esteja vaga.

Sumos-sacerdotes

Cada templo conta com 4 sumos-sacerdotes, um para cada deus da igreja. Caberá a eles oficializar os ritos sagrados nos templos e oferendas aos deuses.

O sumo-sacerdote de um deus está sediado num templo e nele deve permanecer por toda a sua vida ou até ser transferido para outro pelo Conselho dos Eleitos, podendo se ausentar por tempo limitado e com a autorização do Conselho dos Eleitos.

Sacerdotes

É o mais baixo cargo dentro da hierarquia da Igreja nacional dos Birsos. A estes cabe a função de realizar serviços braçais e provisórios nos templos, mas tem com principal função a peregrinação pelos campos e aldeias mais distantes que não apresentam um templo e oficializar os sacrifícios sagrados.

Díctíneos

O povo dictineo é extremamente religioso. Apesar do culto individual e familiar ser bastante difundido, enfatizado e estimulado, a igreja da tríade divina adorada pelos dictineos é bem estruturada e organizada dentro de cada uma das cidades-estado. Não existem templos grandiosos, como nas cidades imperiais ou birsas, e sim uma diversidade de pequenos altares em capelas, cavernas, colinas e junto aos lagos e oásis.

Os três deuses, Sarina, Tauram e Bismaral, são adorados em uma única igreja, na qual a relação de cada sacerdote ou sacerdotisa com seu deus de devoção é respeitada.

A religião dictinea está plasmada numa série de Livros Sagrados (segundo as lendas e tradições, escritos de próprio punho pelo sacerdote Dictos), os quais tratam de vários temas tais como a retidão dos indivíduos e do Estado, a concepção religiosa da natureza e do mundo na qual todos os entes naturais contêm a manifestação da vontade divina, os rituais fúnebres e celebrações sagradas (entre elas o "casamento sagrado") extremamente minuciosos e formais, cânticos litúrgicos e preceitos a serem realizados em situações religiosas particulares, entre outros. O conjunto dos compêndios religiosos é conhecido como "A Doutrina Dictnea" e se subdivide em "Doutrina-teoria" e "Preceitos Práticos" sendo amplamente estudados e debatidos nos meios acadêmicos e religiosos.

A hierarquia da Igreja obedece a seguinte divisão:

Irúspíces (sacerdotes íníciantes)

Os sacerdotes iniciantes são os acólitos que ingressam na Igreja, são oriundos das diversas classes sociais das cidades-estado e que atendem ao chamado da vocação sacerdotal que um dos deuses inculca em seu coração. Os Irúspices são iniciados no conteúdo da "Doutrina Díctinea" e nas tarefas e serviços primários da instituição religiosa, tais como serviços manuais, escribas, cânticos religiosos, auxílio nos rituais litúrgicos e evangelização.

É também tarefa dos sacerdotes iniciantes zelar e cuidar dos filhos resultantes do casamento sagrado que são enviados às cidades amigas e acolhidos pelas igrejas locais para se tornarem futuros sacerdotes de Bismaral.

Após alguns anos como Irúspice, o acólito ascende ao próximo degrau da escala hierárquica, podendo assumir funções de comando na burocracia, nos ritos anuais e no Conselho da Igreja.

Inuges (sacerdotes e sacerdotisas)

Os sacerdotes são os responsáveis pela elaboração e condução dos rituais litúrgicos e fúnebres mais comuns, auxílio nos ritos anuais, aconselhamento pessoal (povo e nobreza, embora o rei ou rainha seja aconselhado pela Sumo-Sacerdotisa), estudo e meditação da "Doutrina Dictinea" e a interpretação dos "sinais proféticos" dos deuses. Aos Inuges também cabem as tarefas burocráticas de manutenção dos altares, capelas e locais de adoração pública, além da sustentabilidade organizacional da instituição religiosa.

O ritual do "casamento sagrado" anual é realizado por um dos(as) sacerdotes/sacerdotisas que é elevado ao título de Sumo-Sacerdote (Sacerdotisa) dependendo da condição do governante (rei ou rainha) eleito(a) pelo Conselho da Igreja.

Drumízis (Conselho da Igreja)

O Conselho da Igreja é a instituição-mor da religião dictinea (só tem menos poder que a sumo-sacerdotisa ou o sumo-sacerdote). Composto por seis sacerdotes (três homens e três mulheres), sendo cada par representante de uma das divindades cultuadas pelos dictineos. Ao Conselho cabe deliberar sobre os assuntos específicos das questões religiosas e resolver controvérsias graves entre os sacerdotes.

Mas a principal atribuição dos Drumizis é a escolha da Sumo-Sacerdotisa, que é feita com base nas diretrizes estabelecidas na "Doutrina Dictinea". Em casos excepcionais, um Sumo-Sacerdote é escolhido pelo conselho, quando da existência de uma Rainha como governante da Cidade-Estado em questão, para oficiar o ritual anual do "casamento sagrado".

Irkalla (Sumo-Sacerdotisa)

A Sumo-Sacerdotisa é o mais alto cargo na hierarquia religiosa. Eleita pelo Conselho da Igreja é um cargo que dura até que a Sumo-Sacerdotisa morra ou que a mesma não tenha mais condições físicas de conceber filhos (devido ao significado do "Casamento Sagrado"), quando, então, é substituída por outra, novamente eleita pelo Conselho. A ela cabe o controle do santuário no palácio da cidade-estado em questão e das terras possuídas pela igreja, além de um grande peso no Conselho da Lei.

Os principais ritos sagrados só podem ser oficiados por elas, entre eles o "Casamento Sagrado".

Em casos excepcionais, quando o governante da cidade-estado é uma rainha, um Sumo-Sacerdote é quem exercerá as mesmas atribuições referidas acima (como no caso atual da Cidade-Estado de Cânia, cujo governante é uma Rainha, Asana).

O "Casamento Sagrado"

O Ritual do "Casamento Sagrado" é realizado anualmente entre o governante da Cidade-Estado (usualmente o Rei), representando o deus Tauram, símbolo da virilidade, bravura e honra da realeza, e a Sumo-Sacerdotisa, representando a deusa Sarina, símbolo da natureza e da vida.

O Ritual antecede a época da semeadura, o que, acreditam os dictineos, assegura a vinda de Bismaral, o deus protetor da agricultura, garantindo uma boa safra naquele ano. Festas e intensas orações são realizadas nesta época.

Os filhos do "casamento sagrado", quando nascem, são enviados a outra cidade onde se tornarão sacerdotes de Bismaral, de forma a assegurar a amizade entre as cidades. Os filhos oriundos deste ritual são considerados uma enorme benção dos deuses pelo povo, pois eles acreditam que a sua vinda é a garantia divina de uma grande colheita naquele ano.

A Magia Magmática

Esta magia foi ensinada por Tânis aos anões Crinsom, estudada por eles e aprimorada com o tempo. É uma poderosíssima magia Ancestral sacerdotal, somente acessível a poderosos sacerdotes devotos de Tânis. A fim de não perder o monopólio deste poder, os Crinsom mantém em segredo os rituais

necessários para se invocar essa magia; cada novo membro faz um juramento e uma celebração religiosa invoca maldições naquele que ousar trair o segredo.

Contudo um dos grandes problemas para um sacerdote da Deusa Tânis é o controle da magia, por causa do desgaste físico causados pelas altas temperaturas gerada no processo, por isso a constituição física dos anões Crinsom confere a eles maior qualificação nessa magia. Os pouquíssimos humanos que de alguma forma descobriram os segredos da magia magmática não resistiram ao processo de invocação da magia e morreram queimados, para os Crinsom castigo de Tânis.

História

Quando os anões Crinsom chegaram ao império foi assinado um pacto com o Imperador Senaquerib, no ano de 924 d.C. Neste pacto os anões Crinsom se comprometiam em espalhar a benção de Tânis pelo império trazendo novas áreas cultiváveis e ajudando na defesa das cidades e em troca receberiam anãs transmutadas para garantir a sobrevivência de sua espécie. Um pacto, uma relação simbiótica que permitia a sobrevivência de uma raça e a prosperidade de um império.

Na medida em que o império crescia, assim como sua população, novos campos para a agricultura foram sendo necessários. Crescia a dependência da magia magmática para a sobrevivência e o desenvolvimento do reino, o que deu aos Crinsom grande poder e influência no Império até os dias atuais.

Localização

Sua sede está em Vaaloer, reino Crinsom no Império, onde os novos membros são treinados. Enquanto seus membros mais poderosos espalhados pelas cidades do Império

Símbolos

O símbolo é um vulcão em erupção.

Objetivos

O principal objetivo é manter o Grande Pacto, expandindo o domínio do Império Aktar e garantir terras férteis.

Para ser aceito

Por se tratar de uma magia ancestral, o sacerdote precisa ser experiente e poderoso, além de ser capaz de resistir as altas temperaturas geradas na invocação dessa magia.

Ética

Qualquer ato que leve os demais povos a temer o poder de Tânis pelas mãos dos Crinsom é aceito.

Aucham Enemor

Embora adorem todos os deuses conhecidos, os Tessaldarianos nutrem especial devoção a deusa da Lua, principalmente depois dos discos lunares. Porém, depois da rebelião que derrubou do poder os antigos sacerdotes e na qual os verdadeiros discos lunares foram perdidos, os sacerdotes Tessaldarianos foram proibidos de se organizarem institucionalmente. O culto Tessaldariano, desde então, é particular e individual, porém devido ao crescimento da devoção ao culto a deusa da Lua, templos foram erguidos em cada uma das capitais de cada reino, e para lá correm a população em períodos de festa religiosa em verdadeiras procissões que atraem um grande número de pessoas.

Aos sacerdotes cabe ministrar os serviços religiosos, casamentos e enterros espalhados por toda a península de tessaldar. Porém, alguns foram abençoados pelos deuses e são capazes de gerar milagres usando o karma, esses são chamados de Aucham Enemor e por desígnios divinos podem se transformar unicamente nos totens menores: falcão, corvo, gato, lince, águia e coruja.

A religião entre os Tessaldarianos não é institucionalizada, mas mesmo assim os sacerdotes possuem uma hierarquia básica:

Sacerdotes

Sacerdotes sem poderes divinos e responsáveis pelos serviços religiosos, em sua maioria fixam residência numa cidade e aí prestam seus serviços religiosos. Outros se tornam nômades vagando pela península de tessaldar levando a palavra dos deuses. O clã zarctrizs é o que possui o maior contingente de sacerdotes.

Aucham Enemor

Sacerdotes capazes de manipular o karma divino e invocar efeitos místicos com a bênção dos deuses. São itinerantes e vagueiam por toda a península de Tessaldar, são os únicos admitidos em qualquer clã e em qualquer cidade, até mesmo entre os Saluztrans. São respeitadíssimos pela população e considerados santos. Alguns se arriscam a sair da península de Tessaldar em missões sagradas em nome dos deuses; comenta-se que uma Aucham Enemor tem propagado o culto a Crezir entre as rebeldes da Tribo da Lua.

Sumos-Sacerdotes

São os responsáveis pelos Templos da Lua espalhados nas capitais Tessaldarianas, presidindo as cerimônias religiosas. Seu cargo é vitalício.

Quando um sumo-sacerdote morre, todos os Aucham Enemor são convocados, a reunião é marcada e os presentes elegem, então, o sucessor, que pode também ser deposto da mesma forma, por votos dos Aucham Enemor, se houver alguma acusação grave contra ele.

Sacerdotes Independentes

No Império não existem as ordens sacerdotais, os milagres os sacerdotes obtém do seu culto, serviço e devoção aos deuses. Assim sacerdotes independentes possuem algumas vantagens, como: não estarem submetidos a códigos de conduta e ordens de igreja alguma, serem livres para servirem aos deuses onde desejarem e serem verdadeiros missionários da fé. No entanto, possuem algumas desvantagens, como: serem caçados no Império Aktar, taxados entre os birsos e mau vistos entre dictineos; correndo sério risco de morte.

Além disso, a religião no Império é identificada com a pátria e cada deus simboliza o povo que o adora, por isso um culto estranho em terras estrangeiras é potencialmente perigoso para a vida do sacerdote, que deve usar de bom senso e descrição; a menos que a divindade queira um mártir!

Rastreadores e Artistas

Os rastreadores e artistas têm acesso a alguns feitiços e encantos, que aprendem de seus mentores ou em tomos de magia específicos para eles.

A magia dos artistas é ligada diretamente à sua arte, uma manifestação da capacidade de sonhar dos mortais. Assim, cantores manifestam a magia cantando; dançarinos, através da dança; pintores, ativam suas magias por meio de pinturas em quadros ou no próprio corpo; malabaristas, por meio de sua arte etc.

Por esse motivo, eles têm acesso aos encantos que magos, sacerdotes e rastreadores não tem, e vice-versa. Assim como os magos, os artistas que usam de magia devem se registrar em uma das instituições de controle do uso de magia (Ordem Imperial de Magia, Academia Dictinea de Magia, Guilda Birsa de Magia) e sofrer as mesmas restrições e/ou dívidas que os magos, ou correr os mesmos riscos que os magos independentes.

Nessas instituições, os artistas terão acesso a um mentor, que além de ensinar o domínio dos encantos, funcionará como uma espécie de empresário, marcando apresentações e fechando contratos.

Os rastreadores recebem uma série de encantos por sua profunda conexão com a natureza. Essa conexão é ainda mais forte nessa parte do mundo, apesar da natureza ser menos luxuriante do que em TAGMAR. A preservação da natureza está diretamente ligada à preservação de seus poderes. Os rastreadores com poderes mágicos, da mesma forma que os artistas, devem se registrar nas instituições de controle do uso da magia.

Rastreadores geralmente são empregados como guias em caravanas que cortam o deserto, seja pelos birsos, dictineos ou no Império Aktar. Usam seu conhecimento para não se perderem, pois por causa das tempestades de areia a paisagem está sempre sendo modificada.

Rastreadores Independentes são mau vistos, mas se forem habilidosos e conhecerem bem os caminhos pelo deserto será sempre respeitados.

O Povo do Deserto aceita os artistas e rastreadores sem restrições e de braços abertos.

Luminars

Por ocasião da primeira dominação Arcondi, os tessaldarianos puderam ver que se não descobrissem os segredos das magias nunca poderiam combater os Reis Feiticeiros a altura. Desde então, um dos clãs assumiu a responsabilidade de trilhar os caminhos místicos e combater fogo com fogo.

Gerações foram selecionadas dentre os mais aptos para as artes místicas, enquanto aos demais eram entregues tarefas braçais a fim de sustentarem os estudos dos considerados místicos. Os Luminars tinham a intuição que sua conexão impar com a natureza lhes permitiria chegar a um controle da natureza maior do que qualquer rastreador ou mago sonhou em ter. Mas os resultados eram ínfimos.

Finalmente, um Aucham Enemor surgiu trazendo um comunicado divino. Levou os mais aptos até a ilha de Almiria, localizada na baia de tessaldar. Lá, de alguma forma, o ambiente místico permitiu o contato dos Luminars com Dartel e os Sidhes, que ensinaram os Luminars a manipular a magia presente na natureza, mas com a condição de protegê-la, caso contrário perderiam todos os seus poderes.

A partir desse dia espíritos ancestrais passaram a guiar os Luminars na busca pelo conhecimento místico presente na natureza e assim surgiram os xamãs e o Círculo da Natureza de Almiria.

Os que voltaram da ilha se dedicaram então a retransmitir o conhecimento e a cada ano surgiam mais xamãs. Porém, um efeito colateral nascia, sempre que usavam karma não podia se transformar em seu animal totem por pelo menos 24 horas; algo ainda inexplicável para eles.

Os membros do Círculo da Natureza de Almíria são hábeis no controle e manipulação da vida natural, do clima e qualquer fenômeno da natureza. Sua hierarquia é dividida em:

Aprendiz

Estudante, que está aprendendo a ouvir os espíritos ancestrais e ser guiados por eles e desta forma descobrir os princípios básicos para o uso da magia. Após anos de estudo, passa pela cerimônia da transformação, na qual é aprovado ou não pelos espíritos ancestrais.

Iniciante

Tendo sido aprovado pelos espíritos ancestrais, passa a receber as instruções de um xamã mais experiente. Como prova de que foi aceito deve criar um laço com um animal por toda a vida e ser guiado por ele no conhecimento da integração com a vida natural. Anualmente deve voltar a ilha de Almiria e renovar seus votos sagrados com os espíritos ancestrais, sob pena de perder seus poderes.

Xamã

Experientes no uso da magia e atentos aos comunicados dos espíritos ancestrais, os xamãs devem agora ensinar outros nessa caminhada. Cabe a eles observar de cada criança nascida, as que são aptas para o mundo místico e as que não são. Ensinar o aprendiz a distinguir e ouvir os espíritos ancestrais. Educar no domínio da magia os iniciantes. E sobretudo vigiar a ilha do rei-feiticeiro Marm.

Xamã Ancião

São os mais poderosos, distinguidos por terem por companheiros as Enidas, árvores vivas que são seus companheiros de jornada do conhecimento. A última vez que foram vistos lutando juntos foi contra o Círculo Hermético Arcondi, desnecessário dizer quem saiu vencedor...

Palátinus

Os Palátinus são místicos diferentes, que usam poderes mentais para gerar efeitos místicos similares aos gerados pelos magos, de tal forma que no início foram confundidos com magos e espiões dos temidos Reis Feiticeiros, e por isso foram perseguidos e caçados. Foram fundamentais na derrota do ciclo hermético arcondi, mas após essa batalha retornaram à obscuridade e ao anonimato. Para muitos eles não passam de lendas de um passado sombrio, enquanto para outros heróis de contos infantis.

Os candidatos são selecionados pelos próprios membros dentre aqueles que demonstram maior aptidão e perícia, tanto no manejo das armas quanto na inteligência e sabedoria. São encaminhados primeiramente ao treinamento no manejo e aperfeiçoamento na perícia com armas, armadura e escudo. Ao final desse período de treinamento, são encaminhados a testes de aptidão e passando são iniciados no conhecimento dos poderes da mente. São muitos os candidatos que não conseguem passar dessa etapa, tornando-se apenas colabores ou espiões dos Palátinus.

A hierarquia dos Palátinus obedece ao nível de poder adquirido, sendo impossível subir na hierarquia não sendo hábil na manipulação dos poderes da mente. Os Palátinus mais poderosos são chamados de Aurum, atualmente são doze e são chamados de os Doze Pares, mas houve épocas em que o número superou ou foi inferior a doze, mas sempre foram chamados de Doze Pares, em respeito a uma tradição que remonta a origem desses heróis.

Símbolos

Por serem considerados lendas e mitos, os Palátinus prezam pela descrição e anonimato, não ostentam símbolos visíveis, mas são identificados uns pelos outros por um discreto anel, que traz desenhado o símbolo dos Palátinus.

Os Auruns usam um anel de ouro; os Argentuns, de prata; e os Cipruns, de cobre.

Objetivos

O grande objetivo dos Palátinus é caçar e destruir os Reis Feiticeiros. Rejeitam o principal legado dos Reis Feiticeiros, a magia; por isso são proibidos de aprenderem a usar magia ou portar objetos místicos de qualquer natureza ou tipo, devendo confiar unicamente nos seus poderes mentais e em seu treinamento com armas. Quem violar esses preceitos é considerado traidor.

Traidores são raríssimos, mas são caçados e mortos exemplarmente. E os próprios Auruns ficam encarregados de caçar o traidor.

Para ser aceito

O candidato só pode receber um convite de um Palátinus, sendo impossível entrar por conta própria. Deve mostrar habilidade com arma, sabedoria e inteligência, além de repulsa aos Reis Feiticeiros e seu legado.

Ética

As normas de conduta são:

- Nunca se associar aos Reis Feiticeiros e seus seguidores.
- Nunca utilizar-se de objetos místicos.

Não revelar a sua identidade a não iniciados e preservar os segredos dos Palátinus a qualquer custo, mesmo que tenha de morrer para isso.

Reis Feiticeiros

A Torre Rubra de Mechur acaba de ser finalizada e da sua sacada o grande Rei-feiticeiro vislumbra sua cidade. A beleza de suas construções e a subserviência de seu povo é tocante, se tivesse olhos, choraria de alegria. Mais um sonho estava se realizando.

Seu corpo de aço é belo e rico em detalhes feitos em ouro e prata. Sua nova forma é a de um ser humano dotado de quatro braços e um rosto de cavalo. Não que a forma importe, este corpo é como uma veste, não tem importância, o poder que ele possui sim. Um poder que com o estalar de dedos poderia derreter seus servos ou demolir a cidade.

Ser um deus é sublime e o culto que lhe devotam é como uma droga que causa dependência. Ele pode sentir cada fiel e a cada morte uma alma o torna mais poderoso... mais imortal.

Novos Pilares do Poder devem ser erguidos ao norte e ao leste, o poder das almas naquelas regiões deveria ser totalmente absorvido, um desperdício de tantas criaturas patéticas.

O som de passos entrando em seus aposentos chama sua atenção. Seus servos e sacerdotes se aproximam e ajoelham nunca o olhando diretamente. Eles trazem oferendas de cidades distantes e pedem novas ordens a seu deus.

"- Novos pilares devem ser erguidos nas cidades do Norte e Leste, meus fiéis devem receber minhas bênçãos. E deve ser feito ainda neste mês" - fala suavemente Mechur.

"- Sim, meu senhor". Falam em coro e se retiram humildemente olhando para o chão.

Mais uma vez, Mechur se volta para o horizonte e contempla apreensivo uma idéia sombria que lhe surgira:

"Haverá um dia que somente um deus-rei deverá existir..."

"Somente um deus!"

"Somente Mechur!"

Eram magos do segundo ciclo que através do ritual mágico conhecido como Cerimônia de Ascensão, tiveram suas consciências arrancadas de seus corpos e transferidas para esferas de metal cuidadosamente preparadas.

Com isso, obtiveram a capacidade de manipular energias místicas antes fora de seu controle, pois o mais simples encantamento desencadearia tamanha energia que consumiria seus corpos humanos. Estas esferas de metal quando transferidas para um corpo artificial criado por eles, permitiram que se locomovessem e vivessem como qualquer outra criatura.

Seus corpos feitos de uma liga metálica trabalhada misticamente, permitem a alteração da forma de seus corpos de acordo com seus desejos. Muitos foram os "corpos" que ocuparam durante as décadas até a data atual. Formas de animais, dragões, hidras, humanóides, homens, dúzias de braços ou caudas. Chegaram a medir um metro e meio e até três metros de altura.

A limitação de seus corpos se dá pelo volume da esfera e pelo tamanho da criatura. Um dragão seria pequeno se comparado aos reais, uma formiga seria grande como um cão. A massa que compõe seus corpos é o fator limitador do seu tamanho. O volume do interior dos corpos não pode ser muito grande, caso contrário perde o controle dos movimentos e da própria integridade do corpo.

"O tempo é algo que afetada a todos os mortais. Inevitavelmente a morte chega para todos, mas e se o tempo também existir para os deuses?"

"Isso seria o mesmo que afirmar que um dia eles podem vir a morrer. Mas, porque não? O que pretendemos fazer aqui é matar todos os deuses, para que possamos nos tornar os novos deuses deste mundo."

Danugou, no salão Arcondi, antes da cerimônia de ascensão.

Localização

As Torres Rubras foram inicialmente construídas em algum lugar do Deserto do Norte, onde atualmente existe a Cordilheira dos Deuses. Após o Cataclismo, as montanhas destruíram grande parte das cidades existentes na região.

Anteriormente ao Cataclismo existiam nove Torres Rubras, cada qual erguida para um Rei-feiticeiro. Se ainda existe alguma Torre Rubra usada por um Rei-feiticeiro, esta pode existir escondida entre as montanhas que compõem a Cordilheira dos Deuses.

Um dos locais mais prováveis para se encontrar uma das Torres Rubras é na Ilha do Rei-feiticeiro Marm, na península de Tessaldar.

Geografia

A Cordilheira dos Deuses é uma região montanhosa de difícil acesso. A vegetação local apesar de abundante nos primeiros quatrocentos metros se torna cada vez mais escassa até não existir mais. Os picos mais altos são cobertos pela neve. Lendas falam de uma trilha perdida que cruza as montanhas e chega às regiões mais escondidas e perigosas destas montanhas.

A geografia da Ilha Marm é simples, com a presença de duas grandes montanhas no centro da ilha e uma pequena península. O restante da ilha apresenta alturas médias de 3 a 4 metros acima do nível do mar. Pequenos riachos são encontrados na ilha, principalmente após o período das chuvas.

Clima

Nas Muralhas dos Deuses, o clima é sempre gelado, a temperatura varia de -10º C a -20º C. Ventos fortes castigam as partes mais altas, provocando um frio cortante e paralisante.

A ilha de Marm apresenta uma temperatura média de 28 ºC, com grandes períodos de chuva.

Fauna e Flora

Antes do Cataclismo, a região dominada pelos Reis Feiticeiros tinha uma rica floresta subtropical e a presença de grandes animais como elefantes e tigres. Após o grande Cataclismo, a região foi totalmente destruída.

Tanto a fauna quanto a flora da ilha de Marm foram alteradas, vários espécimes únicos só se encontram nesta ilha. A fauna local possui exemplares como Tigres Brancos e Capivaras.

História dos Reis Feiticeiros

A história dos Reis Feiticeiros começa no primeiro ciclo, quando o mundo ainda era jovem e os deuses andavam entre os mortais, os quais puderam conhecer uma pequena fração dos poderes oferecidos pelos deuses.

Os poderes eram mantidos enquanto o mortal dedicava sua existência à palavra e aos conceitos do deus que representasse. A violação do mais simples desejo do deus acarretaria na imediata perda destes poderes, o que inevitavelmente levava a caminhos muitas vezes desconhecidos e incompreensíveis. Pois o desejo dos deuses nunca é claro aos mortais.

Os poderes concedidos pelos deuses nestes tempos eram maiores que simples habilidades de controlar elementos, davam ao seu portador capacidades que os colocavam entre os semideuses, provocando a inveja e a cobiça de todos que não tinham acesso a esse poder.

O caminho do sacerdócio é duro e muitos desistem nos primeiros passos, mas o desejo de possuir tamanho poder despertou neles interesse em encontrar outros meios de obter poderes.

Foi então que surgiram os primeiros magos. O controle da magia era algo difícil e os primeiros magos desconheciam a natureza das forças místicas e os ritos para seu controle. Muitos foram os que morreram nas primeiras práticas mágicas, consumidos pela magia, dilacerados pela força incontrolável do poder.

Ao contrário dos sacerdotes, que receberam todo o poder para aprender e controlar a magia, os magos passaram a se associar em grupos afins e iniciaram estudos exaustivos e cuidadosos. Por décadas assim permaneceram, até que seus primeiros membros tiveram o controle de magia simples, algo infantil se comparado aos sacerdotes.

Para evoluir do aprendizado da força mística existente no mundo até seu aperfeiçoamento foram necessários alguns anos. Rapidamente novos e poderosos feitiços foram sendo desenvolvidos e as escolas de magia rapidamente se tornaram grupos secretos, onde a arte mística era passada somente aos iniciados mais fiéis.

Apesar de entender a fome de conhecimento e de poder entre seus filhos, os deuses buscaram, durante seu tempo de permanência entre os mortais, formas de impedir tais progressos. Desta forma, os ritos místicos se tornaram cada vez mais secretos e muitos os consideraram esquecidos ou perdidos nas décadas seguintes.

Quando os deuses assim desejaram, partiram do mundo deixando seus filhos a sós e senhores de seu próprio destino. Aqueles que permaneceram ocultos ressurgiram e com eles um grande grupo de homens e mulheres desejosos pelo poder, e assim as primeiras grandes escolas de magia surgiram.

Vivendo abertamente, as escolas cresceram e assim como seu número, seu poder cresceu também. Mas mesmo dentro destas escolas havia aqueles que buscavam mais do que simples poder, buscavam o poder dos deuses.

Vários pequenos grupos existiram que se dedicaram a buscar os conhecimentos proibidos, mas foi um grupo de iniciados, conhecidos como Arcondi, que mais se dedicou às consideradas artes proibidas.

Os Arcondí

A história dos Arcondi começa com a fundação da cidade de Arcondi, que acabou dando nome ao grupo. Entre as dezenas de assentamentos humanos, a pequena vila de Arcondi em pouco tempo cresceu. De modesta vila de agricultores à cidade, rapidamente prosperou para uma cidade rica em comércio e de grande influência política na sua região.

Neste período os deuses ainda andavam entre suas criações, observando atentamente seus filhos como crianças curiosas. E foi em busca das graças que poderiam ser concedidas pelos deuses, que o rei de Arcondi adotou o deus Palier como o patrono da cidade.

Templos foram erguidos aos deuses, mas Palier tinha destaque e uma biblioteca foi feita em sua homenagem. O rei Lechim buscava meios de trazer bênçãos para sua cidade, para seu povo e teve a feliz idéia de enviar mensageiros para todas as partes do mundo, para todos os povos, com a mensagem selada pelos sacerdotes de Palier. Uma busca pelo conhecimento universal, onde todo o conhecimento, de todas as raças seria catalogado e seria criada uma grande biblioteca destinada a homenagear Palier.

O selo dos sacerdotes de Palier somado ao empenho daqueles que buscavam o conhecimento, permitiu acesso a conhecimentos nunca antes revelados.

Quem contrariaria um pedido divino?

Quem não desejaria com isso obter suas graças?

Não tardou para que em poucas décadas quase todo o conhecimento existente, humano ou não, estivesse catalogado em suas estantes. Centenas, milhares de livros sobre os mais diversos assuntos se amontoavam e muitos afirmavam que o deus Palier andava pelos corredores da biblioteca.

Com o passar dos anos, a biblioteca sofreu várias reformas e foi ampliada várias vezes para abrigar cada vez mais volumes que chegavam. Apesar do auxilio oferecido por muitas cidades e raças, a inveja nunca terminou.

A paz e o convívio harmonioso foram mantidos por temerem a ira dos deuses, mas quando estes partiram, os muitos que desejavam o poder e a glória iniciaram a guerra contra seus irmãos.

Sociedade Secreta de Magos Arcondi

O desejo de poder nunca deixou de existir e após o desaparecimento dos deuses, as sociedades secretas que estudavam a magia ressurgiram com toda a força. Muitas se tornaram públicas e fundaram escolas de magia, outras, porém, mantiveram a clandestinidade.

Estas sociedades secretas continuaram estudos mais aprofundados e até mesmo perigosos. A falta de escrúpulos e o uso de métodos proibidos eram frequentes. Entre estes grupos um em especial se destacou: a Sociedade Secreta de Magos Arcondi.

O grupo tinha aproveitado as guerras e durante décadas vinha acumulando cópias de exemplares de magia de outras culturas, de outras raças, aumentando ao longo dos anos seu conhecimento. Os Magos Arcondi rapidamente venderam seus serviços aos nobres da cidade.

Agora financiados pela nobreza e senhores de vastas terras, os magos puderam realizar experimentos odiosos na busca pelo poder, mas o estudo da magia é uma arte que requer paciência e tempo, sendo perigosa e lenta. Vários membros desta e de outras sociedades de magos perderam suas vidas durante seus experimentos ou envelheceram e morreram sem nunca terem chegado perto.

Os Arcondi, com se autodenominavam, desenvolviam as magias, mas eram os novatos que testavam, o que acarretava a necessidade de grande número de discípulos, pois as consequências eram muitas vezes fatais.

Dentro da própria sociedade secreta um círculo menor, com os mais poderosos magos, comandava a sociedade num total de nove Arcondi, conhecidos como o Circulo Arcondi.

Durante seus estudos, os Arcondi concluíram que a maior limitação para a busca do poder supremo é a própria carne e o tempo de suas vidas. Magias poderosas foram descobertas, porém nunca praticadas. O poder era grande demais para um simples corpo mortal resistir, mesmo que por alguns segundos.

Após anos de grande dedicação e pesquisas, os nove Arcondi estavam preparados para o poder divino. Estavam preparados para a cerimônia de ascensão em que abandonariam seus antigos corpos humanos e passariam a viver em corpos imortais.

Nesta cerimônia, a alma do mago seria retirada e colocada numa esfera de metal criada para abrigá-la. Este seria o receptáculo para a alma do mago em sua jornada para o poder. Quando destruído o coração, a alma do mago finalmente se libertaria deste mundo e das limitações da carne.

O nascimento dos Reis Feiticeiros

No dia da cerimônia, tudo se encontrava cuidadosamente preparado. As nove esferas que abrigariam as nove almas estavam construídas seguindo cada uma das instruções e as soluções conservadoras já tinham sido adicionadas em seu interior, a fim de manter a alma mesmo sem o corpo físico.

Outra esfera de metal maior foi criada e serviria como uma proteção à esfera de metal que abrigaria a alma do mago. Com conhecimento da metalurgia e dos fenômenos da natureza, desenvolveram um método especial para selar a esfera maior sem o uso de calor de qualquer tipo.

A esfera maior seria oca e com um suporte para a esfera menor que se encontraria no centro, sua função seria garantir maior segurança e proteção a esfera menor, o "coração" do rei-feiticeiro. Uma vez colocada a esfera menor em seu interior e a esfera maior fechada, todo o ar seria retirado, assim selando

para sempre a esfera maior. Sobre o buraco de onde o ar foi retirado, um selo de metal foi colocado com o símbolo dos Arcondi.

A esfera com não mais de oitenta centímetros de diâmetro, foi colocada em um corpo artificial, este feito de um metal liquefeito com base em mercúrio e chumbo. Um corpo líquido a princípio, mas que com a adição da esfera, a alma do rei-feiticeiro, assumiria a forma que seu pensamento determinasse. A primeira forma assumida pelos magos Arcondi foi à imagem que tinham deles mesmo, de seus corpos anteriores, mas com o tempo, passaram a manipular suas formas, adquirindo as mais bizarras aparências, de acordo com seu desejo ou propósito.

O conhecimento para a cerimônia de ascensão hoje se encontra perdido no tempo, somente conhecido pelos próprios Reis Feiticeiros. Ao final daquele dia nasciam os Reis Feiticeiros numa afronta direta aos deuses.

O massacre na Sociedade Secreta Arcondi

Temendo compartilhar tal poder, rapidamente começaram a matar os antigos discípulos e membros mais internos da sociedade secreta. Somente os nove poderiam viver, somente eles poderiam conhecer o segredo da cerimônia de ascensão.

Uma das mudanças radicais que os Reis Feiticeiros notaram foi a formação de seus sentidos místicos. Sem seus sentidos naturais, com suas almas enclausuradas dentro de esferas de metal, através da magia passaram a desenvolver sentidos místicos, que lhes permitiram "ver", "ouvir", "cheirar", "falar" e "sentir".

Algo que permitiu perceber que durante o massacre aos membros da sociedade de magos Arcondi, a cada morte um fluxo de energia mística saia de dentro dos corpos, fruto da alma do individuo, e que era canalizada para outro mundo.

A experiência vista pelos sentidos místicos direcionou os Reis Feiticeiros nas décadas seguintes: a tentativa de canalizar esta energia para seus corpos e aumentar o poder que já possuíam. Foi então, que após muita pesquisa e experimentos, foram criados os Colares Arcondi, um instrumento que permitia absorver a energia das almas e acumula-las de forma a aumentar ainda mais o poder místico que possuíam.

Uma coisa estava certa, apesar do grande poder que os novos corpos permitiam canalizar, ainda estavam sujeitos a uma existência. Haveria um momento em que mesmo as esferas poderiam ser destruídas e todo o poder acumulado em séculos de existência seria perdido.

Apesar de tudo, ainda eram mortais e sabiam que os Colares Arcondi eram parte da solução de sua mortalidade. A energia das almas dos mortos ou da energia vital retirada dos vivos poderia ser usada para que alcançassem um novo patamar, para que se tornassem deuses.

Os novos deuses

Os Reis Feiticeiros descobriram que para se tornarem deuses teriam que absorver e manter uma quantidade de energia mística muito maior. Assim, descobriram que o culto aos deuses permitia que após a morte do fiel, esta energia fosse absorvida pela divindade de devoção aumentando o poder desta exponencialmente. Um ciclo da alma que garantiria a vida e o poder dos deuses.

O Colar Arcondi usado pelos Reis Feiticeiros permitia somente que absorvessem a alma de indivíduos que morressem próximos e os adorassem como deuses. Com o intuito de ampliar sua "rede" de coleta de energias místicas, os magos recorreram aos Pilares do Poder. Grandes monólitos que seriam colocados nas cidades ou templos conquistados, dedicados aos Reis Feiticeiros e que serviriam como coletores e direcionadores desta energia.

Mais do que simplesmente coletores de energia, deveriam ter a energia redirecionada para eles através de um culto semelhante ao dos deuses. Sabiam que só assim alcançariam à divindade, assim como sabiam que os antigos deuses deveriam morrer para que os novos surgissem.

Desde que abandonaram seus corpos, muito tempo já havia se passado. A cidade de Arcondi não mais existia e há muito fora esquecida, destruída em uma das infindáveis guerras que ocorreram durante o segundo ciclo. E pouco a pouco a memória dos deuses foi se perdendo, os humanos, criaturas tão temporais, são seres de mentes fracas e vidas breves em comparação aos elfos e aos anões, e haviam esquecido os deuses, chegando a considerá-los como mitos antigos.

Neste cenário de reinos em queda e ascensão, neste período atribulado de cultos aos falsos deuses e reis-deuses, somente os elfos e os anões permaneciam fiéis aos antigos cultos.

Os Rindus foram os povos escolhidos pelos Reis Feiticeiros para iniciar o seu domínio dos homens.

Os acontecimentos no Oeste

Os Ríndus

Os reinos humanos se formavam e desfaziam com incrível facilidade. A guerra era comum nestes tempos conturbados e poucos eram aqueles que conseguiam formar um reino por muito tempo. Os Rindus foram um dos poucos povos humanos que por mais de cem anos mantiveram um reino com fronteiras definidas e uma cultura emergente.

Os Rindus deram origem ao Reino Vimichir, formado de grandes estados independentes comandados cada um por um Braram, título dado ao governante. Apesar de independentes formavam uma aliança militar e deviam sua autoridade ao rei, senhor da terra e do céu e principal representante dos deuses na terra. Esta aliança militar permitiu a expansão do reino para o Sul e a conquista de novas terras férteis e novas cidades.

Assim como em outros povos, os Rindus abandonaram os antigos deuses e adotaram falsos deuses em forma de animais. Templos grandiosos foram erguidos em homenagem a eles, em especial o Templo da capital Baram, dedicado ao deus Elefante.

Durante o período de sua formação, os Rindus dominaram a planície do rio Gom e exerceram grande influência nos reinos próximos do planalto norte do antigo continente, hoje a região é conhecida como a Cordilheira dos Deuses. Com a ampliação do reino, outros deuses locais foram sucumbindo ao culto aos deuses animais, que se tornou a religião oficial.

Com a morte do rei sem deixar descendentes, os Braram iniciaram uma guerra civil pelo controle do reino. A guerra já completava um ano quando os Reis Feiticeiros se apresentaram aos Braram, na forma dos deuses animais de acordo com as imagens dos templos, o que garantiu, junto com o poder que possuíam, total aceitação como deuses.

Os Reis Feiticeiros, agora conhecidos como Deuses-reis, foram adorados e destituíram os pretendentes ao trono, passando eles mesmos a governar o reino. Sob suas ordens o reino cresceu rapidamente e se transformou em um império, englobando outros povos locais.

Grandes cidades, palácios e templos foram erguidos em seus nomes e os Braram os seguiam fielmente. O povo alcançou um período de prosperidade, considerado pelos sábios como o período de ouro de sua cultura. Foi durante este tempo que os Reis Feiticeiros pouco a pouco passaram a mudar de forma, apesar de manter alguns traços dos antigos deuses dos Rindus.

Durante o período das grandes construções, foram erguidas as Torres Rubras, conhecidas como a morada dos Deuses-reis pelos Rindus. A sabedoria e o poder dos deuses trouxeram grande prosperidade para a terra dos Rindus e quando foi convocado para a Guerra Santa, o povo prontamente respondeu.

O período conhecido como a Guerra Santa é marcado por três grandes momentos.

A conquísta do Sul

A maioria das cidades humanas localizadas mais ao sul é conquistada em menos de um ano. Os grandes exércitos montados em Elefantes Peregrinos causaram espanto às tropas inimigas. Tais criaturas monstruosas são como fortalezas móveis, e carregam de 10 a 12 lanceiros e/ou arqueiros para combate à

distância, mesmo o animal sendo lento possuía tamanha força que era capaz de esmigalhar qualquer coisa que encontrasse pela frente, homem ou animal.

Os povos não-humanos

As raças não humanas, sorpions, ksaros e Dzarens são descobertas, à medida que a expansão dos territórios ocupados pelas tropas dos Reis Feiticeiros é ampliada mais para o oeste. Estes povos são considerados infiéis, por se recusarem a servir aos Reis Feiticeiros e são exterminados ou usados como escravos nas minas de pedras dos Rindus.

As vitórias só são freadas quando as raças não-humanas se aliam para lutar contra as tropas dos Reis Feiticeiros. Apesar das grandes vitórias, é somente uma questão de tempo para as tropas dos Reis Feiticeiros entrarem no território dos não-humanos.

A Baía Tessaldar

É nesta etapa da guerra que os Reis-feiticeiros entram em contato pela primeira vez com os Tessaldarianos, e suas forças de ataque ou são aniquiladas ou são detidas. A admiração por tais criaturas acaba por estimular os Reis Feiticeiros a criarem os Bestiais e outros seres abomináveis, até então criaturas e seres místicos nunca antes tinham sido vistas, só em lendas.

Uma guerra selvagem toma proporções gigantescas, tais criaturas são lançadas no campo de batalha como feras enlouquecidas.

Os sacrifícios

Não existe mais nenhum reino humano ou cidade-estado no oeste que não esteja sob o controle dos Reis Feiticeiros. Os Reis Feiticeiros buscam meios de aumentar seu poder e ordenam o sacrifício de centenas de milhares em cerimônias nos templos das cidades conquistadas. Milhares morreram em nome da fé. Os Reis Feiticeiros ficam imersos em um poder inebriante. A energia é usada para iniciar o Encantamento das Almas, uma cerimônia que tem como objetivo isolar o mundo de Tagmar dos deuses e dos demônios e desta forma absorver a energia de todas as almas para os Reis Feiticeiros.

A cerimônia só podia ser completada com a colocação dos Pilares do Poder por todo o mundo e desta forma conquistariam a imortalidade. Para esta gigantesca tarefa é iniciado o preparativo para o maior exército que o mundo já viu.

Um exército de 300 mil homens, uma cavalaria de 15 mil homens, 50 mil carros de guerra, 10 mil elefantes peregrinos, 105 mil soldados de infantaria, 30 mil arqueiros e outras tantas criaturas abomináveis. Com este imenso exército, uma logística ainda maior foi armada para alimentar e suprir o exército.

Grandes monumentos são construídos para serem instalados nos territórios conquistados e assim garantir o domínio dos Reis Feiticeiros. Mas quando iniciam a marcha para o Leste, são surpreendidos quando chegavam às estepes centrais por uma luz brilhante, tão cegante que parecia ser o nascer de um Sol.

O céu se abriu e raios cortaram o mundo, o império Rindus, as Torres Rubras e os Pilares do Poder foram destruídos, tragados pelo solo ou soterrados pelas montanhas de rochas que se ergueram formando a Cordilheira dos Deuses. O Cataclismo punha fim ao exército Arcondi e aos Reis Feiticeiros.

Governo

O sistema de governo adotado pelos Reis Feiticeiros é o teocrático, onde eles assumem a figura de Deuses-reis e cada qual governa uma de suas possessões.

Economia

A economia no antigo reino dominado pelos Reis Feiticeiros era uma das mais desenvolvidas, onde os minerais preciosos foram substituídos por moedas feitas de uma liga de ferro com a imagem dos Reis Feiticeiros esculpida nelas. No formato quadrado e com furos em seu interior, as moedas recebiam valores específicos. Servindo como forma de pagamento de mercadorias e salários dos servos.

Relações com os demais povos

Povos Humanos: Império Aktar, Dictíneos e Bírsos

Os humanos são a fonte de poder para destronar os deuses, portanto, devem ser seus servos e adorá-los como deuses.

Crínsom

Incontroláveis, poderosos e cruéis são qualidades desejadas em um guerreiro, mas nunca em um servo. Uma ameaça que deve ser detida a todo custo, principalmente por causa da sua devoção fanática a Tânis, o que impede que eles se submetam e os adorem.

Bestíais

Filhos ingratos, seres desprezíveis, uma tentativa fútil de alcançar um guerreiro supremo. Um refugo que deve ser eliminado da história.

Tessaldarianos

Considerados como nobres guerreiros e perigosos inimigos que devem ser respeitados. Os Treldorcais se tornaram os seus servos mais fiéis.

História Recente

Quando os céus se abriram e a ira dos deuses se manifestou, ela foi direcionada contra os Reis Feiticeiros. Apesar dos poderes que estes reuniram, quatro dos nove foram destruídos e os demais só conseguiram sobreviver graças ao esforço combinado de todos os demais.

Os Reis Feiticeiros sobreviventes são Mechur, Vrichem, Marm, Danugou e Kumbhala. Fogem da ira dos deuses se refugiando na Torre Rubra de Mechur. A destruição e a morte haviam consumido tudo que haviam conquistado.

Suas terras foram engolidas por toneladas de rocha e soterradas debaixo das montanhas que formam hoje a Muralha dos Deuses. Aqueles que sobreviveram nos meses seguintes tiveram que enfrentar a fome, as doenças e o frio. A sociedade Rindus, que outrora adorara os Reis Feiticeiros, desapareceu e deles não se teve mais notícias. As duas únicas Torres Rubras que foram possíveis de ser recuperadas foram a de Mechur e a de Vrichem.

O Rei-feiticeiro Marm negou-se a permanecer nas fronteiras geladas do mundo conhecido ou dividir espaço com seus outros "irmãos" e migrou para uma grande ilha na saída da Baía de Tessaldar. Lá, construiu seu reino e seu ódio pelos Tessaldarianos. Já no ano seguinte a sua instalação, enviou uma praga em um navio para a baía, uma praga que causaria centenas de mortes e atrasaria seus inimigos na reconstrução de seu reino.

Anos depois, quando já estabelecidos nas montanhas, os Reis Feiticeiros Arcondi iniciaram novos planos. O orbe de Cristol feito por Danugou, o corruptor, é enviado para as terras dos Tessaldarianos. O presente foi recebido pelo Dercam do clã dos Treldorcais, que passou a admirá-lo cada vez mais. A magia emitida pelo Cristol seduziu e corrompeu o coração do Dercam e em pouco tempo contaminou seu povo. Então, Danugou começou a aparecer nos sonhos do Dercam, retirando noite após noite sua força, tornando-o seu escravo. Criando nele idéias de conquista que levaram os Tessaldarianos à guerra anos depois.

Kumbhala, o sedutor, desejoso de um reino, iniciou a construção da cidadela subterrânea de Chadizar. Um refúgio para seus adoradores e de onde poderia recomeçar a construção de um glorioso reino. Para isso, seduziu adoradores e os atraiu para a base da montanha e os transformou em Chandiz, servos ocultos, criaturas incapazes de ver novamente a luz do Sol e que vivem agora nos subterrâneos da montanha.

Vrichem, o maligno, cria as primeiras criaturas aladas, conhecidas como Feratus. Seus guardas e servos trabalhariam, nos anos seguintes, para ampliar a Torre Rubra e ligá-la à cidade subterrânea de Chadizar.

Desavenças entre os Reis Feiticeiros Arcondi, Vrichem e Mechur, levaram o primeiro ao exílio nas terras Orientais. Vrichem adotou o nome de Orlac, que significa "Flagelo" e lá tentou estabelecer um novo reino, mas encontrou seu fim em um grande combate contra uma princesa de raça desconhecida.

Após as Guerras Purificadoras, onde os Treldorcais são vencidos e expulsos da Baía de Tessaldar, estes são recolhidos pelos Reis Feiticeiros e aceitam se tornar seus servos. Suas mentes se encontram corrompidas pela magia corruptora de Danugou e o desejo de vingança os amarra fielmente às idéias malignas.

Tribos humanas existentes nas montanhas são trazidas pelos servos dos Reis Feiticeiros para se juntar ao grupo como devotos fiéis ou serem transformados em criaturas sem vontade própria a serviço dos Reis Feiticeiros. Dezenas tentam fugir, mas são impiedosamente caçados pelos Treldorcais e pelos Feratus.

Os anos de terror prosseguem e a cada novo ano as forças malignas crescem, formando um exército. Os servos mais devotos são enviados para as cidades humanas do novo império Hictio, com o objetivo de trazer mais discípulos para a causa dos Reis Feiticeiros, fundando a sociedade conhecida como Círculo Hermético de Arcondi.

Por longos anos, os servos ampliaram a sociedade, atendendo aos anseios dos mais corruptos e malignos governantes e poderosos e assim, seduzindo-os para a sua causa. Extorsão, chantagem, suborno e assassinato foram suas armas para dar mais poder a seus associados, que passariam a servi-los por toda a vida.

Quando suas forças se estendiam por toda a cidade, de governantes a ladrões, as tropas dos Reis Feiticeiros desceram a Muralha dos Deuses e marcharam novamente pelo deserto. A ligação mágica entre os bestiais e os Reis Feiticeiros nunca foi desfeita e com a convocação mística, os bestiais foram dominados e trazidos novamente como seus servos.

Um governo corrompido e um exército desestruturado e fragilizado foi o que encontraram as tropas invasoras. As guerras civis que fragmentavam o povo, fruto da conspiração e influência do Circulo Hermético de Arcondi, permitiu que as cidades hictias estivessem fracas e despreparadas, os anos de preparativos deram bons frutos.

Os seis generais magos, que comandavam o Círculo Hermético Arcondi em nome dos Reis Feiticeiros, avançaram com suas tropas, no ano de 710 d.c., sobre as fracas cidades hictias. Mesmo as cidades-estado Birsas não foram fortes o suficiente para enfrentar a força combinada de bestiais, Treldorcais, servos humanos leais aos Reis Feiticeiros e criaturas malignas criadas por eles.

Com o domínio consolidado em várias cidades, um reino de terror tem início, mas mesmo a crueldade imposta sobre os derrotados não impede que um antigo grupo ressurja da clandestinidade, conhecidos como "Paladinos", e autonomeados Palátinus. Esse grupo de guerreiros com amplos poderes mentais inicia um combate em várias frentes, enfraquecendo sistematicamente os aliados do Circulo Hermético de Arcondi, permitindo revoltas dos subjugados.

Até o ano de 789 d.c., as cidades se encontravam sob o domínio dos Reis Feiticeiros e centenas de pessoas desapareceram misteriosamente, muitos acreditam que foram transformadas em criaturas malignas, outros acreditam que foram levadas paras as terras dos Reis Feiticeiros e vivam como escravos. Verdade ou não, os Palátinus, os Silzastrels e os bestiais libertos do domínio dos Reis Feiticeiros foram diretamente responsáveis pela libertação dos povos e derrota do Círculo Hermético de Arcondi.

Na primeira conquista Arcondi, os Reis Feiticeiros pessoalmente lideraram as conquistas dos povos do oeste. Já na segunda conquista, os Reis Feiticeiros selecionaram seis generais humanos para liderar as

conquistas de seu reino. Cabe ressaltar que durante todo o conflito, jamais foi visto nenhum dos Reis Feiticeiros Arcondi, sendo os seis magos generais que respondiam pelos seus mestres.

Principais Cidades e Locais de Interesse

Torre Rubra de Mechur

Localizada em algum lugar da Muralha dos Deuses, sua localização certa é um mistério. O que se sabe é o que contam os relatos dos Palátinus: uma torre bem fina cujo interior é amplo, contrastando com o lado exterior, sem portas e altura que alcança as nuvens. Porém, os Palátinus mais experientes dizem que isso tudo faz parte de uma poderosa ilusão e que a verdadeira torre ninguém jamais viu.

Torre Rubra de Vrichem/ Orlac

Hoje habitada por Danugou, desde que Vrichem partiu para o leste. Localizada no ponto mais alto da Muralha dos Deuses, é coberta por nuvens e gelo. Além da escalada difícil, o ar rarefeito e as criaturas que guardam a torre tornam quase impossível a tarefa de chegar até ela.

A cidadela de Chadizar

Uma das mais belas cidades do mundo, com imensos salões. Seus traços harmoniosos representam anos de dedicação, estudo e pesquisa para a construção de tão belas linhas e tão perfeitos traços sem, contudo, deixar de integrar a edificação ao ambiente que o envolve. Lar do Rei-feiticeiro Kumbhala.

A ilha do Rei-feiticeiro Marm

O perigo que ronda esta ilha é conhecido por todos. Existem aqueles que são tolos o suficiente para pisar nas areias amaldiçoadas da ilha e tentar descobrir o grande tesouro de Marm. Durante sua existência, Marm foi um grande Alquimista, tendo sido responsável pela criação da raça dos Bestiais que hoje habitam a região de Tessaldar.

De longe, se pode ver uma imensa torre rubra erguendo-se sobre a folhagem densa da floresta que cobre toda a ilha. Sua forma quase de uma espada parece querer cortar o céu, onde muitas vezes sua ponta fica encoberta pelas nuvens.

Para aqueles que se atrevem a ir até a ilha, ultrapassar a primeira barreira de coral já é uma vitória. Os viajantes são obrigados a seguir os 200 últimos metros até alcançar a ilha em um pequeno bote. O som de animais estranhos é percebido de longe e as movimentações das folhagens denunciam que as criaturas se encontram à espreita.

Até hoje somente um velho saiu com vida do local, e trouxe consigo um mapa, mais um rascunho do interior da ilha e a localização da Torre Rubra de Marm.

Personagens locais

Pouco se conhece sobre os Reis Feiticeiros Arcondi, seres de poderes quase divinos, mas não ilimitados. Imortais, mas não indestrutíveis, eles cruzaram o tempo, conquistaram reinos e hoje são considerados por muitos como lendas.

Seu poder mais comum e usado é:

O Sopro de vida – Se aproximando de sua vítima e com um simples gesto com as mãos, a existência desta se desfaz como uma névoa, desintegrando até mesmo os ossos, que são sugados para o Rei-feiticeiro Arcondi.

Mechur

Mechur é um dos Reis Feiticeiros Arcondi mais poderoso. Durante seu reinado nenhuma criatura viva sobreviveu ao desafiá-lo. O símbolo do cavalo foi um dos estandartes mais vistos entre as tropas de

conquista do leste, onde a ferocidade de soldados era acompanhada por uma figura imponente sob um carro de guerra.

Sua última forma é a de um homem com dois metros de altura, de cor de chumbo e com quatro rostos em torno da cabeça, cada qual com uma expressão.

Sua forma preferida era a de um cavaleiro coberto por uma armadura enegrecida e de cor de chumbo. Uma capa negra como um manto e uma máscara semelhante ao rosto de lamento de um homem cobria sua face. Seus inimigos o conheciam como o "Senhor dos Lamentos". Adotou o cavalo com símbolo de seu reino.

Sua principal arma é um grande martelo de guerra negro com uma esmeralda entalhada no cabo. Com o golpear do martelo, uma grande onda negra era lançada contra seus inimigos e estes caiam reduzidos à esqueletos.

Marm

Marm é um dos Reis Feiticeiros Arcondi mais conhecidos. Adotou como seu símbolo de poder a Grande Serpente e seu paradeiro é considerado incerto, muitos acreditam que resida na Ilha de Marm, na baía de Tessaldar.

Alquimista, Marm dedicou toda a sua existência na criação da Caixa dos Sete Elementos. Uma caixa que permite fazer a transmutação de qualquer material em ouro. Dizem que ela é responsável pelo imenso tesouro que se encontra na Torre Rubra existente na ilha.

Uma das formas que gostava de usar é a de uma hidra com sete cabeças. Um dos grandes prazeres de Marm é a transformação física dos seus inimigos em feras irracionais. Dizem que seu exército era composto de homens transmutados em feras desconhecidas lançados no campo de batalha.

Danugou

Sua última forma conhecida foi a de um homem velho, um ancião que andava apoiado em um cajado. É conhecido como o Corruptor, aquele que tudo destrói com seu toque, as suas palavras envenenam a alma de todos que as ouvem, trazendo à tona o que existe de pior na pessoa.

Danugou é a própria arma, onde a sua simples fala ou toque pode corromper o inimigo, fazendo este se dobrar a sua vontade, atacando seus amigos, familiares ou amores. Durante as conquistas do primeiro ciclo, este foi o Rei-feiticeiro Arcondi que caminhou pelas Terras do Norte e trouxe consigo o desespero às cidades da região. Centenas morreram pelo caos, mesmo os animais passaram a agir de forma descontrolada e agressiva atacando uns aos outros. É o único entre os Arcondi que nunca teve um exército a seu serviço. Adotou o Lobo como símbolo de seu reino.

Kumbhala

Sua última forma conhecida foi a de um humanóide com rosto de tigre e parte inferior na forma de um escorpião como os sorpios. É o Rei-feiticeiro Arcondi que mais devotos possui. Seu poder permite seduzir a todos que o olham, transformando em escravos que só tem como objetivo agradá-lo.

Sua influência se limita ao tempo de exposição a sua presença visual, se retirado da presença de Kumbhala, pouco a pouco o escravo passa a se libertar das amarras mágicas que prendem sua mente. Sobre uma imensa plataforma, comandou de perto seu exército de fanáticos nas conquistas durante anos antes do Cataclismo que destruiu o mundo.

Dezenas morreram sob suas ordens e outras centenas foram afetadas pela sua presença, trocando de lado durante a batalha, passando a servir como seus escravos.

Sua principal arma é uma imensa corneta feita de marfim e embelezada com ouro. Ao tocar a corneta, faz com que todos olhem para ele quase que imediatamente, uma forma de exercer o controle mágico sobre suas vítimas.

Adotou o Elefante como Símbolo de seu reino.

Reis Feiticeiros Destruídos

Vrichem/Orlac

Vrichem foi destruído durante um confronto, no Leste, contra Amiem, às sombras da Ponte de Palier.

Sua última forma conhecida foi a de um humanóide com seis braços, cabeça e rabo de macaco. Quando abandonou o antigo nome e adotou Orlac, sua aparência foi a de um velho ancião humano com grandes bigodes e trajando um grande manto e cajado, muito semelhante aos magos do Leste. Adotou o Macaco como símbolo de seu reino.

Vrichem é aquele que fica sempre nos bastidores e em confronto jamais é o primeiro a atacar. Tinha consigo os Anéis da Tempestade que permitiam criar qualquer manifestação climática e que em suas mãos se tornavam grandes armas de destruição.

Relato do poder dos anéis é conhecido em várias lendas locais, quando os céus se abriram sobre a antiga cidade de Chalvam e grandes furacões e raios destruíram tudo que existia na região, deixando nada mais que ruínas.

Karhou

Foi destruído durante o Cataclismo. Adotou o Carneiro como símbolo de seu reino.

Simhara

Foi destruído durante o Cataclismo. Adotou o Tigre como símbolo de seu reino.

Kaniári

Foi destruído durante o Cataclismo. Adotou o Dragão como símbolo do seu reino.

Tulaniu

Foi destruído durante o Cataclismo. Adotou a Águia como símbolo de seu reino.

Generais dos Reis Feiticeiros Arcondi

Morgar

1º general dos Reis Feiticeiros Arcondi.

O mais poderoso e cruel dos Generais dos Reis Feiticeiros Arcondi, foi responsável direto pela morte do Imperador Nebu I durante a campanha de conquista das cidades Hictias. Foi também responsável pelo massacre das cidades de Aziuut, Khardakha e Atubaram.

A história de Morgar é marcada por um círculo interminável de traição e morte. Ainda muito jovem, Morgar foi levado para o santuário de Makalfa onde foi treinado durante anos para servir como Palátinus, felizmente não foi aceito como membro.

Talvez a não aceitação ou a sua natureza sombria, o levou para longe do caminho da verdade e transformou-o em um mercenário. Por mais de cinco anos, passou a viver entre os mais perigosos assassinos e saqueadores até alcançar em suas andanças a Muralha dos Deuses.

Atraído pelas lendas de tesouros incalculáveis ou pelo seu coração sombrio, escalou as montanhas e desceu pelo meio de uma delas, único caminho até a cidadela de Chadizar, onde após grandes combates foi traído por seus companheiros e deixado para trás quase morto.

Recolhido pelos servos dos Reis Feiticeiros foi levado até a câmara de Marm e torturado por dias até ser levado à presença dos Arcondi. Graças a sua força de vontade e seu coração sombrio teve uma proposta irrecusável, ter todo o mundo a seus pés e servir fielmente seus novos mestres.

Após ter aceitado o acordo, seu coração foi extraído e no lugar colocado uma pedra negra como símbolo de fidelidade.

Haakacha

Conselheiro real de Nebuchadrez e 2º general dos Reis Feiticeiros Arcondi. Haakacha é filho de uma nobre e antiga família de escribas que ascendeu após anos de longos serviços ao rei e demonstração de lealdade incondicional.

Sua vida mudaria quando, após seu casamento com aquela que foi considerada a mais bela mulher da cidade, se viu em uma situação difícil quando descobriu que o amante de sua esposa era o seu rei. Temendo pela sua vida, passou a ignorar a infidelidade de sua esposa e a traição do rei. Confrontar o rei seria uma desculpa para este matá-lo, assim como renegar suas responsabilidades como conselheiro.

Em um momento de desespero foi aliciado pelo Rei-feiticeiro Arcondi Danugou, com a promessa de vingança.

Foi graças a seu conhecimento das fraquezas do palácio e das forças militares de Nebuchadrez, que Morgar, o 1º general do Circulo Hermético de Arcondi, foi capaz de matá-lo.

Rifakkur

Conselheiro da cidade hictia de Aziuut e 3º general dos Reis Feiticeiros Arcondi. Riffakkur foi um dos membros mais promissores da classe de eunucos, servos leais do rei Dulqui da cidade de Aziuut. Inteligente e ambicioso ascendeu em poucos anos à conselheiro real de finanças. Foi seduzido pelo Rei-feiticeiro Arcondi Kumbhala.

Foi graças ao conselho de Rifakkur que Sallinas tentou o golpe de estado e fracassou. Após a morte de Sallinas e o enfraquecimento do poder militar da cidade, Rifakkur lentamente voltou os membros da aristocracia local uns contra os outros, enquanto estes buscavam assumir o cargo de governante local.

Quando a tropa Arcondi chegou próximo à cidade, ele ordenou que o portão fosse aberto para negociar a paz. Nenhum dos moradores conseguiu escapar ao massacre.

Solesaib

Conselheiro da cidade hictia de Atubaram e 4º general dos Reis Feiticeiros Arcondi. Solesaib foi desde cedo uma criança perturbada, seus maiores prazeres eram a tortura de animais e quando ficou mais velho virou um sádico, torturando subalternos e pessoas mais fracas.

Membro dos Inquisidores de Atubaram, rapidamente se destacou pela capacidade de extrair informações dos prisioneiros e pelos métodos cruéis que usava para isso. Virou o mais novo chefe dos Inquisidores e "fiel" conselheiro de informações do governante. Foi em uma de suas noites de "prazer" que o Rei-feiticeiro Arcondi Marm apareceu e o seduziu com poder e a proposta de dar vazão aos mais profundos desejos de sua alma.

Até então o desaparecimento de prostitutas e mendigos das ruas de Atubaram se tornavam comuns e considerados sem importância para as autoridades locais. As noites se tornaram cada vez mais silenciosas na cidade e mesmo os mais "respeitáveis" membros da sociedade evitavam colocar os pés na rua.

Foi com o desaparecimento de uma nobre que o então chefe da guarda revolveu iniciar as investigações. Encontrou uma rede de sadismo, alimentada pelos servos de Solesaib e administrada pelo mesmo. Uma imensa câmara de tortura foi montada sob o palácio real e membros da realeza assistiam à sodomia, tortura e morte das pessoas capturadas.

Antes que sua rede de sadismo fosse exposta, ordenou a morte do chefe da guarda e seus mais leais soldados e criou uma história de golpe político arquitetado pelo rei Neburchadrez. Aconselhou o então governador a iniciar um golpe contra seu inimigo, que acabou com a morte de Semmar, o governador de Atubaram.

Governou a cidade através de nobres corruptos e fracos que o serviam fielmente, pois temiam Solesaib. Quando as tropas dos Arcondi chegaram até a cidade, seus servos abriram as portas e a cidade queimou durante toda aquela noite.

Alcamar

Conselheiro da cidade Birsa de Hazor e 5º general dos Reis Feiticeiros Arcondi. São poucos os que podem afirmar que sua vida foi repleta de sorte, como o próprio Alcamar pode afirmar. Nascido em uma família pobre, nos arredores da cidade birsa de Hazor, foi vendido por seus pais como escravo ao comerciante local por um saco de trigo, o que seria o suficiente para sobreviverem até a próxima colheita, isso se os vizinhos invejosos não tivessem atacado a casa à noite e matado a todos.

A vida de um escravo sempre foi difícil, mas Alcamar ainda criança foi levado para os trabalhos na casa. Uma vida menos dura que as atividades do campo ou das minas. Dedicado e silencioso passou a ser mais e mais capaz em suas tarefas, chegando a se tornar um escravo de atividades pessoais do comerciante.

Aos 15 anos acompanhou seu senhor em uma viajem pelo deserto, quando saqueadores atacaram a caravana e prenderam a todos. Agora, o antigo mestre era um escravo e no seu primeiro dia de escravidão, Alcamar o asfixiou com as próprias mãos. Anos de humilhação e sofrimento foram extravasados em poucos minutos.

Alcamar foi vendido em Hazor e por fim se tornou um escravo do então nobre Alchira, um rico comerciante e conselheiro real. Durante todo o tempo em que esteve sob os serviços de Alchira, este jovem escravo absorveu cada gota de conhecimento e aprendeu tudo o que podia.

Quando Alchira foi morto em uma de suas negociações com os bestiais, Alcamar tomou a frente do acordo e o concluiu em favor da cidade de Hazor. Como prêmio, o escravo com 27 anos conseguiu sua liberdade e o posto de negociador. Poucos queriam se sujeitar a tão perigosa tarefa, principalmente após a morte de Alchira.

Por longos 4 anos, Alcamar negociou com os bestiais e ganhou não somente o respeito destes como ampliou sua influência dentro desta comunidade. Há muito tempo, o simples comércio de armas não era o único objetivo dos bestiais, mas buscar aliados para a libertação de seu povo do domínio hictio. Sensibilizado pela condição dos bestiais, Alcamar buscou apoio entre os membros da aristocracia e sabia que o argumento da libertação de nada serviria para os birsos, somente o lucro importaria para os nobres. Usou então o argumento de que a libertação dos bestiais iria criar uma guerra e que os birsos poderiam lucrar vendendo armas para ambos os lados, motivo suficiente para conseguir apoio irrestrito na cidade de Hazor.

Sua influência e poder cresceram, pois alcançou o que outros antigos escravos ou homens livres jamais conseguiram sonhar. A rebelião bestial permitiu um aumento de arrecadação com o comércio de armas, mas apesar de tudo isso ainda era humilhado por aqueles que lucravam com o comércio.

Após a sua última humilhação pelos nobres locais, Alcamar foi visitado pelo Rei-feiticeiro Arcondi Mechur, que fez uma proposta irrecusável.

Com o talismã que recebeu, passou a dobrar a vontade de todos aqueles que o humilharam no passado e ascender como conselheiro do então governador da cidade de Hazor. A venda de armas e a ação de partidários da causa bestial desestabilizaram o império hictio, enfraquecendo-o e permitindo anos mais tarde a ação das tropas Arcondi contras as cidades inimigas.

Isakham

Conselheiro da cidade hictia de Khardakha e 6º general dos Reis Feiticeiros Arcondi. Isakham foi criado entre sete irmãos, todos membros da realeza. A busca por bons postos dentro da corte da cidade os tornou competitivos, algo estimulado por seus pais.

Apesar da educação e das mesmas possibilidades Isakham jamais alcançou a capacidade de seus irmãos e foi considerado um ninguém. Mas suas habilidades jamais foram devidamente exploradas. Sua capacidade em mentir e trair jamais foram colocadas à prova até que desejou ocupar o cargo de conselheiro da cidade.

Envenenamento, boatos e incriminação foram suas armas. Se suas capacidades, o que quase sempre ocorria, não fossem o bastante para o cargo, então não deveria haver competidores.

A custo de sangue de inocentes chegou ao poder e assim permaneceu por longos anos. Quando foi seduzido pela proposta do Rei-feiticeiro Arcondi Danugou, Isakham criou um elaborado plano para incriminar um dos diplomatas de Nebuchadrez, pela tentativa de assassinato, quando o governador se encaminhava para a recepção dada pelo diplomata em sua casa na cidade.

O então governador Akhmira sobreviveu e tentou trair Nebuchadrez, sendo morto. O novo governador da cidade foi depois traído, assim como os nobres e principais militares da cidade, sendo mortos no banquete dado por Isakham no dia que antecedeu a queda da cidade. Todos foram envenenados.

A guarda da muralha foi assassinada enquanto ainda dormia assim como as sentinelas que cuidavam da segurança. Quando as defesas foram alertadas, as tropas invasoras Arcondi já haviam dominado a muralha norte e entravam na cidade.

Os habitantes que sobrevivessem à noite de carnificina, encontrariam seu fim nas minas de escravos mais ao norte.

Rumores e Intrígas

O Colar Arcondí

Após a destruição de quatro dos nove Reis Feiticeiros, muitos afirmam que os Colares Arcondi que possuíam foram destruídos com eles, mas existem aqueles que acreditam que não, que tais colares se encontram perdidos, enterrados em algum lugar próximo às estepes vítreas.

Tal colar daria ao seu portador o poder de absorver a energia vital de todos que estivessem em sua proximidade após a morte destes. Somente magos teriam a capacidade de canalizar está energia para aumentar seu Karma.

A cídadela de Chadízar

A cidadela de Chadizar é conhecida nas lendas dos povos do deserto, talvez pelo contato dos vários fugitivos com as caravanas deste povo. As lendas são muitas, de tesouros perdidos que comprariam reinos até criaturas amaldiçoadas que vivem do sangue de humanos. Seres imortais que criam monstros e criaturas pequenas como anões que vivem no subsolo e alimentam-se de larvas.

Em todas as lendas, Chadizar é descrita como uma cidade amaldiçoada e berço de um mal que vive há séculos. Muitos afirmam que os antigos Reis Feiticeiros, não vistos há muito tempo, podem ainda existir neste lugar.

Os servos do mal

Os Feratus, como são chamadas as mais novas criações dos Reis Feiticeiros, são a guarda alada e serva mais fiel. Assim se acreditava no passado, após a derrota dos Arcondi e a volta para a Muralha dos Deuses, muitos Feratus resolveram abandonar seus mestres e viverem na região.

Como criaturas amaldiçoadas são capazes de transmitir para algumas das vítimas que sobrevivem a seu ataque, a maldição que carregam. Esta maldição não acarretaria na transformação em seres alados, mas daria a fome por sangue, algo que alimenta as lendas de vampiros na região.

A Caíxa dos Sete Elementos

Criada pelo Rei-feiticeiro Arcondi Marm, é considerada a relíquia mágica mais importante de sua era. A única descrição que se tem da caixa é de que esta teria formato retangular com 1 metro de comprimento por 30 centímetros de largura e não muito mais profunda que 20 centímetros. Seria toda adornada com imagens em alto relevo feitas em ouro, sendo que uma grande serpente cruzaria toda a tampa.

A lenda da caixa fala que todo o objeto que fosse depositado em seu interior e depois retirado, seria transformado em ouro puro. Dizem que na Ilha de Marm há um tesouro grande o suficiente pode comprar todo o Império Aktar e ainda sobraria um vasto tesouro.

A ilha parece ser protegida por um exército de criaturas desconhecidas. Existem aqueles que acreditam que sejam antigos saqueadores que tentaram roubar o tesouro da ilha.