



# O ANDARILHO

NOTAS DE UM VIAJANTE



**D&D 5E HOMEBREW**



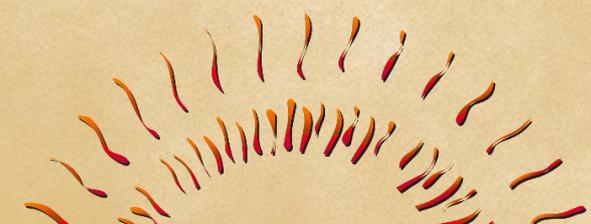
As incríveis histórias das andanças do  
Andarilho pelas terras escaldantes  
de Dark Sun

**18**



# O Andarilho

Notas de um viajante



SOL (ARM) = SIM

# Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha querida companheira, que teve paciência com as várias horas de trabalho neste material e pelo seu incentivo em me manter trabalhando nele. Angeli Acos, minha inspiradora, Obrigado.

Em segundo lugar, agradeço ao meu primeiro grupo de RPG e de amigos, Max, Kadim, Jiraya, Léo e os ocasionais Jackson e André por terem me iniciado nesse caminho incrível.

Em terceiro lugar, agradeço ao meu atual grupo de RPG que “colocou pilha” para a execução de mais este trabalho. CyroGM, Cátia, Bruno e Gustavo, valeu!

E por fim, agradeço aos milhares de produtores de conteúdo nessa vastidão que é a Internet, que produziram muitos materiais que me ajudaram na diagramação e na compilação deste material. Gostaria de agradecer nominalmente, mas essa tarefa se mostra deveras impossível.

(Eu imagino que já deva ter visto esse agradecimento em outro material, e não pense que está louco, você viu mesmo no Psionic Handbook que eu também adaptei e compilei, e provavelmente vai ver em outros materiais que eu venha a trabalhar 😊🙌.)

## Notas de Compilação e Adaptação

Este material foi compilado e adaptado a partir dos seguintes livros:

- 2400 - DARK SUN - Boxed Set
- 2438 - DARK SUN - Campaign Setting - Expanded and Revised
- DARK SUN Campaign Setting 4ed
- DARK SUN - The Wanderer's Journal (DARK SUN - Boxed Set)
- DARK SUN - Mares de Sal e Sangue (material do Pedroka)
- DARK SUN - Crônicas do Andarilho (TRADUÇÃO: Fabrício Madruga & Bruno Santos)
- DARK SUN Campaign Guide 5ed (material da [www.GMBinder.com](http://www.GMBinder.com) do Toucanbuzz)

Assim como no Psionic Handbook, muitos termos foram traduzidos da melhor maneira para que pudesse facilitar o jogo com a classe dos psionicistas. O próprio nome da classe - de psionico para psionicista - foi uma decisão difícil, pois já estava acostumado com o termo desde meados dos anos 90, mas foi necessário - assim como outros termos e nomes - essa alteração por força da tradução.

## Notas Sobre este Material

Este material não é um material oficial da WotC, não foi produzido por profissional de desenvolvimento de jogos (game designer) e não substitui nenhum material que venha a ser lançado posteriormente pela WotC. O objetivo deste é simplesmente servir de base para desenvolver sessões com base no cenário de campanha de Dark Sun.

As figuras que por ventura tenham sido utilizadas neste trabalho foram retiradas da Internet e posteriormente editadas para melhor encaixe ou do próprio material original da TSR/WoTC adaptados. A lista pode ser encontrada no final do documento. As fontes foram baixadas a partir de bancos de fontes abertas e gratuitas.

Este material é uma versão inicial. Qualquer sugestão, podem enviar diretamente para mim.

## Notas sobre a Arte

A arte deste material foi baseada na arte do Rules Book original do Boxed Set de Dark Sun da TSR e de outros materiais da linha do cenário ou do AD&D 2E.

# Sumário

O mundo de Athas.....6	Viajar no Sertão.....53
<i>Visão geral do mundo</i> .....6	Geografia do Sertão.....54
<i>Geografia Geral</i> .....7	Encontros.....55
<i>Cultura Athasiana</i> .....8	A sociedade athasiana.....57
<i>Forças Sobrenaturais</i> .....10	<i>Esterilidade</i> .....57
<i>Magia Clerical</i> .....10	<i>Metal</i> .....58
<i>Feitiçaria</i> .....10	<i>Psionicismo</i> .....59
<i>Poderes Psiônicos</i> .....10	<i>Magia</i> .....60
<i>História</i> .....11	Energia Vital e Magia.....60
A Era Azul.....13	A Aliança Velada.....61
O Renascimento.....14	O pior flagelo.....62
A Era Verde.....15	<i>As cidades-estados</i> .....63
O Tempo da Magia.....16	Os reis-feiticeiros.....63
As Guerras Purificadoras.....18	Os campeões de Rajaan.....64
A Era dos Reis-Feiticeiros.....19	Os templários.....67
Geografia Athasiana.....22	A nobreza.....68
<i>Mar de Silte</i> .....22	Os homens livres.....69
Métodos de Viagem.....23	Comerciantes.....69
Geografia do Mar de Silte.....26	Escravos.....70
Encontros no Mar de Silte.....29	Feiticeiros.....73
<i>Planaltos</i> .....31	Sexos nas cidades.....75
Viagem nos Planaltos.....31	Raça nas cidades.....75
Geografia dos Planaltos.....33	<i>Aldeias</i> .....77
Ruínas.....38	Aldeias Patrocinadas.....78
Encontros nos Planaltos.....40	<i>Casas Mercadoras Dinásticas</i> .....81
Cidades.....40	Quartel General.....82
Aldeias.....41	Empório.....82
Caravanas.....41	Postos Avançados.....83
Povo dos Planaltos.....41	Caravanas.....84
Animais.....42	Termos de Emprego.....85
<i>As Montanhas Ressonantes</i> .....42	O Código do Comerciante.....86
Métodos de Viagem.....43	Comerciantes Élficos.....86
Geografia das Montanhas Ressonantes.....44	<i>Pastores Nômades</i> .....88
Encontros.....52	Elfos Pastores.....90
<i>O Sertão</i> .....53	Tribos Invasoras.....91
	Clãs de Caça e Coleta.....95
	Eremitas.....97

Atlas da região de Tyr..... 101

*Cidades..... 101*

Balic..... 101  
Draj..... 102  
Gulg..... 103  
Nibenay..... 105  
Raam..... 106  
Tyr..... 107  
Urik..... 108

*Aldeias..... 109*

Altaruk..... 109  
Makla..... 109  
Ledopolus do Norte e do Sul..... 110  
Vista Salina..... 110  
Ogo..... 110  
Walis..... 110

*Oásis..... 111*

Poço Amargo..... 111  
Águas Negras..... 112  
Poço do Lago..... 112  
Lago dos Sonhos Dourados..... 112  
Fonte de Prata..... 112  
Poço de Grak..... 113  
Oásis Perdido..... 113  
O Palácio da Lama..... 113

*Ilhas..... 113*

Ledo..... 113  
Paladar do Dragão..... 114  
Canto da Sereia..... 114  
Waverly..... 114  
Ilha do Lago..... 115

*Ruínas..... 115*

Torre Desolada..... 115  
Arkhold..... 116  
Kalidnay..... 116  
Bodach..... 116  
Giustenal..... 117  
Yaramuke..... 117

*Marcos..... 117*

Bacia do Dragão..... 117  
Montanhas Mekillot..... 118  
Estuário da Língua Bifurcada..... 118  
Montanha da Coroa do Dragão..... 118



## O mundo de Athas

Eu vivo em um mundo de fogo e areia. O sol carmesim queima a vida de qualquer coisa que rasteja ou voa, e tempestades de areia varrem a folhagem do solo árido. Raios caem do céu sem nuvens, e estrondos de trovões ressoam inexplicáveis nas vastas planícies. Até o vento, seco e abrasador como um forno, pode matar um homem de sede.

Esta é uma terra de sangue e poeira, onde tribos de elfos selvagens saem das planícies salgadas para saquear caravanas solitárias, ventos cantantes misteriosos chamam os homens para sufocá-los lentamente em um Mar de Silte e legiões de escravos se enfrentam por causa de alguns alqueires de grãos podres. O dragão despoja cidades inteiras, enquanto reis egoístas esbanjam seus exércitos erguendo palácios vistosos e tumbas extravagantes.

Esta é minha casa, Athas. É um lugar árido e desolado, um terreno baldio com um punhado de cidades austeras transformando-se precariamente em alguns oásis espalhados. É uma terra brutal e selvagem, assolada por lutas políticas e abominações monstruosas, onde a vida é dura e curta.

## Visão geral do mundo

Athas é um deserto - escaldado pelo sol e varrido pelo vento, ressecado e sem fim.

Desde os primeiros momentos, do amanhecer até o último piscar do crepúsculo, o sol carmesim brilha no céu tingido de oliva como uma poça de sangue em chamas. Ele sobe em direção ao seu zênite e a temperatura

aumenta implacavelmente: 38 graus no meio da manhã, 43 ao meio-dia, 55 - às vezes até 65 - no final da tarde.

Um homem não consegue beber rápido o suficiente para repor os líquidos que perde. Com o passar dos dias, ele se sente doente e fraco. Se ele não tiver água suficiente, ele ficará fraco demais para se mover. Sua boca fica seca e amarga, seus lábios, língua e garganta ficam inchados. Em pouco tempo, seu sangue fica espesso e pegajoso. Seu coração deve trabalhar duro para fazê-lo circular. Finalmente seu sistema superaquece, deixando-o morto e sozinho na areia.

O vento faz pouco para ajudar. Tão quente quanto o hálito de uma forja, ele explode tempestades de areia que duram 50 dias seguidos, acelerando a evaporação da água da pele e do solo. Uma tempestade pode escurecer o céu ao meio-dia, carregando tanta areia que reduz a visibilidade como se estivesse na penumbra.

As brisas em Athas são sufocantes e carregadas de poeira, cobrindo tudo que tocam com areia amarelo-alaranjado, estragando a comida e enchendo os olhos de um homem e se misturando às lágrimas, transformando em uma lama pastosa. Mesmo os dias parados são perigosos. Colunas de ar superaquecido podem subir rapidamente em terríveis redemoinhos, carregando poeira, plantas e homens a grandes alturas - então subitamente cessando e deixando seus relutantes passageiros caírem para uma morte horrível.

Por mais perigoso que seja, o vento é apenas um inconveniente quando comparado ao maior perigo de Athas - a falta de água. Na maioria dos lugares, chove não mais do

que uma vez por ano. Em alguns lugares, chove apenas uma vez a cada dez anos, e a única água disponível encontra-se em lagoas de oásis salobras e com crostas de minerais. Além de um punhado de riachos que gotejam menos de 80 quilômetros antes de secar, não há um único rio no planeta - embora eu tenha cruzado muitas pontes antigas e saiba que os rios já foram comuns. Como era o mundo naquela época, não consigo imaginar.

Já observei o que a falta de água pode significar para um homem sedento, mas o clima seco afeta Athas de outras maneiras. Ele permite que o sol brilhe sem ser refletido no solo árido, razão pela qual fica tão quente durante o dia.

À noite, a baixa umidade tem o efeito oposto. O calor do dia escapa para o céu, baixando a temperatura para 4 graus ou menos - e nas montanhas, até zero. Pelo que eu posso dizer, todas as partes de Athas compartilham o sol escaldante, os ventos perigosos e a falta de água. Nada do que vi em minhas próprias explorações ou ouvi das centenas de viajantes que entrevistei aponta para qualquer outra conclusão. Athas é um deserto sem fim, marcado por minúsculos oásis de fecundidade, habitado por predadores brutais. É, para todos os efeitos, uma terra de desolação mortal.

## Geografia Geral

A descrição que se segue é um aperitivo de tudo o que, ao longo dos anos, juntei sobre a geografia de nosso mundo, e que descreverei mais adequadamente num capítulo específico deste meu registro. Há muitas omissões e, sem dúvida, dezenas de erros, pois



minhas informações são coletadas de viajantes, mercadores e exploradores - alguns dos quais sem dúvida achavam que era do seu interesse me enganar sempre que possível.

No entanto, surgem certos contornos gerais. Athas, ou pelo menos a parte explorada,

consiste em cerca de dois milhões e meio de quilômetros quadrados de deserto. Em seu centro, cobrindo uma área de cerca de 310 mil quilômetros quadrados, está uma vasta bacia cheia de poeira que eu chamo de Mar de Silte. Por causa das dificuldades de viagem que apresentarei mais tarde, o Mar de Silte permanece quase totalmente inexplorado.

Ao redor deste mar seco está uma faixa de planaltos, variando de entre 80 e 650 quilômetros de largura. Os planaltos consistem em muitos tipos de terreno: dunas douradas, terras estéreis rochosas, poços de areia, salinas brancas, ermo rochoso e planícies de matagal amarelo-esverdeado.

É aqui que a civilização - se é que pode chamá-la assim, ainda perdura. Espalhados por essas planícies estão minúsculos oásis de vida onde alguns acres de terra fértil sustentam um campo de grãos, às vezes até uma floresta. Apegados a esses oásis estão a confusão desordenada de edifícios e pessoas que conhecemos como cidades. Embora cada cidade reflita a personalidade do rei que a governa, todas estão precariamente equilibradas à beira da fome, mal arrancando comida suficiente de seus pequenos lotes de terra para sustentar suas populações.

Os Planaltos são circundados pelas várias extensões das Montanhas Ressonantes. Todas essas faixas vão de norte a sul. A leste e oeste do Mar de Silte, as montanhas formam paredes sólidas que separam os planaltos das regiões desconhecidas além. Ao norte e ao sul do mar poeirento, eles formam uma série de costelas paralelas. Os vales profundos entre as cristas afastam-se de Athas central como uma série de corredores longos (e perigosos).

Em todas as direções, além das montanhas, fica o Sertão. Temos pouco conhecimento do que existe ali. Muitos homens se propuseram a explorar as profundezas desta região desconhecida, mas nunca encontrei um que voltasse. Durante a viagem que empreendi para ver apenas a borda do Sertão, um braxat invisível levou meus companheiros, uma tribo de pequeninos tentou me comer e um wyrm da seda perseguiu minha trilha por mais de uma semana. É uma maravilha que eu tenha retornado.

## Cultura Athasiana

Embora Athas seja um deserto, não é um deserto vazio. O mundo está repleto de humanos, semi-humanos e humanóides. Cada grupo encontrou uma maneira diferente de sobreviver neste ambiente árido e hostil. Em geral, descobri que todas as culturas parecem se enquadrar em uma das sete categorias básicas. Existem moradores da cidade, aldeões, dinastias de caravanas mercantes, pastores, invasores, caçadores-coletores e eremitas.

As cidades, cercadas por campos dourados de plantações, formam oásis de tamanho considerável. Eles são enclaves agitados de humanidade, fedendo a lixo e ressoando com as súplicas dos mendigos. Suas torres fuliginosas de tijolos queimados erguem-se por trás de grossas muralhas de pedra projetadas para trancar os residentes dentro e também manter os estranhos fora. No centro de cada cidade, um poderoso rei-feiticeiro vive dentro de uma fortaleza segura, governando seus súditos por meio de uma hierarquia sofisticada de burocratas, nobres e clérigos

vorazes. Cada cidade é um estado em si mesma, seu rei exercendo autoridade absoluta sobre todos os seres que vivem dentro de suas paredes e rastejam por seus campos.

As aldeias não são mais do que aglomerados de abrigos de tijolos de barro erguidos em oásis menores e em vários lugares abandonados, como a beira de uma salina ou o abrigo em uma saliência rochosa. Dependendo de sua natureza, elas são governadas por burocratas oficiosos, déspotas menores ou, ocasionalmente, até mesmo conselhos democráticos. Na melhor das hipóteses, elas são semipermanentes. Mais cedo ou mais tarde, o dragão vem, o oásis seca ou uma tribo de invasores varre as ruínas. Poucos anos depois de tal evento, todos os vestígios da aldeia estão enterrados sob uma duna de areia maciça ou levados pelo vento uivante.

As casas mercantes dinásticas são empresas comerciais sofisticadas com redes que se estendem por centenas de quilômetros, transcendendo as fronteiras políticas e permeando todas as classes sociais. Seus postos comerciais são encontrados em penínsulas desoladas que se projetam no Mar de Silte, ou em desfiladeiros localizados no alto das Montanhas Ressonantes. Um fluxo esporádico de carga corre desses postos avançados para as cidades, levando as mercadorias com as quais as casas estocam seus vastos empórios de barganha. Cada casa pode ter instalações em várias cidades. A maioria pertence a famílias únicas e é transmitida de geração em geração.

Os pastores nômades vagam pelas savanas, ermos rochosos e dunas de areia, parando por uma ou duas semanas onde quer que haja pasto suficiente para seus rebanhos

pastarem. Seus bandos são geralmente pequenos, consistindo de cinco a dez famílias extensas (50-150 indivíduos), pois seu modo de vida difícil não suporta grandes populações. A maioria dos pastores possui espíritos extremamente independentes, governando a si mesmos por meio de um conselho de anciãos. Normalmente, um patriarca que domine magia serve como o líder deste conselho.

Onde quer que exista algo valha a pena roubar, existem tribos invasoras. Esses bandos de assassinos desprezíveis vivem saqueando caravanas, caçando rebanhos de nômades e saqueando aldeias indefesas. Eles são covardes que vivem em lugares desolados protegidos por grandes extensões de salinas ou grandes extensões de terras rochosas. Seus senhores da guerra são implacáveis e duros, assumindo e mantendo suas posições por meio de violência e traição.

Os clãs primitivos de caça e coleta têm as culturas mais versáteis. Você os encontrará em qualquer lugar: caçando cobras nas salinas, recolhendo raízes nos matos rochosos e até mesmo roubando ovos de ninhos empoleirados no alto de penhascos montanhosos. Eles vivem em pequenos grupos de três ou quatro famílias pequenas, geralmente totalizando não mais do que vinte indivíduos.

Os eremitas se retiraram de uma sociedade, por escolha ou por coerção. São indivíduos peculiares que residem em oásis isolados e vivem uma vida escassa, seja da agricultura de subsistência ou da caça limitada. Os eremitas vivem em todas as partes de Athas, embora você não encontre muitos porque eles evitam o contato com a maioria dos estranhos.

## Forças Sobrenaturais

O mundo está cheio de poderes além daqueles que os homens comuns podem dominar. Via de regra, eles são agrupados em três categorias: magia clerical, feitiçaria e poderes psiônicos. Cada um desempenha um papel importante no ciclo de vida e morte em Athas.

### Magia Clerical

Em Athas, existem vários tipos diferentes de clérigos. Cada um deles presta homenagem a uma das quatro forças elementares - ar, terra, fogo ou água. Claro, estes últimos são talvez os mais influentes em nosso mundo sedento, mas todos são poderosos e dignos de respeito.

Outro grupo de pessoas se autodenomina druidas e, pelo menos segundo a maioria dos relatos, são considerados clérigos. Os druidas são especiais porque não prestam tributo a nenhuma força elemental isolada, mas trabalham para manter a força vital moribunda de Athas. Eles servem à natureza e ao equilíbrio planetário. Muitas pessoas consideram isso uma causa perdida, mas nenhum druida jamais admitiria isso.

Em algumas cidades, o rei-feiticeiro é glorificado como se fosse uma espécie de ser imortal. Na verdade, muitos desses governantes são realmente capazes de conceder habilidades de lançamento de feitiços aos templários que os servem. Será que eles estão realmente no mesmo nível das forças elementais adoradas pelos clérigos? Eu acho que não.

## Feitiçaria

A magia dos magos é diferente daquela das ordens clericais. Ele converte a energia da vida em poder mágico que o feiticeiro transforma em feitiços. Se isso for feito com respeito pelas forças vitais do mundo e for tomado cuidado para equilibrar a perda líquida de energia com o ganho líquido de magia, não haverá efeitos adversos. Na maioria dos casos, os magos tomam muito cuidado para proteger a vitalidade do mundo ao lançar seus feitiços e trabalhar seus encantamentos.

Para outros, no entanto, o esgotamento de longo prazo na ecologia de Athas não tem sentido. Eles se importam pouco com a força vital que é perdida quando eles tecem suas teias de magia. As almas das trevas, chamadas de Profanadores, drenam o poder de seus feitiços do mundo ao seu redor. As plantas próximas a eles e o solo fértil se transformam em cinzas estéreis sob seu poder macabro. A maioria dos reis-feiticeiros de Athas são profanadores do mais alto poder.

### Poderes Psiônicos

De uma forma ou de outra, quase todo humano ou semi-humano em Athas pode ter poderes psiônicos. Muitas pessoas são talentosas, com apenas um poder que aprenderam a usar por tentativa e erro. Mas qualquer um pode aproveitar seus poderes psiônicos por meio de prática e estudo cuidadosos, e cada cidade tem pelo menos uma sala de treinamento dedicada a ensinar "o caminho da mente". Muitos guerreiros,

templários e feiticeiros frequentaram essas academias e desenvolveram poderosas habilidades psiônicas além de seus talentos normais.

Os poderes psiônicos não são mágicos. O usuário concentra seu esforço para dentro em vez de para fora, recorrendo a forças naturais que infundem seu próprio ser em vez daquelas que impregnam o mundo ao seu redor. Assim, o uso generalizado de tais habilidades mentais não aumenta ainda mais a degradação de nosso Athas maltratado.

## História

O que geralmente se passa na história de Athas é, na minha opinião, uma mistura de folclore e propaganda. A maioria das pessoas está preocupada demais com os problemas do presente para se dedicar às lições do passado. Os poucos que têm algum interesse na história são os lacaios lisonjeiros de reis que empreendem o projeto de glorificar seu soberano. As crônicas resultantes são fábulas implausíveis ou fabricações mutuamente incompatíveis, e você nunca deve confiar no que ouve nelas.

Ainda assim, podemos colher algo desses registros históricos cansados. Os autores das histórias reais – as que se referem aos reis, não as absolutamente verdadeiras – tropeçam em suas próprias palavras em seus esforços para lisonjear seus monarcas, mas sabemos pelo grande número de crônicas que a maioria das cidades-estados tem milhares de anos. O mesmo rei-feiticeiro governa a cidade por períodos de centenas de anos, às vezes por mais

de mil. Há até casos em que o atual soberano é responsável pela fundação da cidade.

Por mais incríveis – e inacreditáveis até – que pareçam essas afirmações, não as desacredite tão prontamente. É certo que feiticeiros poderosos vivem há séculos, e não conheço nenhum rei que tenha morrido em minha vida, nem de meu pai ou do pai de meu pai. No entanto, os reis-feiticeiros morrem. Eu sei de pelo menos duas cidades-estados desertas. Um monarca governava cada uma, então haviam pelo menos mais dois reis-feiticeiros do que agora habitam o mundo. Só podemos supor que a magia que os mantinha vivos falhou – ou que outro rei os matou. Em ambos os casos, as cidades desertas são mais uma evidência de que a própria Athas está morrendo. Se o mundo fosse saudável, novas metrópoles surgiriam para substituir as que haviam caído no abandono.

Passando das histórias políticas ao folclore, quem não ouviu a voz sonora de um bardo cantar as maravilhas do mundo antes do nosso? A letra fala de uma terra de fartura, com grama em cada colina e água em cada lugar. Os campos de cevada e proteína de leite se estendem por quilômetros, e havia tantas ovelhas que os rebanhos não podiam ser contados. Orgulhosas florestas de carvalho com suas folhas verdes e bordo com suas folhas vermelhas cobriam as terras selvagens, e os homens eram os donos das feras.

Essas canções cantam os louvores dos guerreiros que lutaram não por comida ou entretenimento, mas por honra, glória ou amor de uma dama. Os reis nessas canções eram nobres guerreiros que lutaram contra feras terríveis e travaram guerras justas em defesa de

## Notas de um viajante, por O Andarilho

seus súditos. Claramente, eles eram homens que colocavam as necessidades de seus domínios acima de seus próprios desejos e anseios.

A maioria dos athasianos considera esses contos como voos fantasiosos, meros desvios da labuta e miséria que é sua vida. No que diz respeito às canções individuais, sua atitude é sem dúvida correta, pois todo cantor exagera a história para intensificar o drama. Em suma, no entanto, pode haver um fundo de verdade nas letras e canções antigas.

O mundo está repleto de ruínas desses reinos esquecidos. Quem não se maravilhou

com as paredes arcaicas de uma cidade perdida serpenteando por baixo de uma duna de areia montanhosa? Quem não parou em uma fortaleza rochosa para se maravilhar com as antigas ruínas do castelo empoleirado no cume? Quem já cruzou uma antiga estrada pavimentada com pedras sem especular para onde ela levava? Se você já se perguntou pelo menos uma dessas perguntas, então sente em seu coração o que aceitei como verdade: Athas é uma sombra bárbara de um mundo melhor. Como os homens, os elfos, anões, pequeninos e todas as raças semi-humanas são apenas descendentes brutais de ancestrais mais dignos.



O dragão, os leões e as outras grandes feras são horríveis abominações de seus nobres progenitores. Até mesmo as plantas, como as tamargueiras com flores de sangue, são rebentos mortais da folhagem que outrora cobriu a terra. A essência de cada ser vivo, do mais alto ao mais baixo, foi distorcida de alguma forma grotesca que a torna mais cruel, mais astuta e mais aterrorizante do que seus ancestrais.

Não tenho ideia do que causou exatamente essa transformação atroz. Talvez fosse a lei da natureza, pois em uma terra selvagem, apenas o selvagem sobreviverá. Talvez fosse a influência de um poder sinistro, ainda desconhecido e invisível. Talvez, como alguns dizem, o próprio dragão esteja no cerne da questão.

Se pudermos descobrir a verdade, ainda podemos alcançar a glória dos antigos. Em algum lugar lá fora, enterrado sob toneladas de areia e poeira, perdido em séculos de fogo e sangue, está uma Athas que nunca conhecemos: um mundo de abundância e esplendor, onde a honra é tão preciosa quanto a água.

Entretanto, de acordo com uma conversa longa que tive com um clérigo muito erudito durante uma de minhas viagens numa caravana de mercadores, ele me explicou sobre tudo que ele pesquisou e aprendeu sobre as eras de nosso mundo.

### A Era Azul

Perdido nos turvos recantos do tempo, a primeira era de Athas foi marcada por um quase infinito mar azul. Uma chama azul-celeste ardia fundo no coração do sol. Os

poucos corpos de terra existentes eram pântanos, banhados ou picos de montanhas que despontavam das ondas espumosas, suas pontas cobertas por florestas e aquela esquisitice conhecida como neve.

Nesta era, uma grande civilização pequenino floresceu sob o sol azul-celeste. Sim, leste corretamente amigo. Além disso, os pequeninos eram os únicos seres inteligentes em Athas nesta época (embora houvesse pequenos números de thri-kreen primitivos, que os pequeninos viam como bestas). Estes pequeninos não tinham nem magia ou psionismo para usar, mas tinha criado uma sociedade mais sofisticada e avançada que qualquer outra existente hoje em Athas. Suas cidades pontuavam o infinito mar, espalhando sua influência por todos os lados, tornando-os os mestres indiscutíveis do mundo.

Talvez a maior de todas as cidades pequeninos tenha sido Tyr'agi, localizada no vazio que um dia tornar-se-ia o Vale de Tyr. O vale era repleto de um vasto pântano de videiras e ilhas flutuantes de musgo. Ao limite do vale, uma estranha e bela cidade de movimentos graciosos e cores brilhantes erguia-se do pântano. Os prédios não eram construídos, mas crescidos, marcados por uma arquitetura de suaves e elegantes torres em espiral, sem quinas e ou pontas afiadas ou esquinas abruptas. Tudo era feito de uma pedra uniforme e porosa que irradiava um sem número de tonalidades — carmesim resplandecente, verde esmeralda, azul royal, roxo profundo e outras.

Não havia ruas em Tyr'agi, mas largos canais com barcos longos e delgados que cruzavam a cidade dos pequeninos. Os barcos

não eram construídos de madeira e pele, mas eram vivos à sua própria maneira assim como os pequeninos que os guiavam. Sei o que deves estar pensando: Como é possível que ferozes pequeninos criassem estruturas vivas, logo eles que parecem dar tão pouco valor à vida? Mas eu te digo que estes não eram os pequeninos ferozes do Athas de hoje. Estes pequeninos não eram canibais: eles mantinham o cabelo aparado, vestes elegantes e vestiam “criaturas vivas” em seus corpos que serviam para coisas que sequer faço idéia.

Os pequeninos eram mestres do mundo, criando casas, ferramentas e outros itens de uma espécie de planta-rocha que vivia sob as ondas. Eles extraíam do mar tudo que precisavam para manter sua vasta e esplendorosa sociedade. Eles podiam criar qualquer coisa que precisassem manipulando os princípios da natureza em si. Não detinham a magia arcana, nem psionismo e somente uma compreensão básica de magia divina elemental, mas eram os mestres-da-natureza e modeladores-de-vida e isto era mais do que bastante.

A Era Azul durou por incontáveis gerações e a cada século que passava os pequeninos aprendiam mais e mais sobre a natureza e os meios de manipulá-la. Eles criaram transportes vivos, armaduras vivas, armas vivas e ferramentas vivas. O mundo da Era Azul era impressionante e vivo e curvava-se aos comandos dos pequeninos que o habitavam.

Enquanto a maioria dos mestres-da-natureza pequeninos trabalhava em harmonia com o meio ambiente, uns poucos rebeldes insistiram em ultrapassar os limites, para fazer

a natureza curvar-se de uma maneira que jamais deveria. Guerras foram travadas contra alguns destes dobradores da natureza. Infelizmente, poucas de suas armas vivas sobreviveram até a era atual. Mas não foi uma guerra, ou um dobrador-da-natureza maligno, ou um clérigo elemental corrupto que causou o fim da Era Azul. Foi um acidente e nada mais.

Embora o conhecimento que os pequeninos possuíam era vasto, estava longe de ser completo. Os pequeninos de Tyr'agi tentaram aumentar a capacidade do mar de sustentar a vida para que o número de criaturas e plantas que ele produzisse pudesse dobrar. O experimento saiu deturpado, entretanto e de modo inverso o mar começou a morrer. Uma maré fétida e marrom espalhou-se através das ondas, matando tudo que tocasse. Muitos dos pequeninos entraram em pânico e procuraram por meios para se proteger. Alguns construíram grandes fortalezas subterrâneas. Outros fugiram para as florestas nas montanhas. Uns poucos, contudo, ficaram em Tyr'agi, lutando para encontrar um meio de curar o mar que morria.

Eventualmente a realidade tornou-se clara. Não havia um meio de salvar a Era Azul. Se fosse para a vida ter uma chance em Athas, os pequeninos tinham que sair de cena e deixar outra era começar.

## O Renascimento

Uma maré marrom espalhou-se através das ondas e o infinito mar da Era Azul lentamente morria. Toda a vida originava-se deste mar. Sem ele, a vida não sobreviveria sob

o sol azul-celeste. Era um momento de desespero e pedia por medidas desesperadas. Os pequeninos usaram seu domínio da natureza para manipular os próprios blocos dos prédios de seu posto avançado – uma fortaleza que um dia seria chamada de Torre Prístina. Pela mudança do sol para que sua energia pudesse ser focalizada pela Torre, os pequeninos conseguiram matar a maré marrom.

Mas mudar o sol também mudou a terra. O sol, antes uma esfera de azul brilhante, mudou para uma bola radiante amarela. Seus raios bombardearam o planeta, fazendo a maré marrom se dissipar. Mas junto com a maré também desapareceu uma parte do interminável mar. Terra seca – não pântanos, nem mesmo alagados – emergiram das ondas para substituir a água que se retirava.

Da Torre Prístina, agora pulsando com a energia do sol amarelo, os pequeninos trabalharam suas habilidades técnicas. Eles iniciaram um tempo de criação espontânea e este período ficou conhecido como O Renascimento.

Durante o Renascimento novas criaturas apareceram a taxa surpreendente, encontrando vida sob a sombra da torre pulsante dos pequeninos e espalharam-se pela terra. Algumas criaturas sobreviveram, outras desapareceram num instante, mas a terra era generosa, animais e monstros igualmente continuaram a povoar o mundo após a devastação da maré marrom. Vastas florestas cresceram através da terra que antes era submersa e ainda mais criaturas rastejaram pela terra.

A alta civilização dos pequeninos chegara ao fim, pois aqueles que haviam fugido

para as montanhas ou se escondido nos subterrâneos logo esqueceram os princípios da manipulação da natureza na luta pela sobrevivência. E os últimos mestres-da-natureza pequeninos deram a este novo mundo seu maior presente: Eles se transformaram em novas raças, tornando-se humanos e outros humanóides para que pudessem repovoar o mundo. Estas novas raças continuaram o processo de civilização.

Um novo paraíso nascera, não sem dor, sacrifício e grandes perdas. O mundo dos mestres-da-natureza pequeninos morrera, mas um novo mundo emergiu de suas ruínas, graças ao Renascimento. Com um sol amarelo, uma boa proporção entre terra e água e vastas regiões de florestas esmeraldas, A Era Verde começou.

### A Era Verde

A Era Verde começou aproximadamente 15.000 anos antes da era atual, quando Athas era um paraíso verde sob um flamejante sol amarelo. As novas raças ocuparam as vastas florestas e vales férteis, aprendendo a arte da civilização e formando grandes sociedades. Tribos viraram aldeias. Aldeias tornaram-se vilarejos. Vilarejos desenvolveram-se em cidades. Cidades agruparam-se para criar nações. Era um tempo de honra e abundância e o Athas de hoje não é mais que uma doentia e pálida sombra de sua antiga existência brilhante.

Enquanto humanos, anões, elfos, gnomos e outras novas raças prosperavam, os pequeninos remanescentes continuaram sua queda à selvageria. Eles mudaram para longe

dos vilarejos e cidades muradas, desaparecendo de vista.

Grandes cidades surgiram. Logo uma intrincada rede de estradas pavimentadas abriu caminho pela floresta, conectando uma cidade à outra. Uma cidade cresceu no vale onde a antiga cidade de Tyr'agi havia florescido e foi chamada de Tyr, talvez em homenagem a uma história quase esquecida. Outras cidades surgiram, com nomes como Urik, Ebe, Bodach e Giustenal.

Não havia mestres-da-natureza nesta nova era e somente um pequeno número de clérigos elementais praticavam suas artes. Novas religiões nasceram, dedicadas a novos deuses que faziam as jovens e supersticiosas raças sentirem-se protegidas. Estes deuses, com seus templos opulentos e rituais elaborados, saciavam as necessidades espirituais das novas raças, mas não geravam clérigos verdadeiros.

O poder real da era estava no psionismo, que se desenvolveu através das mutações criadas pelo Renascimento e poder da Torre Prístina. Quase toda coisa viva tinha algum potencial psiônico e através da Era Verde o Caminho atingiu alturas assombrosas. A maioria das pessoas começava como dom selvagem, mas logo verdadeiros mestres do Caminho estavam ensinando os princípios da mente e do corpo às massas, o Psionismo forneceu os meios para todo o tipo de conveniências e estabeleceu um alto padrão de vida para aqueles que viviam nas grandes cidades.

Em Giustenal, por exemplo, corredores subterrâneos de pedra percorriam milhas adentro no mar cheio de água no que é hoje o Mar de Areia. Com psionismo ainda mais

poderoso do que os melhores mestres de hoje são capazes, plataformas de marfim forneciam viagens quase instantâneas de uma extremidade do corredor a outra. Havia outras maravilhas psiônicas, mas os resquícios que eu vi nas ruínas estão além até mesmo de minha compreensão.

### O Tempo da Magia

Um grupo especial de seres surgiu durante o Renascimento. Estes seres tinham características de todas as novas raças, somadas a grandes poderes que os colocaram apartados. Eles eram chamados de pyreen. Se esta raça surgiu por acidente ou foi o resultado direto de manipulações dos mestres-da-natureza não se sabe. Havia poucos deles e eles viviam por muito tempo. Os pyreen esconderam-se das outras raças, satisfeitos em ater-se aos próprios interesses e permanecer fora dos assuntos do resto do mundo.

Mas um pyreen era diferente de seus irmãos. Ele se chamava Rajaat e embora ele tivesse muito em comum com os pyreen, ele também era diferente. Rajaat era deformado e feio tanto de corpo quanto de alma. Em sua juventude ele tivera altos ideais e grandes planos, mas estes se tornaram deturpados como o corpo e espírito que os abrigava.

Pelo que se sabe, Rajaat era horrível. Tinha uma cabeça imensa com um rosto chato e rudemente alongado. Seus olhos eram semicobertos por dobras de pele. Seu longo nariz terminava em três largas narinas. Sua pequena boca tipo fenda era marcante pelos pequenos dentes e queixo inclinado. Seu corpo era contorcido e fraco, com ombros arqueados

e braços finos. Ainda assim, Rajaat foi abençoado com certas vantagens: Seu intelecto supremo e grande domínio do Caminho.

Durante os primeiros dias da Era Verde, Rajaat explorou o mundo. Viajou pelas vielas de madeira em plataformas flutuantes de marfim dos dobradores de mente, vagando pelas torres majestosas das cidades humanas às cidadelas silvestres dos elfos, das sombrias metrópoles dos anões aos pequenos bolsões remanescentes dos pequeninos. Ele gastou alguns séculos tentando conciliar sua aparência brutal com seu espírito humano. Mas no fim, Rajaat não pôde encontrar nada de positivo para apoiar-se. Ele se sentiu ofendido por não ser nada mais que um acidente deformado. Mesmo um acidente, todavia, pode encontrar um grande propósito.

Rajaat descobriu a “magia” por volta de 8.000 anos atrás, aquela estranha e mística ciência não tinha até então ocorrido em Athas. Ele só conseguia pequenos feitos inicialmente, mas eventualmente encontrou um lugar de poder onde poderia praticar em segredo. Era um vale sossegado rodeado de uma floresta verdejante e cortado por um rio azul cintilante e era localizado na base das Montanhas Ressonantes. Ali, isolado e escondido de seus amigos pyreen, Rajaat aprendeu a extrair energia da vida em si para energizar sua magia. Mas ao fazê-lo, a campina tornou-se um brejo atroz, um pântano de estúpidas proporções – e o Primeiro Feiticeiro surgia.

Por quase 200 anos Rajaat operou naquele brejo atroz, aprendendo a extrair energia das plantas. Experimentou com magia que tirava sua força do próprio mundo, mas não pôde controlar tal poder cru. Os resultados

destes experimentos com a força do mundo poluíram o brejo e quase destruíram Rajaat. Ao se recobrar, partiu deixando o brejo para trás e foi atrás da última grande criação dos antigos mestres-da-natureza pequeninos. Rajaat foi encontrar a Torre Prístina, pois em seus sonhos era assombrado pelas histórias sussurradas dos pequeninos.

O Primeiro Feiticeiro apossou-se da torre abandonada, mudando-a para saciar suas próprias necessidades. Ele saqueou o lugar e logo seus segredos eram dele. Com o poder da Torre Prístina para ajudar, Rajaat refinou seu controle sobre a feitiçaria em duas novas esferas – magia preservadora e magia profanadora. Partiu então em missão para encontrar estudantes para passar seu conhecimento. Muitos chegaram a aprender a nova fonte de poder – humanos, elfos, gnomos e outros – mas Rajaat selecionou somente estudantes que eram humanos. Superficialmente, seus atos pareciam como uma empreitada benéfica, mas Rajaat ocultara seus motivos sombrios atrás de uma fachada altruísta. Em público, ele ensinava um grupo de estudantes como usar magia preservadora. Em segredo, ele mostrou a um grupo seletivo de aprendizes como usar magia profanadora. Destes estudantes, ele observou por poderosos dobradores de mente, pois seu plano final requeria aqueles que podiam combinar psionismo com magia profanadora para se transformar em um novo tipo de ser, um ser de poderes sombrios.

Eventualmente, Rajaat mandou todos, exceto quinze estudantes, embora. Com os poderes manipuladores da natureza da Torre Prístina, ele tornou estes quinze estudantes em

seus Campeões. Retirando energia do sol amarelo, Rajaat imbiuiu cada um de seus Campeões com imortalidade e a habilidade para extrair energia de criaturas vivas pelo uso de orbes de obsidiana. Isto, combinado com seus próprios poderes psiônicos e magia profanadora, os fazia quase invencíveis. Mas Rajaat não parou por aí. Ele sugeriu que haveria um nível de existência além do que lhes havia concedido. “Por meio da feitiçaria e psionismo, vós podeis ficar tal qual deuses!” Rajaat prometeu e seus Campeões acreditaram.

Quando a Torre Prístina canalizou a energia do sol nos Campeões, a bola amarela mudou. Ficou carmesim e escura, sinalizando o começo de um tempo de sangue e morte de magnitude sem precedentes. Sinalizou o início das Guerras Purificadoras.

### As Guerras Purificadoras

Depois de séculos e séculos se odiando, Rajaat direcionou sua raiva para fora. Declarou o Renascimento um erro, alegando que todas as raças que tinham sido criadas eram monstros. “O único modo de retornar Athas à glória e harmonia da Era Azul é limpar a sujeira destes monstros do mundo!” Rajaat falou alto e seus Campeões acreditaram. Levaram a causa de coração. É claro, eles acreditavam que ele pretendia dar o mundo aos humanos (especificamente, aos Campeões). Rajaat, contudo, queria devolver Athas aos seus habitantes originais: os pequeninos.

Tu poderias perguntar por que Rajaat simplesmente não escolheu pequeninos como seus Campeões; a resposta é que ele não poderia. Pequeninos pertenciam ao velho

mundo, a um tempo antes do nascimento da magia. Nenhum pequenino poderia tornar-se mago e poucos queriam alguma coisa com os planos doentios de Rajaat. Um pequeno grupo de pequeninos mantinha os velhos métodos dos mestres-da-natureza, entretanto, e decidiram servir Rajaat como guarda pessoal. Coube aos humanos, com sua habilidade natural de aprender novas perícias e poderes, tornarem-se os Campeões de Rajaat.

Aproximadamente 3.500 anos atrás, a primeira batalha das Guerras Purificadoras explodiu na imensidão selvagem athasiana. Com títulos como Carniceiro dos Anões, Destruidor dos Gigantes e Praga das Fadas, os Campeões de Rajaat partiram para espalhar morte e destruição às raças semi-humanas e humanóides. Rajaat ficou conhecido como o Arauto da Guerra e as raças não humanas pereceram. Alguns dos pyreens tentaram impedir esta marcha insana, mas também caíram ante o Arauto da Guerra e seus Campeões. Os pyreens tornaram-se os Arautos da Paz para sempre após aquele tempo, ainda que tenham falhado em impedir os planos desprezíveis de Rajaat.

Grandes caminhos de floresta definharam e morreram enquanto os Campeões promoviam sua terrível guerra e drenavam força vital para energizar suas magias profanadoras. Alguns Campeões realizaram seu desejo perverso de eliminar raças inteiras, pois homens-lagarto, fadas e gnomos desapareceram de Athas. Outros chegaram bem perto, como o Carniceiro dos Anões e o Matador de Taris. A terra em si sofreu junto com os não-humanos, pois os Campeões usaram magia profanadora indiscriminadamente para

aumentar seu poder. Qualquer um que a eles se opôs, independente de que raça era – mesmo nações humanas – sucumbiu aos seus poderes sombrios.

De seu lugar, Rajaat, no alto da Torre Prístina, banhado na luz do sol carmesim, um imensuravelmente mais velho Arauto da Guerra aguardava a vitória. Semanas viraram anos, anos em séculos, até que um dia Rajaat viu seus Campeões retornarem. De pé ante eles com seus grandes tufos de cabelos e flamejantes olhos brancos ansiosamente antecipando as novidades trazidas. “Foram todas as abominações destruídas?” Rajaat perguntou a seus Campeões. “Pode a Era Azul começar de novo?”

A resposta para ambas as questões era não. Os Campeões quase atingiram a vitória quando perceberam o quanto Rajaat estava louco. Lá dentro, os Campeões sempre souberam disso. O que eles descobriram é que não seriam os humanos que herdariam o recém-nascido Athas – seriam os pequeninos.

O 13º Campeão, Borys de Ebe, o Carniceiro dos Anões, pessoalmente liderou a revolta contra Rajaat; a maioria dos outros Campeões aliou-se a Borys na sua traição contra Rajaat. Com a ajuda de um artefato chamado “Lentes Negras”, Borys e os Campeões aprisionaram Rajaat além da sombria dimensão do Negro, num lugar chamado o Vazio; eles lançaram seus guardas pequeninos no Vazio também. Ambos foram reforçados com magias de contenção e laços que permaneceram no lugar até que Tithian de Tyr os perturbasse recentemente.

As Guerras Purificadoras terminaram e a Era dos reis-feiticeiros começara.

## A Era dos Reis-Feiticeiros

Aproximadamente 2.000 antes de hoje, Borys e a maioria dos Campeões traiu Rajaat e aprisionou-o no Vazio. Em troca da ajuda fornecida, Borys deu aos campeões que lhe foram leais os seguintes benefícios: Primeiro, permitiu a cada Campeão que escolhesse uma das cidades-estados da Região de Tyr como seu próprio domínio, elevando cada um ao título de rei-feiticeiro. Então lhes ensinou o processo para dar o próximo passo na escalada da existência: Borys disse aos reis-feiticeiros como se tornar Reis-Dragões.

Usando as Lentes Negras para concentrar sua magia e energia psiônica, Borys começou as transformações dos reis-feiticeiros. A tempestade de energia resultante da conjuração das magias iniciais da metamorfose conectou cada um dos reis-feiticeiros a todos os planos elementais, daí criando condutores mágicos através dos quais magia divina elemental poderia ser adquirida. Esta magia não poderia ser usada pelos próprios reis-feiticeiros, mas poderia ser imbuída em seus servos leais, os templários, os humanos que os ajudaram nas Guerras Purificadoras.

Agora, os reis-feiticeiros eram como deuses, mas Borys não parou por aí. “Um de nós deve completar a transformação inteira para manter os feitiços que contêm Rajaat no lugar onde o colocamos”, Borys explicou. “Um de nós deve tornar-se seu guardião para até o fim dos tempos.” Borys, é claro, estava pronto para ser o guardião. Usando as Lentes Negras de novo, os reis-feiticeiros transformaram Borys no Dragão.

A Era dos reis-feiticeiros começou com traição e está sendo marcada pela tirania e escravidão. O mundo foi transformado num deserto pela magia profanadora dos reis-feiticeiros e assim tem sido até os dias de hoje.





## Geografia Athasiana

Quase toda Athas é um terreno baldio, mas isso não significa que a paisagem seja monótona. Longe disso – acima de cada colina, atrás de cada duna, o terreno é mais impressionante, mais espetacular e mais bonito do que você já viu. Em minhas viagens, fui oprimido pela magnitude desta terra, intimidado por sua brutalidade indiferente, até mesmo dominado pelo poder desenfreado de seus elementos, mas nunca fiquei entediado.

Está além de minhas modestas capacidades como geógrafo transmitir toda a grandeza e majestade de Athas. Posso escrever sobre tempestades soprando do Mar de Silte, uma parede de poeira perolada se elevando a três mil metros de altura e depois chegar à costa como uma cadeia de montanhas caindo sobre você. Posso dizer que respirar o vapor das Cavernas Amarelas é perder o juízo em uma nuvem de euforia ou descrever a sensação nauseante de deslizar pelas encostas negras e vítreas da Coroa Fumegante. Posso te aterrorizar com histórias de ser perseguido pela floresta por pequeninos famintos, e talvez eu possa até fazer seus olhos arderem ao descrever como é cruzar uma planície salgada em um dia de vento. Mas tudo o que você saberá é o que eu digo a respeito, e minhas palavras nunca fariam justiça a esta magnífica terra.

Existem centenas de tipos diferentes de terreno em Athas, de planícies de seixos varridas pelo vento a desfiladeiros retorcidos de ermos, areias brilhantes e campos de pedregulhos desordenados. Infelizmente, é impossível relatar em detalhes a geografia de todos esses lugares, pelo menos no número de

dias que faltam para minha vida terminar. Em vez disso, descreverei o que aprendi sobre os quatro terrenos gerais de Athas: o Mar de Silte, os Planaltos, as Montanhas Ressonantes e o Sertão. Armado com essas informações, você deve ver Athas por si mesmo. Talvez seja assim que deva ser: cada pessoa deve encontrar seu próprio caminho através dos desertos esplendorosos de nosso mundo.

## Mar de Silte

No centro das terras habitadas de Athas fica uma enorme bacia submersa chamada Mar de Silte. Esta região está cheia de minúsculas partículas de poeira e silte que o vento carregou para esta vasta depressão ao longo de milhares de anos.

Conheci viajantes que afirmam que o Mar de Silte já foi um mar de água. Por mais improvável que isso possa parecer, a teoria não deve ser totalmente desconsiderada. Afinal, existem certas semelhanças entre o Mar de Silte e um corpo d'água: ambos são planos, ocupam áreas baixas e objetos pesados afundam neles. Embora não pareça provável que a própria água tenha se transformado em pó, é concebível que essa bacia já tenha sido preenchida com líquido em vez de pó.

Ah, você talvez não saiba o que é silte. Dedicarei o restante deste parágrafo para explicar. Silte é um material que está entre a argila e a areia, de pó bem fino e que quando úmido se torna um tipo de lama da qual muito dificilmente você conseguirá sair dela. Esta informação é importante para saber com o que está lidando e porque você fatalmente morrerá se for tragado pelo Mar de Silte.

## Notas de um viajante, por O Andarilho

Quando o vento sopra com mais força, como costuma acontecer, o Mar de Silte se torna uma nuvem de poeira fervente, as bordas tingidas com a luz do sol carmesim e o centro tão escuro quanto o coração de um dragão. Nesse dia, um homem perto do mar não pode ver mais do que alguns metros em qualquer direção. A poeira cobre suas roupas, seu rosto, a parte interna de seu nariz e até, ao que parece, seus pulmões. Ele não pode ver o solo ou o céu e, quando anda, seus pés arrastam centímetros de poeira espessa. Ele fica desorientado e perdido, e torna-se fácil para ele vagar - e se perder - pelo próprio mar. Às vezes, ele desaparece para sempre.

Em dias de tempestade, o vento ruga sobre o mar como o uivo de um mekillot. Se você estiver a 80 quilômetros do Mar de Silte, não há nada a fazer a não ser encontrar abrigo e esperar. Esses são os dias em que o silte se eleva a milhares de metros de altura, bloqueando a luz do sol e transformando o dia em noite. A poeira é tão densa que respirar sem um pano sobre o nariz e a boca é certeza de sufocamento, e descansar ao ar livre por mais de alguns minutos é ser enterrado sob um punhado de pó cinza.

O vento pode soprar por apenas algumas horas durante essas tempestades, mas o silte permanece suspenso no ar muito depois de parar. Pode levar um dia ou mais antes que a poeira baixe o suficiente para permitir a viagem novamente, e mais de uma semana antes que a névoa desapareça totalmente do céu.

Mesmo quando o vento não sopra, o Mar de Silte está longe de ser um lugar hospitaleiro. A poeira está tão solta que um

homem não consegue atravessá-la e é muito profunda para qualquer homem a atravessar. Quem tenta fazer isso, invariavelmente afunda e se perde. Ele sofre uma morte terrível, sufocando enquanto seus pulmões se enchem de pó cinza.

Como se pode imaginar, as dificuldades da viagem tiveram um efeito atenuante nas explorações no Mar de Silte - embora alguns tenham tentado, é claro. Não sou um desses tolos, portanto, devo admitir que o pouco que aprendi sobre esta região, além de minhas próprias experiências na costa, vem de relatos de segunda e terceira mão. Pode haver erros no que se segue, portanto, esteja avisado de que não me responsabilizo por nenhum dos conselhos sobre como viajar nesta região.

### Métodos de Viagem

Até onde eu sei, existem apenas algumas maneiras frequentemente usadas para cruzar o Mar de Silte: voando sobre ele, se arrastando ou levitando sobre ele. Existem outros meios empregados de vez em quando e, certamente, novos métodos de transporte serão pensados no futuro, mas por enquanto essas permanecem as principais opções dos atravessadores do silte.

### Vôo

Voar é o menos perigoso desses métodos, pois o viajante evita os perigos do próprio mar movendo-se acima deles. Esse método também oferece o luxo de aumentar a distância em que se pode ver perigos, como tempestades que se aproximam ou predadores

voadores. Infelizmente, essa opção não está disponível para a maioria dos humanos e semi-humanos, pois não têm asas. Além disso, se seus meios de voo falharem, as areias abaixo estão esperando para consumi-lo quando você for forçado a descer.

Claro, é possível usar magia ou poderes psiônicos para voar, mas o número de pessoas abençoadas com essas habilidades é bastante limitado. Aqueles que decidirem voar sobre o Mar de Silte fariam bem em se certificar de que chegarão ao seu destino com muito tempo de sobra. Como mencionado acima, se sua habilidade falhar enquanto estiverem sobre o Mar de Silte, eles cairão na poeira e afundarão como uma rocha.

### Arrastar

Arrastar-se normalmente é empregado apenas perto da costa, pois a poeira é muito profunda na maior parte do mar para que humanos e semi-humanos possam tocar o fundo. Na melhor das hipóteses, é um processo lento e tedioso, pois o viajante deve usar uma longa vara para sondar o fundo do mar à sua frente - ou arriscar cair em um buraco invisível - e mover-se pelo silte pode ser bastante exaustivo.

Quando alguém pisa em um dos muitos poços que pontilham o fundo do mar, a pessoa simplesmente desaparece, a menos que esteja acompanhado por amigos que tenham algum método para salvá-lo, como uma corda amarrada em sua cintura. Parece que essas vítimas infelizes sufocam quatro minutos após seu desaparecimento, pois ouvi numerosos relatos de pesquisadores que encontraram seu

companheiro morto cinco ou seis minutos após seu desaparecimento sob a superfície.

Também deve ser notado que quanto maior o tamanho da criatura, mais fundo no Mar de Silte ela pode se arrastar. Estou pensando, é claro, nos gigantes, especialmente aqueles que moram nas ilhas do Estuário da Língua Bifurcada. Eles descobriram caminhos que lhes permitem arrastar de e para todas as ilhas daquela área, para grande tristeza dos nobres cujas terras de cultivo eles atacam.

Falei longamente com vários gigantes sobre a natureza de seus caminhos. Pelo que posso dizer, parece que, a uma profundidade de cinco ou seis metros, a poeira é compacta o suficiente para suportar algum peso. Ao caminhar cuidadosamente sobre as mesmas áreas, geração após geração, os gigantes compactaram o silte e criaram uma espécie de trilha sob a poeira a uma profundidade de cerca de 3,6 metros.

Devo acrescentar que muitos clérigos avançados que adoram o elemento terra desenvolveram a capacidade de atravessar pedras, terra, areia e coisas semelhantes, como se estivessem caminhando no ar. Claro, essa habilidade também se aplica ao Mar de Silte, mas o clérigo deve tomar cuidado para não ser pego em algum lugar no leito de poeira quando seus poderes sobrenaturais expirarem. Se isso acontecesse, ele, sem dúvida, sufocaria como qualquer outra pessoa.

Alguns humanos empregam várias técnicas para atravessar o Mar de Silte como os gigantes fazem. Eu conheço pelo menos um lugar onde uma aldeia negocia com gigantes em uma ilha no mar, caminhando até ela em longas palafitas. Eles seguem caminhos

estabelecidos, é claro, e qualquer passo em falso pode ser fatal.

Pelo menos uma comunidade anã emprega veículos grandes para atravessar o mar. Embora essas construções cotidianas pareçam quase cômicas com suas rodas muito grandes e seção de carruagem relativamente pequena, elas funcionam muito bem. Para fornecer locomoção, os anões na barriga da nave giram uma série de manivelas que fazem as rodas girarem, impulsionando o veículo. Várias comunidades humanas empregaram embarcações semelhantes, autoconstruídas ou compradas dos anões, e as usam como embarcações mercantes. Em muitos casos, essas embarcações são movidas por escravos que são acorrentados a seus postos de trabalho e forçados a girar as rodas ao som do tambor de um mestre de tarefas.

### Levitação

A levitação é o último dos três meios mais comumente usados para cruzar o Mar de Silte. Deixe-me esclarecer que não estou empregando o termo "levitação" em nenhum sentido específico, como os magos e os psionicistas costumam fazer. Por levitação, quero dizer qualquer maneira pela qual uma pessoa pode fazer algo flutuar natural ou sobrenaturalmente - seja ela mesma, outra pessoa ou um objeto.

Dessa forma, um aspirante a viajante usa suas habilidades para dar a algo (um indivíduo, um grupo ou um objeto capaz de transportar um grupo) a capacidade de "flutuar" sobre ou acima do pó. Depois de fazer isso, o objeto flutuante também precisa de

alguns meios para impulsioná-lo. Já ouvi falar de dois métodos: armar uma vela ou usar varas compridas para empurrar o fundo do mar.

O problema com as velas é duplo. Primeiro, quando há vento suficiente para usar uma vela, o Mar de Silte fica invariavelmente coberto por uma névoa de poeira que é impossível navegar. Em segundo lugar, alguém que usa uma vela só pode viajar na direção em que o vento está soprando. Já ouvi falar de gênios que fizeram experiências com quilhas e lemes, tentando usar várias combinações de forças opostas para controlar a direção em que se movem. Infelizmente, no entanto, falta ao pó a tensão coesiva para fazer com que essas engenhocas funcionem com eficácia.

As varas funcionam melhor. Normalmente, eles devem ter cerca de 8 metros de comprimento e ter algum tipo de almofada quadrada ou circular na extremidade. As varas são empurradas para baixo através da poeira até que as almofadas alcancem a camada comprimida de silte entre 5 e 6 metros, e então a nave pode ser empurrada para frente.

É claro que a levitação sofre as mesmas desvantagens principais de voar. Embora um objeto capaz de carregar uma ou mais pessoas possa ser levantado, quando o feitiço ou o poder de elevação se esgota, esse objeto afunda como qualquer outra coisa. Adicione a isso a desvantagem de ter que impulsionar a embarcação ou pessoa que está sendo levitada, bem como as dificuldades de navegação que alguém pode encontrar nos muitos dias de vento no mar, e me parece que a levitação é uma forma muito inferior de mover-se pela grande bacia de silte.

## Geografia do Mar de Silte

De longe, a característica mais comum no Mar de Silte são quilômetros e quilômetros de poeira. Pelas descrições daqueles que ousaram se aventurar nesta vasta poça de pó, tudo o que alguém vê em noventa e nove dias em cem é um oceano infinito de lodo cinza perolado - especialmente se ele viajar direto para o coração do mar.

### Lamaçais

Ocasionalmente, um viajante encontra um lamaçal. Os lamaçais são áreas onde traços de água sobem pelo fundo do Mar de Silte, transformando a poeira acima dele em lama. Normalmente, os lamaçais têm entre cinquenta e quinhentos metros de diâmetro. Eles têm vegetação luxuriante por arbustos e pequenas árvores que se projetam da espessa camada de silte.

Às vezes, se o vento soprou a poeira e deixou a lama exposta aos raios carmesins do sol, a superfície da planície de lama secará e rachará. A crosta resultante geralmente é forte o suficiente para suportar o peso de um homem. Se não for esse o caso, o homem se verá afundando até a cintura na lama e na poeira. Isso pode ser um perigo sério, pois a maioria dos lamaçais é controlada por feras que atacam tudo o que vem para se alimentar da vegetação. Embora suas presas sejam geralmente aves, eles não são avessos a festejar com viajantes terrestres que fizeram a viagem para suas ilhas.

O viajante que avistar um lamaçal e tomar sua exuberante vegetação para indicar a

presença de água ficará profundamente desapontado. Toda a água que vaza do fundo do mar é rapidamente absorvida pelo silte e se transforma em lama. Isso não representa nenhum problema para as plantas, que retiram água da lama com suas raízes. Os animais que habitam os lamaçais geralmente conseguem toda a água de que precisam com suas presas ou plantas. Animais como os homens, entretanto, que devem beber sua água em uma forma mais ou menos pura, têm um problema mais difícil; apesar da exuberante planície de lama, não há água de graça. Mesmo cavando no fundo do Mar do Silte não produzirá um único copo do precioso fluido. Existem aqueles, segundo me disseram, que usaram vários processos semelhantes à destilação para obter pequenas quantidades de água dos lamaçais. Eu mesmo nunca fiz isso, nem conheço ninguém que o tenha feito, mas só posso imaginar que o líquido resultante dificilmente serve para alguém, exceto os desidratados e moribundos.

As plantas e animais que surgem nas planícies lamacentas são intrigantes e mortais. Longas trepadeiras pendem de florestas de árvores altas e nuas com troncos cobertos por guarda-chuvas de enormes folhas frondosas. A vegetação rasteira é um emaranhado espesso de samambaias, gramíneas de folha espessa e plantas de folhas largas que saem de raízes únicas e bulbosas. Algumas das vinhas são carnívoras e tentarão se entrelaçar e estrangular qualquer criatura que esteja descansando ou passando por baixo delas. As gramíneas de folhas espessas também podem ser perigosas, pois às vezes têm gumes tão afiados quanto

uma espada de obsidiana que corta a pele desprotegida.

### Estuários

Perto das margens do Mar de Silte, existem estuários longos e relativamente estreitos que se retorcem na terra. Como o próprio mar, eles estão cheios de poeira e são quase impossíveis de serem atravessados por humanos e semi-humanos. Em muitos casos, eles se projetam tanto para o interior que formam barreiras consideráveis à viagem. Ao mesmo tempo, esses estuários servem como passagens para as estranhas criaturas que habitam o Mar de Silte – muitas das quais podem ser quase tão devastadoras para as plantações, aldeias e outros interesses humanos quanto um bando de thri-kreen loucos ou um rebanho faminto de erdlus selvagens.

Como no próprio Mar de Silte, as plantas raramente crescem na poeira movediça dos estuários. Exceto pelas bestas voadoras ocasionais, alguns horrores do silte e um gigante ocasional, os estuários estão vazios de vida animal.

### Ilhas

Nos estuários e perto da costa do Mar de Silte, centenas de ilhas emergem da poeira. Essas ilhas costumam servir de refúgio para criaturas predatórias que podem voar. Em muitos casos, eles também servem como refúgio para gigantes e outros invasores que têm a habilidade de cruzar alguns quilômetros de silte profundo.

Como raramente são visitadas e tendem a estar localizadas em vizinhanças que os profanadores não têm motivo para frequentar, as ilhas costumam ter um suprimento abundante de folhagem. Isso os torna ideais para eremitas e pequenas tribos de pastores. É claro que aqueles que são abençoados com essas casas tendem a ser muito territorialistas em relação às suas ilhas. Os estranhos geralmente são afugentados, se não mortos, para evitar que notícias sobre a ilha generosa se espalhem.

Os únicos oásis no Mar de Silte estão localizados nas ilhas, pois qualquer grande e contínuo suprimento de água que se infiltre no leito de poeira rapidamente se torna um lamaçal. Infelizmente, os habitantes dessas terras guardam segredo sobre a água, por isso é difícil determinar se existe ou não um oásis na maioria das ilhas. Suponho, entretanto, que nas ilhas é tão provável ou improvável quanto qualquer outro pedaço de terra semelhante de ter um oásis, então você pode julgar suas chances de encontrar água em uma ilha de acordo com o tipo de terreno que está sobre ela.

As ilhas têm uma abundância de plantas e animais. Coníferas em forma de coluna que atingem alturas de nove a doze metros não são incomuns, assim como pomares silvestres de oliveiras menores. As encostas são frequentemente cobertas por emaranhados de vinhas lenhosas e há campos inteiros de flores coloridas. Se gigantes habitam a ilha, eles geralmente destruíram a maioria das plantas perigosas. Mas outras terras costumam ter uma grande variedade de folhagens mortais, desde vinhas de folhas largas que tentam mumificar

qualquer coisa que vagueia por elas até flores de aparência inocente cujo pólen é um veneno mortal.

Os gigantes mantêm as ilhas que habitam livres de animais perigosos, e geralmente só se encontram animais de rebanho comuns, como cabras e erdlus em tais lugares. Outras ilhas, no entanto, costumam ter predadores ferozes e de tamanho médio, como o mortal gaj.

### Ruínas

Como o resto de Athas, o Mar de Silte tem seu quinhão de ruínas. As ruínas de várias cidades antigas ainda estão às margens do mar poeirento. Em muitos casos, as torres abandonadas mostram suas coroas para fora do silte a mais de um quilômetro da costa, e as muralhas da cidade correm para o mar. Independentemente de o mar estar sempre cheio de poeira ou não, essas cidades semienterradas sugerem que o Mar de Silte está constantemente ficando maior e mais profundo.

Muitas das ilhas também têm ruínas, embora em uma escala muito menor. Em alguns, um antigo castelo ainda tem vista para uma baía ou fica no topo da colina mais alta. Aldeias há muito esquecidas se projetam da poeira. Alguns exploradores até relataram ter visto grandes embarcações construídas inteiramente de madeira petrificada há muito tempo, meio enterradas no silte. Alguns sugeriram que essas embarcações já foram enormes, o que não parece improvável se admitirmos que o mar já esteve cheio de água. Assemelham-se a grandes vagões, exceto pelo

fato de não terem rodas ou patins e serem mais ou menos em forma de barril no fundo. A única maneira concebível de como eles poderiam ter se movido é flutuando na água ou levitando por alguma magia terrível.

### Famosa Cidade da Abundância

Muitos dos viajantes com quem falei afirmam conhecer exploradores que se aventuraram nas profundezas do Mar de Silte. Vários dos exploradores contaram que se perderam em uma terrível tempestade que quase os matou.

Depois que a tempestade passou e a poeira baixou para o mar, eles viram uma cidade magnífica cercada por campos luxuriantes e repleta de árvores frutíferas imponentes. Enquanto tentavam se aproximar da cidade, o vento aumentou e obscureceu sua localização exata com um véu perolado de poeira.

Ninguém que eu conheço jamais afirmou ter visitado a lendária cidade. De acordo com as histórias que passam de um viajante para outro, no entanto, dezenas de exploradores tentaram retornar ao lugar onde viram a cidade lendária – e tudo o que encontraram foi poeira.

Qual é o segredo da lendária cidade, deixo-o julgar por si mesmo. Talvez não seja mais do que uma lenda. Talvez seja um fantasma de uma época melhor. Afinal, talvez haja uma cidade de verdade em algum lugar lá fora. Me conte se você descobrir a verdade.

### Encontros no Mar de Silte

Apesar de sua desolação, o Mar de Silte não é exatamente deserto. Aqueles que viajam para lá podem esperar encontrar muita aventura - embora talvez não do tipo que eu suspeito que eles prefeririam. Como se poderia esperar, não há abundância de raças inteligentes. Por outro lado, existem monstros vorazes mais do que suficientes para qualquer homem encontrar em uma vida. Na sequência listarei os tipos de criaturas mais comumente relatados pelos exploradores do Mar de Silte.

### Criaturas Voadoras

Não importa o método de viagem que escolherem, todos os exploradores podem esperar muitos encontros com criaturas voadoras. Bandos de pássaros predadores e morcegos carnívoros circulam acima das areias flutuantes, enquanto insetos sugadores de sangue (grandes e pequenos) parecem estar sempre por perto.

Esses encontros parecem ocorrer com mais frequência perto da costa, especialmente em estuários onde as ilhas não são povoadas por raças inteligentes. Normalmente, os encontros resultam em um ataque predatório. Frequentemente, membros de grupos de exploradores morreram tanto ao cair no Mar de Silte quanto ao serem mortos pelo monstro que o estavam atacando.

### Gigantes

Muitos exploradores relataram encontros desagradáveis com gigantes.

Eventualmente, esses encontros ocorreram quando o explorador ou seu grupo desembarcou na ilha de um gigante sem primeiro ser convidado. Nesses casos, o gigante defenderá seu território com selvageria, não parando para ouvir nenhum tipo de raciocínio.

Por outro lado, se os exploradores primeiro circunavessem a ilha e usassem alguns meios para sinalizar aos habitantes, quaisquer gigantes que vivessem lá geralmente ficariam felizes em receber os viajantes como convidados de honra. Claro, nem todas as ilhas são habitadas por gigantes, então os exploradores relataram muitos casos em que anunciar sua chegada trouxe nada além de um ataque rápido de algum predador faminto.

### Demônios da Lama

Como mencionado anteriormente, os predadores muitas vezes se escondem em lamaçais. Frequentemente, esses predadores são vários tipos de animais voadores encontrados em outras partes do mundo, como wyverns. Assim que qualquer presa vem para se alimentar da vegetação exuberante, eles saltam de seus esconderijos e atacam.

Os mais perigosos desses animais são os kluzds, répteis de dez pés que vivem apenas em áreas lamacentas, o que significa predominantemente nas planícies lamacentas. Poucos exploradores viram um kluzd, mas muitos deles tiveram encontros com criaturas semelhantes a cobras.

Normalmente, acontece assim: logo após colocar os pés em um lamaçal, alguém percebe uma crista de pressão - e aqui cabe uma explicação do que são cristas de pressão,

que são uma elevação alongada, em forma de crista, que ocorre normalmente quando alguma força no interior daquele lamaçal fizesse um caminho e empurrasse para cima a lama durante seu trajeto - se formando na lama coberta de silte. Esta crista de pressão faz um caminho mais curto direto para um membro do grupo, que geralmente tenta fugir. Seus esforços geralmente lhe valem pouco, entretanto, pois a crista rapidamente o alcança. Pouco, se houver, pode ser visto do monstro enquanto arrasta sua presa gritando sob a superfície do lamaçal. Se a vítima oferecer resistência, a lama e o silte da área podem ser agitados por um curto período. Então o solo fica imóvel, o kluzd aparentemente recuou. A vítima nunca mais é vista - provavelmente porque foi comida. Felizmente, kluzds não são excessivamente vorazes e tendem a ser criaturas solitárias, então apenas uma vítima é geralmente pega dessa maneira.

Quando o vento expõe o lamaçal e deixa a lama secar em uma crosta dura, os

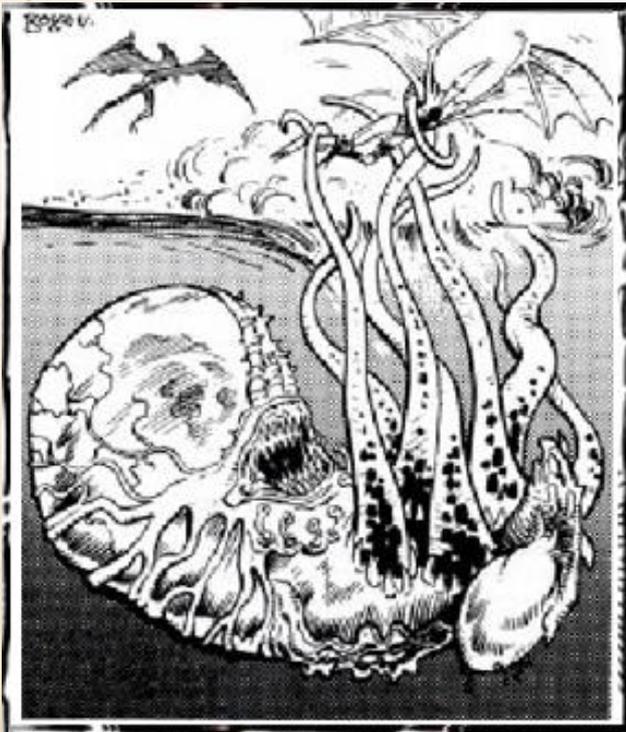
kluzds podem ser ainda mais perigosos. Aparentemente, eles acasalam sob tais condições, pois dois deles frequentemente estouram a crosta e atacam simultaneamente. Cada um dos kluzds arrastará uma vítima para seu ninho lamacento para que seus filhotes se alimentem, depois retornarão para buscar outra vítima para si. Se o ataque acontecer à noite, alguns exploradores até relataram dezenas de filhotes de kluzd saindo dos buracos criados por seus pais para roer os feridos e mortos.

### Horrores do Silte

Ocasionalmente, os exploradores são atacados por enormes tentáculos brancos que saem do Mar de Silte. Esses tentáculos se enrolam em tudo o que tocam - homem, animal, objeto - e tentam puxá-lo para a cama de poeira. Normalmente, é claro, exploradores se arrastando ou levitando são mais suscetíveis a tais ataques, mas eu ouvi histórias de tentáculos atacando aqueles que voam a menos de seis metros da superfície.

Ninguém parece saber ao certo a que os tentáculos estão presos, embora eu tenha ouvido um relato de terceira mão descrevendo uma besta horrível. De acordo com esse relato (que, devo enfatizar, pode não ser confiável), um mago estava voando sobre o Mar de Silte quando viu um gigante que se arrastava sendo atacado por alguns dos tentáculos.

Durante a luta, o gigante conseguiu puxar uma criatura branca horrível com um corpo carnudo e bulboso para fora da cama de poeira. O corpo da coisa era tão maleável quanto argila mole, e o gigante nunca poderia controlá-lo. Eventualmente, a coisa se enrolou



na cabeça do gigante. Ele gritou, caiu e desapareceu em uma nuvem de poeira. Eu apeli dei esses monstros de “horrores de silte”.

### Planaltos

O Mar de Silte é cercado por todos os lados pelos Planaltos – me questiono se não seriam os planaltos cercados pelo Mar de Silte, uma faixa de terreno relativamente plano que varia de menos de oitenta quilômetros de largura a mais de seiscentos e quarenta. Foi aqui que a civilização dos antigos floresceu, pelo menos a julgar por todas as ruínas que eles deixaram. E é aqui que os restos da civilização se agarram a alguns oásis verdejantes hoje.

Geralmente, os Planaltos são áridos, quentes e estéreis. Mesmo em dias sem vento, o céu está repleto de uma névoa amarelo-esverdeada de silte em suspensão no ar. O sol carmesim brilha com fervor implacável, e a brisa parece o hálito quente do próprio dragão. O solo está ressecado e desolado, cozido até a dureza da cerâmica ou tão sem umidade que tem a consistência de um pó fino. Aqui e ali, arbustos espinhosos e montes de grama espinhosa caem no solo, esperando a chuva que ocorre uma vez a cada década para liberar suas sementes.

As planícies dos Planaltos são o lar de uma grande variedade de sociedades compostas por todas as raças. Aqui, o viajante encontrará eremitas, grupos de thri-kreen, tribos nômades, vilas e as poucas cidades que restam. Ele encontrará pessoas de todas as raças e classes; escravos humanos, nobres élficos e até, em um ou dois casos, mercadores pequenino. Os

Planaltos são a grande tigela de mistura de Athas, onde as diferentes culturas de muitas pessoas são forçadas a se fundir ou entrar em conflito.

Isso não quer dizer, de forma alguma, que as terras dos planaltos sejam domesticadas. Só na região de Tyr, existem dezenas de milhares de quilômetros quadrados de planícies, e tenho certeza de que menos de um milhão de pessoas vivem nessa área - a maioria delas em cidades, vilas ou outros grupos localizados perto de uma boa fonte de água. Em geral, as planícies são vazias e selvagens, povoadas por tribos indomadas e feras selvagens. Ao todo, os Planaltos são um lugar excelente para aventura e morte.

### Viagem nos Planaltos

Todos nós já vimos magos e clérigos elementais do ar cavalgando alegremente as correntes sobre nossas cabeças, mas voar dificilmente é um método comum de viagem. A maioria dos athasianos deve escolher entre duas opções mais lentas e cansativas: caminhar ou cavalgar.

### Caminhando

Caminhar é de longe o meio de transporte mais barato e confiável, mas – a menos que você seja um elfo – também é um dos mais lentos e perigosos. Em uma boa estrada, um humano ou semi-humano médio pode andar cerca de quatro quilômetros por hora por no máximo dez horas por dia. Isso significa que ele pode viajar cerca de quarenta quilômetros por dia.

## Notas de um viajante, por O Andarilho

Nesse ritmo, ele leva cerca de sete dias para viajar os 275 km de Tyr a Urik. Embora possa não parecer uma viagem terrivelmente longa para quem nunca a tentou, asseguro-lhe que é um verdadeiro teste de resistência.

Primeiro, o viajante deve carregar comida e água suficientes para fazer a viagem. No mínimo, um humano precisa de uma boa refeição e um galão de água por dia para sobreviver. Até mesmo isso pressupõe que ele passa a parte mais quente do dia sentado na sombra e limita sua viagem às horas frias após o anoitecer e antes do amanhecer. Portanto, ele deve carregar-se com oito galões de água, pesando cerca de 40 Kg, para sua viagem de nove dias. Se souber onde ficam os oásis ao longo do percurso e deseja arriscar que não haverá nada que o impeça de usá-los, poderá sobreviver carregando muito menos água.

É claro que ele precisará de alguns quilos de comida, a menos que deseje reservar um tempo para caçar ou coletar folhagens todos os dias - o que significa que poderá passar menos tempo caminhando e, portanto, deverá carregar mais água. Além disso, ele precisará de uma arma para se defender, pois mesmo que não encontre nenhum estranho hostil, o deserto está cheio de feras famintas - a maioria das quais ele não pode esperar superar por conta própria.

Além disso, é claro, ele deve considerar o inesperado. O que acontece se ele for atrasado por uma tempestade de areia, ou perder a direção, ou for expulso das trilhas estabelecidas? O que acontece se ele tiver alguns ou todos os seus suprimentos roubados ou se ferir em um acidente? Já deve estar óbvio

que a resposta para a maioria dessas perguntas é simplesmente: ele morre!

Caminhar é bom se o viajante estiver interessado em levar somente a si ou no máximo carregar algo pequeno e leve de um lugar para outro. Está longe de ser seguro, entretanto, é muito lento e é tudo menos um método ideal de movimentação de carga.

### Cavalgando

Existem duas formas de cavalgar: montado, ou em um vagão. Montado é a forma mais rápida de transporte. Normalmente, os viajantes montados andam de kanks, pois esses insetos gigantes são resistentes, rápidos e dóceis. Eles se movem a uma taxa média de seis quilômetros por hora e cobrem sessenta quilômetros ou mais por dia. Os kanks provavelmente poderiam cobrir o dobro da distância, mas poucos cavaleiros podem suportar mais de dez horas cavalgando um kank.

Kanks não precisa de água quando em movimento. Eles se alimentam pastando à noite e podem carregar 90 Kg de equipamentos ou suprimentos, além de seus cavaleiros. Sua maior vantagem torna-se aparente em uma emergência: mesmo totalmente carregados, os kanks podem correr a sessenta quilômetros por hora em distâncias de dezesseis quilômetros ou mais. Não é de se admirar que a maioria dos exploradores e aventureiros prefira kanks a qualquer outra forma de viagem.

A viagem de vagão é usada principalmente por caravanas. Qualquer animal de carga pode ser usado para puxar um vagão, mas a maioria das caravanas preferem

mekillots. Com quase quatro metros de altura nas costas e pesando até dez toneladas, esses lagartos monstruosos se movem a um ritmo lento de três quilômetros por hora durante quinze horas por dia, puxando atrás de si vagões – que parecem fortalezas sobre rodas – carregados com dezenas de guardas, passageiros, suprimentos e carga. Quando atacados, eles temem que alguns mekillot se transformem em terrores gigantescos, pisoteando, mordendo e atacando com a língua seus oponentes até a morte. Ao mesmo tempo, é quase impossível matar um mekillot porque sua pele é tão espessa que muitas armas simplesmente não conseguem penetrá-la.

Apesar de sua resistência, os mekillots têm várias desvantagens. Primeiro, eles são carnívoros. Perto do final de uma longa jornada, eles começam a lançar olhares famintos para seus domadores. Na verdade, mais de um domador desapareceu quando ele foi verificar os mekillots.

Em segundo lugar, eles devem beber a cada quatro ou cinco dias. Esse processo leva um dia inteiro. O mekillot típico bebe cerca de duzentos galões de água antes de matar a sede, mas seu estômago comporta apenas cinquenta galões por vez. É necessário dar-lhes água várias vezes durante o dia para que o corpo da fera reponha toda a água de que precisa. Normalmente os domadores fazem isto a cada seis horas.

Terceiro, os enormes vagões puxados por grupos de mekillot só podem viajar em estradas bem estabelecidas ou em terrenos extremamente planos, como planícies de sal. Caso contrário, os vagões tendem a capotar ou atolar.

Finalmente, a única coisa que pode superar um mekillot é outro mekillot. Os grupos que viajam nesses enormes vagões estão se comprometendo a lutar se alguma coisa decidir atacá-los, pois fugir está fora de questão.

### Geografia dos Planaltos

Posso falar dos Planaltos como se fossem um único tipo de terreno, mas isso está longe de ser verdade. Os Planaltos consistem em seis tipos diferentes de terreno: Terrenos Estéreis Rochosos, Desertos Arenosos, Salinas, Ermos Rochosos, Savanas e Bacias de Silte Interiores. Cada um é tão diferente do outro quanto o Mar de Silte é das Montanhas Ressonantes. Eles são agrupados para fins de descrição geográfica. Todos ocorrem na mesma área geral, mas ninguém deve cometer o erro de presumir que a semelhança vai muito além de sua localização.

#### Terrenos Estéreis Rochosos

Terrenos Estéreis Rochosos são o tipo de terreno mais comum nos Planaltos. Eles consistem principalmente de grandes camadas de rocha exposta – principalmente arenito vermelho-alaranjado. É claro que a base está constantemente sendo desgastada pelo vento, então os Terrenos Estéreis Rochoso estão repletos de pedras que variam em tamanho de pequenas pedras a grandes rochas. Grandes áreas de rocha são cobertas por uma espessa camada de sujeira vermelha, bem como por montes de areia laranja grossa na altura da cintura e montes de poeira amarela.

## Notas de um viajante, por O Andarilho

Se você tiver qualquer outra escolha, não viaje em terreno aberto em Terrenos Estéreis Rochosos. A menos que você esteja viajando em uma estrada ou caminho antigo, as pedras soltas tornam o pisar traiçoeiro. Humanos e semi-humanos (incluindo elfos) podem se mover a apenas metade de sua velocidade normal de caminhada quando viajam por essas áreas. Kanks pode viajar na velocidade de caminhada padrão, mas não mais rápido.

Por outro lado, os mekillots mal notam a mudança no pé, pois seu grande peso transforma pedras em pó. No entanto, apenas um tolo tentaria puxar um vagão por este terreno; até as rodas mais robustas seriam pulverizadas em questão de quilômetros.

### Flora e fauna

Para cada rocha nos Terrenos Estéreis Rochosos, há uma dúzia de espinhos. Os cactos crescem em todos os lugares e em todas as formas imagináveis: esferas atarracadas cobertas por longas agulhas amarelas, massas retorcidas de tubos que envolvem o solo, barris altos cobertos por espinhos e que chegam a seis metros – mesmo em massas emaranhadas com galhos semelhantes a árvores. Muitos desses cactos são fontes de comida e água, desde que você esteja disposto a superar seus espinhos.

Se você não estiver familiarizado com um cacto em particular, no entanto, é melhor não tentar comê-lo ou roubar água dele. Alguns cactos têm agulhas móveis que penetram profundamente em sua carne, não parando até que atinjam seu coração ou outro

órgão vital. A carne ou fluido de outros cactos é tóxico, e existem até mesmo alguns que atiram agulhas envenenadas em qualquer animal que passe perto deles.

A fauna dos Terrenos Estéreis Rochosos é variada. Aqui, você encontrará a maioria dos animais de Athas: erdlus selvagens, mekillots, inix, etc. Claro, também há uma abundância de predadores: braxat, tembo, belgoi e semelhantes.

### Desertos Arenosos

Os desertos arenosos são o que muitas pessoas imaginam quando pensam no deserto aberto: uma vasta extensão de areia amarela, amontoada em dunas de vários formatos e tamanhos. Existem muitos tipos diferentes de dunas.

**Dunas mekillot** se formam onde há um vento forte e constante soprando de uma direção. Isso ocorre por causa de seu grande tamanho e forma, que lembra a corcunda das costas de um mekillot. Estendendo-se de meio a vários quilômetros de comprimento e paralelas ao caminho do vento, essas dunas geralmente chegam a 230 metros e podem parecer montanhas - especialmente se você for o infeliz que deve atravessar algumas centenas de quilômetros delas a pé.

**As dunas onduladas** são o produto de ventos moderados que sopram continuamente de uma direção. Eles se parecem com um oásis em um dia de vento, com cristas de areia afiadas e uniformemente espaçadas. As cristas dessas dunas têm apenas quinze a trinta metros de altura. Não são difíceis de cruzar, mas conheço a regularidade de seu

espaçamento para levar mulas impacientes a um frenesi mortal.

Dunas crescentes se formam onde a areia não cobre completamente o solo. Eles resultam de um vento unidirecional soprando areia mais na parte de baixo que na parte de cima das dunas. Esses são meus tipos favoritos de dunas, pois quase sempre você pode encontrar uma maneira de contornar em vez de escalá-las.

As dunas em estrela são as mais interessantes. Eles são massas retorcidas de areia com cristas semelhantes a tentáculos estendendo-se em todas as direções - às vezes por muitos quilômetros. Eles se formam em áreas onde os ventos de várias direções se encontram, fazendo com que os braços radiais da duna girem sobre si mesmos. Como andarilho, sempre considere as dunas estrelas minhas amigas. Como mudam de forma lentamente e raramente se movem para longe, eles servem bem como marcos em mares de areia que se movem.

Em qualquer região de dunas, o viajante ocasionalmente ouve um estrondo vibrante ecoando nas areias. Esse trovão abafado geralmente continua por cinco minutos ou mais e pode ser tão alto que você deve gritar para ser ouvido. Druidas e clérigos explicam esse rugido dizendo que ele é causado por avalanches de areia que caem pelas íngremes rampas das dunas.

Pessoalmente, acho que a explicação élfica é mais provável: o estrondo é causado pelo badalar dos sinos de uma cidade antiga que as dunas enterraram.

Claro, nem toda areia está nas dunas. Onde não há vento, pode formar uma planície

amarela, tão plana quanto uma salina e aparentemente tão infinita quanto o Mar de Silte. Da mesma forma, ele é amontoado em grandes colinas em forma de leque na base das Montanhas Ressonantes, de onde se derrama dos cânions que saem das terras altas.

Seja em uma planície plana ou amontoada em grandes montes e dunas, viajar pela areia é um trabalho árduo. Os viajantes humanos e semi-humanos devem descansar pelo menos doze horas por dia e ter um suprimento adequado de comida e água, ou sua velocidade diminui rapidamente e eles ficam exaustos demais para continuar se movendo.

O outro grande perigo dos desertos arenosos é a tempestade de areia. Em um dia ruim, o vento uiva tão alto que abafa a voz de um homem que grita e levanta tanta areia que você não consegue ver mais do que alguns metros à sua frente. Sob tais circunstâncias, aconselho você a parar onde quer que esteja e esperar a tempestade passar. Fazer o contrário é perder o caminho ou se separar de seus companheiros.

### Flora e fauna

As plantas são poucas e distantes entre si nos desertos arenosos, pois devem travar uma batalha constante e perdida com o vento, que trabalha para enterrá-las sob uma fina camada de areia. Ainda assim, existem touceiras ocasionais de grama dura, firmes folhas compridas e arbustos. A maioria dessas plantas é inofensiva, senão nutritiva, mas tome cuidado antes de permitir que suas montarias pastem em qualquer coisa com um tom roxo - essas

plantas costumam levar mekillots e inix a fúrias assassinas. Kanks não parecem ser afetados por essas plantas, no entanto, não tenho ideia do que as plantas roxas fariam a um homem que as come.

Como nos Terrenos Estéreis Rochosos, você encontrará a maioria das formas de animais nos desertos arenosos. Os anakores parecem ser particularmente comuns aqui.

### Salinas

As salinas são exatamente o que o nome indica: imensas planícies de solo com crosta de sal. As salinas são geralmente niveladas e compactadas com a dureza de uma pedra, portanto, viajar por elas é rápido e fácil. No entanto, a forragem para animais de carga e presas para os caçadores é quase inexistente. Aqueles que viajam por uma salina são aconselhados a levar comida suficiente para eles e seus animais.

Eles também devem carregar um amplo suprimento de água potável. Embora existam oásis nas salinas, a água geralmente é tão amarga e salgada que não é potável. Em alguns casos, pode-se encontrar água que parece segura para beber, mas está contaminada com um veneno de ação lenta.

### Flora e fauna

Sempre tentei evitar viajar nas salinas, pois são um lugar inóspito. Em nenhum lugar isso é mais evidente do que na chocante falta de vida vegetal e animal encontrada nelas. Aqui e ali, um viajante pode encontrar uma

erva daninha ou um cacto anão, mas em geral essas regiões sujas são totalmente sem vida.

### Ermos Rochosos

Os ermos rochosos são labirintos de desfiladeiros estreitos e sinuosos que serpenteiam por uma região de terreno elevado. Os desfiladeiros são cercados por penhascos de rocha em ruínas, e os topos das colinas consistem em pouco mais do que cristas pontiagudas que separam um desfiladeiro do outro. Tende a haver concentrações de oásis nas terras áridas, então eles são um refúgio natural para eremitas, tribos invasoras e criaturas de todos os tipos.

Viajar nos Ermos Rochosos não é particularmente difícil, desde que alguém esteja disposto a permanecer no fundo dos desfiladeiros e não tenha nenhum desejo particular de se mover em linha reta. Aqueles que desejam ir para algum lugar diferente de onde o desfiladeiro leva descobrem rapidamente que escalar as paredes do desfiladeiro – geralmente penhascos íngremes – é uma impossibilidade prática, especialmente se eles tiverem muita carga.

Muitas vezes, as montanhas ficam no coração das terras áridas. Normalmente, essas montanhas são pouco mais do que enormes pináculos de pedra erguendo-se muito acima das Montanhas Ressonantes, mas ocasionalmente são verdadeiras montanhas com centenas, ou até milhares de metros de altura. Não importa sua altura, as montanhas geralmente são habitadas por uma ou duas criaturas cruéis que consideram qualquer

tentativa de escalar o pico uma invasão em seu território.

### Flora e fauna

As ravinas dos ermos rochosos costumam ser cobertas por árvores diminutas com minúsculas folhas prateadas, douradas ou roxas. Há também uma abundância de arbustos baixos com folhas serrilhadas e branco-prateadas, bem como arbustos esféricos amarelo-acinzentados com caules espinhosos da altura de um homem. Os galhos das árvores são um excelente pasto para qualquer réptil, mas os kanks morrem poucos dias depois de comerem até mesmo um bocado desses galhos. Não deixe que nada coma as folhas serrilhadas do arbusto baixo, pois as folhas afiadas cortam os intestinos de tudo o que as come. Como na maioria dos Planaltos, quase qualquer tipo de animal pode ser encontrado nos ermos rochosos, mas tembos, belgois e wyrms são especialmente comuns.

### Savanas

Savanas são pequenos trechos de terra empoeirada pontilhados com tufo de grama, arbustos espinhosos e, ocasionalmente, até mesmo árvores finas. Essas extensões de terra são relativamente escassas nos Planaltos. Como o matagal fornece a melhor forragem disponível, os pastores tendem a colocar seus animais para pastar demais nessas planícies, retirando toda a folhagem da terra e reduzindo-a a um deserto arenoso ou Terreno Estéril Rochoso.

O que os pastores não destroem inadvertidamente, os profanadores

frequentemente aniquilam. Embora as savanas não sejam exuberantes por nenhum padrão, elas contêm mais vegetação por hectare do que a maioria dos outros terrenos de Athas. Por causa disso, os Profanadores são frequentemente atraídos por essas áreas quando aprendem pela primeira vez sua arte negra, praticando novos feitiços ou tentando encontrar um refúgio seguro.

Dada a pressão destrutiva dessas duas forças, é uma maravilha que haja qualquer planície com arbustos nos planaltos. A maioria das áreas restantes ainda existem apenas porque são supervisionadas por druidas. Quando eles percebem que um profanador entrou em seu território, esses druidas fazem tudo ao seu alcance para expulsá-lo da área ou matá-lo.

Os druidas tratam os pastores com mais gentileza, simplesmente mantendo um olhar atento sobre as tribos pastoris e seus rebanhos. Se os pastores tentarem levar seus rebanhos para uma pastagem em perigo de ser exaurida, ou se eles ficarem no mesmo lugar por muito tempo, os druidas irão sutilmente guiar os pastores para longe convocando uma criatura feroz ou uma praga de insetos.

Em casos de pastores especialmente densos ou teimosos, a ação pode ser mais severa. Certa vez, eu estava viajando com um grupo de nômades élficos que se recusaram a seguir em frente, embora estivessem perfeitamente cientes de que estavam irritando o druida local. O impasse finalmente terminou com o druida abrindo a terra e engolindo todo o acampamento da tribo. Nenhuma vida de elfo foi perdida, mas os pastores tiveram que se tornarem saqueadores para sobreviver.

Viajar nas planícies de vegetação é geralmente fácil e sem intercorrências. O maior perigo que a maioria dos viajantes enfrenta é irritar o druida local ou encontrar um animal predador.

### Flora e fauna

As savanas são cobertas por depósitos esporádicos de grama marrom-esverdeada, sebes espinhosas e árvores altas e delgadas com galhos caídos e folhas longas em forma de lança. Ocasionalmente, quando chove em uma área nos últimos trinta a sessenta dias, um campo inteiro fica coberto de flores silvestres e plantas verdes folhosas. De modo geral, a maioria das plantas nas savanas é segura para humanos e animais, mas pequeninos e anões devem evitar comer qualquer coisa com manchas roxas (a menos que gostem de dores de estômago terríveis e delírios febris).

Como no resto dos Planaltos, quase todos os animais podem ser encontrados nas planícies arbustivas – embora com muito maior frequência. Jozhal e gith podem ser um problema excepcional aqui.

### Bacias de Silte Interiores

Essas áreas são muito parecidas com o Mar de Silte, exceto que cobrem uma área muito menor. Na maioria das vezes, eles são envoltos por um manto cinza de silte transportado pelo vento, e a poeira ainda é tão profunda que um homem não consegue se arrastar por ela. Há rumores de que certos caminhos ocultos seguem o curso de paredes de cidades há muito enterradas. Não posso

atestar a exatidão dessas histórias, mas mesmo que sejam verdadeiras, hesitaria em confiar em minha vida uma trilha tão traiçoeira.

Aqueles que viajam através de uma bacia de silte interior devem usar os mesmos métodos que aqueles que viajam no próprio Mar de Silte e podem esperar encontrar os mesmos perigos. Portanto, sugiro que qualquer pessoa que esteja pensando em fazer essa viagem leia o que descrevi sobre o Mar de Silte antes de embarcar.

### Flora e fauna

Eu descobri que as criaturas que vivem dentro e ao redor das bacias de silte são semelhantes em muitos aspectos às encontradas no próprio Mar de Silte. Com a exceção geral dos horrores de silte, as informações apresentadas acima para o Mar de Silte podem ser consideradas aplicáveis às Bacias de Silte também.

### Ruínas

Os Planaltos estão cobertos de ruínas. Torres em decomposição se erguem dos desertos arenosos. Fortalezas abandonadas assomam sobre os Terrenos Estéreis Rochosos. As coroas com crostas brancas dos palácios semienterrados se projetam das salinas. Masmorras há muito perdidas estão escondidas nos cantos ocultos dos labirintos do ermo.

A arquitetura dessas ruínas, tanto nas grandes cidades quanto nos edifícios isolados, é a dos antigos, com uma abundância de portas, janelas e portões em arco gracioso. As paredes e torres são construídas com milhares

de rochas mais ou menos planas, cuidadosamente moldadas e encaixadas no lugar, depois polvilhadas com cimento-cal. O topo das torres e paredes são coroadas por ameias quadradas destinadas a proteger os homens enquanto defendiam o topo da parede. Geralmente, as janelas das paredes externas não são mais do que fendas através das quais os soldados podem disparar arcos e bestas contra os sitiados fora do castelo. As paredes internas são mais generosas, grandes o suficiente para permitir que uma grande quantidade de luz e ar entre nas salas úmidas.

As ruínas mais comuns são resquícios solitários da era gloriosa que precedeu a nossa. Conforme você viaja pelos Planaltos, você encontrará pontes estendendo-se por longos leitos de rios mortos que não conhecem o sabor da água há séculos. Você cruzará ruas de paralelepípedos estabelecidas há mais de mil anos e se virar para segui-las, passará por torres de guarda destruídas que devem ter parecido postos solitários e abandonados, mesmo quando a estrada tinha tráfego intenso. Na maioria das vezes, essas ruínas são simplesmente lugares para se esconder do sol escaldante ou se proteger do vento impiedoso. Ocasionalmente, haverá uma abertura escondida que leva a um porão ou sistema de túnel perdido. Às vezes, esses túneis subterrâneos ainda guardam tesouros inestimáveis - uma antiga espada de aço ou placa peitoral, por exemplo. Com a mesma frequência, eles servem como lar para alguma criatura cruel ou brutal que apreciará uma refeição inesperada entrando em seu covil.

Embora não sejam tão comuns quanto as pontes e torres solitárias da era anterior, as

ruínas mais substanciais não são raras. Castelos arcaicos situam-se ao longo de estradas antigas e leitos de rios secos. Mesmo que o próprio castelo tenha sido reduzido a uma ruína, as fundações muitas vezes ainda existem. Os quartos escuros e os túneis tortuosos dentro dessas fundações às vezes contêm armas valiosas e outros tesouros - mas, como as ruínas da era anterior, eles também são os principais covis de criaturas cruéis.

Os maiores castelos são cercados por aldeias. A maioria dos edifícios da vila ruíram há muito tempo e suas paredes desapareceram, mas itens valiosos como moedas, armas, ferramentas e utensílios de metal ainda estão entre as fundações. Geralmente há um grande edifício de pedra em ruínas que já serviu como um templo onde os antigos praticavam sua religião. As abóbadas sob esses templos às vezes contêm vastos tesouros. Infelizmente, aqueles que entraram nesses templos também relataram ter encontrado um número incomum de criaturas estranhas - tanto vivas quanto mortas-vivas.

Nos Planaltos da região de Tyr, um punhado de cidades em ruínas jazem semienterradas em poeira, areia ou sal. Embora as localizações dessas cidades sejam bem conhecidas, elas são relativamente intocadas. Explorar as ruínas de uma cidade é um grande empreendimento, pois eles cobrem dezenas de milhares de acres e costumam ser enterrados sob uma espessa camada de sedimentos levados pelo vento. Além disso, a maioria serve como o lar de uma tribo invasora ou o covil de dezenas de criaturas cruéis, por isso é comum que aventureiros que entram nas ruínas da cidade não retornem.

As oito cidades que conheço e que visitei pessoalmente são descritas no Atlas da Região de Tyr, que eu mesmo compilei. A grande maioria dessas cidades em ruínas datam dos tempos antigos. Em muitos aspectos, eles se assemelham às antigas ruínas de uma vila, exceto pelo fato de que tudo está em uma escala muito maior. No centro de uma cidade, há uma enorme cidade-fortaleza no lugar de um castelo. Existem dezenas de templos enormes em vez de um único pequeno; há milhares de prédios destruídos, cada um com um porão ou masmorra em sua fundação. Finalmente, a maioria tem grandes esgotos subterrâneos e catacumbas para os quais grande parte do tesouro da cidade foi arrastado ao longo dos séculos por sucessivas gerações de monstros.

Duas das cidades em ruínas que conheço datam de nossa época. Claro, eles se assemelham às nossas cidades modernas em formato. As principais áreas de importância econômica (os empórios mercantis, as propriedades nobres, as casas templárias e a fortaleza do rei-feiticeiro) já foram exaustivamente exploradas e saqueadas. Há poucos motivos para visitar essas duas cidades, exceto por curiosidade. Considerando o que está lá agora, não estou tão curioso.

Claro, pode haver cidades que ninguém ainda descobriu. Quem nunca ouviu histórias de uma cidade perdida de aço enterrada sob uma duna mekillot gigantesca, ou ouviu com admiração os bardos que cantam sobre a Cidade Perdida de Ouro dos anões?

### Encontros nos Planaltos

Qualquer pessoa viajando nos Planaltos tem a garantia de uma ampla variedade de aventuras. Certamente, nem tudo será agradável, mas será interessante – desde que o aventureiro viajante sobreviva, é claro.

### Cidades

Raramente um viajante alerta encontrará uma cidade por acidente. As localizações de todas as cidades nos Planaltos são bem conhecidas, e todas elas ficam ao longo de estradas muito movimentadas. Além disso, a maioria das cidades é cercada por uma ampla faixa de terra cultivada, bem como estradas usadas para o trânsito de vagões, transportando água e escravos sem prejudicar as colheitas. Além disso, há um fluxo constante de viagens a vários quilômetros dos portões. Em suma, nem mesmo um cego poderia se aproximar de uma cidade sem perceber.

Claro, é sempre possível para um andarilho chegar ao topo de uma colina e descobrir, para sua surpresa, que há uma cidade no vale abaixo. Mesmo neste caso, ele não ficará perdido por muito tempo. Qualquer condutor de caravana que passe lhe dirá onde ele está – embora o andarilho possa ouvir comentários maldosos por fazer uma pergunta tão tola.

Na região de Tyr, existem sete cidades: Tyr, Urik, Gulg, Balic, Raam, Nibenay e Draaj. Onde ficam e o nome de cada uma dessas cidades são bem conhecidas, e tudo o que um viajante deve fazer para chegar a qualquer uma delas é colocar os pés na estrada apropriada e

começar a andar. Na maioria dos casos, a entrada em uma cidade é simples. A menos que o viajante esteja carregando mercadorias proibidas (tenha cuidado especial com qualquer coisa que possa ser usada como um componente mágico), os guardas do portão simplesmente registram o nome do viajante e o motivo da visita a uma cidade, coletam uma tarifa - e em muitos casos, também um suborno - para qualquer carga que o viajante esteja carregando e, em seguida, deixam-no entrar. A atmosfera e o sabor únicos de cada cidade são detalhados no Atlas da região de Tyr, que descreverei posteriormente neste registro.

### Aldeias

As aldeias estão longe de ser comuns. É bem possível viajar centenas de quilômetros sem encontrar nenhuma. Por outro lado, você as encontrará nos lugares mais inesperados: paradas no meio de salinas, escondidas nos labirintos do ermo rochoso e caindo nas encostas de montanhas isoladas.

A recepção dada a um grupo de estranhos depende da natureza da aldeia que eles encontram. Além de oferecer-lhes comida e água, uma aldeia anã dificilmente notaria os estranhos. Por outro lado, uma vila de escravos ou invasores pode muito bem tentar aprisioná-los ou matá-los.

Algumas aldeias são descritas no Atlas da região de Tyr. No entanto, as aldeias tendem a ser comunidades temporárias, por isso seria fútil descrever todas elas. Além disso, não há dúvida de que existem dezenas de aldeias das quais nunca ouvi falar.

### Caravanas

Qualquer pessoa que viaje por uma estrada importante certamente encontrará caravanas de todos os tamanhos e descrições. Se desejarem, eles podem comprar passagens com uma caravana em troca de dinheiro ou trabalho - desde que não pareçam ameaçadores. O principal benefício da passagem em caravana é a segurança, não o conforto; frequentemente, os passageiros levam sua própria alimentação e transporte, adquirindo apenas a proteção dos guardas da caravana.

Pequenas caravanas, geralmente montadas em kanks, podem ser encontradas fora das estradas principais. Aqueles que viajam para longe da estrada geralmente carregam suprimentos para um posto avançado ou aldeia. As caravanas que viajam em direção à estrada geralmente carregam matérias-primas, como argila, lascas de obsidiana ou mesmo contos de ferro fundido. Ao contrário da maioria das caravanas, essas caravanas fora de estrada raramente levam passageiros. Para se proteger contra invasores e competidores, as casas mercantes priorizam manter em segredo a localização de seus postos avançados.

### Povo dos Planaltos

A maioria dos Planaltos é sombria e selvagem, mas estão longe de ser desertos. Quando você viajar por essas áreas, você encontrará representantes de todas as raças, incluindo nômades, invasores, eremitas e caçadores. Cada grupo tende a ser encontrado no tipo de terreno mais adequado ao seu estilo

de vida. Os pastores nômades são mais comuns nas Savanas. Os invasores tendem a se esconder nos labirintos das terras áridas, e os eremitas preferem viver em oásis isolados. Os caçadores são encontrados onde quer que haja presas: Terrenos Estéreis Rochosos, Desertos Arenosos, Eremos Rochosos e Savanas. Claro, essas diretrizes não são rígidas e simples; para sobreviver, as raças do deserto devem ser flexíveis e móveis, então você não deve se surpreender ao encontrar qualquer grupo em qualquer terreno.

Quando você encontra um grupo de nativos, as respostas que você recebe dependerão da natureza deles e de sua própria atitude. Se você parecer assustado, a maioria dos nativos tentará tirar vantagem de você; se você parecer hostil, eles querem lutar; se você for arrogante, eles não farão nada para ajudá-lo. Em geral, descobri que é melhor parecer confiante e cortês. Isso significa que você tem força para se defender, mas não tem intenções prejudiciais.

### Animais

Uma grande variedade de criaturas habita os Planaltos. Todas são perigosas, pois Athas é um lugar duro com uma lei natural que prevalece sobre todas as outras: matar ou ser morto. Mesmo os animais que subsistem inteiramente de plantas têm defesas mortais, pois precisam combater predadores ferozes quase diariamente. Meu conselho para o viajante faminto que pensa em fazer uma refeição fácil de qualquer animal de aparência inócua é este: esteja tão preparado para lutar por sua vida quanto o animal que você está caçando estará para lutar por sua própria vida.

Se os herbívoros são perigosos, os carnívoros são um verdadeiro pesadelo. Raças inteligentes não recebem consideração especial nos desertos de Athas. De fato, muitos predadores os consideram uma iguaria especial e espreitam perto de lugares onde as raças humanas e semi-humanas se conglomeram – ou seja, perto de aldeias, estradas, oásis, etc. Quando você viajar para fora de qualquer cidade, sempre admita que está sendo perseguido por algo tão grande quanto um mekillot, tão quieto quanto um pequenino, tão rápido quanto um elfo e tão cruel quanto um mul – as chances são de que você esteja certo.

Os herbívoros tendem a habitar os tipos de terreno descritos como seu habitat natural e raramente serão encontrados em outros locais, a menos que algum evento natural ou não natural os tenha forçado a deixar seu terreno de origem. Por outro lado, os carnívoros se movem livremente por todos os terrenos, seja perseguindo presas ou procurando-as em lugares que sabem que elas frequentam.

### As Montanhas Ressonantes

Cadeias de montanhas circundam os Planaltos, cada uma se estendendo de norte e sul. A leste da região de Tyr temos cadeias de montanhas menores que formam obstáculos em alguns pontos entre os Planaltos e o Mar de Silte. A Oeste da região de Tyr estão as Montanhas Ressonantes. Elas formam grandes barreiras parecidas com uma parede que separam os Planaltos das terras desconhecidas além.

Visitei apenas as montanhas a oeste de Tyr, então lembre-se de que meus comentários

refletem experiências de lá. Essas montanhas separam mais ou menos o Sertão dos Planaltos, enquanto as montanhas ao norte e ao sul do Mar de Silte formam longas passagens conectando o Sertão e os Planaltos.

É perfeitamente concebível que essa diferença de terreno tenha um efeito profundo nas sociedades dessas áreas. Afinal, na região de Tyr, as montanhas são uma barreira que separa esta parte de Athas de tudo o que está além. Nas regiões norte e sul, as montanhas são como funis que orientam as viagens entre as duas áreas ao longo de certas trilhas rígidas. Tendo este aviso em mente, então, vamos explorar as Montanhas Ressonantes.

De uma distância de centenas de quilômetros, as Montanhas Ressonantes parecem uma cadeia de nuvens avermelhadas abraçando o horizonte. Conforme você se aproxima, suas bordas suaves ficam gradualmente mais nítidas e distintas. A uma distância de 80 Km, a forma escarpada de picos individuais torna-se visível. Entre trinta e quarenta quilômetros, você começa a escalar grandes montes de areia grossa em forma de leque que descem dos desfiladeiros. Depois que você lutou para chegar a menos de 8 Km das montanhas, a cordilheira assume a aparência de uma grande parede de rocha solta e penhasco íngreme, tão íngreme que parece impossível escalar.

Nesse ponto, viajantes de coração fraco costumam se desesperar para cruzar as montanhas e voltam. Não cometa esse erro. Ao avançar, você descobrirá que as montanhas não são tão inóspitas quanto parecem. Viajar nelas é simplesmente uma questão de manter o bom senso e seguir em frente em um ritmo

lento e constante, as Montanhas Ressonantes não são tão inóspitas quanto aparentam, e muitos caminhos existem para certos viajantes.

### Métodos de Viagem

Nas montanhas, o único meio de transporte confiável é a pé. Você pode montar kanks por muitos quilômetros subindo os cânions que serpenteiam e se retorcem no coração da cordilheira, mas, eventualmente, você alcançará um campo de pedregulhos ou escarpa rochosa onde seria perigoso permanecer montado. Em terreno traiçoeiro, o peso extra pode facilmente fazer com que até mesmo um kank com pés firmes perca o equilíbrio e caia, derrubando o passageiro em um campo de pedregulhos ou mergulhando a montaria e o cavaleiro centenas de metros para a morte. Na verdade, existem muitos lugares, como as falésias nas cabeças dos cânions, onde os kanks não podem nem mesmo viajar.

Portanto, se você for viajar para muito longe nas Montanhas Ressonantes, mais cedo ou mais tarde terá que confiar em seus próprios pés. Infelizmente, caminhar nas montanhas é ainda mais lento e tedioso do que no deserto. É impossível viajar em linha reta nas montanhas. Seu caminho sempre muda de direção conforme você se move em torno de obstáculos como penhascos, picos altos, fendas profundas e assim por diante, dobrando muitas vezes a distância. Mesmo assim, você deve caminhar centenas de metros para cima ou para baixo, geralmente os dois, para cada quilômetro percorrido horizontalmente.

Além do esforço extra da viagem, é preciso estar sempre atento aos muitos perigos

das montanhas. Em primeiro lugar, perder o equilíbrio pode ser mortal. Mesmo que o deslize não o faça despencar montanha abaixo, isso pode resultar em uma lesão que tornará impossível viajar quando a ida se tornar realmente perigosa. Em segundo lugar, as montanhas estão cheias de esconderijos onde criaturas perigosas e personagens desesperados podem esperar para emboscar viajantes incautos. Terceiro, as montanhas ficam extremamente frias à noite, especialmente nos lugares mais altos. A menos que você esteja vestindo roupas pesadas ou sentado a noite toda ao lado de uma fogueira – o que tende a atrair atenção indesejada, é bem possível congelar até a morte – especialmente se você não tiver comido muito.

Há um último inconveniente em viajar nas montanhas: é exaustivo. É claro que hora após hora escalando centenas de metros para cima e para baixo vai afetar uma pessoa, mas o cansaço de que falo vai muito além disso. Conforme você sobe, quase parece que alguma força mágica está tentando impedi-lo. Respirar torna-se difícil, até que caminhar cem metros é suficiente para deixá-lo ofegante. Você começa a se sentir tonto e depois enjoado. Você perde todo o desejo de continuar e não quer nada mais do que desmaiar e dormir para sempre. Até a água perde seu atrativo, e a ideia de comer parece mais problemática do que atrativa.

Já vi homens adultos ficarem no mesmo lugar por mais de um dia, sem se incomodar em comer a comida de suas sacolas e quase não beber o suficiente de seus odres cheios para não morrer. Este estranho mal-estar parece afetar meio-gigantes e elfos mais do que a

maioria das outras raças, a ponto de eu aconselhá-los a não entrar nas montanhas sem um membro de confiança de outra raça que os lembrará de comer e beber, bem como cutucar eles para continuem se movendo. Por outro lado, embora os anões fiquem tão cansados quanto qualquer outra pessoa, a determinação característica de sua raça os torna quase imunes à letargia tão perigosa para os outros.

Dadas todas as complicações de viajar nas montanhas, a maioria das partes ficará feliz se puder manter uma taxa de viagem igual a um quarto de sua distância normal. Também deve ser notado que o cansaço de viajar nas montanhas não tem efeito na velocidade de corrida (desde que não se mova em terreno traiçoeiro, é claro). Quando o indivíduo finalmente precisa descansar, entretanto, leva o dobro do tempo normal para se recuperar – e se o esforço foi especialmente intenso, ele pode se sentir doente e letárgico.

### Geografia das Montanhas Ressonantes

As Montanhas Ressonantes são compostas por quatro terrenos predominantes: os sopés, os cânions, as montanhas e a Floresta do Cume. Embora cada uma seja distinta da outra de várias maneiras, às vezes é difícil dizer onde uma região termina e a outra começa. Na base da cordilheira, colinas íngremes se erguem dos dois lados da areia amontoada na foz dos cânions e, antes que você perceba, já entrou em um cânion que serpenteia profundamente no sopé. Os sopés ficam gradualmente mais íngremes e rochosos,

## Notas de um viajante, por O Andarilho

imperceptivelmente fazendo a transição para montanhas completas.

Outras vezes, as transições são mais óbvias. Uma encosta rochosa de repente termina em um penhasco que mergulha centenas de metros até o solo arenoso de um desfiladeiro. No topo da cordilheira, uma floresta de árvores altas aparece de repente, seus ramos carregados de folhas balançando ao vento como se para saudar um viajante cansado.

Quer a transição seja gradual ou repentina, um viajante inteligente sempre prestará atenção ao terreno em que se encontra. Isso lhe proporcionará informações valiosas quanto ao que poderá encontrar à espreita na próxima curva, o tipo de perigo que pode desabar em torno de sua cabeça e o que provavelmente acontecerá com ele se cometer um erro.

### Os Sopés

Em ambos os lados das Montanhas Ressonantes, as grandes pilhas de areia lavada para fora da boca dos cânions jazem empilhados de encontro aos sopés. Os sopés geralmente se assemelham aos Terrenos Estéreis Rochosos dos Planaltos, tanto na aparência quanto no terreno. Eles são preenchidos com desfiladeiros estreitos e sinuosos intercalados com cristas íngremes de terreno mais alto.

Existem algumas diferenças, no entanto. As cristas entre os desfiladeiros tendem a ser mais altas e seus picos costumam ser arredondados e bastante extensos, em vez de pontiagudos e estreitos. Além disso, conforme

você viaja em direção à cume das Montanhas Ressonantes, os sopés ficam mais dramáticos. Os desfiladeiros são mais profundos, os penhascos mais impressionantes e os picos são mais altos.

Supondo que você esteja indo em direção - ou para longe - do cume das Montanhas Ressonantes, a maneira mais fácil de viajar pelos sopés é pelo fundo de uma ravina. Aqui, muitas vezes há um leito de riacho seco que constitui uma superfície bastante agradável para caminhar. É até possível montar kanks com segurança nessas áreas, se você conseguir encontrar um lá em primeiro lugar. Ocasionalmente, você encontrará um campo de pedras ou uma parede íngreme de pedra que deve ser cruzada ou escalada, mas caso contrário, sua viagem será bastante fácil.

Ao viajar ao longo desses cursos de água aparentemente secos, no entanto, observe cuidadosamente o céu sobre as montanhas à frente e suba imediatamente a um terreno mais alto se vir alguma nuvem escura se formando ali. Se ocorrer uma tempestade sobre a área de drenagem da ravina (não é uma ocorrência incomum nas montanhas), uma parede de água pode descer correndo pela ravina sem aviso. Aqueles que forem atingidos por tal inundação quase certamente morrerão - seja por afogamento ou sendo golpeados contra as rochas ao serem carregados rio abaixo.

Também é bastante fácil viajar ao longo das ondulações em direção ao cume das montanhas, evitando assim a possibilidade de ser pego por uma enchente. Essa rota acarreta seus próprios problemas, no entanto. Não raro, você vai se encontrar fazendo seu caminho ao

longo da beira de um precipício que mergulha centenas ou milhares de metros em um abismo. Quando isso acontecer, esqueça de montar seus kanks ou qualquer outro animal de carga - a menos que você valorize sua vida tão pouco quanto sua carga. O terreno em ruínas ao longo da borda desses precipícios pode ser inconstante e incerto, e certamente entrará em colapso se muito peso for concentrado em um só lugar. Você terá que descobrir por si mesmo o que é muito peso. Às vezes o solo suporta um mekillot adulto, e outras vezes desmorona sob o peso de uma mulher pequenino sem carga.

Viajar paralelamente ao cume das Montanhas Ressonantes é quase impossível. Você se verá subindo e descendo cume após cume - um processo lento e exaustivo, mesmo que não caia de um precipício ou se encontre diante de um penhasco intransponível. Normalmente é muito mais sábio ir até a base das colinas, viajar a distância desejada para o norte ou para o sul e então subir um desfiladeiro ou cume que leva mais ou menos para onde você deseja ir.

### Flora e fauna

A flora e a fauna dos sopés são as mesmas encontradas nos Terrenos Estéreis Rochosos dos Planaltos.

### Os Desfiladeiros

As colinas são interrompidas a cada 30 a 60 km por um grande desfiladeiro que leva até o coração das montanhas. Esses cânions têm geralmente entre 1 e 8 km de largura, e

kanks podem ser cavalgados até 60 ou 80 km dentro deles.

Os primeiros oito ou dezoito quilômetros do solo do cânion são geralmente cobertos por montes de areia profunda que foram arrastados das montanhas ao longo dos anos. Frequentemente, há um pouco de água presa sob essas areias (gotejando ou descendo das montanhas), por isso não é incomum encontrar bosques de pequenas árvores, campos de grama ou flores, ou mesmo sebes de arbustos espinhosos crescendo aqui.

Esses leques de areia são bons pastos, por isso não é incomum encontrar pastores nômades acampados em suas bases. Os pastores geralmente ficam felizes em permitir que um grupo de viajantes atravesse seu território, mas tendem a desaprovar qualquer um que pare para pastorear seus animais por mais de um ou dois dias.

Mais acima, o fundo do desfiladeiro consiste em Ermos Rochosos e está repleto de rochas de todos os tamanhos. Aqui, a vegetação é um pouco mais densa do que na maioria dos Ermos Rochosos, pois falésias rochosas se erguem nos dois lados do cânion, fornecendo abrigo do sol durante grande parte do dia. A cada 25 ou 35 Km, geralmente há uma poça d'água escondida em alguma fenda da rocha, deixada para trás pela última enchente. Os viajantes devem pensar duas vezes antes de beber dessas piscinas, frequentemente, elas estão ali há anos.

O maior perigo desta área vem de criaturas predatórias. A ampla vegetação sustenta uma grande população de criaturas pastando, que por sua vez atraem um grande número de carnívoros. Além disso, os espaços

confinados dos desfiladeiros tornam mais fácil para predadores famintos trabalharem em seus territórios, e há muitas fendas e fissuras nas quais eles podem se esconder. Planeje perder pelo menos um terço de seus animais de carga e talvez um ou dois de seus amigos ao passar por esta área.

Perto do topo do cânion, você pode chegar a um campo íngreme de pedregulhos. Deixe suas montarias para trás neste ponto, pois mesmo os kanks não podem esperar cruzar este terreno traiçoeiro sem quebrar uma perna no primeiro quilômetro de viagem. Na verdade, ao cruzar essa área, tome cuidado. Se você der um passo em falso, pelo menos uma vez, seu pé pode se alojar em um espaço entre dois pedregulhos, quebrando sua perna como um pedaço de madeira seca enquanto seu impulso o leva para frente.

À medida que você sobe ou pula de uma rocha para outra nesta área, é difícil dizer quando seu peso pode desequilibrar uma pedra e fazer você cair em uma massa de rochas de arestas afiadas. Pior ainda, a pedra em movimento pode desalojar outras acima, enterrando-o sob toneladas de rocha. É por causa do perigo apresentado pelos campos de pedregulhos que muitos mercadores que viajam nas montanhas insistem em levar um clérigo da Terra com eles; tal indivíduo pode ser inestimável para estabilizar uma área particularmente solta de pedras, ou para mover uma grande massa de pedra, caso ocorra um deslizamento.

Acima do campo de pedregulhos, perto da ponta do cânion, quase sempre há um grande campo de matagal. Esses campos variam em tamanho de pouco mais de 32 Km de

diâmetro a quase 160 Km. Eles existem, em minha opinião, por três razões. Primeiro, o campo de pedras torna difícil para as criaturas que poderiam usá-los como pasto de alcançá-los, então as plantas vivem mais. Em segundo lugar, eles estão perto do cume das Montanhas Ressonantes, o que significa que estão perto de um abastecimento de água. Terceiro, as temperaturas são um pouco mais baixas nessas altitudes, de modo que a grama não é tão severamente punida pelo calor do dia.

Às vezes, um eremita ou uma pequena tribo de pastores fará seu lar nessas áreas, tendo carregado seus animais para o campo como animais jovens. Esses indivíduos (ou tribos) suspeitam muito de estranhos e protegem seu território. Está longe de ser uma ocorrência rara uma tribo de invasores matá-los, roubar seus rebanhos e fazer do prado da montanha sua base. Obviamente, isso significa que qualquer um que entrar em uma dessas áreas tem uma boa chance de topar com uma tribo invasora - o que nunca é uma experiência agradável.

Ocasionalmente, esses prados no alto da montanha não são protegidos por um campo de pedregulhos. Evite essas áreas a todo custo. Frequentemente, são defendidos com tanto zelo por nômades hostis ou tribos invasoras que entrar neles é garantir uma emboscada. Se não for esse o caso, eles estão repletos de herbívoros nervosos e carnívoros ferozes, todos os quais defenderão seu território agressivamente contra qualquer intrusão.

A única exceção a isso que eu conheço é o matagal ao redor da cidade de Tyr, onde os nobres da cidade consideram um grande esporte caçar quaisquer animais ferozes que se

intrometam em seu território. Este é um esporte emocionante, pois os nobres são vítimas dos animais quase tão frequentemente quanto são bem-sucedidos em sua caça.

### Flora e fauna

Perto do fundo de um cânion típico, a flora e a fauna correspondem às dos desertos arenosos. No topo do cânion, geralmente há uma região de matagal. Esta área é coberta por um tapete de grama exuberante e pontilhada por árvores altas e esféricas com pequenas folhas cerosas. A madeira das árvores é extremamente dura e excelente para fazer armas, mas a árvore não é comestível. Cuidado com as folhas simples de uma grama roxa dura nesta área; eles tendem a crescer com outros tufos de grama e são tão afiados que podem cortar a língua de feras descuidadas e cortar os pés de viajantes incautos em tiras.

No lugar dos cactos dos Ermos rochosos, as cordilheiras intermediárias dos cânions são cobertas por plantas adagas. Essas estranhas plantas têm dezenas de folhas longas em forma de adaga que irradiam até um metro de um núcleo central no topo da raiz da planta. Cada folha termina em uma agulha afiada. A agulha tem uma ponta de um veneno leve e paralisa qualquer membro que ela cutucar, que ficará paralisado por até dez dias. Algumas variedades dessas plantas têm as bordas das folhas tão afiadas quanto uma lâmina de obsidiana.

A maioria dos tipos de animais pode ser encontrada nos desfiladeiros, especialmente aqueles da variedade predatória. Felizmente, como os animais nos desfiladeiros são muito

territoriais, depois de lidar com os predadores primários, é provável que não seja atacado novamente. Os giths da montanha podem ser um perigo real nesses desfiladeiros.

### As Montanhas

Se sua intenção é cruzar as Montanhas Ressonantes, ou mesmo alcançar seu cume, mais cedo ou mais tarde você terá que escalar as próprias montanhas.

Aqueles que estiverem viajando em uma ravina ou desfiladeiro não terão dúvidas quando este momento chegar. Eles se encontrarão na base de uma parede íngreme que se eleva a milhares de metros de altura. Não haverá maneira fácil de seguir em frente. Se eles de alguma forma conseguiram trazer animais de carga até aqui, a encosta coberta de cascalho, as enormes pedras erguendo-se no alto e os penhascos intermitentes não deixarão dúvidas de que a única maneira de continuar é escalando com os próprios pés.

A compreensão virá mais lentamente para aqueles que estão viajando ao longo do topo das montanhas. Eles notarão que as encostas estão ficando mais íngremes, os precipícios mais profundos e os penhascos mais frequentes. Seus animais de carga, se ainda tiverem algum, ficarão nervosos e com medo. Mesmo os dóceis kanks se recusarão a se mover e, se forem forçados a continuar em frente, os pobres animais inevitavelmente perderão o equilíbrio nas encostas íngremes e cairão para a morte, espalhando tudo o que carregavam ao cair por centenas de metros montanha abaixo.

## Notas de um viajante, por O Andarilho

Em qualquer dos casos, conforme você carrega seus fardos e começa a subir pé pelas encostas íngremes, é aqui que você sentirá os piores efeitos do misterioso enjoo da montanha. A respiração ficará difícil, sua cabeça latejará de dor, você sentirá enjôo, cansaço e apatia. Em casos graves, você pode até perder toda a vontade de continuar sua jornada e voltar atrás sem motivo que você possa identificar, ou até mesmo sentar e esperar o abraço gelado da noite, quando as temperaturas cairão bem abaixo de zero.

Supondo que você tenha a força de vontade necessária para continuar em frente, no entanto, os picos das montanhas provavelmente serão cobertos com cascalho e pedras soltas, pois cresce pouca vegetação no terreno varrido pelo vento e queimado pelo sol. Para cada três passos que der para cima, você escorregará um para trás. A qualquer momento, toda a encosta pode descer escorregando em cima de você, enterrando todo o seu grupo sob toneladas de terra e pedras. Se a encosta da montanha não estiver coberta de cascalho, é provável que você esteja escalando um penhasco de pedra sólida. Você deve estar seguro de cada passo, sempre protegendo cada movimento com um bom apoio para as mãos, pois um deslizamento fará despencar centenas ou até milhares de metros. Mesmo que seus amigos se deem ao trabalho de descer a montanha e tenham a sorte de localizar seus restos mortais, tudo o que encontrarão é uma massa de carne amassada.

A única coisa boa sobre as montanhas é que os predadores não serão uma preocupação tão grande quanto nos cânions. Poucos animais terrestres tem qualquer desejo

ou razão para viajar para as montanhas, então o único perigo virá de grandes criaturas voadoras que podem estar procurando por uma refeição fácil. Normalmente, o objetivo de seus ataques não é tanto matar você diretamente, mas fazer com que você perca o equilíbrio e mergulhe para a morte. Na verdade, eles parecem preferir carne que foi amaciada dessa maneira. Certa vez, vi um wyvern ignorar vários quilos de erdlu recém-morto para derrubar um homem da encosta da montanha, então voar para baixo e se banquetear com o corpo pulverizado.

### Flora e fauna

A vegetação não é comum nas encostas rochosas das altas montanhas, mas aqui e ali, o tronco nodoso de uma árvore rançosa de um metro e oitenta sai de uma fenda nos penhascos. Embora não haja nada comestível nesta árvore, quando queimada, sua seiva exala uma fragrância aromática que é repugnante para os insetos, incluindo o áspero thri-kreen.

Os únicos animais que você provavelmente encontrará nessas encostas são répteis voadores e aves de rapina, que aproveitam a segurança oferecida pelas alturas rochosas para fazer seus ninhos. Nem é preciso dizer que eles não gostam que seu território seja violado.

### A Floresta do Cume

Quando o viajante chega ao topo das Montanhas Ressonantes, ele vê o que talvez seja a visão mais estranha de Athas, e que certamente o deixará sem fôlego. Abaixo dele,

uma selva de altos abetos e bétulas cobre as encostas íngremes das altas montanhas, com uma vegetação rasteira espessa de rododendros e bambu da montanha. Ela se estende ao norte e ao sul ao longo do cume das montanhas, até onde a vista alcança. Esta é a lendária floresta do cume, o paraíso no topo do mundo.

Por alguma razão, uma ampla faixa a oeste do cume das Montanhas Ressonantes é surpreendentemente úmida. Quase todas as manhãs, cai uma garoa suave e, à noite, às vezes há alguns centímetros de neve. Previsivelmente, esse suprimento mais ou menos constante de umidade resultou em um cinturão verde diferente de tudo em Athas.

Ao entrar na floresta, o viajante descobre rapidamente que a vegetação é tão densa que ele deve abrir um caminho por ela. A floresta fica escura e sombria, cheia de gargalhadas e gritos de centenas de pequenos animais alarmados com a presença do intruso. Acima, o vento assobia através das copas das árvores com um zumbido misterioso - daí o nome da cordilheira.

Embora as montanhas deste lado do cume sejam tão íngremes quanto as do lado leste, a base é muito menos traiçoeira. O cascalho solto foi substituído por um tapete de musgo que se transforma em uma espessa camada de terra preta. As encostas ainda são íngremes, as falésias são igualmente rochosas e os abismos igualmente profundos, mas dificilmente são visíveis por trás da cortina verde de vegetação.

O mais incrível dessa floresta é a umidade. Gotas de água grudam em tudo: folhas de árvores, pedras e até mesmo em sua testa. O murmúrio suave de pequenos riachos

vem de todas as direções, aqui e ali se tornando um pequeno rugido quando um riacho mergulha em um precipício e se espatifa nas rochas em sua base bem abaixo.

Mesmo neste paraíso, você ainda sofrerá com o enjôo da montanha. O menor esforço ainda cansa você e sua cabeça ainda lateja, mas pelo menos a densa cobertura da selva fornece algum abrigo do sol.

À noite, a floresta permanece surpreendentemente quente, quase como se a copa espessa agisse como um cobertor para isolar o solo. A temperatura cai, permanecendo um pouco acima ou um pouco abaixo de zero, mas não cai nem perto dos extremos experimentados nas estéreis encostas orientais das montanhas.

Você não deve permanecer na floresta, no entanto, a menos que tenha vindo aqui para morrer. Surpreendentemente, a maior ameaça não vem dos animais. A selva é ocupada principalmente por pequenos animais que dependem do veneno para se defender e eles não vão incomodar se você não os incomodar. Os predadores geralmente não são perigosos para os homens; eles tendem a ser pequenos e se alimentam quase exclusivamente das criaturas menores que habitam a floresta.

É com os pequeninos que você deve tomar cuidado. Eles consideram qualquer coisa que entre em seu território - incluindo outras raças inteligentes - como fonte de comida. Assim que perceberem sua presença, eles o perseguirão silenciosamente pela floresta, esperando o momento certo para uma emboscada. Se possível, eles o levarão vivo e o apresentarão como um presente ao seu rei. Se você for levado vivo, não é um destino que

você deva esperar. Alguns reis halfling são tão selvagens que preferem comer humanos e semi-humanos apresentados a eles vivos. Outros são mais civilizados e pelo menos terão a decência de matar e preparar suas refeições primeiro.

Se um viajante não puder ser capturado com vida, os pequeninos ficarão igualmente contentes em jogá-lo de algum penhasco, emboscá-lo durante o sono, induzi-lo a confiar neles fingindo ser amigável ou simplesmente dominá-lo com um número superior.

Deve-se notar que qualquer pequenino com o grupo de aventureiros será poupado se possível. Mesmo se o pequenino estiver vestido da mesma forma que seus companheiros, os nativos presumirão que ele foi capturado e está sendo mantido contra sua vontade pelo "povo grande". Protestos e súplicas em nome do resto do grupo não terão efeito, já que os pequeninos selvagens irão simplesmente presumir que seu infeliz irmão foi magicamente seduzido a defender seus companheiros. Depois que o "irmão" for "libertado", ele será convidado a se juntar à tribo ou será solto com uma braçada de presentes para continuar com seus negócios.

### Flora e fauna

Existem tantas árvores, vinhas e arbustos crescendo no cume da floresta que é inútil tentar descrevê-los todos. Basta dizer que existem centenas de árvores poderosas, todas cobertas por ramos exuberantes de folhas enormes, dando frutos estranhos e exóticos. De seus galhos pendem mais tipos de videiras do que eu poderia catalogar em toda a minha vida. O solo da selva é tão densamente coberto de arbustos verdes e flores de cores vivas que

o solo em si só pode ser avistado em raras ocasiões.

A fauna da selva é tão surpreendente quanto a flora. Milhares de espécies de cobras, sapos, pássaros e pequenos roedores correm ao redor de seus pés. Ocasionalmente, você também verá um dos grandes predadores escuros que se escondem nas profundezas da selva – mas tão brevemente que não será capaz de dizer que viu mais do que uma sombra escura. Esteja avisado, no entanto; na floresta, só porque algo é pequeno, não significa que não seja mortal. O veneno é tão comum nesta selva que é uma maravilha que você possa respirar o ar sem inalar uma toxina nojenta.

### Ruínas

As Montanhas Ressonantes têm sua cota de ruínas, embora às vezes de tipos peculiares.

Os desfiladeiros e ravinas são, em sua maioria, desprovidos de quaisquer ruínas. Se isso é porque os antigos não construíram lá ou porque as enchentes levaram embora todos os sinais de sua presença, é impossível saber. Basta dizer que, se você está procurando um tesouro perdido, não se preocupe em procurar nos desfiladeiros.

As torres e cumes dos sopés são pontilhados com torres em ruínas, fortalezas abandonadas e castelos esquecidos. Normalmente, esses edifícios solitários ficam no topo de um pico ou colina com vista para o que deve ter sido um ponto de alguma importância estratégica, como a junção de dois grandes desfiladeiros ou a entrada estreita de uma ravina particularmente longa. Algumas

vezes, as fundações e masmorras abaixo desses castelos ainda contêm algumas peças de armadura de aço, uma espada de metal ou algum outro tesouro esquecido. Com a mesma frequência, elas agora servem como fortaleza de um poderoso chefe invasor ou de monstros.

No sopés existem muitas cavernas naturais de incrível extensão e tamanho. Normalmente, elas são habitadas por uma grande variedade de criaturas desagradáveis, mas algumas delas abrigam cenas incrivelmente bonitas e vastas piscinas de água escondidas em suas profundezas. Ocasionalmente, vale a pena correr o risco de entrar furtivamente em uma dessas cavernas só para ver o que você pode ver.

As montanhas e as colinas estão repletas de minas antigas. Para todos, exceto anões e pequeninos, os túneis de minas são muito baixos para caminhar confortavelmente; na verdade, meio-gigantes e muitos elfos precisam rastejar de joelhos para explorar esses lugares. Algumas pessoas afirmam que isso ocorre porque os pequeninos já foram mineradores especialistas que cavaram a maioria dos túneis nas Montanhas Ressonantes, mas não tenho certeza se acredito nisso. Quem quer que tenha cavado as minas fez um trabalho ruim - ou então a idade cobrou seu preço em seu artesanato. Eu ouvi histórias de entradas de minas que desabaram inesperadamente, deixando um grupo de exploradores presos lá dentro e sufocando. Algumas minas estão cheias de água e, ao passar por elas, você deve ter cuidado para não entrar em um buraco escondido ou abrir uma porta que irá liberar uma torrente de água fedorenta que queima sua pele como ácido.

Outras minas, me disseram, são cheias de gás explosivo, de modo que, quando você carrega uma tocha para dentro delas, o próprio ar explode em chamas.

Adicione a esses perigos a variedade comum de horrores à espreita em cavernas escuras e raças estranhas de humanóides morando nas trevas que dizem habitar os túneis da montanha, e as minas parecem ser lugares muito bons a serem evitados. Claro, eu sei que muitos de vocês ouvindo essas palavras já ouviram contos de cidades subterrâneas e tesouros escondidos nessas minas de montanha, mas lembre-se de que nem a riqueza nem a fama prestam qualquer serviço aos homens. Isso é o que direi sobre o assunto.

Finalmente, as ruínas mais estranhas de todas só podem ser encontradas no alto das montanhas. De vez em quando, você se deparará com uma construção estranha e dilapidada ainda pendurada na lateral de um penhasco alto, ou escondida em uma fenda profunda no meio do abismo de trezentos metros. Esses prédios minúsculos são grandes o suficiente para acomodar não mais do que duas ou três pessoas e só podem ser acessados com risco considerável escalando uma rocha íngreme ou baixando-se várias centenas de metros em uma corda. Eles raramente contêm algo de valor econômico, mas conheci clérigos e druidas que passaram um ou dois dias lá e surgiram com uma nova compreensão sobre a natureza do mundo que lhes permitiram aumentar seus poderes significativamente.

### Encontros

Se você pretende viajar para as Montanhas Ressonantes, esteja preparado para lutar por sua vida em um minuto e fugir no próximo. As únicas pessoas amigáveis que você encontrará são os pastores que pastam seus animais nos montes de areia na boca dos cânions. Caso contrário, os habitantes da montanha estão aí ou em busca de privacidade, ou porque é um bom local para caçar. É provável que nenhum dos grupos receba visitantes.

Ocasionalmente, você pode descobrir um posto comercial de um comerciante escondido em alguma ravina, perto de uma pedreira ou possivelmente até mesmo de uma mina. A menos que você trabalhe para a mesma casa, e esteja trazendo suprimentos para ele, não espere uma recepção calorosa. Qualquer comerciante postado em um local tão afastado é um indicador seguro de que algo nas proximidades é de importância econômica. Provavelmente, o agente residente presumirá que você está procurando uma casa concorrente e não fará nada para tornar seu trabalho mais fácil – ou mesmo para salvar sua vida.

Por outro lado, não há necessidade de temer que ele embosque ou ataque você de outra forma; todos os códigos de comerciantes proíbem estritamente o uso de violência para eliminar a concorrência. Claro, se você puder provar que não é um concorrente e se oferecer para fazer um juramento satisfatório de nunca revelar a existência do posto avançado, o agente pode estar inclinado a recebê-lo como convidado ou cliente. Claro, uma vez que você provou que não pertence a outra casa, a

obrigação de evitar a violência não se aplica mais.

## O Sertão

O Sertão é a área que fica além das Montanhas Ressonantes. Devo confessar que conheço pouco desta região, pois minhas viagens me levaram menos de 160 Km para dentro dela. Em minha defesa, porém, gostaria de salientar que sou a única pessoa que conheço que já viajou para lá e voltou. Que eu saiba, todos os outros que partiram para explorar esta região simplesmente desapareceram.

À primeira vista, o Sertão não era muito diferente dos Planaltos. Depois de descer a encosta oeste das Montanhas Ressonantes e percorrer os quilômetros de areia amontoados na foz dos cânions, você chegará a uma planície plana e vazia que se estende em direção ao horizonte, tão visível quanto os olhos podem ver. Aí você percebe que finalmente alcançou o Sertão.

## Viajar no Sertão

Quase qualquer método normal de viagem deve funcionar bem nas planícies niveladas do Sertão: caminhar, cavalgar kank ou até mesmo uma caravana mekillot. Infelizmente, a menos que você possa pensar em alguma maneira de fazer um kank ou mekillot cruzar as Montanhas Ressonantes – e acredite, eu tentei e ouvi falar de todas as técnicas que conheço, você acabará caminhando. Você tem tanta probabilidade de encontrar uma besta de carga domesticada

aqui quanto de sobreviver a uma batalha com o dragão. O Sertão permanece completamente deserto; mesmo se você estiver carregando dinheiro ou mercadorias para negociar, você não encontrará ninguém de quem possa comprar um animal.

Felizmente, o terreno plano é propício para viagens a pé. Depois de deixar a estreita faixa de Ermos Rochosos, você será capaz de fazer uma viagem num bom tempo. Haverá folhagem suficiente para que você possa procurar comida sem muito esforço, mesmo que nem sempre reconheça a planta que está comendo. Aconselho você a ter cuidado com qualquer coisa com folhas carmesim, no entanto. Depois de comer a raiz de uma dessas plantas, por dois dias achei que poderia voar. (Que bom que eu não estava nas montanhas.) A caça também será abundante, se você quiser arriscar uma caçada.

Aconselho você a ter cuidado com a água, entretanto. Embora oásis sejam um pouco mais comuns no Sertão do que nos Planaltos, você não saberá sua localização e não existem caminhos muito percorridos que lhe dêem pistas sobre onde procurar. A melhor opção é levar um clérigo das águas como companheiro de viagem. Exceto por isso, eu sugeriria nunca viajar para tão longe de seu último bebedouro a ponto de não poder voltar a ele com o que deixou em seus odres. Eu suspeito que um dos motivos pelos quais os viajantes não voltam desta região é que oásis escondidos são mais comuns e eles não seguem este conselho.

### Geografia do Sertão

Pelas minhas experiências, o Sertão tem muito em comum com os Planaltos, exceto que eles são desprovidos de raças inteligentes como as conhecemos. Portanto, as descrições abaixo são breves, descrevendo apenas aspectos que são peculiares ao terreno regional do Sertão. Se você quiser saber mais sobre a natureza básica de um determinado tipo de terreno, ou sobre a flora ou fauna lá encontrada, tenha em mente que é similar ao mesmo tipo encontrado no Planalto.

### Ermos Rochosos

Quando você chegar à base da encosta oeste das Montanhas Ressonantes, parecerá que as Terras do Sertão nada mais são do que uma vasta planície de Ermos rochosos. Não se desespere; as planícies rochosas são apenas uma faixa estreita, entre 8 e 48 Km de largura. Na pior das hipóteses, não deve demorar mais de três dias para cruzá-los.

Você pode tropeçar em um caminho muito usado que leva para longe dos Terrenos Estéreis Rochosos das Montanhas Ressonantes. Embora a caminhada seja muito mais rápida e fácil neste caminho, evite-a a todo custo. O caminho, sem dúvida, foi feito por grandes animais que vagam para frente e para trás entre os sopés e as savanas além. Mesmo que você não encontre um rebanho ou grupo dessas bestas, que sem dúvida serão ferozes, é provável que você seja atacado por predadores ferozes que aprenderam a fazer uma emboscada ao longo dessas rotas.

### Savanas

## Notas de um viajante, por O Andarilho

A maior parte do terreno que vi no Sertão é composto de Savanas. Comparadas às Savanas dos Planaltos, essas planícies são excepcionalmente planas, exceto por arbustos e uma árvore ocasional. Elas são tão planas quanto o topo de uma mesa. Infelizmente, a brisa suave que sempre parece soprar levanta muita poeira, então uma névoa verde-acinzentada cai no chão, limitando a visibilidade em cerca de oitocentos metros.

Há um grande número de animais nas planícies, a maioria das quais são criaturas de duas pernas sem nenhuma diferença especial. Conforme você viaja, você sem dúvida encontrará rebanhos ferozes de erdlus, mekillots selvagens, colmeias de kank não domesticadas e dezenas de criaturas que você não reconhecerá de todo. Se eles não fogem de você, é recomendável que você fuja deles.

### Ermos Rochosos, Montanhas e Floresta

O único terreno desse tipo que encontrei foi a Montanha da Coroa do Dragão, que descreverei no Atlas da região de Tyr.

### Ruínas

Encontrei pequenos sinais dos antigos no Sertão. Aparentemente, as Montanhas Ressonantes eram uma barreira para eles tanto quanto são para nós. A única exceção foi um estranho templo que encontrei na floresta, escondido no coração da Montanha da Coroa do Dragão. Embora eu não tenha tido tempo para explorá-lo tão cuidadosamente quanto

gostaria, posso assegurar-lhe que era diferente de tudo que vi em outros lugares de Athas.

### Encontros

Os únicos encontros que tive foram com feras. Não encontrei nenhum sinal de raças inteligentes no Sertão. Isso não quer dizer que tais raças não existam, apenas que são muito raras. Se houver raças inteligentes no Sertão, imagino que sejam clãs primitivos de caçadores e coletores, ou possivelmente até pastores nômades. Não há nenhum sinal de atividade econômica na região, então estaria fora de questão encontrar tribos, mercadores, vilas ou cidades invasoras.



## A sociedade athasiana

Em minhas viagens, descobri que Athas é um mundo de culturas conflitantes. Caçadores primitivos perseguem suas presas nos campos de cevada de uma cidade e, por sua vez, são caçados por nobres indignados. Os pastores nômades obstruem as estradas comerciais com seus rebanhos indisciplinados, reduzindo a velocidade até mesmo da caravana mercante mais rápida. Para evitar serem massacrados durante o sono, os aldeões que trabalham nas minas das Montanhas Ressonantes subornam tribos pequenino ferozes com bugigangas de vidro sem valor.

Em Athas, existem tantas sociedades diferentes quanto grupos de pessoas. Cada um encontrou uma chave diferente para a sobrevivência neste mundo cruel. Às vezes, esses diferentes grupos coexistem pacificamente; com mais frequência, eles correm sempre que se encontram.

Surpreendentemente, todas essas sociedades são moldadas pelas mesmas quatro forças: esterilidade, escassez de metal, psionismo e magia. Se você entender como qualquer sociedade lida com essas forças, entenderá a própria sociedade.

### Esterilidade

Os recursos para suprirem as necessidades básicas da vida são raras em Athas. Isso significa que cada sociedade deve se dedicar à obtenção de alimentos e salvaguardar seu abastecimento de água.

Tribos caçadoras passam três quartos de seu tempo procurando uma presa, sem falar em matá-la e prepará-la para comer. Ao mesmo tempo, eles não podem se afastar muito da água, pois precisam de bastante líquido para digerir sua dieta de carne. Quando o jogo se afasta para desertos desconhecidos, eles frequentemente precisam escolher entre morrer de fome ou morrer de sede.

A vida dos pastores não é mais fácil. Eles passam os dias conduzindo seus rebanhos de erdlus através dos vastos desertos em busca de pasto adequado e água em abundância. Quando têm a sorte de encontrar um bom pasto, eles travam uma batalha constante para proteger suas aves que não voam, pois poucos predadores podem resistir à tentação de derrubar um erdlu de duzentos quilos ou roubar um ovo de sua ninhada.

Os moradores da cidade têm os meios de existência mais seguros, mas também as vidas mais difíceis. Nos campos ao redor das cidades, legiões inteiras de escravos trabalham para cultivar algumas poucas colheitas. Milhares de soldados patrulham essas fazendas dia e noite, matando catadores e invasores sem trégua. Mesmo assim, a maioria das cidades sofre fomes frequentes e deve recorrer a guerras de alimentos para evitar que suas populações morram.

Dada a importância da comida e da água em Athas, não deveria surpreender a nenhum de nós que quem controla a comida e a água forma uma classe de elite. Os melhores perseguidores, os pastores mais sábios ou os proprietários das fazendas e poços são sempre membros influentes e politicamente poderosos da comunidade.

## Metal

O metal não é estritamente necessário para a sobrevivência de qualquer cultura athasiana, mas é uma grande vantagem para aqueles que o possuem. Os caçadores sabem que pontas de flechas e lanças de metal são mais afiadas e resistentes do que aquelas feitas de pedra ou osso. Com sapatos de metal, os pastores podem proteger os pés de suas montarias dos rigores do deserto. Os moradores da cidade usam o metal para criar ferramentas que tornam o árduo trabalho agrícola mais fácil e eficiente. O metal até facilita o comércio entre as sociedades, pois os mercadores e comerciantes o usam como moeda universal.

Infelizmente, os metais são raros. Em minhas viagens, tive a sorte de realmente ver as minas de ferro de Tyr, algo que poucos estranhos têm permissão para fazer. São grandes negócios com centenas de escravos labutando para trazer à superfície vestígios de metal. Cheguei à conclusão de que as sociedades antigas teriam considerado esta mina muito inútil para operar. Em nossa época, entretanto, é um tesouro que forneceu ao rei-feiticeiro de Tyr riqueza e poder quase inigualáveis no mundo.

A escassez de metal retarda o comércio em Athas. Sem abundância de dinheiro, muitas vezes devemos recorrer ao escambo – um assunto complicado quando um comerciante deve transportar tanto as mercadorias que vende quanto as que recebe em troca a grandes distâncias.

A escassez de recursos também prejudica o desenvolvimento industrial e econômico. Em Tyr, um escravo maltratado,

mas mais bem equipado, realiza o dobro do que seus colegas bem alimentados fazem em cidades como Urik e Balic. A única razão para isso é que suas ferramentas são melhores. Moinhos e oficinas que são capazes de reunir um punhado de ferramentas de metal quase sempre têm uma vantagem sobre seus concorrentes.

Na guerra, as vantagens do metal também são claras. O exército de Tyr nunca ultrapassou dez mil, mas suas unidades de elite são compostas por homens altamente treinados, cada um carregando uma espada de aço e um dardo com ponta de ferro. Muitas vezes ele destruiu um exército cinco vezes maior, que estava armado com machados de osso ou mesmo sabres com gumes de obsidiana!

Quem pode duvidar que Athas seria um lugar muito diferente com abundância de metal? O comércio seria mais fácil e menos perigoso, os escravos mais eficientes, as guerras mais rápidas e decisivas.

Como afirmei anteriormente, acredito que o metal nem sempre foi escasso em Athas. Nos últimos séculos, nossa principal fonte foram os destroços das ruínas de antigos castelos e cidades. Aparentemente, nossos ancestrais devoraram o suprimento de minério de Athas, deixando para nós pouco além de sua sucata. Agora, mesmo esse escasso suprimento está quase esgotado e com ele desaparece o rastro da civilização. Há quem diga que nossas culturas e tecnologias podem sobreviver sem metal, mas acredito que estão errados.

Ainda assim, caçadores de tesouro sortudos são conhecidos por retornar de uma ruína com um tesouro de espadas de aço e

escudos, contanto que sejam engenhosos e corajosos o suficiente para explorar as ruínas que outros se perderam ou tiveram medo de entrar.

Eu ouvi histórias de que ternos de roupas feitos de metal eram encontrados de vez em quando. É geralmente aceito que estes eram usados pelos guerreiros para se protegerem contra os golpes das armas inimigas. Posso apenas especular que o clima deve ter sido muito mais frio naqueles dias antigos. Qualquer idiota que usasse essas roupas agora morreria mais rápido de insolação do que das armas de seus inimigos. Ainda assim, a ideia de que já existiu metal suficiente no mundo para permitir que tal vestimenta fosse fabricada me espanta.

Existem até rumores de que montes de aço, prata e ouro estão escondidos nos túneis mais profundos de certas cidades abandonadas. Eu mesmo nunca vi tal coisa, mas se esses tesouros existem, eles recompensarão aqueles que os encontrarem com mais beleza. Aqueles que controlam tais reservas de metal podem comprar comida, poder, influência e às vezes até a proteção do rei-feiticeiro.

## Psionicismo

Do mais humilde escravo ao mais poderoso rei-feiticeiro, os psionicistas permeiam todos os níveis da sociedade athasiana. Praticamente todo indivíduo possui alguma habilidade mental, embora em muitos a verdadeira força de seu potencial psiônico permaneça oculta.

Cada cultura valoriza seus membros psionicistas. Para as tribos invasoras, os

indivíduos com clarividência são especialmente úteis para localizar alvos. Os nômades, por exemplo, valorizam um indivíduo que consegue determinar a posição do bando no deserto.

Os poderes psiônicos nem sempre são benéficos. Eles tendem a ser desestabilizadores e turbulentos. Sempre há ladrões que usarão sua psicocinese para roubar a propriedade de outros membros da tribo, e nobres famintos de poder que enviam assassinos treinados em psicocinese para matar seus rivais. Sujeitos rebeldes sempre podem encontrar uso para quase qualquer habilidade psiônica, e em vilas aparentemente pacíficas, muitos atos sórdidos e vergonhosos são realizados por trás das cortinas da fraude psiônica.

Considerando os potenciais poderes psiônicos para acumular poder e riqueza, você não deve se surpreender que a maioria das cidades tenha pelo menos uma escola dedicada ao Caminho da Mente. Essas escolas são dirigidas por mestres das artes psiônicas, muitas vezes com o propósito declarado de ajudar o indivíduo a entender melhor seu próprio potencial e as responsabilidades que isso acarreta. Na realidade, geralmente são academias caras para os filhos e filhas dos ricos, destinadas a desenvolver os poderes psiônicos do aluno em seu potencial máximo – com o objetivo explícito de obter vantagem sobre seus rivais políticos mais tarde na vida. Não é de se admirar que, em muitas cidades, tais escolas sejam cuidadosamente licenciadas pelo rei-feiticeiro. Às vezes, elas são até proibidas completamente, embora isso apenas force as escolas a se disfarçarem para que sobrevivam.

O psionismo tem sido frequentemente considerado um grande equalizador no mundo

brutal de Athas, pois dá até mesmo ao indivíduo mais fraco fisicamente a chance de competir e sobreviver. Se algo pode compensar a deterioração gradual das energias vitais de nosso mundo, é o poder da mente.

### Magia

A magia é indiscutivelmente a força mais poderosa de Athas. Aquele que a manipula consegue criar tempestades em um céu calmo, transformam um objeto em outro ou matam inimigos com um mero gesto. Eles ditam as vontades de turbas inteiras, fazem os mortos andarem e até são conhecidos por parar o tempo. A magia pode expor traidores, destruir rivais e exigir obediência inquestionável dos súditos. Também pode ocultar atividades secretas, descobrir os espiões do rei, ser usado para assassinar oficiais reais e fomentar a rebelião geral.

### Energia Vital e Magia

Lançar um feitiço requer energia. O poder de um feitiço deve vir de algum lugar e existem dois meios de alimentar os esforços mágicos de alguém em Athas. Um é negativo e destrutivo, promovendo a espiral descendente da vida em nosso mundo. O outro é positivo e benéfico, interrompendo os efeitos dessa entropia ecológica por um tempo. Aqueles que empregam o primeiro tipo de magia são chamados de profanadores, enquanto aqueles que empregam a última variedade são preservadores.

Os profanadores aprendem a tirar magia da terra, mas não a arte de substituí-la.

Por ser este último aspecto da magia o mais difícil de dominar, eles aprendem feitiços e avançam em sua arte muito mais rapidamente do que suas contrapartes. *“Os profanadores são uma praga em nosso mundo. Eles são os demônios que destruíram Athas, e a razão pela qual a maioria das pessoas decentes - especialmente fazendeiros e pastores - pegarão em armas para expulsar qualquer mago, profanador ou não, de seu meio”*, disse-me certa vez um viajante com quem conversei.

Quando a energia vital da folhagem é convertida em feitiços mágicos, o solo em que as plantas estavam crescendo torna-se estéril por algum tempo. Na maioria dos casos, permanece estéril por décadas, até mesmo séculos. A centelha da vida pode ser devolvida ao solo por meio de trabalho árduo e cuidado delicado, mas poucas pessoas podem se dar ao luxo de gastar o tempo necessário para fazê-lo.

Os preservadores revigoram o solo depois de drená-lo para energizar seus feitiços. À medida que os preservadores aprendem seu ofício, eles também aprendem a reacender a centelha da vida. Quando lançam um feitiço, eles substituem o que pegaram por meio de uma combinação de processos naturais e místicos - como por exemplo, trabalhando com composto no solo ou realizando o Rito do Sangue no campo que drenaram. Preservadores aprendem seus feitiços e dominam sua arte mais lentamente do que Profanadores, pois devem aprender a dar tanto quanto a receber. Infelizmente, os preservadores são escassos em comparação com os profanadores, e é raro que uma pessoa compreenda a diferença entre os dois.

## A Aliança Velada

Como a magia é muito poderosa, cada governante a controla com firmeza. Para a maior parte, é impossível manter o controle de uma população com vários indivíduos psionicistas se alguém não for também um mago. Assim, quase todo governante em Athas é um mago de algum tipo, geralmente um profanador.

Reis-feiticeiros enviam seus agentes para destruir arcanos rivais em potencial escondidos em suas cidades. Os senhores das bruxas nômade banem os magos rivais para as implacáveis areias do deserto. Os chefes pequeninos exterminam seguidores que mostram qualquer sinal de controle sobre o sobrenatural. Mesmo os tímidos eremitas costumam arriscar suas vidas em um esforço para garantir que nenhum mago entre em seu território.

Apesar de seus esforços, os líderes raramente monopolizam a magia. Sempre há pelo menos alguns indivíduos em qualquer sociedade que o praticam secretamente. É claro que essas pessoas poderosas quase sempre são os seguidores leais e escolhidos a dedo do líder.

Na maioria das cidades, e em muitos vilarejos, tribos e clãs, existem ligas secretas de preservadores chamadas de Aliança Velada. As Alianças Veladas são confederações de preservadores trabalhando juntos para proteger seus membros de assassinato e assédio por reis-feiticeiros e outros cidadãos. Os membros trabalham juntos para proteger as identidades uns dos outros das autoridades ou para ajudar aqueles que foram descobertos a escapar da perseguição. Frequentemente estão envolvidos



em conspirações para derrubar seus senhores opressores.

Os preservadores com quem falei dizem que existem apenas duas desvantagens em pertencer a uma Aliança Velada. Primeiro, a associação é permanente. Quando você se junta a uma dessas organizações secretas, você se compromete a manter seu estatuto até a

morte. Qualquer um que falhe nessa promessa é expulso, e a aliança designa um de seus membros, geralmente alguém com experiência em tais assuntos, para assassinar o proscrito. Isso parece bastante severo para aqueles que não são iniciados, mas é uma condição de afiliação com a qual todos os membros concordam quando se juntam à aliança.

Em segundo lugar, todas as alianças veladas exigem que seus membros sejam preservadores e não profanadores. A razão para isso é prática, não idealista: até mesmo alguns magos dizimarão uma pequena área se não praticarem sua arte de forma responsável. Qualquer violação deste princípio sempre resulta no banimento e subsequente execução do profanador.

Pelo que posso dizer, embora todas as ligas tenham o mesmo nome, elas são, na verdade, organizações separadas. A maioria segue os dois princípios descritos acima e estenderá sua proteção a um membro de uma aliança de outra cidade, desde que forneça prova adequada de afiliação. Ao mesmo tempo, eles devem estar em constante vigilância contra os espões, pois a maioria dos governantes não vai parar por nada para descobrir e destruir uma aliança operando em seu território. Por esse motivo, os castigos são certos e rápidos em qualquer Aliança Velada. Todos com quem falei concordam que é melhor errar pelo lado da segurança do que arriscar expor toda a sociedade.

### O pior flagelo

Por pior que sejam, os profanadores não são as piores pragas da magia. Comparados



ao dragão, até mesmo os reis-feiticeiros são bebês brincando com um presente mal compreendido. O dragão exerce uma feitiçaria poderosa o suficiente para esmagar cidades inteiras, e tão destrutiva que devemos medir a devastação causada por seus feitiços em quilômetros quadrados.

Qualquer coisa que rasteje, ande ou voe treme à simples visão da besta horrível, pois o dragão extrai sua energia mágica da vida animal. Quando ele lança seus feitiços, qualquer criatura de quem retira energia entra em colapso e morre antes de atingir o solo. Além disso, o dragão pode armazenar energia mágica em seu corpo para uso posterior. Isso lhe dá a liberdade de usar seus feitiços até mesmo nos desertos mais áridos e o incentivo para vagar por vastas extensões de deserto em busca de comida.

Sendo um devasso usuário de magia, o dragão ataca qualquer coisa que possa alimentar seu voraz apetite por energia. Quando a horrível fera está por perto,

caravanas de cadáveres murchos se alinham nas rotas comerciais. Rebanhos inteiros de erdlus desidratados repousam ao lado de seus pastores em campos enegrecidos de arbustos mortos. Aldeias inteiras jazem esmagadas, os corpos dos habitantes espalhados pelas ruas como lixo. Nenhuma sociedade, da menor família de caçadores à maior e mais populosa cidade-estado, está a salvo do dragão.

## As cidades-estados

Cada cidade-estado é diferente. Suas leis, costumes, economia, arquitetura e cultura geral variam de acordo com os gostos do governante da cidade e as necessidades ditadas pela sobrevivência.

Na austera Balic, onde gigantes famintos atacam semestralmente, cada cidadão é um soldado habilidoso e destemido. No outro extremo está a decadente Tyr, onde os escravos ultrapassam o número de cidadãos de dois para um. Gulg dificilmente pode ser chamado de cidade, pois carece de uma única construção de pedra e se esconde atrás de uma parede de sebes espinhosas e videiras venenosas.

Apesar do caráter único de cada cidade, no entanto, todas elas respondem aos rigores da estéril Athas, organizando-se da mesma maneira de forma geral. Talvez isso seja um acidente da história, ou talvez a sobrevivência ordene esse tipo de organização. Eu não finjo saber. Tudo o que posso dizer é que foi isso que vi em minhas viagens.

## Os reis-feiticeiros

Cada cidade é liderada por um soberano, um rei ou até mesmo uma rainha. Ele ou ela pode ser chamado de "magnata" em um lugar e "vizir" em outro, mas é sempre o ditador absoluto de seus súditos.

Os reis estão no topo da ordem social. Eles moram perto do centro da cidade, em um palácio fortificado, ocupado por funcionários menores. Quando um potentado acha necessário deixar seu palácio, ele o faz apenas com muita preparação e pompa, bem protegido por magia e sua guarda real completa. Se isso não puder ser arranjado, ele não sairá (exceto nas mais terríveis emergências). A última coisa que qualquer rei de Athas deseja é andar desprotegido entre seus súditos.

Quase sem exceção, todo rei é um profanador poderoso que ascendeu à sua posição através do uso sem princípios de habilidades mágicas e psiônicas. Todos os monarcas guardam zelosamente o uso da magia e empregam uma força considerável de templários cujo único dever é descobrir e executar preservadores não autorizados. Em cada cidade que visitei, os reis estão especialmente ansiosos para infiltrar agentes na Aliança Velada, já que uma organização de preservadores apresenta um desafio verdadeiro para sua base de poder mágico.

Todo rei usa sua magia para prolongar sua vida, e muitos reinaram por centenas de anos. Muitos reinaram por mais de mil anos, e um ou dois são considerados responsáveis pela fundação de suas cidades antigas.

O rei às vezes é considerado a divindade de sua cidade. Seus sacerdotes

forçam os cidadãos a construir templos para o rei e os conduzem em cerimônias pomposas de adoração. Às vezes, os nobres e alguns cidadãos ricos consideram o rei seu benfeitor. Nunca, entretanto, as outras classes são enganadas por tais pretensões. Os mercadores veem o rei pelo que ele é - um centro de poder político e mágico que deve ser aplacado se quiserem continuar seu comércio em sua cidade. Se as fileiras de escravos veem o rei como um deus, certamente é como um deus mau e corrupto que os mantém em cativeiro e torna suas vidas uma miséria.

Em troca de sua posição exaltada e autoridade ilimitada, o rei tem o dever de administrar a justiça, proteger os cidadãos da fome e do crime e salvaguardar a cidade de ataques externos. Na prática, esses monarcas glutões gastam a maior parte de seus esforços protegendo sua base de poder e cuidando de seu próprio conforto. A justiça tende a ser egoísta e arbitrária, e os agentes do rei são tão corruptos que muitas vezes ignoram o crime por completo - desde que o criminoso lhes pague um suborno grande o suficiente.

Todos os reis levam a sério a questão da fome. Quando a população de uma cidade passa fome, uma de duas coisas acontece: uma revolta terrível irrompe ou doenças e pestes correm soltas pelas ruas. Em qualquer dos casos, a população escrava despenca. Os campos ficam abandonados e acabam se tornando estéreis, as fortificações ficam em ruínas e a cidade enfraquece. Portanto, a maioria dos reis toma uma ação rápida e decisiva quando a fome começa: eles levantam exércitos e vão para outra cidade-estado,

roubam sua comida e reabastecem seu suprimento de escravos.

Como começar uma guerra é a resposta típica aos problemas internos de uma cidade, nunca ouvi falar de um rei-feiticeiro que não levasse a sério a questão da segurança contra ataques externos. Todos os reis mantêm exércitos permanentes, eles geralmente têm algum grande projeto defensivo em construção, e eu ouvi dizer que eles dedicam a maior parte de suas pesquisas mágicas ao desenvolvimento de feitiços para afastar os exércitos inimigos. Na verdade, a maioria das cidades é tão bem defendida que é impossível criticar qualquer rei-feiticeiro com base nisso.

### Os campeões de Rajaat

Ouvi histórias de uma fraternidade de antigos vilões chamados Campeões de Rajaat. Relatados como um grupo de poderosos profanadores possuidores de poderes psiônicos avançados, os Campeões eram os generais de Rajaat nas Guerras Purificadoras que assolaram Athas e varreram muitas das raças não humanas. A cada um destes campeões, foi dada a missão de destruir uma das raças de Athas, com objetivo de obter a hegemonia das raças superiores.

Os Campeões que sobreviveram as Guerras Purificadoras e eventualmente traíram Rajaat viraram os reis-feiticeiros da Região de Tyr. Hoje somente um punhado dos Campeões originais permanecem ativos no mundo. Vou apresenta-los a essa fascinante história, cheia de traições e sangue.

### Sacha de Arala

Sacha de Arala era a Maldição dos Kobolds. Ele cumpriu sua missão durante as Guerras Purificadoras, eliminando todos os kobolds da paisagem athasiana. Sacha ficou com Rajaat quando Borys e os outros traíram o Arauto da Guerra. O campeão foi posteriormente decapitado, mas a cabeça de Sacha foi mantida viva, entretanto. Ele serve a Kalak atualmente.

### Kalak

Kalak, chamado de Perdição dos Ogros pelo Arauto da Guerra. Foi responsável por exterminar a raça que lhe tinha sido designada durante as Guerras Purificadoras com sucesso. Ele aderiu à rebelião de Borys contra Rajaat, tornando-se o rei-feiticeiro de Tyr desde então.

### Dregoth

Dregoth, o Destruidor dos Gigantes, falhou na missão que lhe foi dada por Rajaat. Então ele traiu o Arauto da Guerra e tomou seu lugar como rei-feiticeiro de Giustenal, mas seu reinado foi curto. Para impedir Dregoth de tornar-se um dragão completo, Abalach-Re e os outros reis-feiticeiros aliaram-se para matá-lo. A morte não foi o fim para Dregoth, entretanto, pois ele continua a existir como uma criatura morta-viva, buscando tornar-se o primeiro deus real de Athas.

### Myron

Myron, o Queimador dos Trolls, desagradou Rajaat. O Queimador dos Trolls

foi morto por Hamanu, que tomou seu lugar como Campeão de Rajaat.

### Hamanu

Hamanu não era um dos Campeões originais de Rajaat. Ao invés disso, ele foi escolhido para substituir Myron, devido a uma transgressão que o Campeão original cometeu contra Rajaat, tendo terminado a missão dos Trolls. Mais tarde, Hamanu ajudou a Rebelião de Borys e tornou-se o rei-feiticeiro de Urik. Ele ainda reina aquela cidade-estado.

### Abalach-Re

Originalmente Uyness de Waverly, Abalach-Re era a Peste dos Orcs. Ela terminou sua mortífera missão com sucesso, mas acabou por aliar-se à rebelião de Borys. É a rainha-feiticeira de Raam.

### Nibenay

Nibenay, que começou como Gallard, o Destruidor dos Gnomos. Depois de massacrar os Gnomos, ele adotou o nome de Nibenay após de unir à rebelião de Borys. Ele ainda reina na cidade que leva seu nome.

### Sielba

Sielba, a Destruidora dos Pterrans, depois de concluir sua missão, tornou-se a rainha-feiticeira de Yaramuke após ajudar Borys aprisionar Rajaat. Poucos séculos depois, ela tentou aumentar seu poder opondo-se a

Urik. Hamanu e seu exército destruíram Sielba e a cidade. Hoje são uma vaga memória.

### Andropinis

Antes conhecido como Albeorn, o Assassino dos Elfos, falhou em sua missão e se tornou Andropinis, tornando-se o rei-feiticeiro de Balic na esteira da traição a Rajaat. Durante o curto período que Rajaat saiu do Vazio (que causou a criação da Tempestade Cerúlea), o Primeiro Feiticeiro vingou-se do Rei de Balic. Andropinis foi aprisionado no Vazio por 1.000 anos.

### Tektuktitlay

Tektuktitlay, o Aniquilador dos Wemics. Cumpriu a tarefa que lhe foi dada por Rajaat com grande alegria, mas sua sede de poder tornou a oferta de Borys irrecusável. Tektuktitlay ajudou a derrotar Rajaat, tornando-se o rei-feiticeiro de Draj.

### Oronis

Oronis era conhecido como Keltis, o Executor dos Homens Lagartos, tarefa concluída com sucesso. Após juntar-se aos outros Campeões na traição de Rajaat, Oronis afastou-se das disputas de poder que marcaram a Era dos reis-feiticeiros. Até hoje, Oronis reina na cidade-estado isolada de Kurn.

### Lalali-Puy

Antes conhecida como o Flagelo dos Aarakocra, e tendo falhado na missão,

sobreviveu às tentativas de Rajaat para punir seus traidores no ano da Agitação do Amigo. Ela ainda reina na cidade-estado de Gulg e é vista como a deusa da floresta por seus súditos.

### Wyman

Wyman, a Praga das Fadas, cumpriu sua missão com maestria. Manteve-se leal a Rajaat mesmo após a traição dos outros Campeões. Por sua lealdade, Wyman foi decapitado. Sua cabeça inchada sobreviveu até recentemente, quando Sadira de Tyr cortou-a ao meio com a espada encantada o Flagelo de Rkard.

### Borys

Borys de Ebe era o Carniceiro dos Anões. Também foi mais um que falhou em sua missão, e é responsável por orquestrar a rebelião contra Rajaat, tornando-se líder dos Campeões. Borys convenceu seus seguidores a usar as Lentes Negras para transformá-lo no Dragão. Como Dragão, Borys vigia a prisão de Rajaat na cidade-estado de Ur Draxa.

### Daskinor

Daskinor foi nomeado a Morte Goblin. Ele não tinha sentimentos por seu mestre, e prontamente concordou em juntar-se à rebelião de Borys. Dali em diante, Daskinor virou o rei-feiticeiro de Eldaarich, uma cidade-estado a nordeste da Região de Tyr, às margens do Mar de Areia. Ele continua a reinar em Eldaarich, apesar de boa parte do contato com as cidades-estados tenham terminado séculos atrás.

## Kalid-Ma

Kalid-Ma, o Matador de Taris, também cumpriu sua missão dada por Rajaan. Tornou-se o rei-feiticeiro de Kalidnay após ajudar os outros Campeões derrubarem Rajaan. Sua cidade-estado estava entre as mais ricas da Região de Tyr. Um desastre desconhecido caiu sobre a cidade-estado uns séculos atrás e hoje Kalid-Ma é só uma memória e Kalidnay não passa de um amontoado de ruínas.

## Os templários

Os templários são clérigos devotados ao rei feiticeiro de sua cidade. Como outros sacerdotes, eles recebem feitiços em troca de sua adoração. Ao contrário dos verdadeiros sacerdotes, que extraem seu poder das forças elementais do mundo, os templários exploram as forças mágicas de seu rei-feiticeiro. Quando um templário implora a seu monarca por um feitiço, o rei-feiticeiro concede o pedido, empregando sua própria energia mística para alimentar a magia do templário. Os jovens templários não pedem – ou até pedem, mas não recebem – muitos feitiços. Como servos pessoais próximos do rei-feiticeiro, entretanto, os templários de alto escalão têm maior acesso à magia do que se poderia esperar.

Esses templários gananciosos dominam a burocracia do rei. Embora cada cidade organize suas agências de maneira diferente, cada burocracia está impregnada de antigas tradições destinadas a promover o bem-estar da organização e mantê-la intimamente ligada ao monarca. As agências templárias tendem a ser permeadas por traições internas e envolvidas



em intrigas políticas externas com outras agências da burocracia da cidade.

Como agentes da vontade de seu monarca, os templários são temidos e desprezados pelos moradores comuns da cidade e com bons motivos, se você me perguntar. Esses sacerdotes abusam de suas posições

constantemente, cumprindo os decretos do rei com uma indiferença rancorosa, aceitando, entretanto, subornos e distribuindo punições injustas a qualquer um que se oponha.

Geralmente, as reclamações sobre a corrupção da burocracia caem em ouvidos surdos, pois os templários são o melhor meio de qualquer rei-feiticeiro para manter o controle sobre a população.

Os templários são os guardiões da leitura e da escrita, porque conhecimento é poder, e a maneira mais eficiente de transmitir conhecimento é por meio da escrita. Ninguém além de templários e nobres tem permissão para ler e escrever. Um dos deveres mais sagrados da burocracia templária é impedir que o conhecimento dessa arte se espalhe além de suas próprias fileiras e da nobreza. A maioria dos reis os autorizou a executar no local qualquer pessoa que demonstrasse qualquer conhecimento dessas habilidades críticas.

Os templários são comumente recrutados na descendência de outros templários ou nas fileiras dos homens livres. Tecnicamente, um membro da nobreza também pode ingressar na burocracia do rei, mas a maioria dos aristocratas considera essas posições abaixo de sua honra.

### A nobreza

Os nobres controlam as fazendas e a água das cidades. Normalmente, cada família nobre escolhe um membro sênior para fazer parte de um conselho parlamentar. Em teoria, esses conselhos atuam como órgãos consultivos para os monarcas, mas na realidade eles são pouco mais do que órgãos administrativos por

meio dos quais o rei passa seus comandos para a aristocracia.

Não é raro, entretanto, que os interesses dos nobres se oponham aos dos templários e até mesmo dos reis. Nessas ocasiões, os conselhos consultivos às vezes encontram coragem para expressar sua oposição. Quando isso acontece, geralmente segue-se uma enxurrada de assassinatos políticos. A maioria das pessoas presume que esses assassinatos são executados pelos templários por iniciativa própria ou a pedido do rei.

Embora os nobres às vezes reúnam coragem para se opor aos templários, ou mesmo ao rei, não cometa o erro de acreditar que eles têm em mente os melhores interesses da população da cidade. Como classe, eles estão interessados apenas em preservar seus direitos hereditários à terra e formam o maior bloco de proprietários de escravos de qualquer cidade.

Não importa quão opostos os nobres possam ser às políticas do rei, sempre podemos contar com eles para proteger a cidade (já que a invasão os privaria de seus direitos à terra). Por esta razão, cada família pode manter um exército permanente de soldados escravos, com os rapazes da família servindo como oficiais. Em caso de emergência, o rei pode convocar livremente esses exércitos para complementar suas próprias tropas.

Como você pode esperar, os nobres às vezes voltam seus exércitos uns contra os outros ou contra os templários, mas nunca contra o rei-feiticeiro. A magia do rei é geralmente mais do que suficiente para lidar com o uso da força, e qualquer família tola o suficiente para desafiar-lo de uma maneira tão óbvia sofre terríveis consequências.

Como os templários, os nobres têm permissão para ler e escrever e geralmente são igualmente vigilantes quanto à proteção desse segredo crítico.

### Os homens livres

Simplificando, homens livres são cidadãos da cidade que não pertencem ao rei, aos templários ou à nobreza. Em virtude de sua condição de nascimento, eles têm o direito de residir dentro da proteção de suas paredes e, pelo menos teoricamente, de desfrutar dos benefícios de suas leis. Mas se um homem livre não pode pagar suas dívidas, exhibe conhecimento de leitura, escrita ou magia, ou pratica alguma outra atividade proibida, ele é considerado como violador dos decretos do rei. Os templários têm o direito de - e quase certamente irão - prendê-lo e vendê-lo como escravo. Essa prática é uma fonte de renda considerável para muitos templários.

A maior parte dos homens livres são construtores e artesãos que mantêm suas lojas dentro das muralhas da cidade. Pesadamente tributados pelo rei e assediados pelos templários corruptos, eles geralmente ficam insatisfeitos e desconfiados, mas são covardes e intimidados demais para resistir abertamente a seus algozes.

Menos comuns na classe de homens livres são os clérigos. Clérigos são sacerdotes que adoram os planos elementais e extraem deles suas energias mágicas. Se sua devoção permite que vivam em cidades, eles ganham uma vida agradável vendendo seus serviços como curandeiros ou operários de pequenos milagres. Os templários tendem a considerar

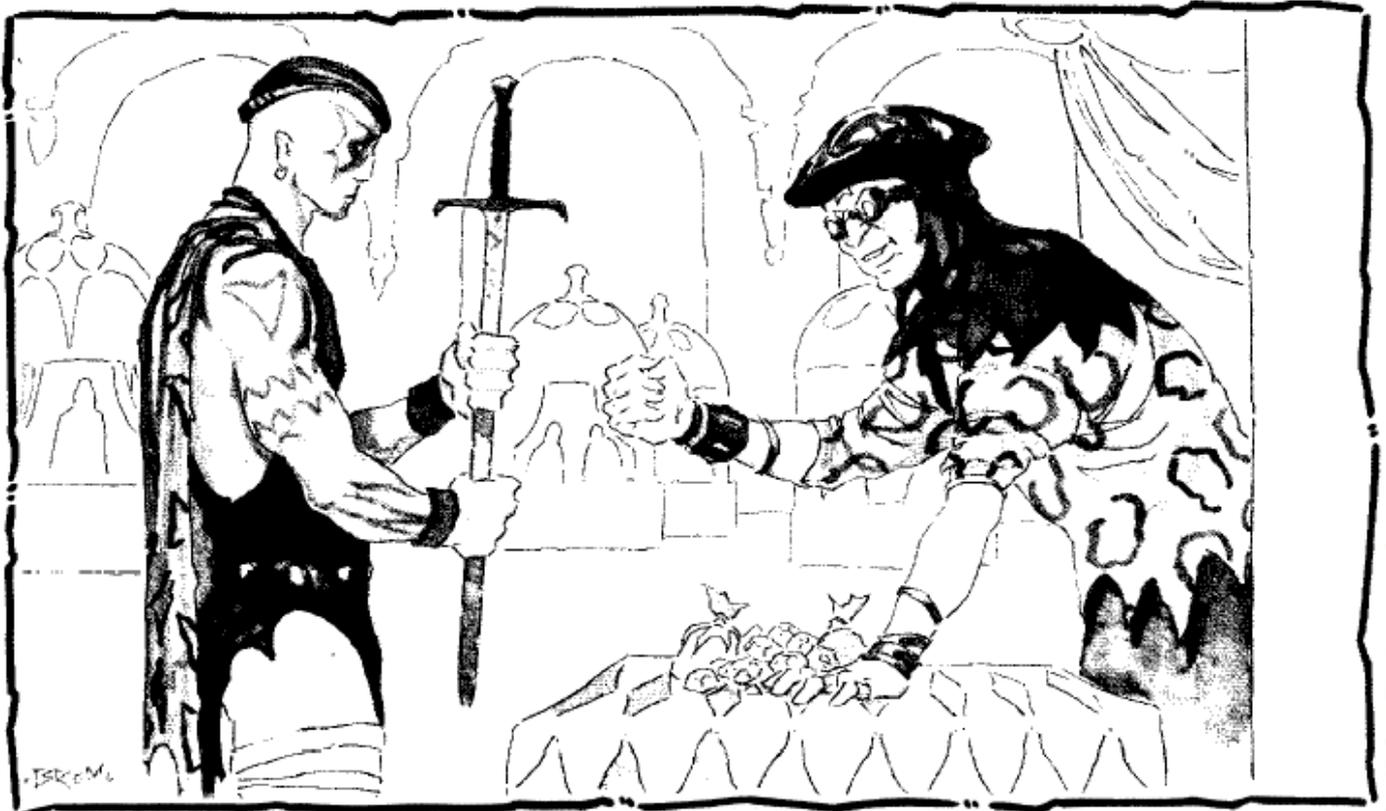
esses verdadeiros sacerdotes com suspeita e animosidade, embora a maioria tenha aprendido que é mais sábio não molestar um clérigo.

### Comerciantes

Cada cidade serve de quartel-general para pelo menos meia dúzia de casas mercantis, e várias vezes esse número mantém empórios comerciais dentro das muralhas da cidade. Normalmente, esses empórios comerciais estão localizados em um determinado bairro da cidade, onde um comprador pode comprar quase tudo que Athas tem a oferecer se souber onde procurar.

Os mercadores não são cidadãos, pois a natureza de seu trabalho exige que mantenham contato com uma ampla variedade de sociedades, o que costuma deixar os reis-feiticeiros desconfiados de suas atividades. Em vez disso, os comerciantes recebem licenças de longo prazo para residir em uma cidade e, em troca, doam grandes somas de dinheiro para obras públicas - ou seja, para o rei-feiticeiro. Os comerciantes são uma das poucas classes que a burocracia tem o cuidado de não molestar. Os templários aprenderam que, se tentarem intimidar ou chantagear um comerciante, descobrirão que tudo o que desejam comprar de outros comerciantes inexplicavelmente dobrou de preço ou desapareceu do mercado.

Tecnicamente, os comerciantes não têm permissão para ler ou escrever, mas podem manter contas. Devo observar que a maioria das casas possui métodos altamente desenvolvidos de "manutenção de contas". Para



todos os efeitos práticos, a maioria dos comerciantes pode ler e escrever na linguagem secreta de suas casas. Não é de surpreender que templários invejosos gastem uma quantidade considerável de energia tentando provar ao rei que a contabilidade é, na verdade, uma forma de ler e escrever.

### Comerciantes Élficos

Algumas tribos élficas ganham seu sustento como comerciantes. Normalmente, eles são menos estabelecidos do que as casas de mercadores, então eles vendem seus produtos em bazares lotados localizados nas margens do verdadeiro bairro dos mercadores, funcionando como um mercado marginal. Os elfos têm a reputação de contrabandear e vender mercadorias proibidas, como componentes de feitiços. A propósito, se você

espera que um comerciante garanta seu produto, é melhor não comprar de um elfo.

### Escravos

Uma pessoa pode se tornar escrava de uma das três maneiras: nascendo escrava, sendo capturada durante uma guerra ou outro conflito armado, ou vendida como escrava por cometer algum crime ou não pagar suas dívidas.

Um membro de qualquer raça ou classe social pode se tornar um escravo, embora nobres e mercadores geralmente tenham amigos ou familiares que comprarão sua liberdade para eles. Também é raro que clérigos elementais ou magos se tornem escravos, pois geralmente podem escapar facilmente. Em vez de vender tais indivíduos como escravos, os templários prudentes simplesmente os executam quando os capturam.

Podemos nos consolar um pouco com a instituição da escravidão, entretanto: há um número surpreendente de ex-templários em suas fileiras. Os perdedores das lutas políticas internas na burocracia do rei são frequentemente vendidos como escravos. Os escravos templários são geralmente objeto de abuso e ridículo por seus pares recém-estabelecidos e geralmente morrem rapidamente como resultado de algum “acidente trágico”.

Existem várias classes de escravos: gladiadores, artistas, soldados, trabalhadores e fazendeiros.

### Gladiadores

Os templários mais ricos e as famílias mais nobres mantêm estábulos de homens e mulheres escolhidos e treinados para suas proezas de luta. Esses escravos são enviados para lutar nos estádios de gladiadores para entretenimento público. Seus proprietários, sentados em camarotes particulares no alto das arenas, costumam apostar somas consideráveis no resultado dessas batalhas. Mais de um nobre foi vendido como escravo por não poder pagar as dívidas contraídas quando um gladiador favorito caiu.

Os melhores desses gladiadores são os muls, um cruzamento difícil de humano e anão. Eles mantêm a altura, destreza e inteligência astuta de seu lado humano, mas também são dotados da durabilidade e força de seu lado anão. De sua linhagem de anões, eles também herdaram uma certa obstinação que os torna lutadores ferozes.



Com mais de um metro e oitenta de altura, os muls pesam de duzentos a trezentos quilos, têm uma pele acobreada sem pelos, tão dura quanto a pele de um gith, e tendem para uma disposição introspectiva e rude. Eles nascem estéreis e não podem reproduzir sua própria espécie.

Apesar de suas habilidades de combate, os muls não são bons soldados. Além de serem muito caros para comprar ou criar, os muls são inteligentes o suficiente para reconhecer quando seus oficiais estão cometendo um erro e teimosos o suficiente para recusar ordens tolas.

### Artistas

Na maioria das cidades athasianas, as artes são apreciadas, mas não são tão conceituadas como muitos acham que deveriam ser. Embora tanto templários quanto nobres gostem de estar cercados por criações artísticas, nenhum deles jamais se daria ao trabalho de criar tal coisa por conta própria. Portanto, todas as artes são confiadas aos escravos.

Uma das melhores maneiras de um escravo elevar sua posição é desenvolver e demonstrar algum tipo de habilidade artística, como cantar, recitar poesia, pintar, esculpir e assim por diante. Se ele ou ela tiver talento suficiente, um nobre ou templário comprará o escravo e o tratará com uma vida de luxo e mimo. Em troca, o dono espera que o escravo produza belas obras que vão impressionar seus amigos. Devo observar que, devido aos gostos duvidosos dos nobres e templários, muitos artistas devem comprometer sua visão artística para permanecerem vivos.

Na maioria das cidades, é prática comum ensinar secretamente a escravos valiosos a arte de ler e escrever, para que eles possam ler as palavras dos senhores e registrar suas próprias observações para os parentes do proprietário - foi assim que eu vim pela arte

sozinho. Para os artistas, há apenas uma desvantagem desse privilégio: a popularidade é uma coisa inconstante, e a maioria dos artistas perde a popularidade poucos anos após seu sucesso.

Quando isso acontece, aqueles que foram ensinados a ler e escrever sofrem um de dois destinos: seus donos os mandam executar por saber ler e escrever, ou são mandados para as fossas dos gladiadores como se não servissem para mais nada. Não é de se admirar que muitos artistas, ao perceber que sua popularidade estava começando a diminuir, planejem fugas elaboradas e fujam para o deserto como eu.

### Soldados

Tanto os reis-feiticeiros quanto as casas nobres mantêm exércitos permanentes de soldados escravos. A qualidade desses soldados varia muito. Na maioria dos casos, eles são simplesmente escravos corpulentos que foram tirados dos campos, equipados com algum tipo de armamento e depois ensinados a lutar como uma unidade. Para manter esses soldados na linha, os oficiais contam com uma combinação de tratamento privilegiado e punições severas.

Os melhores exércitos das casas nobres são selecionados quando crianças, removidos de seus pais e criados por oficiais. Durante suas infâncias difíceis, essas crianças aprendem duas coisas: a serem leais à família e a lutar sem se importar com elas mesmas.

Para garantir que os exércitos de sua nobreza não sejam uma ameaça ao seu próprio poder, muitos reis-feiticeiros levantam exércitos de meio-gigantes. Esta raça poderosa foi criada

pelo cruzamento mágico de humanos e gigantes e sua força pode envergonhar até mesmo um mul poderoso.

Para supervisionar essas tropas meio-gigantes, os monarcas contam com oficiais templários escolhidos a dedo que usam suas habilidades mágicas para manter os brutos na linha. Casas nobres nunca usam soldados meio-gigantes, pois carecem da magia necessária para manter essas tropas sob controle.

### Trabalhadores

Cada cidade tem uma grande força de escravos trabalhadores. Cerca de metade é propriedade de homens livres empreendedores que ganham a vida construindo casas, lojas, empórios mercantis e outras estruturas privadas. A outra metade geralmente pertence ao monarca, supervisionada pelos templários, e passa seu tempo construindo e mantendo várias estruturas públicas, como pontes, templos e muralhas.

De um modo geral, os escravos dos homens livres são bem alimentados e bem cuidados, pois são um investimento que o proprietário não se preocupa em esbanjar. Os trabalhadores pertencentes ao rei, no entanto, mal se alimentam o suficiente para mantê-los vivos e, quando se mostram fracos demais para trabalhar, são executados. Como agentes do monarca, os templários sempre podem obter mais escravos prendendo infratores menores ou vagabundos.

As fileiras de trabalhadores são dominadas por raças fortes, como anões, meio-

gigantes, baazrags e muls mutilados ou velhos demais para lutar nas arenas de gladiadores.

### Agricultores

Pelo menos metade da população escrava de qualquer cidade são fazendeiros pertencentes aos nobres. Essas escórias famintas trabalham nos campos ao redor da cidade, trabalhando o solo, carregando água, desenterrando vinhas que sufocam o homem e colhendo insetos venenosos das folhas das colheitas.

Se um supervisor vê um escravo tocar sua boca sem permissão, ele chicoteia o homem sem piedade. Se ele pega um escravo roubando comida ou água, ele corta a mão do ladrão. Quando um escravo perde as duas mãos, ele não pode mais trabalhar e é condenado à morte.

O único consolo na vida do fazendeiro é que, quando uma tribo de invasores ataca, ou quando um bando de erdlus selvagens corre por um campo, ele às vezes consegue escapar para o deserto. Se isso é uma melhoria ou não, é difícil dizer, mas o desejo de liberdade muitas vezes supera o desejo de viver.

### Feiticeiros

Apesar das perseguições dos templários e dos reis-feiticeiros, cada cidade tem sua cota de magos. Claro, você nunca vai encontrar alguém que admita abertamente sua arte, mas mesmo assim há magos em cada cidade.

### Profanadores

As cidades são os lugares mais difíceis para os Profanadores inexperientes sobreviverem. Eles não são apenas caçados pelos agentes do monarca, mas poucos cidadãos irão fornecer-lhes refúgio ou assistência – além de temer a ira do rei, a maioria das pessoas se ressentem com o que a magia do Profanador faz à terra – e podem ter em seu encalço a Aliança Velada, que não medirá esforços em se livrar deles. Por esta razão, a maioria dos Profanadores leva uma vida solitária de constante apreensão, associando-se apenas aos elfos sombrios que vendem componentes de magia para eles.

### A Aliança Velada

Os magos preservadores têm uma vida um pouco mais fácil. Como membros da Aliança Velada, eles têm uma rede de amigos e aliados a quem podem recorrer quando precisam de apoio. A aliança os ajuda a obter componentes de magia sem expor suas identidades a elfos não confiáveis, os avisa sobre agentes templários intrometidos, os protege de sondas psiônicas e mágicas e os ajuda a escapar da cidade se forem descobertos.

No entanto, ingressar em uma Aliança Velada não é uma tarefa fácil. Pelo que entendi da organização em Tyr, por exemplo, antes que um Preservador seja convidado a ingressar, um membro atual deve propor a toda a organização que estenda um convite ao associado em potencial. Se algum dos atuais membros declarar um motivo para a exclusão

do candidato, ele não é convidado a aderir. Somente depois que todos os membros tiverem votado e ninguém se opõe, o membro proponente estende um convite ao candidato. Esses convites raramente são recusados, pois no momento em que um Preservador é oferecido como membro da aliança velada, ele está bem ciente dos benefícios que ela pode oferecer.

Como cortesia, a maioria das Alianças Veladas estendem sua proteção aos membros da Aliança de outras cidades. Certa vez, eu estava na companhia de um membro da Aliança quando ele solicitou essa cortesia. Primeiro, procuramos uma taverna que tínhamos ouvido dizer que os membros da Aliança frequentavam. Quando entramos, o Preservador cobriu a parte inferior do rosto com a mão. Esta não parecia ser tanto uma senha secreta, mas uma indicação de que estávamos procurando por um membro da Aliança Velada da cidade.

Depois que nos sentamos, um psionicista nos abordou. Essa mulher nos fez várias perguntas, e o tempo todo eu podia senti-la sondando nossa mente em busca de mentiras. A princípio, achei que ela considerou nossas respostas insatisfatórias, pois simplesmente se levantou e saiu sem dizer uma palavra. Pouco tempo depois, porém, uma criança abandonada veio à nossa mesa e nos informou que um guia estava à nossa espera. Este guia nos levou à casa de um membro de alto escalão da Aliança, que atuou como nosso anfitrião e protetor enquanto estávamos na cidade. Ele não nos apresentou a nenhum outro membro da Aliança e, embora nos tratasse com bastante cortesia, eu estava ciente de que, se tivéssemos agido de uma maneira

que pudesse ser considerada até mesmo ligeiramente suspeita, teríamos sido mortos durante o sono.

### Sexos nas cidades

Na maioria das cidades-estados, não há distinção entre as posições que homens e mulheres podem ocupar, pois ambos os sexos parecem igualmente capazes da traição necessária para atingir e manter o poder. Pelo menos dois reis-feiticeiros são de fato rainhas-feiticeiras, e as mulheres sobem ou caem tão rápido quanto os homens nas fileiras dos templários. Muitas casas nobres são representadas no conselho consultivo do monarca por matriarcas, e o controle da maioria das casas mercantes passa para o filho mais velho competente, seja filho ou filha.

Mesmo nas fileiras de escravos, o sexo faz pouca diferença. As mulheres lutam como gladiadores e soldados ao lado de seus colegas homens, e os artistas são tratados da mesma forma, não importa o sexo que sejam. Praticamente o único lugar onde o gênero faz alguma diferença é na categoria mais baixa da escravidão, onde há uma ligeira preferência por tornar os homens trabalhadores devido à sua ligeira vantagem em força. Nesse caso, as mulheres, principalmente humanas, são preferidas para se tornarem mães de muls, sendo retiradas das fileiras de trabalhadores braçais para se dedicarem a trazer ao mundo essa raça derivada da mistura entre humanos e anões. Não é raro isso acontecer muitas vezes contra suas vontades. Entretanto, normalmente elas gozam de alguns benefícios não estendidos aos demais escravos, como acomodações mais

confortáveis e disponibilidade de curandeiros para cuidarem de sua saúde – além de suas vidas serem mais longas que a dos demais escravos.

Independente disso, qualquer sexo é apto a se tornar escravo e sofrer um destino ruim da mesma maneira.

### Raça nas cidades

Embora as disposições raciais tendam a agrupar os humanos e os semi-humanos ao longo de linhas de classe, isso não se deve a nenhum tipo de intolerância. Em nenhuma cidade onde estive existe uma política, oficial ou não, que exclua qualquer raça de associação a qualquer organização ou grupo. Existem templários anões, nobres élficos, gladiadores humanos e artesãos pequeninos. Em suma, um membro de qualquer raça pode ocupar qualquer cargo, desde que tenha os talentos e as habilidades necessárias.

Isso certamente não se deve a qualquer benevolência ou senso de justiça por parte dos reis-feiticeiros. Suspeito que tenha mais a ver com o fato de que tais preconceitos são um desperdício tolo de recursos valiosos.

No entanto, isso não quer dizer que todas as raças são igualmente representadas em todas as classes da sociedade. Cada raça tem certas disposições que se adaptam a certas posições na sociedade. Nos parágrafos a seguir procuro listar de acordo com minhas observações as ocupações que cada raça normalmente exerce em uma cidade.

### Anões

Devido à sua força, os anões são bons trabalhadores, soldados e artesãos, então tendem a haver grandes concentrações deles nessas classes. no entanto, se um anão decidir alcançar uma determinada posição, ele pode superar quase qualquer barreira para seu sucesso por meio de pura determinação. Eu conheci anões trabalhadores nas fileiras dos templários, nobres, artistas e gladiadores.

### Elfos

A maioria dos elfos encontrados nas cidades representam suas tribos nos bazares comerciais. Eles são negociadores experientes, mas também são totalmente não confiáveis, exceto para membros de suas próprias tribos. Elfos geralmente evitam a escravidão fugindo ao primeiro sinal de problema, mas quando forçados à escravidão, eles são excelentes fazendeiros – desde que seus donos possam impedi-los de fugir, e muitas vezes são selecionados como artistas devido à sua capacidade de lisonjear clientes potenciais. Embora eu nunca tenha frequentado os Jogos, entendo que os elfos também são gladiadores interessantes, conquistando suas vitórias com velocidade e furtividade, onde seus oponentes contam com força e resistência.

### Humanos

Os humanos são os mais comuns e versáteis de todas as raças. Eles são normalmente encontrados em qualquer posição, do rei-feiticeiro ao fazendeiro.

Comparados com anões, muls e meio-gigantes, eles não são muito fortes, então há menos deles nas fileiras de soldados-escravos e trabalhadores do que sua proporção em relação à população total pode indicar. Os humanos têm talento para traição e intriga política, então eles formam uma grande maioria nas fileiras de templários e nobres.

### Pequeninos

Pequeninos são raros nas cidades, pois possuem uma personalidade mais selvagem do que a dos thri-kreen. Quando tomados como escravos, eles geralmente são treinados para a arena de gladiadores como uma curiosidade, pois é bem sabido que eles morrem rapidamente na escravidão. Pequeninos que foram expulsos de suas próprias tribos servirão nobres como guias de caça ou a artesãos como carregadores de pedras, mas somente se sua liberdade não for prejudicada e em troca de hospedagem e alimentação apenas – curiosamente eles veem os salários como uma forma de escravidão.

### Meio-elfos

Meio-elfos nascidos na cidade raramente são aceitos como membros da tribo de seus pais élficos, pois sua metade humana os torna suspeitos para as mentes dos clãs das tribos élficas. Ao mesmo tempo, eles sofrem com a reputação de enganadores e de não confiáveis que contamina os mercadores élficos. Portanto, muitos meio-elfos crescem solitários, aprendendo rapidamente a confiar apenas em si mesmos e a tirar vantagem dos outros para

conseguir o que desejam. Essas características são úteis para eles nas fileiras dos templários. Quando vendidos como escravos, eles convencem seus proprietários de que têm um potencial artístico oculto ou acabam trabalhando no campo como agricultores.

### Meio-gigantes

Por causa de sua capacidade intelectual limitada, meio-gigantes se saem mal em posições de poder. Eles são templários e aristocratas de vida curta, e a maioria das pessoas é cautelosa demais com sua riqueza para comprar qualquer coisa que um artesão meio-gigante faça. Portanto, mesmo que tenham nascido em liberdade, os infelizes membros dessa raça têm dificuldade de ganhar a vida como um homem livre e honesto e geralmente se veem presos à escravidão. Eles geralmente são comprados por artesãos que precisam de trabalhadores fortes ou por templários preenchendo um regimento meio-gigante para o rei. Ocasionalmente, meio-gigantes conseguem manter sua liberdade por alguns anos, vendendo seus serviços como mercenários.

### Muls

Por sua própria natureza, todos os muls nascem na escravidão com o propósito de treinamento de gladiadores. Se eles se mostrarem inadequados para esse propósito, geralmente cobra-se um bom preço por sua força como trabalhador. Ocasionalmente, os muls ganham ou compram sua própria liberdade. Quando isso acontece, eles são

excelentes templários. Da mesma forma, eles sempre podem encontrar emprego imediato como mercenário de elite, na guarda permanente de uma família nobre ou em um quadro de sentinela de uma casa mercante.

### Thri-kreen

Esses insetos gigantes e inteligentes não são comuns nas cidades, pois suas vidas são dedicadas à caça e eles possuem apenas uma vaga compreensão da sociedade humana. No entanto, às vezes são tomados como escravos. Nesse caso, eles servem como operários ou fazendeiros, mas nunca como soldados, pois são conhecidos por se voltarem contra seus senhores, e consideram que qualquer homem que confiar em alguém com uma arma é um tolo. Ocasionalmente, quando seu grupo é destruído, um thri-kreen entra em uma cidade por sua própria vontade. Nesses casos, ele busca uma posição como assassino templário ou oferece seus serviços como gladiador em nome de algum nobre sortudo.

### Aldeias

Em suas viagens, você encontrará vilarejos espalhados por toda Athas, desde ilhas no Mar de Silte até picos altos nas Montanhas Ressonantes. Normalmente, eles ficam em algum local de importância moderada, como um oásis menor, o cruzamento de duas rotas comerciais ou perto de uma pedreira de sílex ou obsidiana. Eles consistem em poucas estruturas toscamente construídas erguidas dentro de uma pequena área.

Algumas aldeias são cercadas por um muro de pedra ou uma paliçada de sebes de espinhos, mas todas estão localizadas na posição mais defensável possível. Várias vezes ao ano, os aldeões serão chamados para defender suas casas de feras, invasores ou monstros, e eles percebem a vantagem que o terreno pode oferecer. Não importa o quão cuidadosamente defendida uma aldeia seja, no entanto, não conte com a sua existência por muito tempo. Mais cedo ou mais tarde, suas defesas cairão e os habitantes terão que fugir ou morrer, abandonando suas casas miseráveis no deserto.

### Aldeias Patrocinadas

As maiores e mais bem equipadas vilas são patrocinadas pelas cidades-estados, geralmente porque há algo na área local que é importante para a cidade. Tyr, por exemplo, patrocina uma vila no local de sua mina de ferro, e Urik mantém uma cidade considerável perto das pedreiras de obsidiana da Coroa Fumegante.

Ocasionalmente, algum interesse que não seja uma cidade-estado também patrocina uma aldeia. Por exemplo, as casas mercantes de Wavir, Rees e Tomblador na cidade de Balic protegem uma junção crítica ao longo de suas rotas comerciais patrocinando a vila-fortaleza de Altaruk.

O líder da maioria das aldeias patrocinadas é um governador militar designado pela agência patrocinadora. No caso das aldeias administradas pela cidade, esse líder geralmente é um templário moderadamente poderoso de lealdade

comprovada ao rei-feiticeiro. Outros patrocinadores geralmente contam com um preservador ou profanador como comandante. O governador é auxiliado em seus deveres por oficiais templários subordinados se uma cidade está patrocinando a aldeia ou por guerreiros mercenários se outra pessoa está patrocinando.

Em comparação com as cidades, essas aldeias são culturalmente atrasadas. Ao visitá-las, você encontrará apenas as necessidades básicas e nenhuma comodidade. A Aliança Velada é rara em vilas clientes, pois a maioria das vilas são tão pequenas que é impossível para um mago esconder sua presença por muito tempo. Onde a Aliança existe, é apenas porque os membros são poderosos o suficiente para que as autoridades considerem que seria mais problemático esmagá-los do que o benefício conseguido. As outras formigas que habitam vilas são, em sua maioria, indivíduos desesperados e rudes, cujos passatempos favoritos estão longe de levar à paz pública. A autoridade do governador sobre os habitantes é reforçada em virtude da guarnição que ele comanda.

As vilas patrocinadas raramente são autossustentáveis. Eles geralmente tiram água de um poço ou nascente local, mas precisam contar com os carregamentos de seus patrocinadores para alimentos e outros suprimentos. Frequentemente, os inimigos acham mais fácil destruir a aldeia cortando essas linhas de abastecimento do que atacando a própria aldeia.

Ao contrário da maioria das outras aldeias, quando uma aldeia patrocinada é destruída, o patrocinador geralmente a reconstrói o mais rápido possível.

Frequentemente, para evitar que tal propriedade seja saqueada repetidamente, o patrocinador também faz um esforço considerável para rastrear e eliminar a força que arruinou a aldeia em primeiro lugar.

### Aldeias de Escravos

Como todos sabemos, fugas de escravos estão longe de ser raras em Athas. Aqueles que sobrevivem inevitavelmente encontram seu caminho para uma das centenas de grupos de escravos escondidos nas partes mais abandonadas do deserto.

Como os escravos não estão bem equipados para sobreviver aos rigores do deserto, a maioria dos bandos forma tribos invasoras. Essas tribos estabelecem suas bases em aldeias localizadas nas partes mais miseráveis e de difícil acesso do deserto. Se acontecer de você tropeçar em uma vila de escravos, você não terá permissão para sair sem primeiro se tornar um membro da tribo, mas você não será convidado a se tornar um membro da tribo, a menos que possa provar que é um escravo fugitivo ou se realizar algum grande serviço para a tribo. A única alternativa à adesão, no entanto, é uma morte lenta e prolongada no deserto.

Os líderes das aldeias de escravos são geralmente os melhores pensadores militares, o que significa que essas aldeias são dominadas por soldados ou gladiadores. Feiticeiros ou ex-templários transformados em escravos nunca servem como líderes, pois os escravos são muito cautelosos com o poder mágico para confiar em tais homens em posições de liderança. Não importa quem lidera a comunidade, no

entanto, ele deve ter cuidado para não ser visto como um ditador. Os escravos são rápidos em derrubar qualquer um que limite sua liberdade.

Apesar das associações desagradáveis com os reis feiticeiros, os escravos sabem o que os feiticeiros podem fazer para protegê-los. Portanto, bruxos e feiticeiros são mais tolerados em vilas de escravos do que em qualquer outro lugar. Normalmente, porém, uma aldeia tem apenas um tipo de mago: preservadores ou profanadores. O atrito causado pelas duas abordagens diferentes da magia é destrutivo para a harmonia da aldeia.

Muitos escravos fugitivos já foram artistas, então a maioria das aldeias de escravos tem uma rica vida cultural. Se você visitar uma vila de escravos, sem dúvida encontrará brilhantes obras-primas de escultura e pintura em cabanas caindo aos pedaços e se divertirá à noite com recitações de poesia, concertos e peças de teatro.

A maioria dos aldeões escravos é realmente grato por sua liberdade recém-descoberta, então você notará uma certa atmosfera de felicidade na comunidade. Ao mesmo tempo, é melhor você estar ciente de que também existe uma correnteza de barbárie que pode explodir em violência a qualquer momento. Muitos ex-escravos são gladiadores, soldados e outros tipos rudes que acreditam que a melhor maneira de resolver as diferenças é com a ponta afiada de uma adaga.

Artista ou gladiador, todos os habitantes estão dolorosamente cientes de que os escravos de uma cidade próxima podem aparecer a qualquer momento, por isso vivem

com um único objetivo: aproveitar ao máximo o tempo de que dispõem.

### Aldeias Anãs

Você encontrará vilas anãs em qualquer lugar onde os anões tenham um motivo para se reunir para um propósito comum. Anões que desejam construir uma ponte com pedágio estabeleceram vilas em margens isoladas de fiordes de poeira. Outros, convencidos de que há mares ocultos sob a Grande Planície de Marfim, fundaram um vilarejo no centro da vasta planície de sal para perfurar em busca de água. Ainda outros, determinados a restaurar a cidade perdida dos Reis Anões à sua antiga glória, construíram sua vila no meio da vasta extensão de areia que há muito tempo enterrou a antiga metrópole.

O líder da maioria das aldeias anãs é a pessoa que primeiro se dedicou à ideia que é o foco da existência da cidade. Todos os outros anões olham para ele em busca de orientação e planejamento, executando suas sugestões mais provisórias como se fossem comandos. Se o líder da aldeia morre, a liderança é passada adiante em ordem decrescente de chegada. O anão que se juntou ao projeto em segundo lugar se torna o novo líder, depois aquele que se juntou ao terceiro, quarto e assim por diante.

Nessas aldeias, a cultura anã, ou o que existe dela, centra-se na família. Quando os anões não estão trabalhando para alcançar o foco da comunidade, eles estão cuidando de suas famílias. As relações entre as famílias são geralmente próximas e amigáveis, seus laços

estritamente regulados por um código de honra. Embora seja extremamente raro para um anão quebrar esse código, aqueles que o fazem são banidos da vila. Se você alguma vez visitar uma aldeia anã, certifique-se de pedir uma recitação de seu código de honra assim que chegar aos arredores, ou você pode se ver envolvido em uma rixa de sangue com uma comunidade inteira de anões teimosos.

Não há Aliança Velada em nenhuma comunidade anã, e bruxos não são tolerados dentro de seus limites, a menos que alguém em quem os anões confiem ateste que o mago é amigo da raça anã.

### Aldeias Pequenino

A maioria dos pequeninos vagueiam pelas cordilheiras da floresta ao longo da crista das Montanhas Ressonantes, sustentando-se através da caça e coleta. Geralmente, eles vivem em pequenos clãs isolados que perambulam por um território bem definido.

A cada 100 dias, no entanto, esses clãs vão para uma pequena aldeia confinada em seu território. A aldeia é pouco mais do que uma pirâmide de pedra erguendo-se acima do dossel da floresta, cercada por dez a doze casas de pedra onde vivem o chefe tribal, suas esposas e sumos sacerdotes.

O chefe se assemelha ao rei-feiticeiro das cidades por ser o governante absoluto de seu território - geralmente toda a floresta em um raio de oitenta quilômetros a partir de sua aldeia - e por ser um mago poderoso. No entanto, todos os chefes pequenino são preservadores, não profanadores, e têm muito cuidado para não destruir a floresta quando

usam sua magia. Por esta razão, sua magia tende a ser muito menos poderosa do que a dos reis-feiticeiros, e suas vidas são limitadas a um período normal. A maioria de seus poderes vem de suas habilidades psiônicas.

As aldeias Pequenino têm duas funções importantes. Primeiro, elas são uma área neutra onde diferentes clãs podem se encontrar sem infringir o território um do outro. Portanto, é aqui que os casamentos são arranjados, os bens são negociados e as informações são passadas entre os clãs.

Em segundo lugar, uma aldeia é a casa do chefe e o centro do governo. Quando os clãs pequenino vão para uma aldeia, eles levam comida e outros itens para sustentar o chefe, sua família e os conselheiros. Presumindo que o chefe considere a oferta adequada, ele os recompensa concedendo a eles as habilidades como as de rastreadores, que fazem os pequeninos serem caçadores e espreitadores tão capazes.

Além de usar seus poderes para ajudar seus seguidores a serem bons caçadores, o chefe também tem o dever de defender os territórios de seus clãs de invasões externas. Portanto, ele pode recrutar súditos como guerreiros ou construir estruturas comunitárias que sirvam ao bem-estar geral de toda a tribo.

Essa autoridade nunca é invocada com o propósito de lutar ou construir defesas contra outros pequeninos. Entre todos os pequeninos, existe tal harmonia racial que eles nunca lutam entre si. Quando confrontados com interesses conflitantes, até mesmo dois chefes trabalharão juntos para encontrar algum acordo que sirva a ambos.

Antes de prosseguir em minha narrativa, devo reservar um momento para advertir qualquer leitor que esteja pensando em visitar uma aldeia pequenino: o maior presente que um clã pode oferecer a seu chefe é um banquete. E o melhor banquete que um pequenino pode imaginar é um delicioso humano ou semi-humano que vagou por seu território e foi caçado.

## Casas Mercadoras Dinásticas

Os comerciantes são os mestres do comércio. De uma forma ou de outra, tudo o que uma cidade-estado precisa e não pode produzir deve passar por suas mãos. Para Tyr trocar seu precioso ferro por potes de cerâmica de Balic, um comerciante deve comprar o ferro em Tyr, carregá-lo para Balic, providenciar uma troca, levar os potes de volta para Tyr e vendê-los. O comerciante tem um lucro considerável nas duas pontas de sua jornada, o que é justo, se você considerar os riscos envolvidos no transporte de tais mercadorias.

Os comerciantes são indispensáveis em todas as cidades, mas isso não os torna populares. Comerciantes bem-sucedidos tornam-se incrivelmente ricos, um fato que tanto templários quanto nobres invejam. O negócio de um comerciante determina que ele ignore as fronteiras governamentais e evite lealdades políticas, o que o torna suspeito aos olhos dos reis-feiticeiros.

Os comerciantes são zelosamente tolerados, mas nunca realmente bem-vindos pelas classes superiores. Os templários concedem a eles licenças de longo prazo para residir e fazer negócios dentro das muralhas da

cidade, mas os comerciantes nunca são considerados cidadãos e não recebem a proteção das leis da cidade.

Como consequência de seu status de não cidadão e das exigências de sua profissão, os comerciantes desenvolveram sua própria subsociedade especializada. Eles se organizam em empresas chamadas casas mercantes. Essas casas consistem em várias filiais diferentes, cada uma projetada para atender a um aspecto das necessidades da empresa. A maioria dos comerciantes não vê valor comercial em manter em segredo a estrutura básica de suas organizações, portanto é possível fornecer um esboço da maneira como a maioria das casas opera.

### Quartel General

A maioria das casas comerciais pertence a uma única família, que mantém uma sede em sua cidade favorita. Normalmente, é um complexo grande e bem protegido situado em uma área segura o mais longe possível de mansões nobres e complexos templários. Embora eles não discutam o assunto, podemos presumir que grande parte da riqueza da família está armazenada em cofres secretos dentro desses complexos. Desnecessário dizer que os quartéis-generais dos mercadores são fortemente protegidos contra assassinos e ladrões, e todos eles estabeleceram rotas de fuga sofisticadas, caso haja necessidade de uma partida repentina.

O patriarca da família (ou matriarca) dirige as operações de toda a casa mercantil a partir da sede. Agentes dos postos mais distantes da casa estão constantemente

entrando e saindo do complexo, entregando lucros, coletando bônus, fazendo relatórios, recebendo instruções e cuidando de cada detalhe do negócio. Apesar do zumbido constante, no entanto, os guardas no portão permitirão que apenas agentes da casa entrem no complexo. No caso de casas maiores, o reconhecimento geralmente é obtido por meio de sinais ou senhas secretas.

As casas mercantes são de propriedade comum de todos os descendentes diretos do fundador, mas o controle é passado do patriarca ou da matriarca para qualquer membro da família de sua escolha. Nas casas mercantes mais bem-sucedidas, os patriarcas têm o cuidado de escolher seus sucessores com base na habilidade e integridade. Quando este não é o caso, entretanto, o resto da família proprietária às vezes recebe seu apoio do patriarca e escolhe um novo patriarca – ou ele até mesmo permite que a casa colapse.

### Empório

Além de sua sede, a maioria das casas comerciais mantém grandes empórios comerciais em cinco a dez cidades diferentes. Essas instalações consistem em grandes edifícios. Neles, todas as mercadorias são armazenadas em caixas organizadas. Quando um morador entra em um desses empórios, um agente da casa é designado para acompanhá-lo e cuidar de suas necessidades.

Se o cliente vier vender, descobrirá que o corretor está interessado em comprar quase tudo. Claro, algumas restrições se aplicam. Primeiro, não pode ser contra as leis da cidade possuir ou, de outra forma, manusear o item

oferecido. Em segundo lugar, o item deve ser de valor para alguém em algum lugar. Finalmente, o residente deve estar disposto a se desfazer do item por cerca da metade de seu valor real ou um quarto se ele precisar ser transportado para outra cidade antes de ser revendido. Se um negócio for fechado, o cliente será pago em moeda forte ou mercadorias, como preferir.

Se o cliente vier comprar, um agente o conduzirá pelo empório e oferecerá a venda de qualquer coisa em que ele expresse interesse. Geralmente, a maioria dos empórios tem um amplo suprimento de itens comuns, como ferramentas, materiais de construção, roupas, etc., e também fornecem um ou dois tipos de itens raros, como joias, pedras preciosas, alimentos, armas, etc. Embora seja possível para um cliente barganhar por um preço mais baixo, a maioria dos agentes não aceitará menos do que o valor real de um item - e obviamente tentará um pouco mais. O pagamento é aceito em mercadorias ou moedas de metal.

A maioria dos empórios é administrada por agentes seniores de confiança de suas casas matrizes, se não por um membro da própria família proprietária. Esses agentes lidam sozinhos com grandes transações e geralmente vivem em áreas bem protegidas acima, atrás ou abaixo do local de negócios. Acredito, embora esteja tentando adivinhar quando digo isso, que o capital operacional do empório geralmente é armazenado em um cofre secreto localizado em algum lugar dentro dos aposentos do agente sênior.

## Postos Avançados

As casas mercantes também mantêm benfeitorias nas áreas selvagens e nas terras devastadas de Athas. Esses postos avançados podem ser encontrados onde quer que haja algo para negociar e alguém com quem negociar: nas Montanhas Ressonantes, onde chefes pequenino trocam madeiras duras por pontas de lança de obsidiana; nas terras rochosas, onde os caçadores de thri-kreen trocam sacos de minerais por apitos esculpidos à mão; nas margens do Mar de Silte, onde gigantes amigáveis trocam blocos de granito por capas de lã do tamanho de uma lona.

Descobri que os agentes que comandam essas benfeitorias são os homens e mulheres mais durões e autossuficientes empregados pelas casas mercantis. Eles geralmente negociam com os humanos, semi-humanos e humanóides mais ferozes, eles gostam de fazer longas viagens pelas terras desoladas em busca de novos produtos e se orgulham de seu estilo de vida difícil.

Infelizmente, a necessidade determina que os agentes de posto avançado sejam os membros mais dispensáveis de uma casa mercante. Suas instalações consistem em pouco mais do que um armazém de tijolos de barro construído dentro de uma fortificação murada. Normalmente, a casa emprega um pequeno bando de mercenários para defendê-la, e às vezes até um mago ou um clérigo, mas a posição afastada de um posto avançado dita que tais forças sejam reduzidas ao mínimo. Benfeitorias são alvos fáceis para invasões de tribos e monstros famintos. Por nenhum esforço



da imaginação é incomum para uma caravana de suprimentos encontrar o posto avançado que viajou dias para chegar demolido e os habitantes massacrados.

### Caravanas

Cada casa mercante depende de suas caravanas para transportar mercadorias de uma cidade para outra e para abastecer seus postos comerciais. Cada casa tem sua própria teoria sobre as melhores configurações de caravana, mas todas querem realizar a mesma coisa: mover cargas de um local para outro o mais rápido possível com o mínimo de chance de serem roubadas.

Algumas caravanas são pequenas e rápidas, contando com kanks velozes para transportá-las e a sua carga para fora do caminho do perigo. Se você tiver a chance de andar com uma caravana dessas, faça-o. A princípio, você pode hesitar em montar em um

inseto de seis patas e 180 quilos com pinças do tamanho de suas pernas, mas logo descobrirá que essas feras gentis são montarias excelentes. Mesmo em seu ritmo mais lento, eles se movem como o vento. Quando eles correm, parece que você está voando.

Outras caravanas consistem em um único vagão enorme, lento e com flancos blindados, dependendo de defesas quase inexpugnáveis para desencorajar ataques. Essas carroças geralmente são puxadas por um par de mekillots, lagartos rabugentos de algumas toneladas que gostam de comer seus tratadores. Além de uma força de batedores mercenários, toda a caravana carrega dentro do vagão seus condutores, guardas, suprimentos e carga. A princípio, pode parecer uma maneira fácil de viajar, já que tudo o que um passageiro precisa fazer é descansar – mas prefiro caminhar de Balic a Urik descalço. Os aposentos são apertados e quentes, a carroça inteira cheira a

humanos e semi-humanos sujos, e a jornada dura uma eternidade.

A maioria das caravanas leva passageiros, mas a única carga que carregam é o de sua própria casa mercantil. As casas são competitivas demais para transportar carga uma para a outra ou para confiar sua carga à custódia de outra casa.

As caravanas são lideradas por um capitão astuto, geralmente um ex-mercenário ou soldado contratado pela casa por suas habilidades militares. Para defender a caravana o líder contrata mercenários individuais ou subcontrata com um bando de mercenários. Desde o momento em que a caravana sai do portão de uma cidade até entrar no de outra, a palavra do capitão é lei, e desobedecer a sua ordem é correr o risco de ser banido ou morrer. Não importa o que um capitão faça na trilha, apenas uma coisa fará com que seus patrões o demitam: abandonar a carga. Contanto que ele entregue a mercadoria no destino, a casa presume que ele está fazendo bem o seu trabalho.

### Termos de Emprego

Na maioria das casas, existem quatro categorias gerais de funcionários: membros da família, agentes seniores, agentes e contratados.

Os membros da família são, de uma forma ou de outra, todos os proprietários das empresas. Eles geralmente ficam na sede e supervisionam as operações administrativas da casa, como contabilidade, encaminhamento de caravanas e planejamento de expansão. Frequentemente, eles também são enviados para administrar empórios em cidades

distantes. Claro, o relacionamento de um membro da família com sua casa só pode ser encerrado nas mais terríveis violações de confiança.

Os agentes seniores são funcionários de confiança da casa e têm autoridade para concluir negócios razoavelmente grandes em nome da casa. Eles são atribuídos a cargos importantes que requerem uma razoável quantidade de habilidade, como administrar empórios, postos avançados ou ser capitães de caravana. Um agente sênior mantém sua posição vitalícia e pode até mesmo passá-la para um filho ou filha de confiança - embora o patriarca ou matriarca da casa tenha a opção de substituir agentes seniores incompetentes que ascenderam às suas posições por herança.

Deve-se observar que, embora os agentes de postos avançados e os capitães de caravanas sejam agentes seniores, eles raramente passam suas posições para os filhos. Mesmo que sobrevivam o suficiente para ter famílias, os filhos geralmente são muito sábios para seguir os passos dos pais.

Os agentes regulares, como os agentes seniores, geralmente são empregados vitalícios da casa, mas seu emprego pode ser rescindido por justa causa por agentes seniores ou membros da família. Os agentes geralmente têm autoridade limitada para conduzir um tipo específico de negócio.

Os mercenários são pessoas que a casa contrata para realizar um serviço específico. Seus relacionamentos costumam ser de curto prazo, embora os contratados com bom desempenho geralmente tenham a garantia de receber mais trabalhos de natureza semelhante no futuro.

## O Código do Comerciante

Todas as casas comerciais obedecem a um código de ética estrito que se aplica a todos os funcionários, desde membros da família até agentes. Embora esse código varie de casa para casa e seja geralmente mantido em segredo, não é impossível soltar a língua de um agente com algumas canecas de cerveja.

Geralmente, descobri que todos os códigos da casa mercante são projetados para promover o comércio e manter a casa longe de problemas com os templários e os reis-feiticeiros. Eles geralmente incluem as seguintes condições:

1. Reconhecimento de que, ao ingressar em uma casa mercantil, o agente abandona a cidadania em qualquer cidade ou a condição de membro de qualquer tribo;
2. Um juramento de fidelidade à casa mercante é realizado por todos os membros;
3. A promessa de atuar pelo melhor interesse da casa do comerciante em troca de um salário especificado;
4. A promessa de lidar honestamente com estranhos, amigos e inimigos;
5. A promessa de não ostentar qualquer riqueza obtida através do emprego com a casa;
6. Uma promessa de respeitar as leis da cidade em que o agente está estacionado e nada fazer para trazer a ira do rei-feiticeiro ou de seus agentes sobre a casa;

7. Uma promessa de cooperar com outros comerciantes para tornar a vida muito cara para qualquer pessoa - isso geralmente significa templários - que injustamente aprisiona, chantageia ou de outra forma assedia qualquer comerciante.

Na maioria das casas comerciais, a violação de seu código é razão suficiente para encerrar o relacionamento da casa com qualquer agente, agente sênior ou membro da família.

## Comerciantes Élficos

Muitas tribos élficas enriquecem em suas vidas como nômades ao se tornarem mercadores. Como corredores incansáveis e errantes do deserto, eles são adequados para a vida em caravanas, mas os elfos são muito inquietos para estabelecer uma sede permanente.

Em vez disso, a própria tribo serve de quartel-general, com o chefe atuando como patriarca. O conselho consultivo do chefe, composto por um membro sênior de cada família, cuida das funções administrativas, como contabilidade, controle de estoque e fixação de preços.

A maioria das tribos não é rica o suficiente para construir ou manter empórios de troca nas cidades. Em vez disso, eles alugam prédios dilapidados ou erguem barracas semipermanentes nos arredores do bairro comercial. Esses bazares, comumente chamados de mercado élfico, costumam ter produtos

incomuns e raros à venda de todos os cantos de Athas.

Na maioria das cidades, o mercado élfico é um lugar de má reputação. Ao contrário de outros mercados, os elfos não seguem nenhum código de ética. As pessoas que compram lá geralmente presumem que estão comprando bens roubados ou bens de qualidade inferior. O mercado élfico também é a principal fonte de bens proibidos, como componentes de magia e outros equipamentos necessários para um mago praticar seu ofício.

Embora os elfos vendam para todos os cantos sem fazer perguntas, eles são hábeis em detectar a presença de templários e agentes do rei-feiticeiro – geralmente por meio do uso de poderes psiônicos. Quando um templário passa pelo mercado élfico, nunca deixei de me surpreender com a rapidez com que produtos proibidos desaparecem na frente dele e reaparecem depois que ele passa.

Apesar da experiência dos elfos em enganar ou fugir dos templários, muitos deles são escravizados por venderem produtos proibidos. Quando isso acontece, a maioria dos elfos raramente fica preocupada. Eles simplesmente esperam pela primeira oportunidade de escapar, então correm para o deserto e se juntam à sua tribo. Se isso se revelar impossível, eles aguardam a oportunidade tentando bajular seus mestres para promovê-los ao status artístico – o que acredito ser a razão de tantas casas nobres serem decoradas com pinturas de mau gosto e esculturas sem valor.

A maioria dos templários não admite, mas os elfos raramente permanecem em cativeiro por muito tempo. Suas tribos são

extremamente unidas e não pensariam em deixar um de seus membros em perigo. Para garantir a libertação até mesmo dos membros da tribo de escalão mais baixo, eles são conhecidos por oferecer subornos exorbitantes, embora eu ainda não tenha ouvido falar de nenhuma tribo realmente pagando tal dívida. Na maioria das vezes, eles simplesmente ajudam o escravo a escapar e, se possível, assassinam o templário acusador, depois deixam a cidade com todos os membros de sua tribo e a omitem de suas rotas de caravana por alguns anos.

Normalmente, uma tribo fica em uma cidade por apenas um mês ou pouco mais que isso. A menos que saia em circunstâncias duvidosas, um punhado de seus membros fica para trás para fazer negócios no bazar. Eles geralmente moram juntos no mesmo prédio de onde conduzem seus negócios. Frequentemente, esse bando contém um número considerável de ladrões que empregam seus talentos para aumentar o estoque de mercadorias valiosas que a tribo venderá em outra cidade.

Quando a tribo retorna – em qualquer lugar de seis meses a vários anos depois – esses elfos estão mais do que prontos para deixar a cidade e retornar à vida errante. Quaisquer crianças meio-elfas que tenham sido concebidas durante esse tempo são deixadas na cidade, algumas vezes com a própria mãe – que não querem deixar suas crias para trás, pois teriam uma recepção indesejável dentro da tribo.

Fora da cidade, as tribos mercantes élficas não mantêm benfeitorias. Em vez disso, eles conduzem seus negócios enquanto vagam

pelos desertos de Athas, parando aqui para pastar, ali para negociar e em qualquer lugar para roubar.

Na maioria das culturas, poucos pontos turísticos são mais agitados do que uma tribo de elfos acampada nas proximidades. Os próximos dias certamente serão repletos de entretenimento decadente, negociações difíceis e uma pequena, mas constante, saída de bens roubados.

Certa vez, eu estava com uma tribo élfica quando outra tribo élfica acampou nas proximidades. Na primeira noite, minha tribo anfitriã organizou uma noite de entretenimento com o objetivo de atrair a outra tribo para longe de seu acampamento. Enquanto seus convidados curtiam a festa, meus anfitriões enviaram um contingente de ladrões para roubar o acampamento dos convidados. Os convidados retribuíram na noite seguinte, roubando não apenas suas próprias propriedades, mas também uma quantidade considerável das propriedades do meu anfitrião - e minhas também.

Esses casos continuaram por cerca de uma semana, com as festas ficando cada vez mais selvagens e obscenas a cada noite, até que finalmente as duas tribos afirmaram que haviam levado a melhor na competição e se separaram. Na verdade, não sei quem ganhou o concurso. Perdi uma preciosa adaga de aço enferrujada e quatro moedas de cobre, mas minha parte no butim da tribo anfitriã foi um elmo brilhante de bronze!

Para que ninguém cometa o erro de pensar que é fácil se juntar a uma tribo élfica, devo apontar as circunstâncias pelas quais vim a estar entre eles. Antes de ser aceito como

igual, viajei com a tribo por dois anos e, sozinho, salvei a filha do chefe de ser comida por um bando de thri-kreen selvagens. Ainda assim, pela experiência valeu a pena o esforço, as dificuldades e o risco, e eu não a teria deixado de lado por nada em Athas.

As caravanas élficas são notoriamente leves e rápidas. Os elfos preferem viajar a pé, carregando seus pertences em um saco pendurado nos ombros.

A carga é transportada em kanks, as únicas bestas de carga capazes de acompanhar um elfo se ele começar a correr. Durante meu tempo com os elfos, eu cavalgava um kank sempre que estávamos na estrada.

## Pastores Nômades

Os pastores vivem em grupos chamados douars. Cada douar consiste em cerca de uma dúzia de famílias que vagam pelo deserto juntas. Eles se movem de pasto em pasto, parando onde quer que haja água e pastagem suficiente para alimentar seus animais. Quando a pastagem acaba, eles empacotam seus pertences e seguem em frente.

É uma impossibilidade prática que os douars tenham mais do que doze famílias. Requer mais de uma dúzia de animais para sustentar cada família, então cada tribo precisa de cerca de 140-150 bestas para sobreviver. Na maior parte de Athas, esse é o maior número de feras que podem pastar em uma área de pastagem sem morrer de fome. Se mais de uma dúzia de famílias tentarem viver juntas, não haverá pastagem suficiente para os animais adicionais.

## Notas de um viajante, por O Andarilho

A maioria dos pastores confia em rebanhos de erdlus para seu sustento. Erdlus são pássaros que não possuem penas e não voam, são cobertos de escamas cinzentas a vermelhas, pesando tanto quanto um homem adulto e tão altos quanto um elfo alto. Eles têm pernas poderosas e esguias que terminam em pés de quatro dedos com garras afiadas como navalhas e podem correr em grande velocidade em distâncias de várias centenas de metros. Seus corpos são enormes e redondos, com um par de asas inúteis dobradas ao lado do corpo. Presos a seus pescoços amarelos em forma de cobra estão pequenas cabeças redondas com enormes bicos em forma de cunha. Esses bicos são igualmente adequados para trabalhar entre os espinhos para pastarem nas raízes, para perfurar o coração de um predador como uma ponta de lança ou para fazer uma refeição de répteis incautos.

A primeira vez que um pastor me pediu para compartilhar um dos horríveis ovos de pássaro, quase recusei, imaginando que a casca enrugada e coriácea não poderia conter nada comestível. Eu não poderia estar mais errado! Os ovos de Erdlu são um deleite a não perder. Quando consumidas cruas, como é o costume quando a tribo está em movimento, as gemas vermelhas têm um sabor picante, que é tanto satisfatório quanto revigorante. Se cozidas, as claras formam um bolo esponjoso com um sabor rico, não muito diferente de queijo picante. Em suma, os ovos de erdlu são um excelente alimento, um homem pode sobreviver por meses comendo nada mais e, bebendo-os crus, pode até passar uma semana ou mais sem água.

Além de seus ovos, no entanto, os erdlus fornecem aos pastores muitas das outras coisas necessárias para sobreviver no deserto. Quando um pássaro fica muito velho ou enfermo para viajar, sua carne enche a panela de ensopado. Uma das melhores facas que já tive tinha uma ponta de garra erdlu, e os bicos afiados dos pássaros são finas pontas de lança. Há muito tempo, os pastores aprenderam a fazer uma espécie de armadura leve com as asas escamosas dos pássaros, e os tendões de seus longos pescoços são finas cordas de arco.

Considerando o valor de até mesmo uma dessas bestas, não é de admirar que os humanos, os semi-humanos e as criaturas dos ermos considerem os erdlus uma presa premiada. Os pastores devem proteger seus rebanhos dia e noite, lutando ou fugindo de uma gama surpreendente de invasores, ladrões e monstros.

Como você pode esperar, a maioria dos pastores são lutadores capazes, mas mesmo esses guerreiros resistentes sabem que é melhor evitar uma luta sempre que possível. Portanto, os pastores tendem a ser anfitriões graciosos, exceto quando interrogam seus convidados sem piedade, tentando aprender tudo o que podem sobre a localização do dragão, tribos invasoras e qualquer outra coisa que possa ameaçar seus rebanhos.

Os douars são geralmente liderados pelo mago da tribo. O mago é sempre um Preservador e nunca um Profanador, pois os pastores têm um ódio profundo por qualquer pessoa que os prive de boas pastagens. O membro mais sábio de cada família serve como conselheiro do líder, embora o peso dado às suas opiniões varie de tribo para tribo.

Os pastores têm um respeito profundo e permanente pelos druidas e sempre deixam oferendas de comida e outros presentes em qualquer lugar por onde passam, onde sabem que um druida reside. Os clérigos também receberão uma recepção calorosa de uma tribo de pastores, pois a magia do clérigo pode ser de grande utilidade para ajudar a tribo a defender seus rebanhos. Os templários, entretanto, raramente sobrevivem a uma visita a um acampamento nômade. Os pastores têm espíritos independentes e consideram os servos dos reis-feiticeiros arautos do trabalho penoso e da escravidão.

### Elfos Pastores

Muitas tribos élficas se tornaram mercadores, e algumas se tornaram invasores, mas os elfos são nômades e pastores por natureza. Eles possuem um espírito independente e um desejo de viajar sem igual em qualquer outra raça de Athas. Esse espírito livre faz com que outras raças considerem os elfos enganadores e preguiçosos - o que, até eu devo admitir, é mais ou menos verdadeiro se sua perspectiva for a de um artesão honesto ou um agente de uma casa mercante que trabalha duro.

O que outras raças não conseguem entender é que o elfo prefere viver uma vida curta e feliz do que uma vida longa e triste. Os elfos se adaptaram aos rigores das terras devastadas de Athas de uma maneira única: eles abraçam a inevitabilidade da morte e do sofrimento e não fazem nenhuma tentativa de escapar disso. Em sua opinião, o futuro é

sombrio e terrível, portanto, deve-se fazer tudo o que puder para aproveitar a vida hoje!

Reconhecidamente, essa perspectiva torna os elfos notoriamente indignos de confiança, mas apenas no que diz respeito aos forasteiros. Dentro de suas próprias tribos, eles seguem um código de honra estrito que regulamenta as liberdades que podem e não podem tomar com a propriedade e os direitos dos outros. Claro, este código não se aplica àqueles que não são membros da tribo, sejam elfos ou não, e espera-se que estranhos cuidem de si próprios.

Essa atitude de "vale tudo" se aplica até mesmo na área do namoro. Quando um jovem guerreiro está pronto para tomar uma companheira, ele espiona outras tribos, tentando escolher uma mulher adequada. Se ele encontrar uma de que goste, ele se esconde fora do acampamento até que surja a oportunidade de roubá-la. Se o elfo já se aproximou da donzela e ela concordou em ser abduzida, ela sem dúvida fará com que ele espere um pouco e o acompanhará apenas com uma demonstração simbólica de resistência. No entanto, se a donzela não deseja ir com o guerreiro, sua espera pode muito bem ser longa, e quando ele finalmente tiver a oportunidade de agarrá-la, ela poderá matá-lo. Também deve ser notado que eu encontrei várias mulheres élficas que, desejando ficar com suas próprias tribos, roubaram o elfo masculino de seus sonhos da mesma maneira.

Qualquer que seja o sexo das vítimas, uma vez levadas com sucesso ao acampamento do sequestrador, um mensageiro é enviado à antiga tribo para anunciar a chegada segura dos recém-casados. Os abduzidos então se

tornam membros da tribo de seus companheiros, e todos os laços com sua antiga tribo são rompidos. Mesmo se eles retornassem, eles seriam considerados estranhos. Pode parecer um costume cruel, mas duvido que a maioria dos casamentos élficos durasse mais do que algumas semanas sem ele.

As tribos élficas variam de outros pastores em mais maneiras do que seus costumes culturais, no entanto. Erdlus não pode viajar por longas distâncias no ritmo rápido que as tribos élficas preferem, então os elfos preferem manter kanks. De um modo geral, os insetos gigantes são animais de rebanho inferior - mas estão idealmente adaptados ao temperamento e estilo de vida dos elfos.

Os Kanks podem comer quase qualquer coisa, então seus tratadores podem vagar mais fundo em terrenos baldios e ficar mais tempo do que a maioria dos outros pastores. Nas colmeias, os kanks se dividem instintivamente em guardas perversos, produtores de alimentos e rainhas de criação, de modo que os elfos têm muito pouco a fazer em relação à criação de animais. Isso os deixa livres para se dedicarem ao seu passatempo favorito: banquetes frenéticos e folia selvagem.

Claro, existem algumas desvantagens. O único alimento que os kanks fornecem é um mel verde espesso secretado pelos produtores de alimentos e armazenado em seus abdomens em glóbulos do tamanho de um melão. Se a tribo deseja se mover, ela deve se mover muito lentamente (para os gostos élficos) para que os produtores de alimentos possam acompanhar, ou remover todas as gotas de mel do abdômen kank. Embora o mel kank forneça bastante

energia, se você o comer por mais de duas ou três semanas sem um suplemento de vegetação comestível, você começa a perder peso e a ficar fraco, como se estivesse morrendo de fome. Além disso, a carne do kank em si não é comestível quando um kank é morto, sua carne começa a emitir um odor tão fétido que nem mesmo um homem faminto pode engoli-la.

Além de seu mel, a única coisa útil que um kank fornece é uma armadura quitinosa - desde que um elfo seja paciente o suficiente para se sentar fora do acampamento e usar areia para limpar o fedor da carne do inseto da carapaça. Por causa dessas deficiências, os elfos são forçados a passar mais tempo caçando e pastando do que outras tribos. É quando a caça é ruim, ou quando eles se encontram em extrema necessidade de algo que não podem adquirir através da coleta, que devem abandonar seu estilo de vida de espírito livre e se tornar mercadores ou invasores.

### Tribos Invasoras

Quando digo que os invasores são os parasitas do deserto, ninguém discordará. Incapazes ou com preguiça de ganhar a própria vida, eles se alimentam e se vestem do que roubam das caravanas, vilas solitárias, eremitas e até mesmo dos campos cultivados que cercam as cidades. Suas tribos variam em tamanho de uma dúzia de indivíduos a várias centenas, dependendo do território em que trabalham e de quem costumam roubar.

Embora os invasores possam ser canalhas e assassinos, eles não são tolos. Eles não atacam aqueles que têm uma chance de

revidar e vencer. Tribos que somam não mais do que uma ou duas dúzias de membros atacam eremitas e pequenos grupos de viajantes. Por outro lado, as tribos que saqueiam caravanas chegam às centenas, e as que saqueiam aldeias chegam a ter mil membros.

A maioria dos invasores faz suas casas em algum lugar abandonado, como ermo rochoso ou um oásis secreto no meio de uma planície de sal. Claro, os invasores estão tentando esconder sua localização, mas o isolamento de suas aldeias também torna difícil e caro enviar uma força para destruí-los. Essa tática funciona muito bem. Posso contar nos dedos o número de tribos invasoras que sei que foram destruídas em retribuição por seus roubos.

Normalmente, as tribos invasoras escolhem seus líderes por meio de uma hierarquia de violência. O mais mortal, geralmente um profanador, é o líder. Invariavelmente, ele escolhe os membros da tribo mais perigosos e mais difíceis como seus assistentes, garantindo sua lealdade por meio de recompensas e tratamento especiais. Os outros membros da tribo são mantidos na linha por meio da ameaça da força. Se o líder for um mago, ele raramente tolerará a presença de outro mago em sua tribo. Se o líder não for um mago, um de seus assistentes geralmente é um profanador que zelosamente guarda sua posição na tribo.

### Tribos Escravas

Quando eles escapam, os escravos geralmente encontram o caminho para uma das muitas aldeias de escravos que pontilham Athas. Normalmente, essas aldeias servem de base para uma tribo invasora, pois os escravos raramente têm as habilidades necessárias para sobreviver no deserto.

Embora as tribos de escravos não sejam menos ferozes ou destrutivas do que outros invasores, elas tendem a deixar outras aldeias, eremitas e pequenos grupos de viajantes em paz. Sua atenção está voltada para as próprias cidades-estados, bem como para as caravanas que transportam mercadorias entre essas cidades-estados. A esse respeito, podemos desculpar sua violência, pois quase assume o caráter de uma guerra contra seus antigos senhores. Na verdade, tribos de escravos são conhecidas por atacar caravanas e expedições de templários com grande risco para si mesmas - mesmo quando não há incentivo econômico!

As tribos de escravos variam de outras tribos invasoras de várias maneiras importantes. O primeiro é o tratamento especial que dão a outros escravos. Apenas ex-escravos podem se juntar a uma tribo de escravos, e quando eles atacam uma caravana, sua primeira prioridade é libertar todos os escravos nela. No mínimo, esses escravos receberão instruções para o oásis seguro mais próximo e comida e água suficientes para alcançá-lo. Mais frequentemente, a eles são oferecida possibilidade de se tornarem membros da tribo de escravos.

Em segundo lugar, as tribos de escravos têm uma suspeita inata do poder que um mago pode exercer, por isso nunca permitirão que algum se torne seu comandante. Em vez disso,

seus líderes geralmente são ex-soldados, escravos e, às vezes, gladiadores.

Finalmente, a maioria das tribos invasoras são naturalmente compostas de uma raça em particular, mas as tribos escravas tendem a ter uma variedade maior de linhagens. Em cada cidade, uma ampla seleção de raças é usada como escravos. Uma seleção igualmente ampla escapa e encontra seu caminho para as aldeias de escravos, então não deve ser surpresa descobrir que a maioria das tribos de escravos é composta por uma ampla variedade de raças.

### Tribos Élficas

Os elfos saqueadores são tribos nômades ou mercantes que foram reduzidas ao roubo para se sustentar. A causa dessa transformação é quase sempre algum desastre que os privou de seu sustento normal, como a perda de uma carga importante ou uma colmeia kank. Frequentemente, a tribo retorna ao seu antigo modo de vida assim que se recupera, então não é incomum que um grupo de elfos seja invasor em um ano e mercadores no próximo.

Ataques de invasores élficos raramente são tão sangrentos quanto os de outros grupos. Normalmente, os elfos organizam alguma distração, como uma desordem ou fogo, então se esgueiram no acampamento para roubar. Se a tribo era anteriormente uma tribo de mercadores, eles colocam a maior prioridade nas mercadorias; se era anteriormente uma tribo pastor, eles geralmente têm o maior desejo por kanks. Depois que terminam, os elfos contam com sua grande velocidade para fugir,

parando apenas para desativar quaisquer meios que suas vítimas possam ter para pegá-los (como montarias kank). Embora eles roubem tudo à vista, os elfos não são assassinos. Eles raramente atacam alguém, exceto aqueles que se colocam entre eles e a recompensa pela qual vieram.

Para obter mais informações sobre elfos, consulte Pastores Nômades ou Casas Comerciantes Dinásticos.

### Tribos Gigantes

Clãs de gigantes habitam as várias ilhas do Mar de Silte, especialmente as do estuário da Língua Bifurcada. Periodicamente, um grupo deles chega à praia para atacar os campos ao redor de uma cidade ou para saquear algum vilarejo infeliz. Depois que a invasão termina, eles voltam para suas casas na ilha, com a certeza de que não podem ser seguidos.

Felizmente, os gigantes não são pessoas tão ruins quando não estão destruindo sua casa e podem ser muito falantes. Dos poucos que visitei, parece que quando eles não estão atacando, a maioria deles mantém pequenos rebanhos de erdlus e kanks. Eles vivem em enormes cabanas de pedra em forma de colmeias, consistindo em um único quarto com as camas e áreas de estar ao longo da parede. Uma fogueira para cozinhar e a área de preparação de alimentos estão localizadas no meio da sala, abaixo de um orifício de fumaça no teto da cabana. Os hábitos de limpeza variam de indivíduo para indivíduo; algumas cabanas são meticulosamente limpas, outras estão tão cheias de projetos incompletos que

mesmo uma pessoa pequena mal consegue encontrar um lugar para se sentar.

Como uma nota de advertência, devo avisá-lo de que há duas coisas que você nunca deve fazer perto de um gigante:

Primeiro, nunca presuma que só porque você vê um, ele vai atacar. Quando os gigantes vêm para a costa, eles geralmente têm um objetivo específico em mente e não incomodarão ninguém que não se interponha em seu caminho. Nada os deixa mais furiosos, porém, do que serem atacados só porque alguém pensa que vão causar problemas.

Em segundo lugar, nunca visite a ilha de um gigante sem ser convidado. Eles são uma raça muito educada que não sonharia em visitar sua casa sem ser convidados, a menos que eles pretendessem roubar algo. A maioria dos gigantes presume que você se comportará de acordo com padrões semelhantes.

### Tribos Pequenino

Embora normalmente simples caçadores e coletores, pequeninos ocasionalmente descem das montanhas em busca de presentes para seu chefe. Normalmente, essas tribos receberam tarefas como forma de punição por alguma transgressão que cometeram contra outra tribo ou o chefe. Os pequeninos têm pouco conceito de propriedade e consideram tudo o que se move como uma refeição em potencial, por isso é difícil considerá-los da mesma forma que os invasores normais. Seu conceito de certo e errado é tão diferente do nosso que é absurdo considerá-los com os mesmos padrões morais.

Isso não muda os efeitos de suas ações, no entanto. Tribos Pequenino se aproximam

sorrateiramente de uma caravana adormecida, de um vilarejo, às vezes até de uma cidade, e levam embora tudo o que puderem – mercadorias, animais e pessoas. Os animais, e às vezes as pessoas, eles comem imediatamente, mas geralmente tentam levar prisioneiros e itens roubados de volta para sua aldeia como um presente para o chefe.

Esses grupos de invasão são liderados pelo líder normal do clã, geralmente um psionicista bastante poderoso. Se for muito difícil para os invasores roubarem o que desejam na primeira noite de ataque, o psionicista geralmente tenta usar seus talentos para ajudar o clã a escapar. Eles retornam na noite seguinte com um plano de ataque diferente e, se não tiverem sucesso, na noite seguinte, então na noite seguinte, etc. Eles continuarão retornando até que roubem o que querem, ou até todo o grupo de invasão estar destruído.

Existem duas outras coisas peculiares sobre os grupos de invasão Pequenino. Primeiro, ninguém pode dizer o que os invasores estão procurando, nem mesmo os próprios invasores. Eles simplesmente começam a pegar as coisas até que seu líder declare que eles têm o que vieram buscar, ou seja, um item de magnificência adequada para seu chefe. Este pode ser um item tão comum como uma sela Kank, ou algo tão exótico como a bainha enfeitada de uma espada mágica. Em segundo lugar, quando um invasor pequenino é capturado vivo, ele se recusa a comer ou beber, tentando morrer de fome. Ele não tentará, entretanto, escapar ou matar seus captivos, visto que vê sua captura como um sacrifício ao chefe de seu clã.

### Tribos Thri-kreen

A maioria dos bandos de thri-kreen são caçadores, mas ocasionalmente eles começam a atacar caravanas, vilas ou até mesmo espreitar nos arredores das cidades e atacar escravos de fazendas. Quando eles começam a caçar outras raças inteligentes, eles cruzam a linha tênue entre caçar e atacar.

O fato de nunca precisarem dormir e permanecer em um estado de atividade mais ou menos constante os torna especialmente perigosos. Quando eles começam a rastrear uma caravana, eles podem alcançá-la rapidamente e atacar sem parar para descansar. Se é uma aldeia que estão invadindo, sua natureza incansável os torna não menos ameaçadores; dados dois ou três dias de assédio constante, até mesmo os defensores mais corajosos serão reduzidos a um feixe de nervos trêmulos.

Na maioria das vezes, os thri-kreen atacantes estão mais interessados em comida do que em mercadorias. Eles comem ou tiram todos os seres vivos, mas raramente levam algo que não seja de uso imediato para eles. Certa vez, cruzei com um bando de necrófagos humanos que tinham o hábito de seguir uma matilha de ataques thri-kreen e coletar o butim deixado para trás. Seis meses depois, encontrei o mesmo bando de necrófagos - eles ainda tinham toda a bebida que haviam coletado, mas foram vítimas do thri-kreen.

Thri-kreen são inteligentes, então é possível se aproximar de seu acampamento e iniciar uma conversa sem se tornar uma refeição. No entanto, este é um risco que escolhi evitar pessoalmente. Mesmo os thri-

kreen solitários tendem a ser traiçoeiros e não confiáveis e eu não consigo imaginar confiar em um grupo deles.

### Clãs de Caça e Coleta

Os clãs caçadores e coletores são pequenos grupos que vivem da caça de animais de corte e da busca de plantas comestíveis. Seu número costuma ser pequeno, entre 10 e 50 indivíduos, e sua cultura é simples e prática. Eles dedicam seu tempo livre para fazer armas, roupas e abrigos, no restante do tempo eles geralmente estão rastreando animais ou procurando por plantas comestíveis.

Seu estilo de vida é o mais primitivo de todos em Athas, mas também é o mais livre. Eles vagam por grandes trilhas de Athas sem se preocupar com as fronteiras políticas, seguindo o jogo onde quer que ele os leve. Mesmo que suas vidas sejam duras e curtas, o que quer que façam, eles fazem por si mesmos. Se um caçador não está com fome, ele não caça; se ele já tem um bom arco e muitas flechas, não faz outro; se sua família tem uma boa tenda para protegê-los à noite, ele não monta outra.

A maioria dos clãs de caça e coleta são thri-kreen ou pequeninos, embora pequenos grupos de outras raças também ganhem a vida dessa maneira. Os humanos parecem não ter resistência para suportar esse estilo de vida nas rigorosas terras devastadas do deserto; em todas as minhas viagens, nunca vi um clã de caçadores-coletores humanos.

### Pequenino

Os pequeninos selvagens vivem na floresta ao longo do cume das Montanhas Ressonantes. Cada clã, numerando entre 30 e 75 indivíduos, caça e coleta dentro de uma área estritamente definida de 36 a 48 quilômetros quadrados. Normalmente, esta seria uma área muito pequena para suportar tantos indivíduos, mas a cordilheira da floresta é extraordinariamente abundante em vida animal e vegetal.

Os clãs pequenino têm o cuidado de evitar cruzar o território uns dos outros. Isso causaria ressentimentos, talvez até uma briga. Se há uma coisa que os pequeninos tentam nunca fazer, é ofender uns aos outros. Eles aprenderam que, respeitando os direitos e propriedades de cada clã, todos os clãs terão vidas mais longas e felizes – talvez os reis-feiticeiros devessem aprender uma lição com esses selvagens.

Quando algum desastre se abate sobre um clã, eles não precisam recorrer ao roubo uns dos outros. Em vez disso, aqueles que precisam de ajuda simplesmente viajam, ou enviam um mensageiro até o chefe com seu pedido. Presumindo que a necessidade seja genuína, o chefe ou empresta seu próprio apoio ou convoca seus outros clãs súditos para ajudar aquele que está em apuros. Esse costume se aplica até mesmo entre chefes. Se um deles se depara com um problema que não pode resolver, seus irmãos são obrigados a ajudá-lo de todas as maneiras que puderem. Por causa desse costume, que está tão profundamente arraigado na mente pequenino que é quase

instinto, todo clã percebe que nunca é benéfico para eles lutar com outro clã pequenino.

Infelizmente para nós, essa ética se aplica apenas entre pequeninos. Eles consideram qualquer outra coisa, incluindo raças inteligentes, um belo ingrediente para o caldeirão – ou apenas para roubar, se houver muitos intrusos para capturar. Humanos e semi-humanos capturados são considerados uma iguaria e geralmente são levados ao chefe como uma oferenda, mas alguns clãs comem sua presa na hora – especialmente se a caça não tem sido comportada ultimamente.

Quando longe de sua própria espécie, os pequeninos são desconfiados e cautelosos. Uma vez perguntei a um pequenino por que isso acontecia. Ele me lançou um olhar maldoso e então, com toda a seriedade, respondeu: "Eu sei o que você está pensando. Você pensa: não tem muita carne no pequenino, mas ele fará um bom lanche algum dia". É claro que tentei explicar que não é uma prática comum os humanos comerem seus convidados, mas meu amiguinho se recusou a acreditar. Ele afirmou firmemente que, quando se tratava da hora das refeições, a única raça em que se podia confiar era a sua.

### Thri-kreen

Thri-kreen são incubados para caçar. Eles vagam pelo deserto em grupos de até 25 bestas, sempre em busca de uma pedreira nova. Nas raras ocasiões em que não estão caçando, thri-kreen estão fazendo armas. Eles nunca dormem e raramente param para descansar. Ao contrário da maioria dos outros clãs de caça, eles não se sobrecarregam com abrigos ou

outros pertences, levando consigo apenas o que podem carregar em suas próprias mandíbulas. Os grupos de Thri-kreen geralmente não caçam outros seres inteligentes, além dos elfos ocasionalmente, a menos que eles tenham se voltado para a invasão como um meio de se sustentar.

O grupo thri-kreen é organizado em uma estrita ordem de domínio. O membro mais agressivo e resistente é o líder. O segundo membro mais agressivo é o próximo no comando, e assim por diante. Sempre que houver alguma disputa sobre a ordem de dominação, os dois contendores lutam até que um deles se renda ou morra. Depois da luta, nunca haverá mal entre os competidores, uma vez que a questão do domínio é resolvida, os dois tratam de seus negócios com a total segurança de saber exatamente qual é sua posição no grupo.

Este instinto de grupo pode fazer thri-kreen parecer beligerante e contencioso, mas estranhamente leal, aos olhos de outras raças. O instinto de grupo do thri-kreen é tão forte que quando um único thri-kreen é membro de um grupo incluindo outras raças, ele tenta estabelecer uma ordem de domínio. O thri-kreen instintivamente tenta intimidar os outros membros do "grupo". Se eles deixarem isso escapar com esse comportamento, o thri-kreen imagina que é o líder do grupo, se alguém o enfrenta e o derrota em uma competição de destreza física, o thri-kreen aceita uma posição inferior na ordem de dominação e faz tudo o que seu "superior" diz.

Uma vez que se junta a um grupo, um thri-kreen permanece firmemente leal - a menos que dois ou mais membros se unam em

uma luta pelo domínio. Quando isso acontece, o thri-kreen assume que os outros membros tendem a matá-lo e sai na primeira oportunidade.

### Eremitas

Os eremitas vêm de todas as raças e de todas as esferas da vida. Eles vivem sozinhos em algum lugar abandonado, longe de qualquer sociedade humana ou semi-humana permanente, seja por sua própria escolha ou porque são rejeitados. A maioria sobrevive por meio de uma combinação de coleta e pastoreio, embora alguns também sejam caçadores. Eremitas raramente são nômades, pois até mesmo o trecho mais árido de Athas pode atender às necessidades de sobrevivência de um homem solitário, desde que ele seja hábil em sobrevivência no deserto e não seja exigente com o que come.

Normalmente, os eremitas vivem perto de uma fonte de água, mas suas residências não são óbvias ou fáceis de encontrar. Em Athas, a água atrai visitantes - humanos, semi-humanos e outros - portanto, nem sempre é seguro para um indivíduo sozinho revelar sua presença. Portanto, a maioria dos eremitas tem problemas consideráveis para manter escondidos os locais de suas casas.

Ocasionalmente, se você não parecer prejudicial e o eremita for um pária e não um recluso voluntário, ele se mostra e tenta puxar conversa com você. Nesses casos, não desanime com a conversa desconexa do eremita animado e tenha em mente que, embora ele possa inadvertidamente dizer algo ofensivo para você e nunca pare para deixá-lo falar, ele não está

te ofendendo intencionalmente. A maioria dos eremitas simplesmente esqueceu as sutilezas da conversa.

Alguns eremitas são loucos e perigosos. Se você olhar com atenção ao se aproximar de um poço de água aparentemente abandonado, pode muito bem ver algum sinal de alerta: um esqueleto aqui, uma peça de armadura descartada ali, uma carroça abandonada ali. Normalmente, o eremita teme que os visitantes de seu poço tenham a intenção de prejudicá-lo ou acreditem que o estão roubando. No entanto, esses eremitas raramente enfrentam os criminosos diretamente. Mesmo que sejam malucos, não são estúpidos e percebem que lutar contra um número superior de seres sedentos não é uma boa ideia. Em vez disso, eles tentam pegar os visitantes desprevenidos, como depois que eles montam acampamento e vão dormir.

Claro, existem tantos motivos para as pessoas viverem sozinhas quanto os eremitas, mas descobri que dois tipos de eremitas são bastante comuns - ou, pelo menos, comuns em termos de eremitas.

### Mestres Psionicistas

Aqueles que realmente dominam a arte psiônica frequentemente se tornam bastante famosos. Eles são constantemente suplicados por candidatos a estudantes ou adversários que gostariam de se provar derrotando um mestre conhecido.

Frequentemente, os mestres psionicistas aceitam o papel de professores (pois podem cobrar preços exorbitantes em troca de seu conhecimento) e lidam rapidamente com

jovens iniciantes. Quando essas coisas se tornam muito comuns, entretanto, o mestre psionicista descobre que o desenvolvimento de suas próprias habilidades é interrompido. Ele deve passar a maior parte do tempo ensinando a seus alunos o básico da arte e lidando com uma série aparentemente interminável de médiuns de segunda categoria com delírios de grandeza. Isso rouba-lhe uma tremenda quantidade de tempo que suas próprias meditações requerem.

Quando isso acontece, muitos mestres psionicistas dedicados deixam suas escolas nas mãos de discípulos de confiança, ou as abandonam totalmente e voltam para o deserto. Eles procuram algum poço de água desconhecido ou raramente usado e constroem uma pequena fortaleza. Os mestres se fecham em suas fortalezas e continuam suas meditações na paz que não encontraram na cidade.

Normalmente, alguns alunos devotados acompanham o mestre para servir como guardas e servos, então ele provavelmente não é um eremita. No entanto, um homem cercado por guardas e sentado em transe por dias a fio está tão sozinho como se estivesse sentado no topo de uma montanha sem ninguém em um raio de cem milhas. Qualquer corpo que perturbe um mestre psionicista em tal condição rapidamente percebe que ele cometeu um erro. Uma vez, encontrei uma tribo destruída de elfos vagando sem rumo pelo deserto. Perdidos e sem provisões, eles não tinham esperança de sobrevivência além dos próximos dias. Mais tarde, soube que eles cometeram o erro de perturbar o transe de um mestre ao tentarem roubar sua casa.

## Druidas

Druidas são sacerdotes independentes que adoram e se aliam aos vários espíritos da terra. Eles servem como guardiões e zeladores da característica específica do terreno que adoram (como um oásis específico, uma formação rochosa incomum, uma rara extensão de pastagem, etc.). Em troca, os espíritos da vida concedem aos druidas poderes mágicos.

Obviamente, um druida deve estar perto do território que ele protege - esse território é chamado de sua terra protegida - para cumprir suas obrigações. Normalmente, isso significa que ele vive isolado em alguma parte desolada do deserto, vivendo da terra e pela graça do espírito que ele adora.

A maioria dos druidas tem um relacionamento tão próximo com suas terras protegidas que não desejam contato com nenhum estranho que por acaso passe por seu caminho. Em vez disso, eles simplesmente observam os visitantes de longe, tornando sua presença conhecida apenas se o grupo incluir um Profanador, ou se fizer algo para profanar a característica do terreno associado ao espírito que eles adoram. Se eles se manifestam, é sempre com o propósito de atacar. Eles usarão seus poderes para matar ou afastar os profanadores e outros que não respeitam a terra.

Felizmente, os druidas não consideram a profanação como uso normal. Os poucos que falei comigo expressaram a firme convicção de que a terra é para todos, animais e raças inteligentes. Eles afirmam que nunca usam seus poderes, exceto para proteger suas terras protegidas de abusos.



## Atlas da região de Tyr

Até agora, tentei descrever a natureza geral de Athas. Até certo ponto, minhas habilidades a esse respeito foram limitadas por fraquezas mortais: é impossível para um homem visitar todos os cantos do mundo durante sua vida. Portanto, muito do que anotei nestas páginas foi coletado de conversas com outros viajantes, colhido de registros de mercadores distantes ou extrapolado do que sei por experiência em primeira mão. Claro, é provável que haja certos erros e caprichos em tal material.

Apesar dessas diferenças, acredito que você achará este registro incrivelmente preciso; ao mesmo tempo, pelo menos, esses lugares eram exatamente como são descritos aqui.

Em homenagem à minha cidade natal, chamo a região que explorei de Região de Tyr. Isso de forma alguma implica que Tyr domina esta vasta área – não domina – ou mesmo que seja a maior cidade da área – não é. O nome significa apenas que comecei minhas explorações em Tyr, e esta é a região que explorei.

A região de Tyr fica na costa oeste do Mar de Silte. A julgar pelo que ouvi de outros exploradores e viajantes, a terra ao redor de Tyr é bastante típica das regiões que fazem fronteira com o Mar de Silte, com cerca de metade de sua área ocupada por Planaltos. O grande mapa da região de Tyr mostra o terreno desta área, bem como as localizações de todos os locais descritos abaixo. Antes de continuar lendo, reserve alguns minutos, se quiser, para estudar este mapa – se não por outra razão a não ser apaziguar o ego de um homem idoso

que passou incontáveis horas arruinando sua visão para fazê-lo.

## Cidades

Existem sete cidades na região de Tyr: Balic, Draj, Gulg, Nibenay, Raam, Tyr e Urik. Cada uma é governada por um rei-feiticeiro (ou rainha) e é organizada mais ou menos de acordo com o que relatei sobre a sociedade athasiana. Se você nunca esteve em uma cidade-estado, certifique-se de ler esta seção antes de passar pelos portões. Caso contrário, você pode facilmente se ver fazendo tijolos nos poços de lama ou lutando por sua vida na arena.

Claro, existem muitas variações culturais entre as cidades, ditadas pelos gostos individuais dos reis-feiticeiros. Considerando o grau em que essas diferenças se manifestam, é uma sorte que a estrutura social subjacente seja tão semelhante de cidade para cidade. Caso contrário, viajar de uma para outra seria ainda mais perigoso do que é agora.

### Balic

Balic é governado pelo Ditador Andropinis, um poderoso rei-feiticeiro que foi eleito para o cargo há mais de setecentos anos. Embora o termo "ditador" originalmente se referisse ao poder de ditar – como ao declarar – uma política da cidade sancionada por uma assembleia democrática de proprietários, Andropinis converteu o título e o cargo em autoridade total. Quem fala contra ele é executado por decreto ditatorial.

## Notas de um viajante, por O Andarilho

Nas raras ocasiões em que alguém é corajoso o suficiente para reclamar da dureza do governo de Andropinis, o velho tem grande prazer em lembrar a todos que estão ao alcance de sua voz que seus ancestrais o elegeram para o cargo vitalício. Infelizmente para os cidadãos de Balic, ninguém percebeu quanto tempo Andropinis poderia viver.

Andropinis vive em um majestoso palácio de mármore branco, de formato retangular e adornado em todos os lados por magníficas colunas. Este palácio está localizado no topo de uma falésia fortificada de pedra no centro da cidade. O exército pessoal de Andropinis consiste de dez mil soldados de infantaria altamente disciplinados que carregam lanças de três metros, grandes escudos de madeira e punhais cravados feitos de ossos afiados da coxa de erdlus.

Os templários de Balic são únicos porque os cidadãos livres da cidade os elegem para seus cargos por mandatos de dez anos. Andropinis é geralmente tolerante com essas eleições, embora às vezes deixe os cidadãos saberem quais candidatos gostaria de eleger. Ouvi dizer que, se o candidato errado ganhar a eleição, Andropinis o executa e convoca outra votação.

Os nobres de Balic são chamados de patrícios. Como a maioria dos outros nobres, eles mantêm suas terras de geração em geração. A maioria deles ganha a vida dos pomares de oliveiras e fazendas de grãos que cercam a cidade, mas alguns possuem grandes parcelas das planícies de mato, onde pastam cuidadosamente kanks e outras criaturas, trinta quilômetros a oeste da cidade.

Os Empórios Mercantes de Balic estão aninhados na base da fortaleza rochosa de Andropinis, em uma área chamada ágora. Os mercadores fazem um grande negócio com azeite de oliva, néctar de kank e cerâmica decorada produzida pelos famosos ceramistas da cidade. O Mercado Élfico toca a ágora por todos os lados, de modo que é impossível fazer qualquer troca legítima sem primeiro ser atacado com ofertas duvidosas.

A localização isolada de Balic é bastante defensável no que diz respeito aos exércitos de outras cidades-estado, pois é impossível se aproximar da cidade de qualquer direção, exceto pelo oeste. Infelizmente, sua grande proximidade com o Estuário da Língua Bifurcada causa à cidade problemas mais do que suficientes de gigantes que caminham até a costa para atacar. Cada cidadão na cidade, homem ou mulher, escravo ou livre, é um membro da milícia. Em uma base rotativa, eles passam a cada dez meses ajudando o exército normal a patrulhar os campos e matagais em um esforço para reduzir a quantidade de safras e estoques perdidos para os gigantes invasores.

### Draj

O rei-feiticeiro de Draja se autodenomina “O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay, Pai da Vida e Mestre das Duas Luas.” Como você pode imaginar por seu nome, Tectuktitlay afirma ser um deus. Para que você não o leve a sério, ressaltarei que, em minha opinião, Tectuktitlay não é nem mesmo um dos reis-feiticeiros mais poderosos.

Seja como for, Tectuktitlay governa Draja de um grande complexo murado no

centro da cidade. Este complexo contém vários edifícios de um andar que servem como quartel para sua guarda pessoal, aposentos dos templários, uma escola para os filhos dos nobres e uma academia psiônica que ele supervisiona pessoalmente. No centro deste complexo está uma grande arena de gladiadores. É cercado por fileiras de assentos de pedra, exceto onde uma íngreme pirâmide de pedra - a casa de Tectuktitlay - se eleva sessenta metros sobre ela.

Ninguém parece saber há quanto tempo Tectuktitlay governa Draj, provavelmente porque ele proibiu que esse conhecimento fosse passado de geração em geração para fazer-se parecer completamente imortal. Seus templários, chamados de "Sacerdotes da Lua", afirmam que ele ergueu a cidade do pó e tornou férteis as terras vizinhas.

Esta última afirmação, sem dúvida, surge do fato de que Draj fica em um enorme lamaçal localizado na borda oeste de uma grande bacia de silte interior.

Se eu tivesse que adivinhar, e tenho que fazer, diria que o que realmente aconteceu foi o seguinte: um profanador relativamente jovem e fraco, Tectuktitlay, liderou um pequeno grupo de seguidores para esta ilha e fundou sua cidade. Dada a fertilidade natural das planícies lamacentas, Draj prosperou e Tectuktitlay eventualmente se tornou um rei-feiticeiro.

Como Draj e as terras ao redor estão localizadas em um lamaçal, defendê-lo é bastante simples. Qualquer exército que tenta deixar a estrada para ela inevitavelmente atola em um atoleiro de lama espessa. Se o exército

permanecer na estrada pavimentada de pedra que conduz pelas terras de Tectuktitlay, tudo o que ele precisa fazer é enviar seus guerreiros para defender a passagem estreita e, em seguida, jogar o inimigo na lama.

No entanto, Draj está quase constantemente em guerra, enviando seus exércitos para todos os lugares em busca de cativos. Os guerreiros, que você encontrará em quase qualquer lugar, estão armados com espadas com gume de obsidiana e lanças curtas e farpadas presas a longas cordas. Eles são treinados para lançar seus arpões na coxa ou no traseiro de um alvo e, em seguida, arrastá-lo de volta para onde estão.

Os cativos são devolvidos à própria Draj, onde são forçados a escalar a grande pirâmide para que o próprio Tectuktitlay possa arrancar seus corações. Os corpos são enviados caindo da pirâmide para a grande arena abaixo dela.

Apesar de sua natureza guerreira, Draj gosta de comércio pesado com as outras cidades da região de Tyr - e algumas cidades ao norte, cujos nomes eu não sei. Isso porque o solo fértil de Draj a torna rica em dois recursos essenciais: o cânhamo, que é bom para fazer roupas e cordas, e grãos, de que a maioria das outras cidades precisa desesperadamente para alimentar suas populações famintas.

### Gulg

A rainha-feiticeira de Gulg, Lalali-Puy, é chamada de Oba por seus súditos. A Oba é uma monarca absoluta cujo nome significa "deusa da floresta" na linguagem de seu povo. Este não é um título que ela mesma assumiu,

mas um que seus súditos lhe impuseram. Lalali-Puy pode comandar qualquer coisa que desejar e sabe que será imediatamente obedecida por seu povo. Aos olhos deles, ela é uma deusa: eles atribuem sua longa vida à imortalidade e acreditam que apenas um ser de poder supremo poderia ter as habilidades que ela exhibe.

Lalali-Puy é talvez a única governante da cidade que conta com o apoio popular de seus súditos. Gulg está envolvido em uma guerra territorial milenar com Nibenay, a cidade do outro lado da floresta. Por mais terrível que seja sua Oba, os habitantes de Gulg estão convencidos de que ela é tudo o que os separa de serem totalmente escravizados por Nibenay. Nisso, eles estão sem dúvida corretos.

Gulg não é uma cidade no sentido comum da palavra. Encontra-se na ponta sul da Floresta Crescente, mais ou menos no centro do território retratado no Mapa da Região de Tyr. As muralhas externas da cidade consistem em uma espessa cerca viva de árvores espinhosas. Os galhos dessas árvores crescem tão fortemente entrelaçados que é impossível para qualquer coisa maior do que o punho de um pequenino penetrar na barreira.

Enquanto a maioria dos habitantes da cidade vive em cabanas circulares de barro cobertas por telhados de vinhas, a própria Lalali-Puy vive em um pequeno, mas magnífico palácio construído nos galhos mais altos de uma enorme árvore agafari.

Seus templários, que supervisionam os assuntos militares, econômicos e agrícolas da cidade, vivem em cabanas bem equipadas nos galhos inferiores da árvore. Embora o nível

particular da cabana de um templário não tenha relação direta com seu status, pode-se dizer a posição aproximada de um templário contando o número de colares que ele usa. O conselheiro de maior confiança de Lalali-Puy, e segundo em comando, usa dez colares. Os templários mais humildes usam apenas um.

Em Gulg, os nobres não são proprietários de terras, pois os escravos dos templários, de propriedade da cidade, obtêm o suprimento de alimentos da cidade - frutas silvestres, nozes e bagas - da floresta. Em vez disso, os nobres são compostos de uma classe de caçadores de elite que são selecionados da população em geral desde tenra idade e laboriosamente treinados nas artes de rastrear, mover-se silenciosamente e sobreviver nas florestas por muitos dias sem comida ou água. Como você pode suspeitar, a nobreza não é herdada em Gulg, pois apenas os jovens mais capazes são selecionados para realizar o treinamento extenuante necessário para se tornar um caçador.

Como todas as propriedades em Gulg, a comida que os caçadores e escravos coletam é considerada propriedade de Oba, que então a redistribui para que as necessidades básicas dos cidadãos sejam atendidas. Claro que isso dificulta a operação do lojista na cidade, mas a Oba resolveu esse problema de forma muito eficiente. Em Gulg, o agente sênior de uma casa mercantil lida diretamente com um templário designado para seu empório, que negocia em nome de todas as pessoas da cidade. Esses templários são bem conhecidos como negociantes duros, pois mais de uma casa mercantil faliu tentando negociar pimenta,

nozes de cola e penas exóticas com os mercadores de Gulg.

Os guerreiros de Gulg são conhecidos como judaga ou caçadores de cabeças. Eles são meio caçadores e meio lutadores, dependendo da furtividade para emboscar seus inimigos e arcos e flechas ou dardos envenenados para matá-los. Seu nome vem de seu hábito de reivindicar as cabeças de inimigos caídos para provar sua ostentação de destreza no combate.

### Nibenay

A cidade de Nibenay recebeu o nome de seu fundador, o rei-feiticeiro Nibenay. Chamado de Rei das Sombras por seus súditos, Nibenay é uma figura bizarra e enigmática. Seus súditos o veem tão raramente que a cidade está constantemente repleta de rumores de que ele morreu. Sempre que esses rumores resultam em uma perturbação civil, no entanto, Nibenay parece tempo suficiente para impressionar seus súditos que ele ainda está muito vivo, geralmente por esmagar sozinho a rebelião.

O Rei das Sombras mora dentro de uma sub-cidade murada localizada no centro de Nibenay. Nenhum homem livre jamais viu seu palácio pessoalmente, mas, segundo os rumores, ele fica no topo de uma montanha artificial de lajes de pedra. O próprio palácio é supostamente um busto gigante da cabeça de Nibenay. A frente do castelo é esculpida em um relevo de pedra do rosto do Rei das Sombras. As laterais e os fundos do palácio são cobertos com representações em tamanho real de mulheres dançando, amarradas juntas como se fossem mechas de seu cabelo.

Os templários de Nibenay são todas mulheres. Não está claro se todas são esposas de Nibenay, mas parece totalmente possível. Apenas os templários têm permissão para entrar e sair da sub-cidade em que seu palácio está localizado. Por outro lado, o resto da cidade é composto inteiramente de escravos dedicados a tornar a vida de Nibenay e seus templários confortável e segura. Alguns dizem que muitos desses escravos são escultores ocupados esculpindo relevos de cada templário nas mechas do cabelo de Nibenay que cobrem a lateral e os fundos do palácio.

Isso é totalmente viável, já que gostos estranhos em arquitetura parecem ser a norma em Nibenay. Cada edifício é esculpido com relevos de pedra. Embora o artesanato seja perfeito, o assunto é peculiar. Frequentemente, o relevo retrata o sorriso de auto-satisfação de um nobre rico – geralmente a pessoa que era dona do prédio quando ele foi construído. Às vezes, o prédio é esculpido com as figuras de toda a família do construtor, todos envolvidos em algum tipo de dança estranha. Em outros casos, o edifício é decorado com relevos fantásticos de vários monstros na crença supersticiosa de que se a cidade for visitada por uma das feras terríveis, será afugentada pela representação e deixará os habitantes em paz.

Nibenay fica fora da borda norte da Floresta Crescente, no topo de várias centenas de hectares de nascentes borbulhantes. Cada um dos nobres possui uma dessas fontes, que usam para irrigar os campos de arroz que alimentam a cidade.

O comércio mercantil de Nibenay é baseado na venda de armas feitas de madeira obtida na Floresta Crescente. Os artesãos de

Nibenay estão ocupados dia e noite derrubando árvores agafari e moldando sua madeira extremamente dura - a segunda melhor coisa que o bronze - em escudos, lanças e porretes. Esta é a base da rivalidade de Nibenay com Gulg, pois os caçadores e coletores da cidade da floresta temem que, se deixada sem controle, as práticas devastadoras de Nibenay logo os deixem sem casa.

O núcleo do exército de Nibenay consiste em mil meio-gigantes armados com lanças e clavas agafari.

### Raam

A rainha-feiticeira de Raam, Abalach-Re, se autodenomina a Grande Vizir. Ela mora em um belo palácio com paredes de marfim e telhado de alabastro construído no topo de uma colina gramada com vista para a cidade. Infelizmente, a base desta colina é cercada por uma série complicada e feia de parapeitos, valas e paredes defensivas, pois Abalach-Re é a mais insegura de todos os governantes que a cidade já possuiu. Quando visitei lá, as pessoas falaram em organizar uma rebelião e elogiaram abertamente a última tentativa de derrubar sua rainha - embora aparentemente tenha ocorrido antes da maior parte de suas vidas, pois ninguém conseguia se lembrar como havia terminado.

Abalach-Re professa ser a representante de algum poder maior, e afirma que seus poderes são dons deste ser misterioso. De acordo com a teoria de Abalach-Re, este ser misterioso a escolheu para zelar pela cidade de Raam e seu povo. Quando ela não estiver mais desempenhando bem sua tarefa, esse mesmo

ser misterioso a matará e designará alguém novo para o cargo de Grande Vizir.

Este é um dos estratagemas mais originais que um feiticeiro usou para legitimar seu poder. Ao afirmar ser o humilde servo de um poder superior, e ao afirmar que esse mesmo ser aprova o que ela está fazendo, Abalach-Re espera concentrar o inevitável descontentamento de seus súditos para longe dela. Infelizmente para ela, os cidadãos de Raam são mais espertos do que ela pensa. Embora falem da boca para fora ao ser que ela professa servir, e possam até comparecer às cerimônias que os templários de Raam organizam para homenagear essa criatura mítica, poucas pessoas realmente acreditam em sua existência. Em vez disso, eles secretamente desprezam Abalach-Re por ser uma governante tão fraca que ela deve recorrer a esses estratagemas, e eles desprezam a autoridade da Grande Vizir sempre que sentem que podem escapar impunes.

Como consequência, Raam é a cidade mais caótica que já visitei. Os templários dificilmente ousam se mostrar sozinhos nas ruas com medo de serem assassinados pelos nobres. Os nobres são pouco melhores do que tribos invasoras. Cada nobre possui pelo menos um pequeno pedaço de terra contíguo às estradas, e seus guardas exigem um alto preço de quem deseja cruzar as terras do nobre. As casas mercantes contratam pequenos exércitos de mercenários para defender seus empórios comerciais de bandos armados de ladrões. A situação é tão ruim que os elfos são comumente aceitos nas fileiras da alta sociedade como se fossem cidadãos íntegros!

Claro, são os escravos que mais sofrem nessas condições. Como a maioria dos campos de Raam fica abandonada e selvagem, a comida é cara e difícil de encontrar em grandes quantidades. Conseqüentemente, os escravos são alimentados apenas com o que é absolutamente necessário para mantê-los vivos - e apenas enquanto são necessários. Assim que sua utilidade chega ao fim, eles são enviados à arena para entreter a multidão louca com uma exibição lamentável de luta.

A única coisa que impede Raam de ser invadida por outra cidade-estado é o número de exércitos que ela pode enviar. Abalach-Re mantém um enorme arsenal sob seu palácio e, se desesperada, pode armar cada cidadão em Raam com um escudo de madeira, lança com ponta de sílex e um mangual com cravos de obsidiana. Claro, ela detesta colocar tal poder nas mãos de uma população que claramente a despreza, mas a opção existe mesmo assim.

## Tyr

Tyr é governado pelo rei feiticeiro Kalak, que se autodenomina simplesmente Rei Kalak ou, como às vezes prefere ser chamado, o Tirano de Tyr. Um homem pragmático e implacável, Kalak é talvez o mais honesto de todos os reis-feiticeiros. Ele governa pelo poder de sua magia e tremendos poderes psiônicos, colocando sua própria segurança e a estabilidade de Tyr acima de todas as outras considerações.

Se a atitude de Kalak parece justa ou injusta, é pelo menos previsível. Os moradores de sua cidade entendem que a melhor maneira

de garantir sua própria sobrevivência é fazer o que beneficia Kalak. A maneira mais certa de se encontrarem trabalhando nas minas de escravos é se opondo à vontade de Kalak. Como consequência, a sociedade Tyriana tem funcionado de forma muito eficiente durante os mil anos em que Kalak tem governado a cidade.

O Tirano de Tyr sempre fez sua casa em um magnífico palácio adjacente ao estádio de gladiadores. A parede oriental deste palácio tem vista para a própria arena. Durante os jogos, o próprio Kalak muitas vezes pode ser visto sentado em uma das centenas de varandas com vista para a arena, acompanhado por um punhado de templários e outros favoritos.

Ultimamente, o velho rei Kalak parece ter ficado senil. Nos últimos vinte anos, ele tem desviado muito do trabalho escravo da cidade para a construção de um zigurate poderoso em frente a arena de seu palácio, alegando que ele irá proteger Tyr dos ataques do dragão. No início, os nobres foram tolerantes com sua loucura, pois o fardo que isso colocava sobre eles não era grande. No ano passado, porém, Kalak ficou desesperado para terminar a estrutura maciça, apropriando-se de tantos escravos que quase não sobrou ninguém para trabalhar nos campos.

Kalak também tirou os escravos das minas, fechando completamente a produção de ferro. Isso fez com que a economia da cidade desabasse, deixando tanto comerciantes quanto nobres destituídos. Os escravos estão morrendo de fome e até mesmo os artesãos livres recebem apenas poucas rações de grãos em troca de seus

serviços – e somente se seu trabalho contribuir diretamente para a construção do zigurate.

Para piorar as coisas, outras cidades que dependem da importação do ferro bruto de Tyr para complementar suas economias estão em pé de guerra. Muitos deles, principalmente Urik e Raam, enviaram emissários ao Rei Kalak com graves advertências sobre as consequências de não retomar a produção de ferro.

É de se admirar que, em suas reuniões privadas, os nobres estejam sussurrando planos de rebelião e que os mercadores estejam fugindo da cidade em massa? Certamente, mesmo as garras de ferro dos templários não podem impedir a cidade de entrar em erupção em um inferno violento por muito mais tempo.

Quando a batalha final chegar, será uma coisa terrível. A Guarda Real consiste em dois mil mercenários e quinhentos meio-gigantes liderados por templários leais de Kalak. Na verdade, os últimos estão todos armados com espadas de aço. Contra eles estarão organizados os variados exércitos de nobres – que são muito superiores em número, se não em armamento. Considerando as vantagens da magia de Kalak, a disputa será acirrada. Ironicamente, pode muito bem ser decidido pelos cidadãos mais humildes de Tyr, os escravos.

## Urik

Talvez o rei Hamanu de Urik seja melhor descrito em suas próprias palavras:

*“Eu sou Hamanu, Rei do Mundo, Rei das Montanhas e das Planícies, Rei de Urik,*

*para quem os ventos fortes e o sol todo-poderoso decretaram um destino de heroísmo, e para quem as águas que dão vida e os solos nutritivos confiaram na mais poderosa cidade de Athas.*

*Os Grandes Espíritos das terras abundantes me educaram desde a minha infância, instruindo-me na arte da guerra, como dar o sinal para a escaramuça e quando traçar a linha de batalha. Eles tornaram minhas armas poderosas contra meus inimigos, que sempre foram muitos, e me deram armas para arrancar as cabeças daqueles que eu combato. Eles fizeram de mim um homem que não pode ser morto e um general que não pode ser derrotado.*

*Eu sou Hamanu de Urik, O Grande Rei, O Poderoso Rei, Rei do Mundo, Rei de Athas, um potentado incomparável que domina das grandes Montanhas Ressonantes às margens do infinito Mar de Silte, o portador da morte e da paz, a quem todos devem se submeter.”*

Como você provavelmente já deve ter adivinhado, Hamanu se considera um rei-guerreiro. Desde que considere a batalha digna de suas habilidades, ele frequentemente lidera suas tropas para o combate pessoalmente. Até agora, ele conquistou seus direitos de ostentação – seus exércitos nunca foram derrotados quando ele os estava liderando.

Um dos aspectos mais interessantes do exército de Hamanu é sua companhia de pequeninos. Ele fez um acordo com o chefe Urga-Zoltapl pelo qual Urik lhe fornece uma certa quantidade de obsidiana em troca dos serviços de duzentos guerreiros pequenino.

Hamanu usa esses pequeninos para perturbar as áreas de retaguarda de seu oponente, fazendo com que eles se infiltrem durante a noite para atacar as tendas de comandantes rivais, destruir carroças de suprimentos e libertar os escravos de seu inimigo.

A economia de Urik depende quase inteiramente da obsidiana extraída da Montanha da Coroa Negra. Ele também depende muito do ferro de Tyr para fazer as ferramentas necessárias para extrair a pedra vítrea com eficiência.

Como nota final, devo avisá-lo que, se você visitar Urik, tenha muito cuidado em obedecer a todas as leis de Hamanu e manter algum ouro escondido com segurança, caso você precise subornar um templário pela sua liberdade. Poucos destinos são piores do que ser vendido como escravo para trabalhar nas minas. As arestas afiadas da pedra vítrea cortarão seus dedos, mãos e braços até o ponto de inutilizá-los em poucos dias.

### Aldeias

Existem centenas de aldeias na região de Tyr. Mesmo se fosse possível descrevê-las todas, não haveria muito sentido em fazê-lo. No momento em que você visitou qualquer aldeia em particular, há uma boa chance de que ela já tenha desaparecido – tendo sido destruída por invasores ou simplesmente abandonada após cumprir seu propósito. Portanto, apenas as aldeias que me pareciam mais ou menos permanentes são descritas a seguir.

### Altaruk

Localizada na cabeceira do Garfo Grande, do Estuário da Língua Bifurcada, Altaruk é uma vila patrocinada pelas casas mercantes de Wavir, Rees e Tomblador – com sede em Balic. No que diz respeito às aldeias, Altaruk é fortemente fortificado; é cercada por uma parede de cinco metros e defendida por quinhentos mercenários livres armados com escudos de couro de mekillot, lanças de madeira e adagas de osso afiado.

Este contingente de guerreiros é comandado por Arisphistaneles, um poderoso Preservador. Por causa da influência de Arisphistaneles, a Aliança Velada é abertamente tolerada em Altaruk, e a cidade está rapidamente se tornando conhecida como um ponto de encontro seguro para Preservadores – embora os profanadores sejam estritamente proibidos de entrar.

Apesar de suas defesas formidáveis, Altaruk é destruído regularmente por gigantes das ilhas do Estuário da Língua Bifurcada. Os patrocinadores sempre reconstroem a aldeia prontamente, pois sua guarnição é um impedimento fundamental para os invasores que, de outra forma, atacariam o tráfego pesado de caravanas neste cruzamento crítico. Essa proteção é estendida a caravanas de outras casas em troca do pagamento de um alto pedágio ao passarem por Altaruk.

### Makla

Makla é uma vila patrocinada de Urik, localizada às margens do Lago dos Sonhos Dourados. É uma cidade acidentada que serve

como centro de abastecimento e acampamento base para as gangues de escravos que extraem obsidiana da Coroa Fumegante. Makla raramente é assediado por invasores, pois 500 soldados de Urik armados com espadas e lanças com gume de obsidiana estão estacionados aqui. Eles são complementados por 50 meio-gigantes armados com lanças e clavas e uma força de 25 caçadores pequenino designados para rastrear escravos fugitivos.

### Ledopolus do Norte e do Sul

Essas duas aldeias anãs estão localizadas em lados opostos do Estuário do Grande Garfo da Língua Bifurcada. Os habitantes de Ledopolus do Norte estão tentando construir um caminho de pedra para a Ilha Ledo a partir de sua costa norte do estuário, e os habitantes de Ledopolus do Sul estão tentando fazer o mesmo a partir da costa sul do estuário. A intenção deles é construir uma ponte sobre todo o estuário, abrindo uma rota de caravana mais curta de Gulg e Nibenay a Balic e outras cidades ao sul da região de Tyr.

Ocasionalmente, os gigantes que vivem na Ilha Ledo se esforçam para derrubar parte do que os anões construíram. Isso geralmente ocasiona uma batalha feroz entre os dois contingentes.

### Vista Salina

Vista Salina é uma aldeia de uma tribo de escravos localizada na face leste das montanhas Mekillot. Como a maioria das aldeias de escravos, é um lugar turbulento e

rebelde cheio de ex-escravos de todas as raças, mas também é conhecido por seu belo teatro. Os ex-escravos de Vista Salina começaram recentemente a suplementar seus meios normais de ganhar a vida atacando caravanas com destino a Gulg ou Nibenay ou enviando trupes atuantes para fazer shows para comerciantes ricos – eles não terão nada a ver com nobres. O líder de Vista Salina é um ex-gladiador mul chamado Xaynon.

### Ogo

Ogo é a casa do chefe pequenino, Urga-Zoltapl. Consiste em uma enorme pirâmide em degraus elevando-se apenas o suficiente para que seu cume fique sob a sombra da copa da floresta, cerca de vinte e cinco metros. O palácio de Urga-Zoltapl fica no topo desta pirâmide, e é aqui que ele recebe seus membros da tribo. Uma dúzia de edifícios de pedra, casas para seus servos e esposas, estão espalhados ao redor da base da pirâmide.

Ogo é único entre as aldeias pequenino, pois um forasteiro pode esperar visitá-lo sem ser comido, mas eu sugeriria fazer a viagem apenas na companhia de pequeninos de Urik. Caso contrário, você arriscará para saber se Urga-Zoltapl acha que você seria mais interessante como um falador ou como uma refeição.

### Walis

Esta pequena vila está escondida em um desfiladeiro lateral obscuro no sopé da Montanha Ressonante – e é assim que os cidadãos gostam. Visto de fora, parece a ruína

há muito deserta de um antigo castelo, e muitos viajantes, sem dúvida, passam por baixo dela sem pensar duas vezes. Walis está encrustada no topo de uma alta torre de rocha que só pode ser alcançada escalando um penhasco de 150 metros, voando ou sendo içado em uma caçamba de carga que os nativos operam para esse fim. Aqueles que sabem da verdadeira natureza de Walis devem se posicionar no sopé do penhasco e pedir para ser erguido, e os nativos só o farão se o indivíduo for conhecido por eles.

O motivo de todo esse sigilo e segurança é que Walis fica no topo da única mina de ouro em Athas que eu conheço. Para que você não tenha ideias sobre como ficar rico rapidamente, porém, devo avisá-lo de que todas as transações comerciais na aldeia são feitas pela casa mercantil Tomblador, que também paga uma pequena companhia de profanadores para morar na aldeia e protegê-la. Como a mina de ferro de Tyr, a mina de ouro aqui entrega seu precioso tesouro apenas com grande custo em suor e sangue.

### Oásis

Athas é um mundo árido, mas não totalmente sem água. Em vários locais, nascentes e riachos subterrâneos borbulham à superfície, formando pequenas poças em torno das quais cresce um cinturão verdejante de vegetação. O deserto é bastante pontilhado de oásis – mas eles são tão pequenos e tão distantes que, a menos que você saiba sua localização exata, poderá morrer de sede procurando por eles. Além disso, oásis vêm e vão com irregularidades frustrantes. Às vezes, a

fonte de água subterrânea seca; outras vezes, o vento os enterra sob toneladas de areia e poeira. Mesmo quando você encontrar um oásis, é aconselhável lembrar que a água às vezes é venenosa.

Os maiores e mais confiáveis oásis estão marcados no mapa da região de Tyr. Há poucos motivos para descrever cada oásis individualmente, portanto, incluí no atlas apenas aqueles que têm alguma característica única, que você provavelmente visitará em suas próprias viagens.

### Poço Amargo

As águas deste oásis são realmente muito frescas e doces. Durante séculos, conforme os condutores das caravanas cruzavam as planícies ao redor deste oásis, eles podiam ouvir água corrente. Eles nunca puderam localizar sua fonte, entretanto, até que um pequeno grupo de anões estabeleceu uma vila e cavou um poço através de um fino manto de rocha. Descobriu-se que havia um riacho subterrâneo abaixo do manto de rocha, que funcionava como uma caixa de ressonância para amplificar os sons do riacho. Os anões, que esperavam fazer fortuna vendendo água para os condutores das caravanas, ficaram compreensivelmente amargos quando perceberam que o riacho era muito pequeno para sustentar até mesmo suas próprias famílias, muito menos para ganhar a fortuna que esperavam – daí o nome do oásis.

Aconselho a não depender deste poço ao fazer seus planos de viagem – há pelo menos 50% de chance de que a caravana à sua frente já tenha esgotado o poço. Quando

isso acontece, geralmente leva até seis dias para que água suficiente volte para o poço para encher os odres de água de uma caravana típica.

### Águas Negras

As águas negras estão localizadas no coração de Yaramuke, a meio caminho entre as cidades de Urik e Raam. Faça o que fizer, não beba da piscina ou do riacho que sai dela. Quando o rei Hamanu de Urik destruiu Yaramuke, ele usou uma magia tão terrível que envenenou este oásis para sempre. Agora, quem quer que beba esta água sente um frio cair sobre ele e adoece mortalmente. Também seria aconselhável evitar acampar perto deste oásis, pois é assombrado pelos espectros daqueles que não leram - ou deram atenção - a este aviso.

### Poço do Lago

Este lago, localizado na extremidade norte da Bacia do Dragão, é o maior corpo de água da região de Tyr. Sua superfície cerúlea cobre mais de 45 quilômetros quadrados. Apesar de estar a menos de cinquenta quilômetros de Urik, ele permanece em perfeitas condições, com suas margens repletas de flora e fauna. Talvez a razão para isso seja que, para alcançá-lo, os viajantes devem descer os penhascos íngremes da Bacia do Dragão, ou talvez seja porque o Poço do Lago também está sob a proteção do druida que vive na Bacia do Dragão.

Em ambos os casos, se você visitar o Poço do Lago, não faça nada para contaminar

as águas cristalinas. E para sua própria proteção, nem pense em tentar chegar à Cidade Submersa, que dizem estar nas cavernas submersas sob o lago. Todas aquelas histórias sobre salas cheias de ouro e corredores cheios de tesouros são provavelmente apenas contos de fadas, enfim.

### Lago dos Sonhos Dourados

O Lago dos Sonhos Dourados fica no lado oeste da Coroa Fumegante, onde um espesso vapor amarelado sobe constantemente de suas águas ferventes. Onde a água amarela não é muito profunda, é possível ver que o fundo do lago é entrelaçado com centenas de túneis e passagens. Segundo rumores, esses túneis levam a uma cidade incrível que fica no coração da Coroa Fumegante. É difícil dizer se há alguma verdade nessa história, entretanto. Aqueles que sobreviveram às águas escaldantes por tempo suficiente para nadar nos túneis nunca voltaram.

### Fonte de Prata.

Não há nada de prata neste oásis: a água tem gosto ruim e é marrom, os arbustos nas planícies ao redor são pardos e espinhosos, e as rochas são laranja queimadas, assim como nos Ermos Rochosos do resto de Athas. A razão pela qual o oásis é chamado de Fonte de Prata é porque o chefe élfico que estabeleceu sua tribo aqui exige uma peça de prata, ou algo equivalente, de qualquer pessoa que deseje encher seu odre no poço. Ele e seus guerreiros geralmente atacam quem não paga.

## Poço de Grak

A lagoa deste oásis é protegida por uma grande fortaleza de tijolos de barro. Se você quiser abastecer aqui, custa uma peça de cobre ou equivalente por animal - eles consideram os seres inteligentes como animais. Caso contrário, o meio-elfo Grak e seus cinquenta mercenários não permitirão que você entre - a menos, é claro, que eles percebam que você é mais poderoso do que eles. De acordo com rumores, há um cofre sob a fortaleza de Grak que contém todo o tesouro que ele ganhou controlando este oásis ao longo dos anos.

## Oásis Perdido

Este gêiser fica no meio de uma planície de sal. Ao longo dos anos, as águas fumegantes levaram o sal por vários quilômetros ao redor da fonte, e agora ela é cercada por uma bela floresta de pinhões. O oásis perdido e seu bosque são protegidos pelo thri-kreen druida Durwadala, a quem você nunca verá, mesmo que ela o ataque por contaminar o oásis.

## O Palácio da Lama

Este enorme lamaçal está localizado em uma bacia de silte interior de uma das partes mais desertas da região de Tyr. Mesmo que você consiga persuadir um gigante amigo a carregá-lo até lá, como eu fiz, não aconselho ir lá. Todo o lamaçal é povoado por monstros horríveis, como você nunca viu antes.

No centro da ilha, onde a folhagem cresce tão densa que é uma verdadeira selva,

um magnífico castelo de mármore branco ergue-se da lama. O que pode estar dentro é impossível dizer. O terreno é assombrado por aranhas venenosas e cobras de todos os tipos. Para piorar as coisas, não há janelas, portas ou entradas de qualquer tipo no castelo - exceto pelas janelas nos níveis mais altos da torre, que jorram um fluxo constante de água.

## Ilhas

O Mar de Silte está cheio de ilhas, e devo admitir, não tendo a habilidade de voar - magicamente ou não, que minhas visitas a elas foram limitadas.

Eu aprendi o nome de muitas, entretanto, e essas ilhas estão listadas no Mapa da Região de Tyr. A maioria delas é habitada por gigantes, eu acredito. Mas nem todas as ilhas do mapa são descritas aqui. Como já disse, neste atlas incluo apenas lugares que visitei pessoalmente. Portanto, a lista abaixo inclui apenas algumas das muitas ilhas da região de Tyr.

## Ledo

Este penhasco rochoso é habitado por um clã de dez a quinze gigantes - os habitantes foram intencionalmente vagos quanto ao seu número e tomaram medidas para me impedir de obter uma contagem precisa. Eles estão convencidos de que os anões de Ledopolus do Norte e do Sul estão tentando chegar a Ledo para roubar sua riqueza mineral, que consiste em uma única montanha de sílex. Ledo é muito rochoso para pastar, então os gigantes ganham a vida

caçando e trocando sacos de sílex com caravanas mercantes que viajam pela estrada de Balic a Altaruk.

### Paladar do Dragão

Esta ilha longa e estreita é formada por uma pequena cadeia de montanhas muito altas. A face norte das montanhas recebe bastante chuva e tem três riachos bastante grandes que descem em cascata pelas encostas íngremes antes de formar planícies de lama no Estuário da Língua Bifurcada.

Os gigantes desta ilha ganham a vida pastoreando ovelhas e cuidando de olivais. Raramente recorrem a ataques, exceto em busca de algum material que não podem produzir por si próprios. Eles gostam especialmente de néctar de kank e certamente darão as boas-vindas a qualquer visitante que carregue uma quantidade razoável do rico mel verde.

Devo alertá-lo, no entanto, contra tentar capturar ou matar qualquer um dos pássaros exóticos que habitam a encosta norte das montanhas. Embora as penas da cauda desses pássaros valham uma pequena fortuna em qualquer cidade, os gigantes parecem estranhamente apegados a seus amigos emplumados. Se eles pegarem você caçando pássaros, com certeza irão jogá-lo no Mar de Silte para sufocá-lo.

### Canto da Sereia

Embora eu não tenha realmente visitado esta ilha, parece sábio avisá-lo sobre isso. Os condutores de caravanas que viajam

pela área ao norte desta ilha tentam tapar os ouvidos ao passarem. Dizem que uma canção estranha e assustadora se espalha sobre os Ermos Rochosos do Canto da Sereia. Esta canção lança um feitiço mágico sobre aqueles que a ouvem, e eles se veem compelidos a segui-la até sua fonte. Infelizmente, a fonte está na Ilha Canto da Sereia, e enquanto os homens encantados tentam se arrastar até a ilha, eles inevitavelmente sufocam no primeiro quilômetro de silte que devem atravessar para alcançá-la. Estupidamente, eu estava determinado a ouvir essa música, então, deliberadamente, deixei meus ouvidos descobertos. Quase matei meus companheiros antes que eles conseguissem me conter e me salvar deste terrível destino. Até hoje, sua memória me persegue e muitas vezes sinto um desejo de procurar sua fonte.

Alguns afirmam que uma antiga feiticeira está presa na ilha e que está cantando sua bela canção para chamar um herói em seu auxílio. Outros dizem que a música nada mais é do que o grito de alguma criatura asquerosa que habita a ilha. Seja qual for o motivo, esteja avisado – a música é fatal.

### Waverly

No centro desta grande ilha fica uma antiga cidade murada. Na praça da cidade, a fonte primitiva ainda espirra água no ar. Os esgotos da cidade atuam como uma rede de canais de irrigação para levar embora o transbordamento da fonte, de modo que a região dentro e ao redor da cidade se tornou uma planície de matagal bem irrigada com o passar dos anos. Nos limites da cidade

encontram-se vários cais e embarcações antigas que podem ter sido usadas para navegar quando o mar estava cheio de água. Embora tenham sido cuidadosamente feitos de madeira, eles ficaram petrificados com o passar do tempo ou por meio de algum encantamento arcano. A área entre esses cais e o Mar de Silte é rochosa e árida.

Segundo a lenda, um tesouro de vários milhares de quilos de prata está enterrado em algum lugar abaixo da cidade. Mesmo que essa lenda seja verdadeira e você tenha encontrado o tesouro, acho que você teria mais problemas para transportá-lo de volta para a costa do que encontrá-lo. Exceto por um bando de erdlus selvagens e várias colméias de kanks selvagens, a ilha parece completamente deserta.

### Ilha do Lago

A Ilha do Lago é um enorme vulcão que gradualmente se projetou do Mar de Silte ao longo dos últimos quinhentos anos. Embora nunca tenha entrado em erupção violentamente que eu saiba, o cume fica um pouco mais alto a cada ano, à medida que um fluxo razoavelmente constante de magma goteja das rachaduras na lateral do cone. As planícies arbustivas das encostas mais baixas da ilha são cobertas por uma exuberante grama que serve de pastagem para kanks e erdlus.

Na cratera no topo da montanha existe um grande e profundo lago de águas azuis cristalinas. Uma nuvem de vapor azulado sobe desse lago e fica pairando sobre o topo da montanha o tempo todo. Alguns psionicistas afirmam que respirar esses vapores enquanto estão empoleirados na borda da cratera em

estado de transe os ajuda a alcançar uma compreensão mais profunda de seus poderes internos. Os gigantes da ilha acham muito divertido ver se conseguem esgueirar-se sobre esses indivíduos e empurrá-los para as águas escaldantes do lago.

### Ruínas

Conforme observei na minha descrição sobre a geografia, existem ruínas por toda Athas. Você os encontrará praticamente onde quer que você viaje, jazendo meio submersos em bacias de poeira, surgindo das intermináveis salinas ou elevando-se acima dos ermos rochosos. As ruínas descritas abaixo são algumas das mais interessantes que visitei.

### Torre Desolada

Esta torre circular de mármore se eleva mais de trinta metros acima da planície ao redor. Certa vez, uma escada de madeira subia pelo interior, mas há muito apodreceu. Além da escada, a torre permanece exatamente como estava por pelo menos mil anos. Nenhuma pedra caiu de suas paredes. De sua coroa, uma lanterna mágica ainda lança uma luz verde macabra sobre o Mar de Silte. Quando o vento levanta uma boa tempestade de poeira, um berro alto e doloroso soa da torre em intervalos regulares. Os nativos locais atribuem o rugido ao fantasma da senhora da torre que, dizem, perdeu seu prometido em uma noite, muito tempo atrás, quando o Mar de Silte se encheu de água.

## Arkhold

Esta antiga vila de cabanas de pedra já foi protegida por um grande castelo no topo de uma colina com vista para a cidade. A aldeia parece ter sido saudável, pois suas paredes haviam crescido várias vezes e construído novas para proteger os prédios externos. Agora, grande parte da vila está coberta por areia movediça. Meus guias me disseram que toda vez que eles voltam, uma nova parte da cidade é descoberta e uma seção que eles haviam explorado anteriormente é enterrada na areia. O isolamento de Arkhold o torna um bom lugar para caçadores de tesouros. Embora tenhamos ficado aqui apenas algumas horas, cada um de meus guias encontrou uma espada de aço - suspeito que uma delas era mágica - em partes da aldeia que só recentemente foram descobertas.

## Kalidnay

Kalidnay já foi uma magnífica cidade-estado, tão grande quanto Tyr e tão rica quanto Balic. O rei-feiticeiro que a governava vivia em um imenso palácio no coração da cidade, cercado pelas mansões de seus nobres e templários. A julgar por todos os empórios comerciais abandonados, deve ter sido uma cidade rica, de fato. No centro da cidade havia até um enorme zigurate. Agora, as ruas estão cheias de esqueletos, os palácios estão em ruínas e o zigurate foi aberto como um imenso ovo de barro. Ninguém sabe que desastre causou a queda de Kalidnay, mas não pode haver dúvida de que ocorreu de forma rápida e inesperada.

## Bodach

Bodach, situada na ponta de uma península que se projetava em uma das grandes bacias de sedimentos do interior, era sem dúvida uma das cidades mais poderosas dos antigos. Suas ruínas cobrem muitos quilômetros quadrados da península. Quando você está na borda da bacia de silte, pode ver suas torres se erguendo acima do silte por muitos quilômetros além.

Infelizmente, Bodach e os territórios vizinhos não são bons lugares para ficar. Enquanto o sol carmesim se põe, milhares de zumbis mortos-vivos e esqueletos rastejam para fora dos porões, esgotos e masmorras escondidas, em seguida, começam a vasculhar a cidade e o campo circundante. Se você estiver aqui depois de escurecer, você passará a noite inteira lutando em uma longa batalha campal.

Eu conversei com aqueles que dizem que os mortos-vivos são controlados por um profanador poderoso que os está usando para manter os caçadores de tesouro longe da cidade enquanto a pilha sistematicamente. Outros afirmam que os mortos-vivos são os habitantes originais da cidade, e eles não podem descansar porque há algum segredo terrível enterrado no coração da cidade antiga que eles não querem que seja descoberto. Em qualquer caso, se você for para Bodach, esteja preparado para uma batalha intensa contra este exército horrível.

### Giustenal

Giustenal é outra das grandes cidades dos antigos. A cidade tem muitos muros diferentes, alguns dos quais terminam no Mar de Silte. É possível mergulhar vários quilômetros na poeira caminhando ao longo do topo dessas paredes, mas eu aconselharia contra essa tolice. Parece haver uma concentração incomum de horrores de silte ao redor da cidade.

Giustenal parece relativamente deserta, talvez até pacífica, e é. No entanto, há algo escondido lá fora nos bairros enterrados pelo Mar de Silte. Os psionicistas afirmam que é um ser - ou um objeto - de incrível poder que faz contato com mentes vulneráveis e as chama.

Nunca senti essa atração, mas uma noite, enquanto estávamos acampados dentro das ruínas da cidade, um olhar vítreo se apoderou de meu companheiro psionista e ele começou a conversar com um parceiro invisível em uma língua estranha. Dois dias depois, ele enlouqueceu e assassinou nossos condutores kank. Fui forçado a matá-lo para me defender.

### Yaramuke

Esta cidade em ruínas já foi governada pela Rainha de Yaramuke, uma bela feiticeira chamada Sielba. Ela e o rei Hamanu de Urik se envolveram em uma disputa acirrada a respeito dos direitos de extração da obsidiana na Coroa Fumegante. Hamanu resolveu a disputa arrasando Yaramuke, usando uma magia tão terrível que até mesmo a água ficou

contaminada para sempre. De acordo com a lenda, o tesouro de Sielba ainda está enterrado sob as ruínas de seu palácio. Se você for a Yaramuke em busca desse tesouro, desejo-lhe boa sorte para determinar qual pilha de entulho foi outrora o palácio de Sielba.

### Marcos

Nunca deixe ser dito que Athas é uma terra sombria ou monótona. É repleto de pontos de referência interessantes e bonitos, como tenho certeza que você descobrirá durante suas viagens. Aqui estão alguns dos meus favoritos.

### Bacia do Dragão

Esta grande bacia foi formada quando o primeiro grande dragão nasceu, arrancando seu corpo da rocha viva. Obviamente, eu não estava presente neste evento, mas quando entrei no vale eras depois de sua formação, uma sensação intangível de temor se apoderou de mim, enchendo-me de emoções de tal apreensão e trivialidade que caí tremendo de joelhos.

Talvez seja por isso que, apesar de estar entre três rotas de caravanas movimentadas, a Bacia do Dragão permanece um lugar silencioso e desolado. Ou talvez seja porque não importa como você entre na Bacia do Dragão, você deve descer trezentos metros de encostas íngremes e traiçoeiras que geralmente terminam em penhascos íngremes e rochosos. Em ambos os casos, você encontrará o fundo deste grande vale assustadoramente silencioso, especialmente em torno do poço do lago na

extremidade norte. Toda a região está sob a proteção do mul Enola.

### Montanhas Mekillot

À distância, essas montanhas parecem um enorme mekillot rastejando pelas planícies. O núcleo dessas montanhas é composto de granito duro e, onde quer que este alicerce esteja exposto, ele se projeta da rocha macia circundante em formas lindamente esculpidas - cúpulas e pilares, paredes enormes, lajes imensas inclinadas, etc.

Vale a pena tentar atravessar as planícies de sal para caminhar entre esses monólitos naturais, mas cuidado com duas coisas ao chegar: klars e vista salina. Klars são enormes ursos noturnos que caçam por psionicistas e a vista salina é uma vila de escravos.

### Estuário da Língua Bifurcada

Este canal cheio de silte tem mais de 400 quilômetros de comprimento e é uma das principais barreiras para viajar para o norte e o sul nas áreas ao sul da região de Tyr. Ele é preenchido com pequenas ilhas, apenas uma pequena parte das quais é mostrada no Mapa da Região de Tyr. A maioria dessas ilhas é habitada por pelo menos um ou dois gigantes. Nas noites de vento, quando o sol carmesim está se pondo e uma névoa prateada de poeira paira sobre o canal, é uma das vistas mais bonitas de Athas.

### Montanha da Coroa do Dragão

Pelo que eu sei, sou o único homem vivo que já viu este antigo vulcão. Envolto em cinzas negras, surge das planícies do Sertão como uma sentinela solitária. No lado noroeste, a parede íngreme de suas encostas é quebrada pelo escoamento irregular de um antigo rio de lava.

Se você chegar tão longe no Sertão, gaste tempo e se esforce para subir o terreno irregular deste rio. No seu centro encontra-se uma bela floresta de pinheiros, repleta de criaturas gentis. Nas profundezas da floresta existe um palácio de alabastro. Quando o visitei, os portões deste palácio estavam fechados e ele parecia deserto, mas pude olhar para dentro e ver que os jardins estavam muito bem cuidados. Embora eu tenha acampado fora dos portões por mais de uma semana, nunca vi nenhum habitante. Eu relutantemente decidi sair quando notei uma forma enorme e escura circulando no alto.



CONHEÇA E SOBREVIVA EM UM  
MUNDO SEM ESPERANÇA

Em um mundo queimado pelo sol, a sobrevivência é a única lei. Aqui, a natureza é tão letal quanto as criaturas mutantes que vagueiam pelos desertos. Mas os viajantes têm uma chance de sobreviver, se forem astutos e resilientes. Este guia do viajante contém tudo o que você precisa saber para enfrentar os perigos de Dark Sun.

Aprenda a lidar com as tribos bárbaras, desvendar os mistérios das cidades-estado e sobreviver ao implacável deserto. Domine as habilidades necessárias para lutar contra as feras mortais e os perigosos feiticeiros, e use suas habilidades para encontrar tesouros valiosos.

Com este livro em mãos, você estará pronto para enfrentar os desafios de um mundo sem esperança e emergir como um verdadeiro sobrevivente.



SOL CARMÊSIM