

STEVE JACKSON E IAN LIVINGSTONE

TITAN

O MUNDO DE
AVENTURAS
FANTÁSTICAS



Título do Original em inglês
TITAN

Publicado por Puffin Books/Penguin Books Ltd.
Harmondsworth, Middlesex, England
Copyright © Marc Gascoigne, Steve Jackson e Ian Livingstone,
1986.
Copyright capa © Peter Jones
Copyright Ilustrações © John Blanche, Paul Bonner, Leo Hartas,
Bob Harvey, Bill Houston, Alan Langford, Steve Luxton, Iain
McCaig, Russ Nicholson, Wil Rees, John Sibbick, Gary Ward

Direitos exclusivos para o Brasil
Copyright © 1994 by Marques Saraiva Gráficos e Editores Ltda.
Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250-430 Rio de Janeiro – RJ.
Tels.: (021) 273-9447 / 273-9449 / 273-9498.
Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a
permissão escrita da editora.

ISBN: 85-85238-61-5

Tradução
Lilia Oliveira

Editoração Eletrônica:
MM FREIRE - Editoração e Arte.

TITAN

O MUNDO DE AVENTURAS FANTÁSTICAS

Steve Jackson e Ian Livingstone

Editado por Marc Gascoigne

Desde sua primeira aparição no *Plano Terreno* em 1982, com a publicação do famoso *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* de Steve Jackson e Ian Livingstone, o mundo de Titan tem sido gradualmente explorado e ficado cada vez mais conhecido. Apesar de ainda haver regiões não exploradas, esperando para serem desbravadas por corajosos aventureiros, os livros da Série Aventuras Fantásticas têm revelado, cada vez mais, esse mundo fantástico.

Aqui está, pela primeira vez em um único volume, tudo o que você sempre quis saber sobre Titan. Não apenas apresentamos os três continentes e os mapeamos, mas também mencionamos os reinos submarinos. As principais raças e personalidades de Titan — tanto seus aliados quanto seus inimigos — têm seções completas a elas devotadas.

Aqui você pode aprender sobre sua História e seus deuses, seus gostos e desgostos, suas cidades e vilas.

Você sabia que Logaan, o deus trapaceiro, primeiro criou o Homem?

Você está familiarizado com a lenda do Anão herói Hangahar Goldseeker? O que você faria se lhe oferecessem uma caneca de cerveja Orc? Todas essas informações e muitas, muitas mais, serão encontradas nas páginas de *Titan — O Mundo de Aventuras Fantásticas*.

Steve Jackson e Ian Livingstone são os co-fundadores da muito bem-sucedida cadeia Games Workshop e também os criadores de toda a série de Aventuras Fantásticas. Marc Gascoigne é editor de *Warlock*, a revista de *Aventuras Fantásticas*, e co-autor do tão vendido *Judge Dredd, the Role-Playing Game*. Ele também editou *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, o livro de Monstros de Aventuras Fantásticas.

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

Séries Artes Mágicas!

- 2 - Kharé - Porto dos Ardis
- 3 - As Sete Serpentes
- 4 - A Coroa dos Reis

Série de Aventuras Fantásticas Mitológicas

- 2 - Na Corte do Rei Minos
- 3 - O Retorno do Errante

Série de Aventuras Fantásticas

- 20 - Mansão das Trevas
- 21 - Fantasmas do Medo

LIVROS JÁ PUBLICADOS:

- 1 - A Cidadela do Caos
- 2 - O Feiticeiro da Montanha de Fogo
- 3 - A Floresta da Destruição
- 4 - A Cidade dos Ladrões
- 5 - O Calabouço da Morte
- 6 - A Nave Espacial Traveller
- 7 - O Templo do Terror
- 8 - As Coligações de Kether
- 9 - Mares de Sangue
- 10 - Encontro Marcado com o M.E.D.O.
- 11 - Planeta Rebelde
- 12 - Demônio das Profundezas
- 13 - A Cripta do Vampiro
- 14 - Robô Comando
- 15 - Prova dos Campeões
- 16 - O Guerreiro das Estradas
- 17 - As Cavernas da Feiticeira da Neve
- 18 - A Espada do Samurai
- 19 - O Ladrão da Meia-Noite

Fúria de Príncipes (duplo)

RPG/Aventuras Fantásticas

As Guerras de Troltooth (romance)

As Montanhas Shamutanti (Artes Mágicas! vol. 1)

O Saqueador de Charadas (RPG Avançado)

Titan (O Mundo de Aventuras Fantásticas)

Out of the Pit - Saídos do Inferno (Livro dos Monstros)

Blacksand (RPG Avançado)

TITAN

O MUNDO DE
AVENTURAS FANTÁSTICAS

Steve Jackson e
Ian Livingstone

Editado por
Marc Gascoigne

EDITORA



MARQUES-SARAIVA

SUMÁRIO

Agradecimentos	6
Prefácio	7
Bem-Vindo, Bravo Aventureiro!	9
O Mundo de Titan	12
Allansia, Terra do Perigo	12
O Mundo Antigo	19
Khul, o Continente Negro	22
Os Céus de Titan	26
História e Lenda	27
No Início	27
O Tempo dos Heróis	32
O Ascensão da Civilização	33
A Geração do Caos	38
A Guerra dos Magos	40
A Nova Era	42
As Forças do Bem	45
Os Deuses do Bem	45
Anões — Pesquisadores das Profundezas	48
Elfos — Os Filhos de Galana	52
As Raças Menores do Bem	58
Aliados	60
As Forças Neutras	66
Lord Logaan, o Trapaceiro	66
Os Servos dos Trapaceiros	67
A Corte Animal	68
As Forças do Mal e do Caos	70
Os Senhores Negros do Caos	70
Os Príncipes Demônios, Mestres do Inferno	71
Orcs — Os Guerreiros do Mal	75
Goblins — As Crianças do Mal	80
Trogloditas	82
Trolls e Ogres	84
O Povo Serpente	86
Os Homens-Lagarto das Terras do Sul	89
Elfos Negros — Servos das Trevas	94
As Faces do Mal e do Caos	99
Razaak, o Que Não Morre	99
Malbordus, o Filho da Tempestade	100
Shareella, a Feiticeira da Neve	102
Os Três Demoníacos	103
Sukumvit e Carnuss	104
O Arquimago	105
Lord Azzur, O Tirano de Blacksand	106
Os Reinos Submarinos	110
Os Filhos de Hydana	110
Atlântida, a Cidade Afundada	112
O Calendário de Titan	114
Calculando os Anos	114
Medindo os Meses	115
Contando os Dias	115
A Vida Aventureira	117
Viajando de A(llansia) a B(addu-Bak)	117
Dificuldades!	119
Dinheiro	120
Estalagens e Tabernas	124
Até Logo, Bravo Aventureiro!	128

AGRADECIMENTOS

Uma série de referências neste livro é baseada em lugares e personagens, criados pelos autores. Por isso, agradecemos a Andrew Chapman pelas terras do Mar Interior, de *Mares de Sangue*; Peter Darvill-Evans por Zagoula e Lago Mlubz, de *Beneath Nightmare Castle (Sob o Castelo dos Pesadelos)*; o outro Steve Jackson pelo Pântano do Escorpião e a Estrada do Rei, de *Scorpion Swamp (Pântano do Escorpião)*, e por Atlântida, de *Demônios das Profundezas*; Paul Mason e Steve Williams pelo

Saqueador de Charadas, de *O Saqueador de Charadas*; Mark Smith e Jamie Thomson pelas terras de Hachiman, de *A Espada do Samurai*; Robin Waterfield pela Planície Pikestaff e a cidade de Arion, de *Masks of Mayhem (Máscaras da Violência)*. A toda essa gente boa nós oferecemos nosso obrigado aliviado e do fundo do coração — Titan seria um lugar muito menor sem vocês!

PREFÁCIO

O mundo de Titan, de acordo com os livros de História, foi criado pelos deuses a partir da massa disforme de barro mágico, descoberto pela deusa Throff. Na verdade, Titan nasceu no final de 1981, quando nossos dedos estavam cansados de trabalhar furiosamente em *The Magic Quest (A Busca Mágica)*.

The Magic Quest era o título do projeto que havíamos começado em agosto daquele ano — e era um título que nenhum de nós suportava! Mas depois de discussões sem fim, ainda não conseguíamos concordar sobre outro nome para o livro. Finalmente, fizemos um acordo. Ian, que escrevera a primeira parte do livro, havia mencionado no parágrafo de abertura que toda a aventura ocorreria na Montanha de Fogo. Steve, que escrevera a parte final, fizera a última batalha com um poderoso mago, Zagor, o Feiticeiro. No dia em que o livro foi entregue, o título final foi: *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*.

Essa Montanha de Fogo foi o primeiro lugar onde mais tarde seria Allansia. Foi seguido pela Floresta de Yore, o Vale do Salgueiro e o Rochedo Craggen de *A Cidadela do Caos*; e a Floresta Darkwood, Stonebridge e a Torre de Yaztromo de *A Floresta da Destruição*. A existência da própria Allansia foi formalmente anunciada em abril de 1984, quando a primeira edição da revista *Warlock* foi publicada. Hoje em dia, um item de colecionador, *Warlock* 1 apresentava o primeiro mapa já publicado de Allansia.

Desde então, o mapa tem se expandido. Hoje não há apenas um, mas três continentes nas Aventuras Fantásticas do mundo de Titan. Ian, e numa extensão menor, Steve, continua-

ram a desenvolver Allansia. Todos os livros de Ian, exceto um, desenrolaram-se na região noroeste deste continente. O Mundo Antigo abrangia Kakhabad (a terra das *Artes Mágicas!* de Steve), cercada por reinos e Gallantaria, de *The Tasks of Tantalón (As Tarefas de Tantalón)*. O terceiro continente, Khul, é altamente inexplorado, com muito trabalho ainda por fazer para mapear suas partes desconhecidas.

Mas desde aquele dia, em 1981, o mundo de Titan tem estado vivo para nós dois — uma saída da vida cotidiana para outro mundo, um mundo onde, efetivamente, somos Mestres de Jogos numa imensa fantasia global de role-playing game. Divertimo-nos desenvolvendo as lendas, o conhecimento, os rumores e as tramas das aventuras. E rimos dos truques e armadilhas que criamos para vocês, leitores. Há o Bem e o Mal; há a Ordem e o Caos. Mas como os Deuses Trapaceiros, nós nos esforçamos para assegurar o equilíbrio no mundo...

A tarefa de coletar as informações contidas em todos os livros, baseados em Titan, recaiu sobre um estudioso cujo excelente trabalho em *Out of the Pit (Saídos do Inferno)* tornava-o candidato ideal para o serviço — Marc Gascoigne. Não apenas Marc teve que extrair informações em cantos e buracos de todos os livros — e algumas delas estavam escondidas nos lugares mais obscuros — mas ele efetivamente reuniu-as em um tipo de Enciclopédia das Aventuras Fantásticas. O resultado é *Titan — O Mundo de Aventuras Fantásticas* e gostaríamos de congratulá-lo por seu trabalho. É uma ajuda inestimável para os aventureiros de todo o mundo.

Steve Johnson
 Ian Livingston

BEM-VINDO, BRAVO AVENTUREIRO!

Bem-vindo ao nosso humilde tratado sobre o vasto e perigoso mundo de Titan. Em seu interior, você encontrará informações que lhe serão bastante úteis quando for desbravar seus caminhos pelas terras selvagens à procura de fama, glória... e tesouros! Com a ajuda de todas as informações existentes neste trabalho de referência essencial, você finalmente estará equipado para cumprir seu destino como herói, lutando pelas Forças do Bem!

Você encontrará aspectos da geografia — belos mapas e desenhos de todas as terras povoadas de Titan, e também das nem tão povoadas assim. E encontrará mapas do Mundo Antigo, lar da civilização e do aprendizado; de Allansia, terra selvagem de feiticeiros e bárbaros; e de Khul, que chamamos de Continente Negro, o árido local de nascimento do Caos. Nós mostraremos a você plantas dos vilarejos dos Elfos e das Cidadelas dos Anões, de cidades e de cavernas de Orcs infestadas de ratos; existe até mesmo uma descrição de uma cidadela do terrível Povo-Serpente dos desertos do sul. Não paramos diante de nada para lhe trazer esta incrível informação!

Vamos apresentá-lo à História deste nosso mundo cruel, começando pela criação de muitas raças e o aparecimento do Tempo em nosso mundo, que traz a morte para todos nós. Faremos um passeio através da Corte Celestial e vamos apresentá-lo aos muitos deuses e deusas, que brincam conosco em todas as nossas atividades diárias. Então, caminharemos na superfície de nosso planeta a fim de revelar a você os antepassados de nossas terras, os lendários heróis e os vilões ignóbeis que fizeram nosso mundo. Estremeça quando a geração traiçoeira do Caos voltar das profundezas pervertidas, com a intenção de engolir o mundo todo em seu estômago sem dentes! Anime-se, quando as Forças do Bem levarem os exércitos revolucionários de volta para as profundezas a fim de que apodreçam e entrem em decadência!

Mas como é o mundo hoje? Vamos apresentá-lo a todas as raças importantes, dos teimosos Anões aos ancestrais Elfos, o inescrutável e vil Povo-Serpente, os cruéis e desumanos Orcs e Goblins. Revelaremos segredos dos maiores vilões do mundo e seus aliados — e das poucas almas corajosas, que

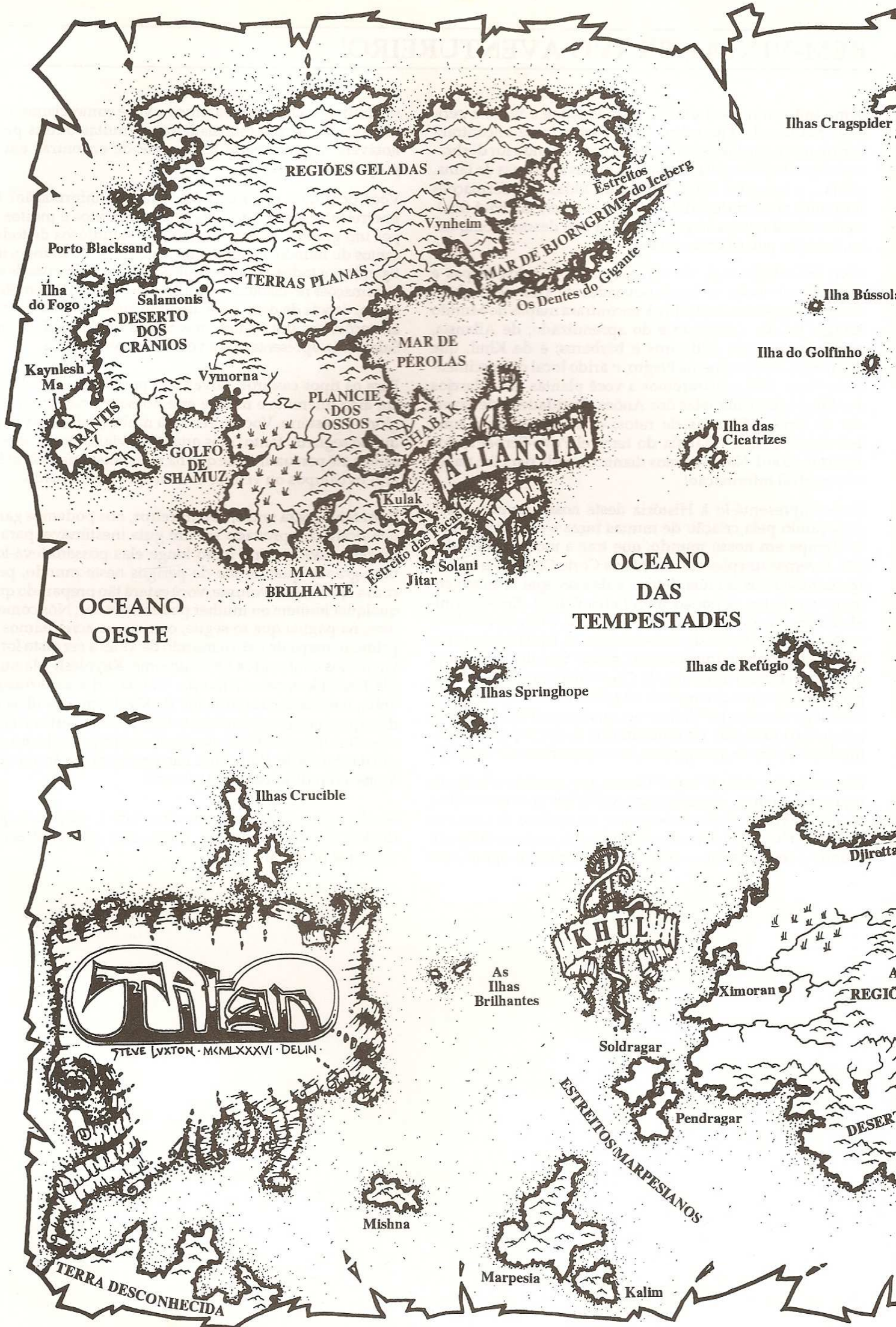
se oporiam a eles. Mostraremos a você comerciantes e mercadores, artesãos e estalajadeiros e muitas outras pessoas notáveis, a quem pode ter a sorte de encontrar em suas próprias aventuras.

Você pergunta: de onde vem toda esta informação? Bem, guerreiro, ela foi compilada durante muitos e muitos anos por um grande número de sábios e estudiosos de todos os cantos do mundo. Perambulamos ao redor do mundo, investigando por todos os lugares que podíamos, à procura de novas informações reveladoras sobre este nosso mundo complexo. E agora, depois de doze anos de compilação de todas as nossas anotações em um volume nos Salões de Aprendizagem em Salamonis, apresentamos a você nossa obra-prima.

Para os tipos caseiros, talvez isto possibilite uma olhadela em algo diferente e mostre este nosso mundo em toda sua glória e mistério. Você aprenderá muitas coisas nas páginas que se seguem, tanto úteis quanto triviais. Quem sabe possamos até persuadi-lo de que há mais coisas na vida além de arar os campos ou vender seus artigos no mercado.

Entretanto, para vocês, aventureiros, nós podemos garantir que ficará comprovado ser um guia inestimável para suas viagens, não importa quão longe elas possam levá-lo. Há uma grande quantidade de perigos neste mundo, porém, com a ajuda deste volume, você estará tão preparado quanto qualquer homem ou mulher poderiam estar. Nós começaremos, na página que se segue, com o que acreditamos ser o primeiro mapa de todo o mundo de Titan a ser visto fora dos territórios conhecidos de Salamonis, Kaynlesh-Ma ou Lendle Real. Ele mostra Allansia, Kakhabad e as terras a sua volta, o misterioso continente de Khul e muitas ilhas isoladas, que apenas recentemente foram descobertas e nomeadas. Contudo, não fique alarmado com o tamanho e a extensão das terras de Titan: você não precisará viajar para muito longe a fim de encontrar aventura!

Sendo assim, bravo aventureiro, vire a página e que os deuses, em sua sabedoria, façam com que você encontre tudo que procura!



REGIÕES GELADAS

TERRAS PLANAS

DESERTO DOS CRÂNIOS

OCEANO OESTE

OCEANO DAS TEMPESTADES

TATIAN
STEVE LIXTON · MCMLXXXVI · DELIN ·

TERRA DESCONHECIDA

Ilhas CragSpider

Ilha Bússola

Ilha do Golfinho

Ilha das Cicatrizes

Ilhas de Refúgio

Ilhas Springhope

Ilhas Crucible

As Ilhas Brilhantes

KHULWA

Soldragar

Pendragar

Mishna

Marpesia

Kalim

Ximoran

REGIÃO

DESERTO

Djireta

MAR DE PÉROLAS

PLANÍCIE DOS OSSOS

GOLFO DE SHAMUZ

MAR BRILHANTE

Kulak

Jitar

Solani

Estreito das Facas

SHABAK

ALLANSIA

Vynheim

Porto Blacksand

Ilha do Fogo

Salamonis

Kaynlesh Ma

Vymorna

ARANTIS

Estreitos do Iceberg

Os Dentes do Gigante

MAR DE BIORNGRIM



Ilhas Diamante

MAR DE DIAMANTE

MAR DE ONIX

BAA BRACKISH

GALLANTARA

BRICE

RUDDLESTONE

Fortaleza Proibida

Lendle Real

Khare

ENGUIAMAR

Chalannabrad

LENDELAND

Pollua

ANALAND

Arkleton

Gummport

MUNDO ANTIGO

OCEANO OESTE

OCEANO



DAS SERPENTES

Ilhas Pássaro

Ilha do Petxe

Ilha do Crânio

Ilhas de Sangue

MAR DE PRATA

Ilhas Arrowhead

Ilhas Coral

CAMPOS DE BATALHA

Arion

GOLFO DE ARIONA

OCEANO NEGRO

SCYTHERA

Kish

Konichi

MAR INTERIOR

Takio

Solace

Aven

Ilhas Tubarão

Ilha Yotakami

ILHAS DA AURORA

Sunara

Tura

STEVE LUXTON '86

O MUNDO DE TITAN

Allansia, Terra do Perigo

Vamos começar nossa jornada através de Titan pela mais notável de todas as terras: Allansia. Ela pode oferecer os maiores prêmios a um ousado e ambicioso aventureiro, entretanto, também oferece os maiores perigos. Por toda a terra, as Forças do Mal estão se unindo, tornando-se ainda mais fortes: ao norte, humanos corruptos trazem mágicas selvagens para o mundo, sabendo pouco do que realmente estão fazendo; criaturas se agitam nos pântanos sulistas, fatos que, por fim, afetarão toda a Allansia. Por essas razões, senão por outras, deve-se estudar Allansia mais detalhadamente que outras terras.

Originalmente, "Allansia" era simplesmente o nome de uma pequena parte de um grande continente, a área do extremo oeste, entre as Montanhas do Dedo de Gelo e os limites do Deserto dos Crânios, ao norte. A palavra significa "As Planícies Fervilhantes", em uma antiquíssima língua dos Elfos muito corrompida, porque a terra sempre esteve repleta de uma multidão de raças, cada uma lutando pelo domínio desse cantinho do continente. Contudo, nos últimos séculos, o nome passou a significar toda a extensão de terra que vai dos Domínios do Dragão até o Estreito das Facas; de Kaynlesh-Ma e Arantis até os Estreitos Iceberg. Entretanto, quando a maioria das pessoas fala de Allansia, elas ainda se referem à pequena porção de vida, escondida ao longo das margens nortes do Oceano Oeste, dominada pelo profano fosso de vermes que é o Porto Blacksand.

Blacksand é uma cidade relativamente nova, construída sobre as docas arruinadas de uma cidade anterior, muito maior, completamente destruída e abandonada nos anos seguintes à cataclísmica Guerra dos Magos. Contudo, por causa das ruínas e porque está situada na boca do rio Bagre, um outro povoado cresceu rapidamente junto aos escombros do antigo. Diferente da cidade anterior, a nova não foi planejada de forma espaçosa e geométrica; ela é um amontoado de madeira desmoronando-se e construções de pedra empilhadas umas sobre as outras até o alto. Um refúgio para ladrões e salteadores, piratas e assassinos, que atacam uns aos outros e cidadãos mais inocentes. A cidade é dominada pelo misterioso Lord Azzur, um tirano conhecido tanto por sua profunda crueldade quanto por seus atos ardilosos de "caridade". Voltaremos depois, com mais detalhes, a Blacksand e Azzur. É suficiente dizer a esta altura — cuidado com Blacksand!

Este canto do continente é selvagem — em sua maior parte há terrenos pantanosos acidentados, entremeados de montanhas e florestas cerradas. Seu clima varia consideravelmente de verões pegajosos e suarentos para enregelantes invernos com neve, repleto de dias de chuva torrencial ou dias ensolarados entre eles. Apesar das maiores tentativas dos sábios e magos da meteorologia, o tempo em Allansia permanece irritantemente imprevisível. A terra faz fronteira ao norte com os picos gelados das Montanhas do Dedo de Gelo, abrigando-a contra ventanias geladas que formam-se a partir do Platô Congelado, a quase 500 quilômetros além norte, através das planícies de gelo. As Montanhas do Dedo de Gelo são um lugar desolado, habitado por criaturas selvagens como o Yeti e o sub-humano Toa-Suo. Os únicos

humanos que se aventuram neste norte distante vão em busca de couro e peles, no caso de se atreverem a tanto.

AS TERRAS POVOADAS

A fronteira mais ao sul do contraforte das Montanhas do Dedo de Gelo é demarcada pelo vasto Rio Kok, que traz barcaças de comércio e galeras da estranha cidade de Zengis, vinte dias rio acima, para a florescente cidade de Fang, capital da província de Chiang Mai. Fang é um lugar próspero, dominado pelo maldoso Barão Sukumvit. Todo ano, a população local faz muito dinheiro com os vários turistas que chegam para a Prova dos Campeões, um malicioso jogo mortal comandado pelo Barão, com um prêmio de 10.000 Moedas de Ouro para o guerreiro que a ela sobreviver. Porém, no restante do ano, eles ganham seu dinheiro cobrando dos comerciantes que passam taxas extorsivas pelo o uso do rio.

Além do Rio Kok, as Planícies Pagãs se estendem por muitos e muitos dias, salpicadas por pequenos povoados de camponeses simples. Observa-se, no extremo noroeste, a Montanha de Fogo, cujo cume vermelho devido às plantas exóticas, outrora fazia com que as pessoas acreditassem que fosse um vulcão. Há rumores de que existe um complexo subterrâneo de masmorras embaixo da montanha, dominado por um feiticeiro maligno, embora algumas pessoas da população local jurem que ele agora está morto, assassinado por um aventureiro destemido (se for verdade, você terá que procurar outro lugar para fazer sua fortuna!). Indo mais para o sul, chegamos a Stonebridge, uma cidade de Anões, famosa tanto por suas minas quanto por seu impetuoso líder Gillibran, cujo legendário martelo mágico, quando arremessado, volta à mão de quem o empunhava. Os Anões de Stonebridge são amistosos com os aventureiros, preferindo desabafar sua raiva sobre a tribo local dos Trolls da Colina, com quem têm lutado por muitas décadas.

Seguindo para o sul, cruzamos o Rio Vermelho (assim chamado por causa de sua cor, por arrastar terra vermelha de sua fonte no alto das solitárias Colinas Moonstone), e, imediatamente, nós nos encontramos na Floresta Darkwood, um emaranhado selvagem e perigoso de árvores e arbustos espinhosos que se estende em direção ao sul. Ela é dividida pelo Rio Bagre, que deságua no mar em Porto Blacksand. A floresta é o lar para milhares de criaturas malignas, e uma famosa lenda local fala sempre de uma grande cidade de Elfos Negros, situada nas cavernas bem abaixo dela. Certamente, é verdade que grupos de Elfos Negros caçadores perambulam pela floresta depois de escurecer, queimando fazendas isoladas e seqüestrando humanos, provavelmente para fazê-los seus escravos.

Os limites mais baixos das Planícies Pagãs são varridos pelo vento e menos hospitaleiros, pois se abrem, em seu lado leste, para as Planícies Windward e dali para as Terras Planas, uma área enorme de campinas e estepes, que se estende até o Mar das Pérolas, bem ao longe, no outro lado de Allansia. Há poucos habitantes nessas terras e um viajante dificilmente encontrará um rosto amigo até chegar à segurança da antiga Floresta de Yore e às muralhas da cidade de Salamonis, que é quase tão antiga quanto a floresta e fica situada às margens das corredeiras do Rio Águas



Branças, que corre através do Vale do Salgueiro. A floresta tem milhares de anos e metade das tribos dos Elfos que vive em seus limites fala cautelosamente de seus segredos antigos. A própria Salamonis foi construída antes da Guerra dos Magos. Pelo padrão daqueles tempos, não era mais que uma pequena cidadela murada, mas para a população atual é uma cidade sólida e antiga. Seu nome deriva da linha dos Salamon, que sempre a governaram. Seu atual rei, Salamon LXII, é conhecido por sua antiqüíssima biblioteca, que dizem conter muitos documentos importantes, relacionados à antiguidade de Allansia, e também por sua frouxidão ao permitir que as Montanhas Craggen e o Passo de Trolltooth ficassem assolados de Orcs, Goblins e criaturas ainda piores.

O Desfiladeiro de Trolltooth é o verdadeiro portal para Allansia, pois além dele ficam as Planícies Windward e as Terras Planas. Um lugar perigoso, com somente dezoito quilômetros de largura em seu ponto mais estreito; é limitado pelas Colinas Moonstone e a fronteira norte das Montanhas Craggen, duas regiões hostis de terras montanhosas, que dão abrigo a todos os tipos de raças que odeiam os humanos. Há ruínas de torres de vigia e fortalezas, ao longo de sua extensão, construídas por vários soberanos locais através dos séculos, numa tentativa de fortalecer o desfiladeiro contra intrusos. Em um certo lugar, há os restos de um muro maciço, que se estende por cerca de 48 quilômetros, fortificado com maciças (e agora em ruínas) vigias a cada doze quilômetros, antes de se desmoronar totalmente. As ruínas são assombradas por fantasmas de milhares de guerreiros que, em outros tempos, deram suas vidas para defender este estreito pedaço de terra.

AS TERRAS PLANAS

Quando um Allansiano deseja expressar o tamanho de alguma coisa tão grande que não se possa imaginar, ele simplesmente diz: "tão grande quanto as Terras Planas". As planícies suavemente onduladas se estendem por muitas semanas de estrada, cobrindo uma área muito maior que a da velha Allansia, até que, lentamente, desembocam nas margens do Mar das Pérolas, no outro lado do continente. Em comparação com as Planícies Pagãs, elas são escassamente povoadas, mas há humanos e outros seres que nela vivem. Muitas tribos pequenas de cavaleiros nômades percorrem as terras desoladas, assentando suas vilas em algum lugar por não mais que uns poucos dias, até prosseguirem. Eles são um povo de baixa estatura, de pele pálida, com olhos atrevidos e cabelos negros como carvão. Cavalos correm soltos pelas Terras Planas e criaturas piores também; ambos são caçados pelos homens das tribos que, montados em cavalos galopantes, são especialistas em manejar o arco e o laço. As tribos poderiam oferecer uma grande ameaça ao povoamento de Allansia, se elas se unissem como um único grupo de luta, pois têm guerreiros audaciosos; contudo, são um povo orgulhoso, profundamente leais às suas tribos individuais e seria um enorme esforço uni-los contra outros povos.

As Terras Planas são continuamente atravessadas por caravanas de comércio de Zengis, que seguem ao longo das bordas nortistas, as mais seguras das planícies, em suas longas viagens para a cidade de Sardath, dali para as geleiras Frosthalm e para as cidades de Fangthane e Vynheim. Sardath é uma cidade inquietante, construída sobre paliçadas em um lago, que, por sua vez, fica espremido entre dois picos íngremes da montanha. Ela é habitada por homens

rudes e os Anões que a construíram há poucos séculos, a fim de abrigá-los enquanto exploravam as muitas riquezas da região hostil. Ao norte de Sardath, no contraforte das Montanhas do Sangue Gelado (conhecido pelos Anões como o Kalakûr ou "Muralha dos Deuses"), minas de ouro penetram profundamente na terra; caçadores caçam ursos, raposas-da-neve e outras criaturas mais raras por suas peles luxuosas, e lenhadores cortam toras das florestas cerradas. É uma terra rude, que cobra seu preço até mesmo dos mais fortes. Entretanto, as recompensas são grandes para aqueles que sobrevivem.



FROSTHOLM

Ainda mais ao norte fica Frostholm, uma terra de montanhas e fiordes habitada por uma raça de humanos fortes e resistentes, que vivem lado a lado com os Anões em seus povoados feitos de pedra e toras de madeira. Vynheim é o único grande povoado em Frostholm, embora cada baía existente no Mar de Bjorngrim (o nome vem de um antigo herói, matador de gigantes) esteja salpicada de fazendas e pequenas vilas. A cidade localiza-se sobre um platô com vista para Vynfjord, de onde barcos saem para o mar aberto além dos Dentes do Gigante, indo até mesmo tão longe como Gallantaria, atravessando o Oceano das Tempestades. O povo de Frostholm é composto de marinheiros fortes e guerreiros valentes, porque eles tiveram seu papel nos conflitos, principalmente nas lendárias guerras contra os Gigantes do Gelo, que moravam em Kalakûr — guerras que são celebradas com canções, sempre que as pessoas têm uma oportunidade!

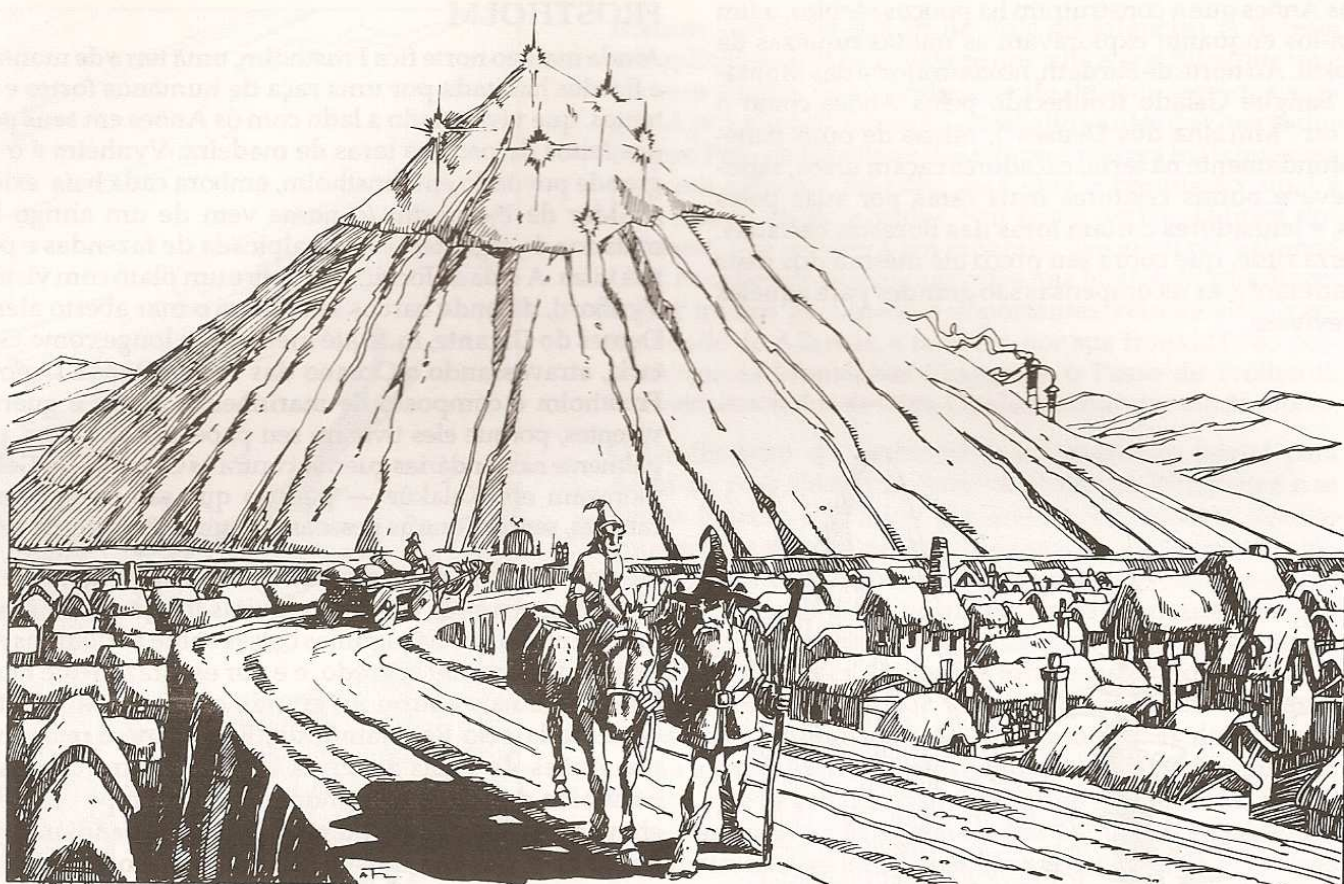
Os Anões, por sua vez, respeitam os homens do norte como grandes guerreiros e existem muitas ligações entre as duas raças. Entretanto, há algumas coisas sobre as quais os Anões sempre vão manter segredo, e é por esta razão que nenhum humano jamais entrou na grande cidadela de Fangthane. Governada pelo Rei Namûrkill, Fangthane é reverenciada por Anões de todas as terras como o centro de sua raça. Esculpida dentro de uma montanha no Tempo das Lendas, enquanto os primeiros humanos ainda aprendiam a atirar pedras, ela é de fato uma das maravilhas do mundo.

SHABAK E AS TERRAS DO SUL

Bem ao longe no sul, através do Mar das Pérolas (um nome curioso para um golfo tempestuoso e selvagem, onde nenhum homem jamais mergulhou à procura de ostras!), o pequeno principado de Shabak surge no Oceano das Tempestades, localizado em uma península, que é parte da faixa do litoral mais temida, conhecida como a Costa da Tempestade. Ventanias vindas do leste sopram, através do oceano, trazendo furacões e tufões, que batem neste lado de Allansia como o martelo de um enorme Gigante. Shabak consiste em pouco mais do que única cidade-estado de Bakulan, que se esconde no lado oeste da Península Shabak. Sabe-se pouco sobre esta terra, salvo que alguns de seus mercadores negociam, ocasionalmente, com os povos sub-humanos, que residem no interior da Planície dos Ossos.

A Planície dos Ossos é uma outra terra desolada e varrida pelo vento. Ela é limitada ao norte pela quentíssima Planície de Bronze, ao leste pela intransponível Baía das Tempestades, a leste pelas também intransponíveis Montanhas do Lamento e a oeste pelos Pântanos dos Silur Cha, conhecidos por todo o sul como os domínios dos Homens-Lagarto. A Planície dos Ossos ganhou este nome, em parte por causa dos dinossauros que perambulavam por ela, em parte por causa dos primitivos que os caçavam. Em alguma época, talvez, tenha havido uma civilização aqui; de qualquer forma, uma ou outra ruína assombrada de pequenos povoados e fortalezas marcam as planícies. Mas isso deve ter sido há muitas e muitas vidas atrás, pois agora existem apenas os dinossauros e seus caçadores.

Ainda mais ao sul, além das Montanhas do Lamento, umas poucas pequenas comunidades penduram-se precariamente na costa, em volta do Mar Brilhante. Isoladas de outras partes civilizadas de Allansia pelas montanhas e pelas planícies, e portanto visitadas por poucos mercadores do norte longínquo, elas não cresceram muito além de mínimas cida-



Cidadela de Fangthane

des-estados, governadas por dinastias que, ocasionalmente negociam e, às vezes, guerreiam entre si, porém nunca influenciam no resto de Allansia. Os estudiosos e sábios do norte pouco sabem sobre estas terras.

SILUR CHA E OS PÂNTANOS

Densas selvas e pântanos rodeiam o vasto Golfo de Shamuz, tornando-o um lugar perigoso para qualquer aventureiro. Pior ainda, eles demarcam toda a extensão do Império dos Homens-Lagarto, um domínio maligno que, vagarosamente, ameaça se expandir através da superfície das terras do sul. O lado leste é conhecido por nós como Silur Cha, um termo dos Homens-Lagarto que (muito aproximadamente) significa "Lar para as Supremas Majestades de todos os Lagartos". No coração dos pântanos fica a profana cidade de Silur Cha, que é verdadeiramente o lar para os imperadores dos Homens-Lagarto e seus seguidores que odeiam humanos. Exceto nas águas mágicas dos feiticeiros, nenhum humano jamais viu Silur Cha e viveu para contar a história, pois os Homens-Lagarto odeiam qualquer vida inteligente e não permitiriam que nada atravessasse seus pântanos — como se alguém pudesse! Os pântanos propriamente ditos cobrem uma área quase do mesmo tamanho das Planícies Pagãs, são habitados por cobras gigantes, crocodilos e, é claro, pelos Homens-Lagarto.

A fronteira norte do maligno Império dos Homens-Lagarto fica atualmente situada junto ao Rio Vymorn, em cuja boca se encontra a cidade sitiada de Vymorna. Já faz seis anos que ela foi invadida por tropas de criaturas que, lentamente, penetraram as muralhas até atingirem as fortificações internas e a torre. Vymorna é uma cidade antiga, construída para resistir bastante, mas sua parte posterior está arrasada e seu povo não pode agüentar por muito mais

tempo. Durante esses seis anos, uns poucos guerreiros valentes tentaram escapar da cidade em busca de ajuda, porém ninguém jamais sobreviveu todo o caminho através das Terras das Serpentes ou do Deserto dos Crânios. Portanto, nenhum socorro foi enviado.

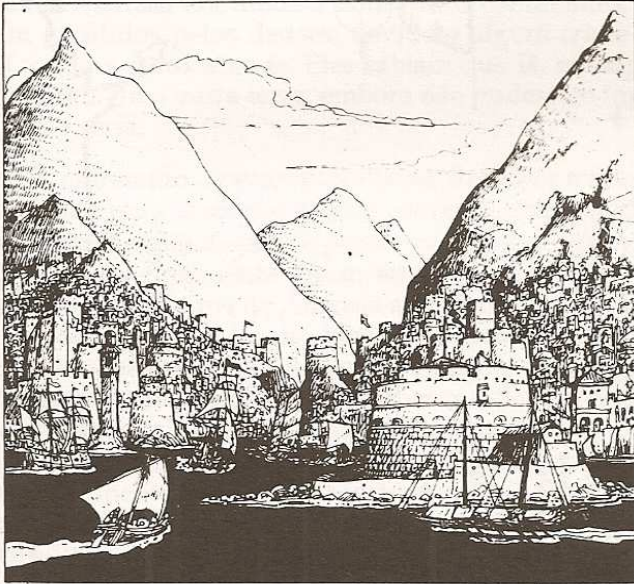
Quando Vymorna cair, o que certamente deverá ocorrer, os Homens-Lagarto descobrirão que são oponentes dos igualmente vis Caarth, o Povo-Serpente, que reside em cidades de pedra escavadas nas fronteiras do Deserto dos Crânios, conhecidas como Terras das Serpentes. Mesmo que os vençam, eles simplesmente vão se deparar com a desolamento interminável do Deserto dos Crânios. A menos, é claro, que sua atenção se volte para Arantis...

ARANTIS E KAYNLESH-MA

Logo ao sul do litoral do Oceano Oeste, conhecido como a Costa do Pirata, a cidade de Kaynlesh-Ma protege a foz do Rio Eltus, capital de uma terra chamada Arantis. O povo de Kaynlesh-Ma é estranho, sendo profundamente religioso e culto, mas também trabalhador e materialista. A cidade e a terra são governadas por um Supremo Sacerdote, que todos seus súditos acreditam piamente ser a reencarnação de um mensageiro dos deuses, e que, portanto, é tratado por eles com inacreditável deferência e lealdade. Os sacerdotes de Arantis são conhecidos por sua sabedoria, até na velha Allansia, bem longe ao norte, mas ainda mais famosas são as especiarias exóticas, os óleos e os tecidos que os mercados levam para as terras do norte. Galeras navegam regularmente pela costa, em distâncias tão longínquas quanto Fang, tornando-as presas ideais para os piratas da Baía de Elkor e do Porto Blacksand.

Não é sem motivo que o litoral em volta da Baía de Elkor é conhecido como a Costa do Pirata. Apesar das duas cidades, que ficam em frente uma da outra nos picos gêmeos na

extremidade em direção ao mar, Halak e Rimon, não serem especificamente adeptas do Mal, elas são refúgios para ladrões, piratas e jogadores, embora a maior parte deles tenha seus esconderijos junto às muitas entradas da baía. De vez em quando, a pirataria fica tão descontrolada que os mercadores poderosos das três cidades obrigam os governantes a agir. Por umas poucas semanas os piratas são levados a se esconder, e alguns são até mesmo presos e enforcados. Mas quando as reclamações cessam, como sempre acontece, os piratas reaparecem e continuam suas negociações vis como se nada tivesse ocorrido.

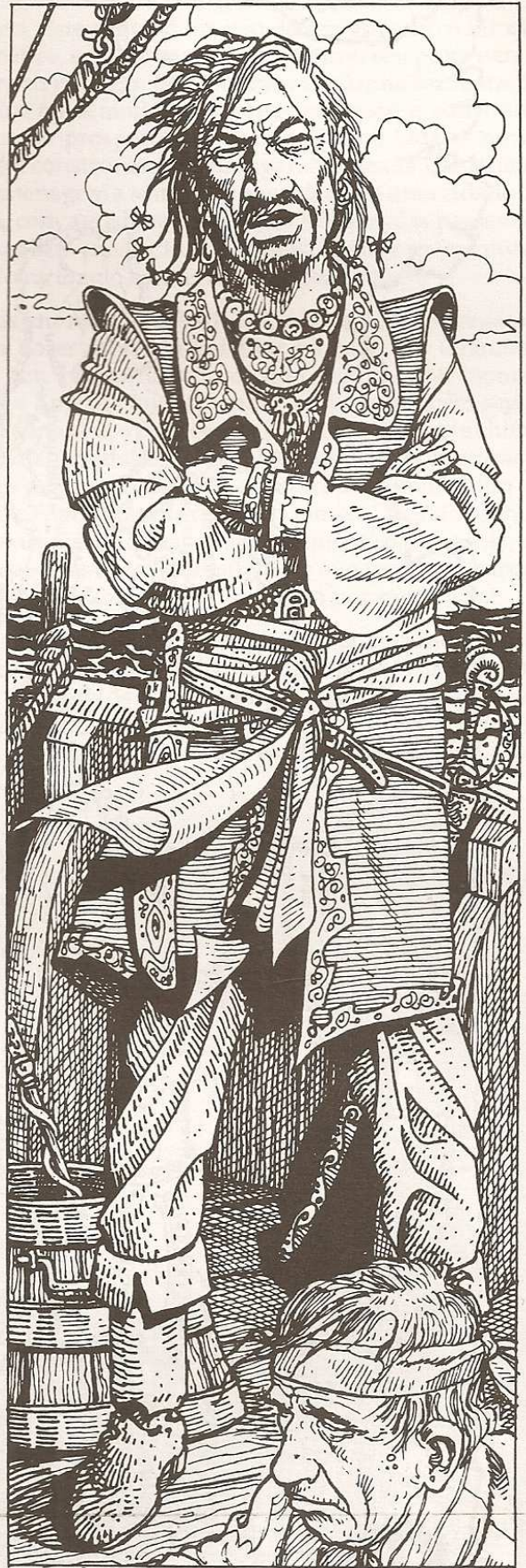


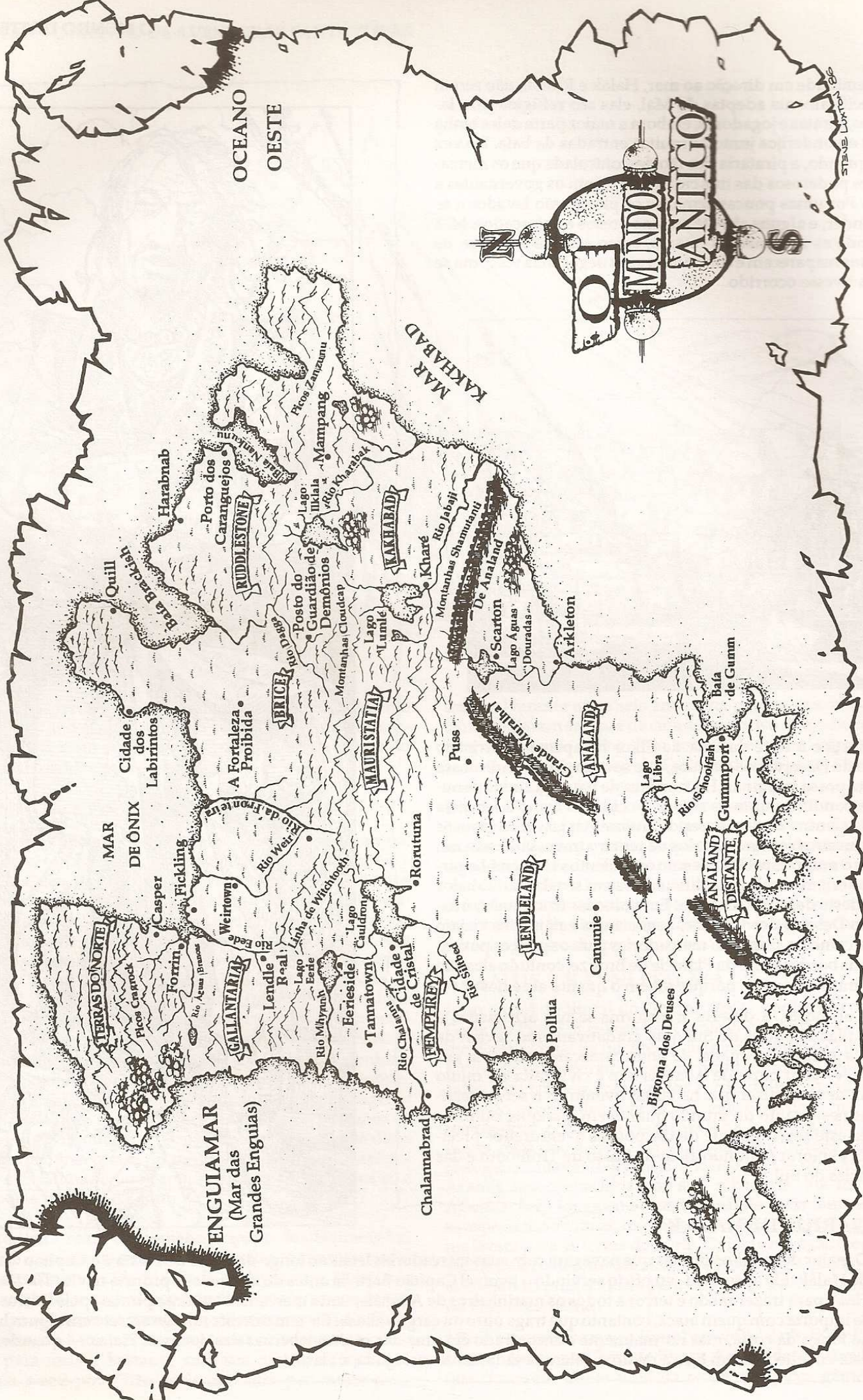
Ao norte e à leste da Baía de Elkor há apenas o território árido do Deserto dos Crânios, que se estende até onde nossa mente possa imaginar. Há rumores de haver grandes tesouros escondidos junto às ruínas de cidades como a lendária Vatos dentro destes desertos intermináveis, mas poucos aventureiros seriam tão tolos de tentar atravessá-lo sem um motivo muito especial. Mesmo os violentos Homens-Lagarto poderiam ter alguma dificuldade em se adaptar ao calor seco deste deserto sem água. Em volta das fronteiras nortistas do Deserto dos Crânios, negociantes e nômades viajam sobre camelos, trazendo mercadorias para os poucos povoados nas bordas norte da Planície de Bronze, contudo eles não adentram o deserto, porque sabem o quanto ele é hostil.

Mais ao norte, o deserto transforma-se nas arruinadas e desoladas Planícies do Sul que, gradativamente, levam de volta à Allansia ocupada, de onde começaremos nossa jornada. A maior parte de Allansia não é civilizada e é muito hostil; deve-se dizer que há tantas aventuras a serem realizadas neste canto do mundo quanto em qualquer outro — talvez este seja o porquê de tão poucos aventureiros precisarem explorar o mundo além do Passo de Trolltooth e das Planícies do Sul.

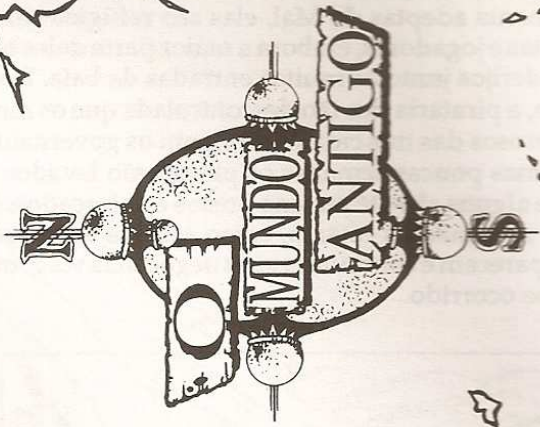
GARIUS DE HALAK

O maior de todos os piratas que navegam com suas mercadorias letais ao longo da Costa do Pirata é o Capitão Garius de Halak. Ele aprendeu seu ofício servindo o temível Capitão Bartella antes de sair em seu próprio navio, *The Death's Head*, para trazer medo e terror a todos os marinheiros de Allansia, tanto mercadores quanto piratas, pois Garius não se importa com quem ataca, contanto que traga ouro ou carga valiosa. Ele tem um esconderijo secreto em algum lugar ao longo da costa, mas normalmente é encontrado em uma das muitas tabernas das docas de Halak — quando não está em alto mar em busca de uma galera pesadamente carregada, é claro!





OCEANO
OESTE



STEVE LUKTON '86

MAR
KAKHABAD

MAR
DE ÔNIX

ENGULAMAR
(Mar das
Grandes Enguias)

TERRAS DO NORTE

GALLANTARIA

MAURISTATIA

RUDDLESTONE

KAKHABAD

ANALAND

LENDLELAND

ANALAND
DISTANTE

FEMPHEY

Quill

Harabnab

Porto dos
Caranguejos

Posto do
Guardião de
Demônios

Lago
Lumie

Montanhas
Cloudcap

Montanhas
Shamutani

Scarton

Lago Águas
Douradas

Arkleton

Cidade
dos
Labirintos

A Fortaleza
Proibida

BRICER
rio do gelo

Posto do
Guardião de
Demônios

Montanhas
Cloudcap

Montanhas
Shamutani

De Analand

Lago Águas
Douradas

Arkleton

Casper

Fickling

Weirtown

Rio Wei

Lago
Caudron

Rorutuna

Puss

Grande
Muralha

ANALAND

Lago
Libra

Rio Schoolfish

Bata
de Gumm

Forrin

Rio
Acqua
Ibrata

Lendle

Rio
Mhyrn

Linha de
Wichthoth

Tannatown

Cidade
de Cristal

Canunie

Pollua

Bigorna dos Deuses

Rio
Sillis
on

Chalambrad

O Mundo Antigo

O povo de Allansia freqüentemente desejou saber o que existe além do Oceano Oeste, aquela vasta extensão de águas revoltas infestada de monstros, que vai até onde a vista alcança. Alguns diziam que o oceano simplesmente não tinha fim e que uma embarcação velejaria até sua tripulação morrer de fome e sede, sem chegar à terra firme. Outros diziam que você viajaria por semanas após semanas, nunca vendo terra, até navegar sobre uma cachoeira no fim do mundo! Mas alguns ouviram lendas, que diziam que antigamente Allansia era unida a dois outros continentes, que foram divididos pelos deuses, devido a algum crime terrível, muitos séculos atrás. Eles sabiam que lá, em algum lugar, havia uma outra terra, embora não pudessem imaginar como seria.

Um dia, entretanto, bravos marinheiros fizeram a travessia. Navegando para oeste por muitas semanas, com golfinhos dançando em volta da proa e peixes voadores deslizando a seu lado, eles finalmente viram terra — e que terra! Os primeiros marinheiros de Allansia a visitar o Mundo Antigo, que os habitantes locais chamavam de massa de terra, desembarcaram perto de Arkleton, a capital de Analand, onde foram recebidos pelo rei. Estudiosos estavam ansiosos para aprender sobre este segundo continente, que há muito suspeitavam existir. Os marinheiros viajaram através de todo o continente, sendo-lhes mostrada toda a extensão da terra que “descobriram”. E, quando eles chegaram a Pollua, em Lendleland, encontraram marinheiros de um outro continente, que haviam feito a longa e perigosa viagem através do Oceano das Serpentes, vindos de Khul. Depois, os marinheiros voltaram para Allansia, onde rapidamente relataram aos estudiosos e a quem estivesse interessado, tudo o que haviam descoberto. Agora, mercadores e aventureiros fazem a travessia com bastante regularidade, com cerca de dois barcos por ano, levando mercadorias e turistas para o continente que, ironicamente, chamaram de Novo Mundo por um tempo, até que seu nome verdadeiro fosse conhecido!

O Mundo Antigo é uma terra de regiões contrastantes, das planícies gramadas viçosas de Lendleland aos picos inescaláveis das Montanhas Cloudcap, em Mauristatia. Seu povo vive basicamente da terra, mas há muitos povoados maiores, pois ele escapou às guerras cataclísmicas que evitaram que os outros continentes adquirissem a verdadeira civilização. Alguns reinados do Mundo Antigo não atingiram seu completo desenvolvimento, porém quase todos são muito mais sofisticados e civilizados do que os existentes em qualquer parte de Allansia ou Khul.

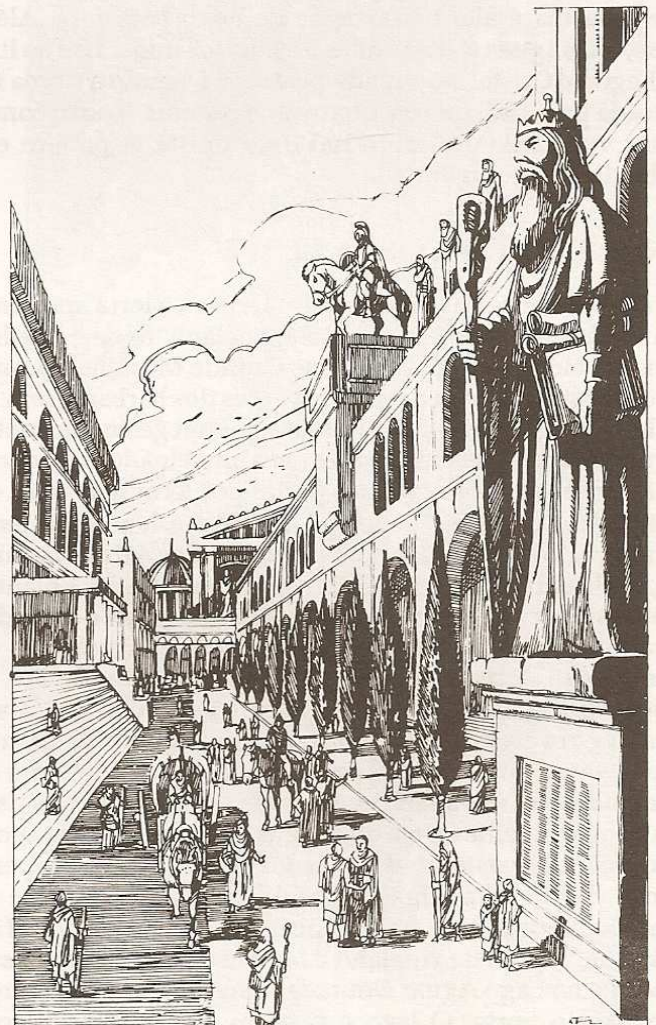
FEMPHREY, TERRA DE CHALANNA

A terra mais importante no momento é Femphrey, um reinado abastado na costa oeste do continente. É um país plano, fértil, com planícies gramadas cortadas por muitos rios e salpicadas de pequenos grupos de árvores de antigas florestas. Seu povo é saudável, moreno, e sempre parece estar rindo e sorrindo com as alegrias da vida, embora nem sempre seja o caso. Há muitos anos atrás, Femphrey era uma terra pobre e sem força, seu solo razoavelmente fértil, seu povo carrancudo e sem entusiasmo. Sua decrepita capital Femnis, situada perto da costa na boca do Rio Femnis, foi rapidamente sucumbindo diante dos olhos do rei e de seus

mercadores pobres. Mas tudo isso mudou quando o Rei Chalanna encontrou um artefato conhecido como a Coroa dos Reis. Este símbolo mágico de seu governo o fez sábio e carismático, e rapidamente, ele inspirou seu povo para revitalizar seu país. Em poucos anos, Chalanna fez maravilhas. A capital foi demolida antes que desabasse, e, com os lucros da recente prosperidade nacional, uma cidade nova em folha foi construída em seu lugar. Nomeada Chalannabrad em homenagem a seu famoso residente, é uma cidade larga, aberta, com agradáveis avenidas arborizadas passando entre casas bem construídas, parques limpos e praças públicas, ficando na foz do conhecido Rio Chalanna.

De suas impressionantes docas, embarcações navegam para dentro do estranho Enguiamar ou Mar das Grandes Enguias, um lugar misterioso, que ganhou este nome das Grandes Enguias que lá viviam, embora também seja o lar das Serpentes, dos Dragões do Mar, das enormes e chifradas Bullwhale, dos míticos Decapi (assustadoras criaturas inteligentes de dez pernas, não encontradas em nenhum outro lugar de Titan) e outras criaturas piores. Quando saem para viajar ao longo da costa, ou simplesmente para pescar, todos os barcos e navios se asseguram de que tenham a bordo um feiteiro naval bem qualificado... só por precaução!

No outro lado do Rio Chalanna fica a Cidade de Cristal, um lugar maravilhoso, construído inteiramente de cristais dragados do Lago de Cristal. Fontes quentes sob a superfície das águas as mantêm bem mornas; às vezes, quando as fontes estão muito ativas, as águas do lago chegam a ferver.



O Rio de Fogo, que as alimenta pelas correntes de lava de um vulcão ativo junto aos picos da vizinha Mauristatia, traz estranhos minerais para o lago. Estes reagem com o lago fumegante e formam cristais, que são garimpados pelo povo da Cidade de Cristal e, numa escala menor, pelo de Rorutuna.

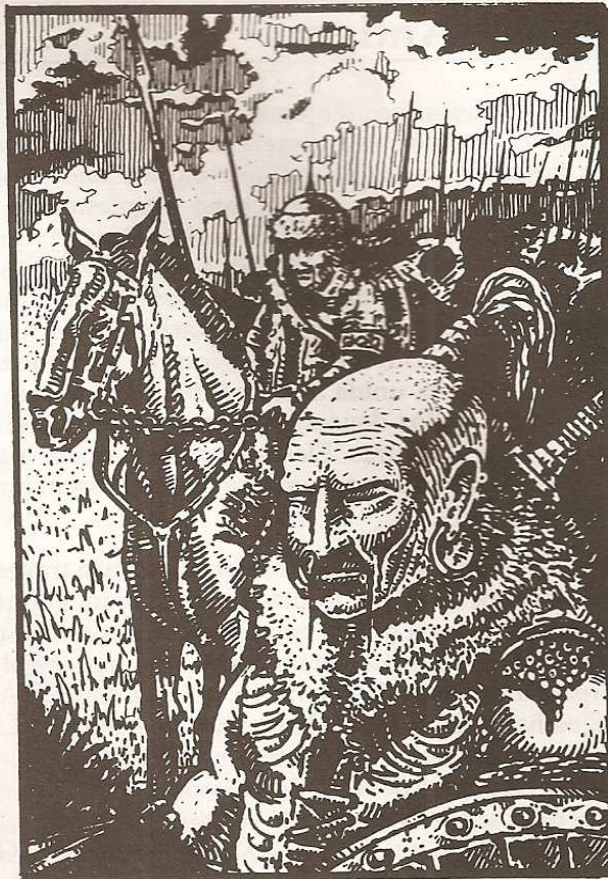
LENDLELAND

O povo de Lendleland tem inveja do povo de Femphrey em vários aspectos. Seus garimpos no Lago de Cristal não são nada comparados com os bem sucedidos do povo de Femphrey. A capital da cidade e principal porto, Pollua, é pequena e decadente e o lugar de pesca em sua costa não é tão rico quanto o Enguiamar. Seu povo é pobre e supersticioso. Grande parte de suas terras são planícies inférteis gramadas, adequadas apenas à criação de cavalos selvagens (que, reconhecidamente, são as melhores montarias do mundo). Nas colinas do leste, rebeldes bárbaros ainda invadem outros reinos, para eterna vergonha de Lendleland.

Sua insatisfação veio à tona em uma disputa mesquinha com Femphrey sobre quem, na verdade, seria o dono do Rio Siltbed, que corre do Lago de Cristal e marca as fronteiras das duas nações. Depois de muitos anos de brigas, Chalanna, o Reformista, em sua agraciada sabedoria, deu a Lendleland todos os direitos sobre o rio e, ao mesmo tempo, emprestou-lhe a maravilhosa Coroa dos Reis. Este magnífico gesto de paz foi calorosamente bem recebido por Lendleland: houve mesmo algum falatório sobre reunir os dois reinados sob o governo do próprio Chalanna. Mas, na realidade, o rio é uma recompensa de pouco valor. Ele tem um leito lodoso e marés, de modo que a maioria dos barcos e dos saveiros, regularmente, alinha seus remos à espera de que uma maré alta os carregue de novo para fora. Além disso, suas águas são imundas devido aos minerais e ao lixo do Lago de Cristal, não sendo potáveis. Quando a Coroa foi passada para Gallantaria, quatro anos depois, o povo começou a ver Chalanna como um oportunista trapaceiro e a velha disputa foi retomada.

ANALAND E A COSTA LESTE

No extremo leste das Bigornas dos Deuses, a terra apresenta um declive abrupto em direção à Analand, onde é imediatamente bloqueado pela enorme Grande Muralha de Analand, construída para deter as invasões dos bárbaros sem lei do leste de Lendleland. Entretanto, foi um gesto tolo tentar erguer uma parede em volta de todo um reinado, e o projeto foi abandonado com grandes partes por terminar, antes do país falir e o rei ser deposto. Analand é hoje uma terra agradável, com cidadãos honestos e trabalhadores. Na parte sul, conhecida como Distante Analand, especiarias e plantas exóticas são cultivadas, e depois são carregadas e enviadas para todo o continente, por mercadores e embarcações de Gummport. A maioria dos cidadãos de Analand vive na vasta planície, que segue para o norte a partir do Lago Libra. O lago é reverenciado como um lugar sagrado de grande importância, pois é dito que a deusa da justiça, protetora de Analand, uma vez apareceu em suas margens laterais para um homem doente e o curou de seus males. Este lago é agora cercado de mosteiros de variados grupos religiosos; peregrinos viajam para Libra vindos de todas as terras. Bem no final da planície fértil, nas ribanceiras do Rio Goldflow, fica Arkleton, capital de Analand e lar de seu rei. O rio tem sua nascente no Lago Águas Douradas, que fica em algum caminho para o norte. O lago é rico em minérios de ferro e



partículas finas de minerais podem ser mesmo vistas, fluindo em suspensão na água! A cidade de Scarton recolhe o ouro e os outros metais em suas margens, refina-os em lingotes, o que proporciona a Analand muito de sua riqueza.

O FOSSO DOS VERMES

Kakhabad é um território selvagem, povoado de ladrões e salteadores, monstros e criaturas vis, além de muitos outros marginais do resto do mundo. É uma terra corrompida pelo toque do Caos, que uma vez envenenou o local, e um lugar de magia descontrolada e fenômenos naturais estranhos. Em seu centro fica Kharé, conhecida afetuosamente como Porto dos Ardis.

Certamente é uma cidade, embora não se possa imaginar que um local tão infame, baixo, violento, seja uma cidade. Porto? Sim, e apesar de estar a uns 500 quilômetros de distância do tempestuoso Mar Kakhabad, Kharé é ligada a ele pelo amplo Rio Jabaji, que transporta barcos, saveiros e até mesmo grandes embarcações por todo caminho, desde o mar até Kharé, onde se encontram com outros barcos, trazendo, rio abaixo, peixes do Lago Lumlé para o norte. E as armadilhas? Bem, infelizmente, estas também existem, em grande quantidade. Foram introduzidas por alguns dos mais honestos cidadãos, numa tentativa de se protegerem dos numerosos ladrões e trapaceiros que infestam a cidade, mas, de certa maneira, o plano se voltou contra eles, pois não avisaram uns aos outros onde suas próprias armadilhas estavam! Agora todos andam cautelosamente, permanecendo nas partes da cidade que conhecem e evitando ruas estranhas e becos.

Além de Kharé, ficam as planícies das Baklands, estranho deserto estéril, onde os processos da Natureza são perverti-

dos e controlados pelos poderes do Caos, que parecem emanar da própria terra! Plantas estranhas residem por todo lado; riachos borbulham enquanto fervem ou racham em lascas de gelo que flutuam; criaturas bizarras vagueiam em seu sertão rochoso. Você precisará de toda sua perspicácia para atravessar este lugar pouco natural. Além das Baklands, a terra sobe drasticamente para o Xamen Alto, onde o demoníaco Arquimago tem sua fortaleza. As elevações são o lar de mortíferas raças aéreas, como os Homens-Pássaro e os Ladrões de Vidas, mas se conseguir atravessá-las, você se encontrará em Ruddlestone, o primeiro dos reinados do norte.

AS TERRAS DAS PLANÍCIES DO NORTE

Ruddlestone é um lugar pequeno e peculiar, onde pessoas de diversas filosofias convivem lado a lado. A principal facção governante é a religiosa que decididamente tem inclinação militar, devido às constantes guerras com o vizinho Brice. Foram estas guerras que forçaram o povo de Ruddlestone a construir o maciço Posto do Guardião de Demônios na beira das montanhas, com visão para o principal acesso a Brice, perto do Rio Dagga, que marca a fronteira. É o lar permanente de uma guarnição de mil sacerdotes guerreiros. No outro lado do reinado — e diretamente oposto a esse tipo de organização guerreira — ficam os portos. Harabnab é bastante pacífica, lar de todos os honestos aventureiros e marinheiros; porém, logo abaixo na costa, fica o Porto dos Caranguejos, refúgio de todos os piratas que por cinquenta milhas náuticas atacam constantemente os navegantes da costa. Ruddlestone é uma terra estranha para poder conviver com tamanhos opostos!

Os piratas também invadem a costa a partir da distante Cidade dos Labirintos, em Brice. O reinado de Brice é bastante belicoso, perpetuamente disputando com as terras vizinhas a extensão de suas fronteiras provisórias. Ele faz isso simplesmente porque tem poucos recursos naturais. Seus líderes ditadores mantêm o povo ocupado, sempre se preparando para guerra, centralizando suas atividades em torno da capital, a Fortaleza Proibida.

A oeste de Brice fica Gallantaria, outrora a terra mais importante de todo Mundo Antigo, com uma rica história. Ela tem um passado turbulento (muito por causa das ambições guerreiras de Brice e dos habitantes das Terras do Norte), mas, gradativamente, se acalmou um pouco. Sua capital, Lendle Real, é o lar de muitos sábios, que passam a maior parte de seu tempo analisando os ricos arquivos da biblioteca da família dos governantes, em busca de informações mais coerentes sobre o passado de seu continente. Gallantaria normalmente é uma terra pacífica de camponeses e cidadãos abastados, embora problemas ainda esperejem suas fronteiras. O planalto da Linha de Witchtooth, que a divide de Femphrey, e os Picos Cragrock, que demarcam a fronteira ao norte do país, são o lar de todas as espécies de marginais e seitas estranhas, que podem um dia se tornar fortes o suficiente para ameaçar Gallantaria.

O Mundo Antigo é um continente mais estabelecido e mais civilizado que Allansia ou Khul. Porém, ainda há muitas ameaças à espreita nas áreas mais selvagens, e Kakhabad como um todo é um lugar tão perigoso quanto qualquer outro que venha a encontrar em Titan. Não pense que um pouco de civilização possa esconder a extrema periculosidade de uma terra, onde o Caos outrora governou e ameaça governar novamente!



Khul, O Continente Negro

Dirija uma embarcação saindo de Pollua, em Lendleland, e rume para sudoeste seguindo a luz da Estrela do Dragão. Prossiga até ela sumir na linha do horizonte, ao mesmo tempo em que a terra atrás de você desaparecer, e você se encontrará navegando em águas desconhecidas, sob estrelas estrangeiras. Mantenha seu curso, embora baleias e golfinhos dançam em volta de sua proa, e estranhas criaturas despontem na água para ver o quanto digerível você pode ser, antes de afundar com uma pequena ondulação, e talvez em mais ou menos seis dias, avistará terra novamente. Um vasto litoral montanhoso ficará cada vez mais perto, até se elevar sobre sua frágil embarcação, sem sinal de qualquer enseada ou baía para aliviar sua viagem. Você deve navegar em volta do litoral por mais dois ou três dias, antes que encontre algum lugar para aportar e, afinal, colocar os pés em Khul.

Quando o mundo ainda estava se formando, milênios antes do primeiro homem pisar em sua superfície, Khul e Allansia se interligavam por uma ponte de terra estreita, que se separou mais tarde, quando os dois continentes se dividiram, criando assim um arquipélago. Através dos séculos, muito ocorreu na superfície do mundo, e a maior parte destas ilhas afundou sob as ondas, permitindo que as correntes marítimas se tornassem cada vez mais fortes, e criando o intransponível Oceano das Tempestades, que agora separa Allansia de Khul. Muitas lendas e histórias improváveis de marinheiros envolvem tentativas de atravessar para Khul, incluindo relatos de arrepiar os cabelos sobre Gigantes do Mar emergindo da água para "brincar" com barcos em suas mãos escamosas do tamanho de campos para treino de arco e flecha; e de raias de dimensões ainda maiores, que espumam ao longo da superfície, atacando por pequenas distâncias, antes de deslizar de volta para a água, suas bocas escancaradas, enquanto dragam peixes e outras comidas — incluindo desafortunadas embarcações! Qualquer que seja

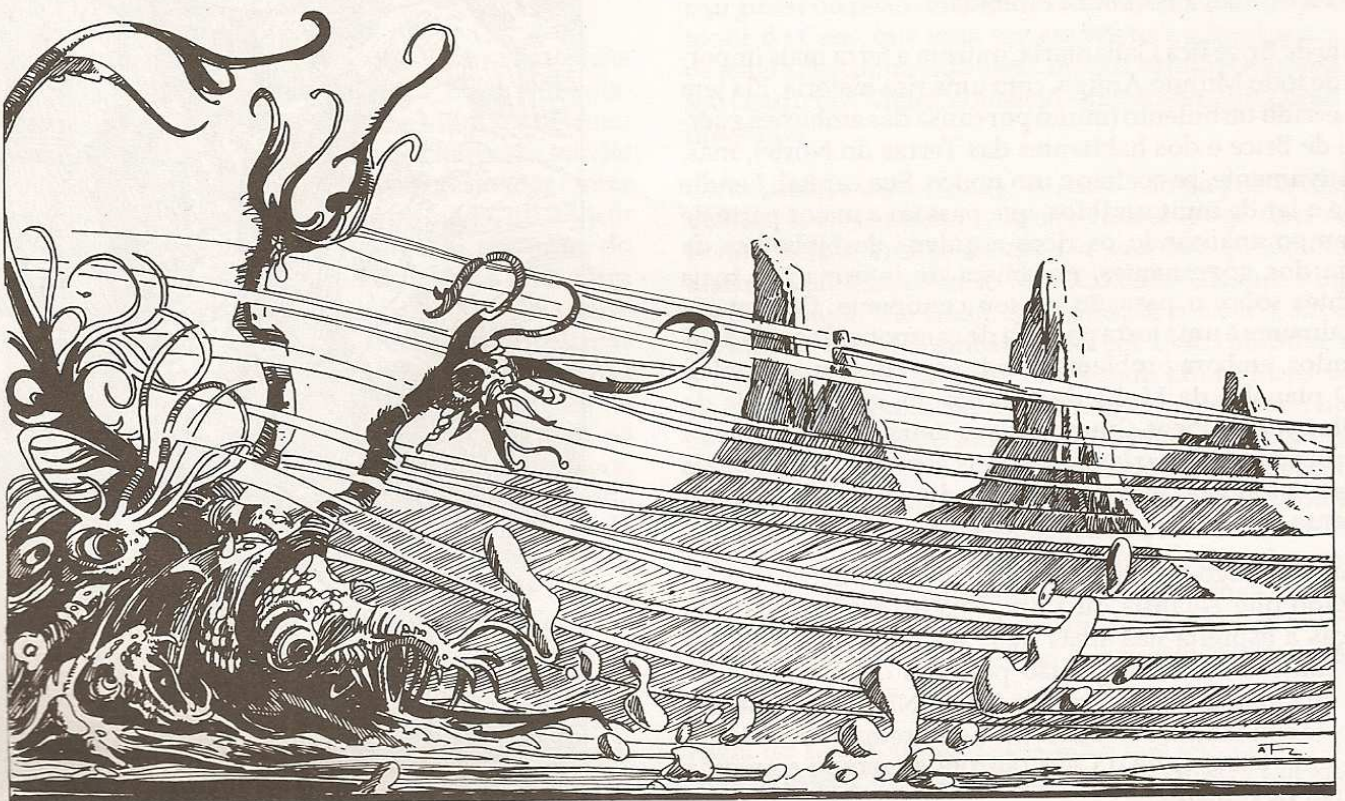
a verdade por trás deste tipo de histórias, é certo que poucos marinheiros arriscariam suas vidas tentando ir de Allansia para Khul.

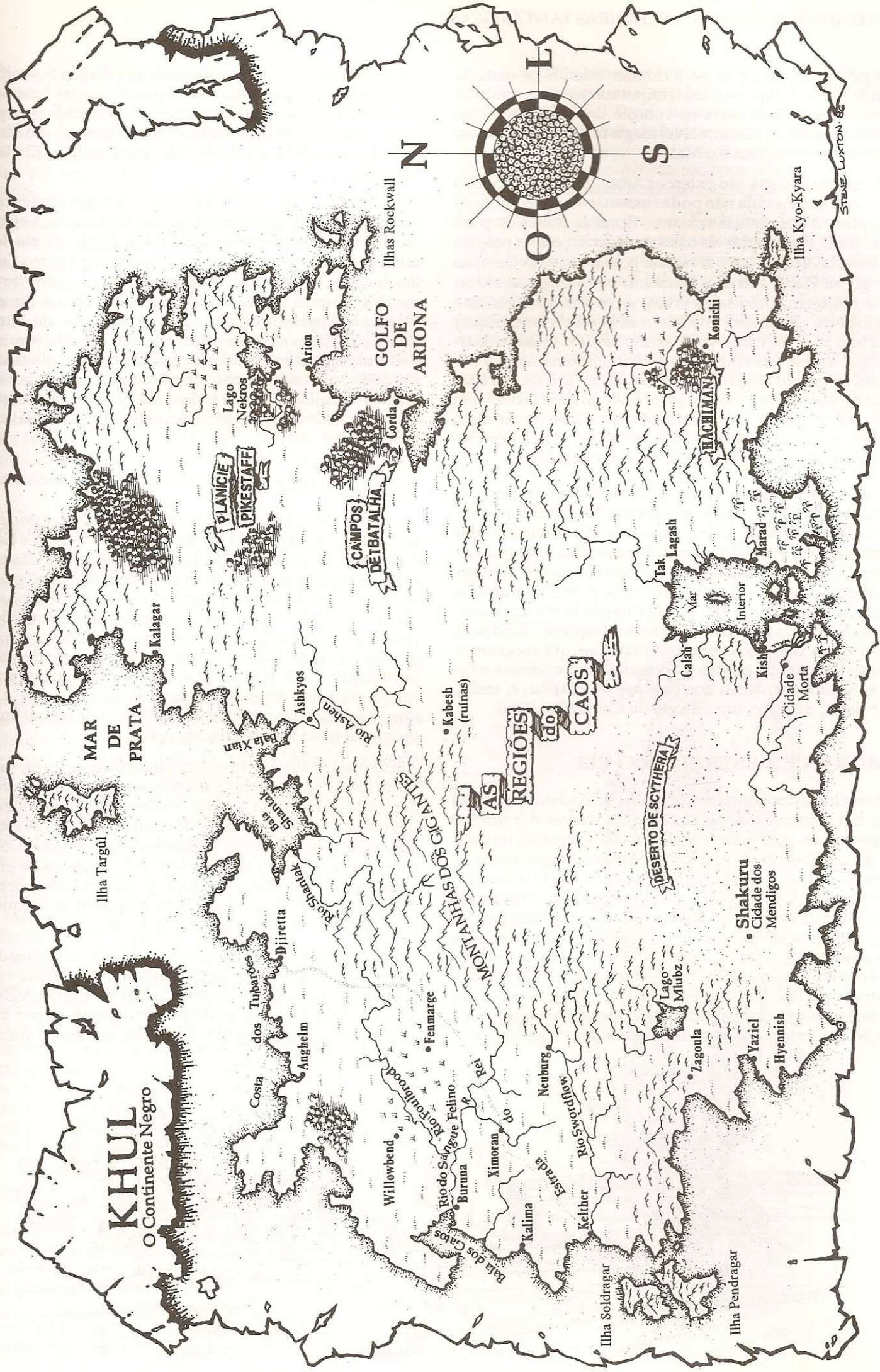
O Oceano das Serpentes, que divide Khul do Mundo Antigo, é uma extensão de água mais segura, mas como há poucos marinheiros de alto-mar nestas terras, a jornada raramente é tentada. Aqueles que sabem da existência de Khul hesitam em cruzar o Oceano das Serpentes, embora este — apesar de seu nome — ofereça poucos perigos para um marinheiro experiente. A travessia para Khul torna-se difícil somente quando você finalmente atinge seu destino, pois o lado leste do continente é pedregoso e montanhoso, e os únicos verdadeiros portos estão situados mais distante, no litoral, nas costas noroeste e oeste.

Os poucos estudiosos de Allansia que sabem alguma coisa da história ou geografia de Khul chamam-no Continente Negro, embora poucos entre eles possam explicar exatamente o porquê deste nome. Na verdade, ele vem, em parte, por causa da forma da maioria das regiões ocupadas, onde as rochas e a terra são de um negro bem escuro; e por outro lado por causa das tremendas guerras contra o Caos, que ocorreram no centro de Khul, enquanto Allansia estava às voltas com a sanguinolenta Guerra dos Magos. Retornaremos mais tarde à Guerra contra o Mal e à Batalha pela Humanidade, quando você souber mais da história antiga deste continente problemático. Por enquanto, deixe-nos avisar que qualquer aventureiro, que for para Khul, deve conhecer e tomar cuidado, com as Regiões do Caos e os Campos de Batalha.

AS REGIÕES DO CAOS E OS CAMPOS DE BATALHA

Outrora, o coração do Continente Negro era muito diferente do que é hoje. Antigamente, era uma região acidentada, porém fértil, com vales agradáveis entre picos de montanhas suaves, irrigada por rios que corriam em todas as direções e





KHUL
O Continente Negro

MAR DE PRATA

GOLFO DE ARIONA

REGIÕES DO CAOS

MONTANHAS DOS GIGANTES

DESERTO DE SCYTHERA

CAMPOS DE BATALHA

PLANCIE PIKESTAFFE

Ilha Targöl

Costa dos Tubarões

Anghelm

Willowbend

Rio do Saque

Buruna

Ximoran

Bela dos Calos

Ilha Soldragar

Lago Mlubz

Zagoula

Yaziel

Hyennish

Shakuru

Cidade dos Mendigos

Calah

Mar Interior

Kish

Cidade Morta

Tak Lagash

BACHIMAN

Konichi

Ilha Kyo-Kyara

Ilhas Rockwall

Arion

Lago Nekros

Bela Xian

Ashkyos

Rio Ashen

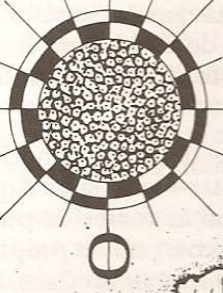
Kabesh (ruínas)

AS

REGIÕES DO CAOS

Kabesh (ruínas)

Corda



STEVE LUXTON '88

carregavam mercadorias para cidades-estados da costa. O Grande Mal e o Caos, contudo, impestevam as montanhas e uma vasta área de terra no coração do continente ficou arruinada, quando incontável magia foi liberada, durante o combate entre o Bem e o Mal.

As Regiões do Caos são extensas áreas de cinzas e poeira sufocante, onde a vida não pode sustentar-se por si só. Aqui e ali, junto à decadência reinante, ficam as fontes de puro Caos, como desagradáveis oásis maléficos, onde o próprio produto da Natureza é pervertido pelo caráter do Caos, ao emergir no Plano Terreno. Palmeiras cor-de-sangue se torcem e retorcem como seres vivos, seres sem inteligência e com aspecto gelatinoso uivam em suas sombras; qualquer coisa tem a cor de carne-viva, exceto os jatos rosas ou marroms que sobem das cinzas como contorcidos membros humanos, enquanto bocas abrem-se na carne e gritam; em todo lugar, o Caos se cria e morre com abandono frenético. Dizem que o Sol nunca aparece nas Regiões do Caos — elas estão sempre cobertas por redemoinhos de poeira cinza, que evitam que a Natureza tome conta da área novamente.

A noroeste das Regiões, as planícies de cinzas se extinguem em uma infrutífera, charneca arenosa, salpicada de torres, muralhas e outras construções militares destruídas, que culminam nas ruínas desmoronadas da cidade dizimada de Kabesh. Outrora a capital de todo o norte de Khul, a cidade foi sitiada pelas Forças do Caos e, por fim, literalmente destruída pedra por pedra. Agora é habitada por fantasmas de guerreiros e cidadãos e também por pequenos bandos de Orcs e Trolls, liderados feiticeiros malignos, que escavam as ruínas à procura de modos de ressuscitar os exércitos mortos, enterrados embaixo dos Campos de Batalha, e, assim, estabelecer, de novo, um reinado do Caos sobre Khul.

XIMORAN E A ESTRADA DO REI

Os habitantes dos pequenos reinados e cidades-estados em volta das fronteiras de Khul não estão cientes das nuvens tempestuosas que uma vez mais estão se formando no coração do continente. As áreas mais desenvolvidas ficam ao longo da costa oeste, aglomeradas em torno do Mar Interior, no extremo sul do litoral. A cidade de Ximoran, antigamente, era o lar da dinastia de Shakista, uma longa linhagem de reis e rainhas benevolentes, que trouxeram paz e ordem para toda costa oeste, embora, algumas vezes, mais pela força do que com diplomacia. Eles construíram uma ampla estrada, a Estrada do Rei. Embora hoje em dia, em alguns trechos, não seja mais que um caminho sujo, ela pode ser seguida em direção sul, cruzando fazendas e indo tão longe quanto o

pequeno porto de Kelther, na cabeceira do Rio Swordflow. A estrada para o norte faz uma ampla curva para leste, longe da área maciça de pântano selvagem, conhecida pelo povo local como Pântano do Escorpião, antes de seguir em direção norte para a antiga cidade de Djiretta, situada na Costa dos Tubarões.

Toda a área ainda está sob a proteção dos governadores de Ximoran, embora desde que o último rei morreu, a cerca de duzentos anos atrás, sem deixar um herdeiro, ela tenha estado sob o governo de um grupo conhecido como Conselho dos Sete, formado por representantes enviados de cada um dos maiores povoados da área — a própria Ximoran, Djiretta e Anghelm na costa norte, os portos de Buruna, Kalima e Kelther na costa oeste, e a pequena cidade murada de Neuburg, na borda mais ao sul das terras civilizadas. O Conselho, na verdade, não tem poderes, contudo constitui um centro unificado para toda a área e, caso não existisse, seus povos provavelmente se esconderiam nas muralhas de cada cidade.

AS TERRAS DO SUL

A cerca de 500 quilômetros ao sul de Neuburg, podem-se encontrar povoados isolados de humanos morenos e baixos, que foram supostamente os habitantes originais das terras exatamente acima do Rio Sangue Felino, mas que, gradativamente, foram descendo para sul, cada vez mais, nos últimos séculos. Eles são um povo rude, violento, dividido em clãs e tribos, que são protetoras ferozes de qualquer terra que considerem suas. Disputas de fronteiras surgem de tempos em tempos, e eles pilham vilas e fazendas, destruindo animais e colheitas, fazendo reféns e escravos. Porém, a ação imediata de tropas organizadas de Neuburg, normalmente, os impedem de fazer algo mais perigoso.

Ainda mais ao sul, a terra se torna mais improdutiva, variando de áreas com arbustos para estepes açotadas pelo vento, descendo da borda do gelado Deserto de Scythera, que corta uma região desolada através do continente e que se estende até o Mar Interior. Umhas poucas tribos de brutais Goblins vivem em torno das margens do misterioso (e quase impronunciável!) Lago Mlubz, embora estejam vagarosamente se extinguindo, em decorrência da combinação de ataques da terra hostil de seus belicosos vizinhos do norte.

A sudoeste do Lago Mlubz fica a cidade abandonada de Zagoula, antigamente o orgulho de Khul, mas agora vazia e em ruínas. Destruída durante os estágios iniciais da Guerra contra o Mal, é um lugar aterrorizante, evitado por todos, exceto pelos mais aventureiros. Algumas torres e muralhas



arruinadas surgem acima das areias movediças, mas a maior parte da cidade agora está soterrada, e suas ruas são túneis por onde vagam estranhas criaturas subterrâneas e um grande número de almas assombradas. As lendas do norte falam de enormes riquezas e sabedorias esquecidas a serem encontradas enterradas junto a seus templos e palácios arruinados, mas poucos tiveram coragem de explorá-los.

Na parte mais ao sul da costa oeste ficam mais dois povoados, Yaziel e Hyennish. Antigamente, ambos floresciam como cidades de comércio sob a proteção dos governantes de Zagoula, mas quando ela caiu, foram sobrepujados por legiões maciças de tropas do Caos. Entretanto, alguns humanos sobreviveram, sem serem vistos, quando o exército inimigo voltou-se impacientemente para o norte, a fim de ajudar na pilhagem de Zagoula. Por isso há pequenas vilas fortificadas em ambos os lugares, precariamente empoleiradas junto às ruínas das velhas cidades. A vida de seus habitantes é dura, pois a terra não se recuperou totalmente da devastação das forças do Caos — que não só tocou fogo na terra, como também a esvaziou de toda Bondade da vida — contudo, eles se esforçam o mais que podem.

O MAR INTERIOR

As extensões geladas do desolado Deserto de Scythera são lar apenas para os nômades Homens-Lagarto e para pequenos bandos errantes de peludos Goblins do Deserto. Estes realizam ataques esporádicos a acampamentos de humanos às margens do Mar Interior, infestado de piratas, que se formou há muitas eternidades atrás, depois que um terrível terremoto afundou a terra por centenas de metros e o mar se apressou em cobrir aquela cavidade. A área à sua volta é bastante fértil e um grupo de pequenas cidades-estados aí se estabeleceram. A competição entre elas, no comércio ou na guerra, é acirrada; contudo, os problemas raramente fogem ao controle. Os governantes, coniventes com Tak, Lagash, Marad e todas as outras cidades parecem apreciar suas posições, fazem alianças intermináveis entre si e contra todo o resto, e, então, bruscamente rompem com uma sociedade e se unem a uma outra, voltando-se violentamente com infinito prazer contra seus aliados anteriores. As águas do Mar Interior estão repletas de piratas e corsários, e a maioria dos barcos mercantes só navega sob a proteção de uma flotilha de navios de guerra.

A maior das cidades do Mar Interior é Kish, um lugar sombrio, fortificado com muralhas imensas para protegê-lo de bárbaros belicosos, que residem nas terras a oeste. O povo de Kish não acolhe prontamente os estrangeiros em sua cidade, entretanto algumas vezes oferecem os mais altos preços a qualquer mercador valente o suficiente para se aproximar deles. Atualmente, Kish é aliada de Lagash e Marad numa guerra contra Shurrupak, e o Mar Interior está repleto de galeras de guerra, levando umas às outras à rendição, com o intuito de fazer uns poucos tratados de negócios.

HACHIMAN, O REINO ISOLADO

A oeste do Mar Interior, você vai encontrar apenas selvas impenetráveis, habitadas por Homens-Lagarto pigmeus, que são canibais, e outros inimigos mortais para a humanidade. A vegetação gradativamente sobe acima dos contrafortes de uma impenetrável cordilheira, que nunca recebeu um nome dado pelos homens que residem no Mar Interior; entretanto, na estranha língua daqueles que habitam no

outro lado, são chamadas as Montanhas Shios'ii. O reino de Hachiman, que fica a sua sombra, é completamente separado do resto de Khul. Sendo uma terra de grande fertilidade e recursos naturais, seus habitantes nunca sentiram qualquer necessidade de tentar atravessar os picos altíssimos que isolam sua terra; e, uma vez que não são bons marinheiros, nunca se aventuraram a ir muito longe na costa dos Mares do Sul.

Em seu isolamento, o povo de Hachiman desenvolveu uma cultura muito peculiar, combinando profunda crença espiritual com uma classe governante guerreira, que aprimorou as mais surpreendentes habilidades em combate. O governante de Hachiman é conhecido como o Xogum, que é senhor de um número de nobres inferiores, cada um dos quais controla um dos pequenos baronados que dividem a região. Os cidadãos comuns de Hachiman são camponeses, presos a seus senhores feudais e mestres, de modo tão firme que mais parecem escravos. Entretanto, são um povo feliz, pois sua cultura os ensina a ficar contentes com sua sina e aprendem que seu lugar como fazendeiros é tão importante quanto o de seus senhores no plano material. Talvez seja lamentável que outras terras mais violentas não se beneficiem das mesmas crenças, mas Titan se tornaria um lugar triste e deprimente se todas as terras fossem iguais — e se assim o fossem, não haveria necessidade de aventureiros! Quem sabe devêssemos oferecer uma prece para que uma coisa dessas nunca ocorra?



SHAKURU, CIDADE DOS MENDIGOS

Na fronteira sudoeste do Deserto de Scythera fica a mais repugnante cidade conhecida pelos homens. Chamada Shakuru, é o lar somente do Rei-Mendigo, Holagar, o Ignóbil, e seus cidadãos empesteados. Marginalizados pelo resto do mundo, eles flutuam sozinhos ou em pares para a cidade (embora ninguém saiba como eles atravessam os oceanos tempestuosos, o que outros não conseguem), a fim de se juntar a seus comparsas. Os mendigos negociam com os Goblins do Deserto e com os nômades Homens-Lagarto, para quem todos os humanos parecem revoltantes, e atacam acampamentos bárbaros a oeste de Kish, roubando comida e escravos.

Shakuru, propriamente dita, é pouco mais que uma pilha maciça de entulho e lixo, infestada de ratos, perpetuamente se desmoronando e sendo reconstruída por seus habitantes. Nos templos da cidade, em vias de desabar, os mendigos ofertam glorificação à Doença e à Decadência, seus patronos e senhores espirituais, criando ratos e mosquitos e soltando-os para servir a seus deuses, ao espalhar doenças profanas pelo mundo.

Os Céus de Titan

Quantas pessoas em Titan não olharam para o céu de noite e se perguntaram sobre aqueles pontos brilhantes no firmamento? Com mais sabedoria, os astrônomos acreditam que os pontinhos de luz são nada mais, nada menos que outros Sóis, possivelmente cercados de planetas bem semelhantes ao nosso próprio! Este é um conceito tão bizarro, que pode

parecer a você completamente idiota, mas os sábios, observadores de estrelas, dizem que a matemática prova sua teoria — embora o que uns poucos números tenham a ver com os lares dos deuses, somente eles saibam.

Entretanto, pode ser que os céus acima estejam cheios de estrelas e outros fenômenos celestiais. Em terras diversas, nomes diferentes têm sido dados às constelações descobertas, mas na maioria dos lugares, as pessoas acreditam firmemente que as estrelas representam as figuras, obras ou domínios de suas divindades protetoras. Veja os dois mapas do céu como exemplos das formas que se diz tomarem as estrelas.



O planeta é iluminado durante o dia pelo Sol, amarelo brilhante. Entretanto, à noite, a Lua brilha como uma fria lanterna cinza, enquanto rodeia o mundo adormecido. Como as estrelas, a Lua recebe vários nomes, mas, surpreendentemente, todas as culturas acreditam que seja masculina. Os povos residentes em pântanos do sudeste de Allansia conhecem-na como Kuran, o filho de Assamura, a deusa do Sol. Mais ao norte, os sinistros Elfos do Lado Negro conhecem o Sol apenas como o Veneno de Brethin, em homenagem a um lendário herói de sua raça, que foi pego por uma flecha de um Elfo da Floresta, após se aventurar a permanecer bestamente acima da superfície durante horas de dia claro. Para eles, a Lua é Tiriell, o Guardião Silencioso, que acreditam olhar por eles e os proteger quando caçam sob sua luz pálida.

Em algumas partes do mundo, onde os Planos Elementais invadem profundamente os Planos Terrenos, redemoinhos de imenso poder mágico giram através da face da terra, e todas as Leis da Natureza são suspensas. Nas Baklands, as terras selvagens no centro da caótica Kakhabad, diz-se que o dia e a noite jamais se seguem em intervalos iguais. Algumas vezes, principalmente na primavera, quando a energia mágica está em seu auge, o sol nasce no céu oeste e não se põe por semanas a fio, embora em outras partes do mundo, os céus se comportem normalmente como sempre. Por razões como esta, nunca é demais afirmar como é perigoso se aventurar nas Baklands e em outras áreas como essas sem ter um bom motivo!

HISTÓRIA E LENDA

Enfim, este é o mundo de Titan, em toda a sua malfadada glória. Mas como ficou desta maneira? Como são sua História, heróis, mitos e lendas? Tudo que podemos fazer é repetir as palavras do legendário místico e estudioso Raljak Lying-Jackal, que sempre começou seus livros com as palavras: "Leia e tudo será revelado a seu tempo..."

No Início

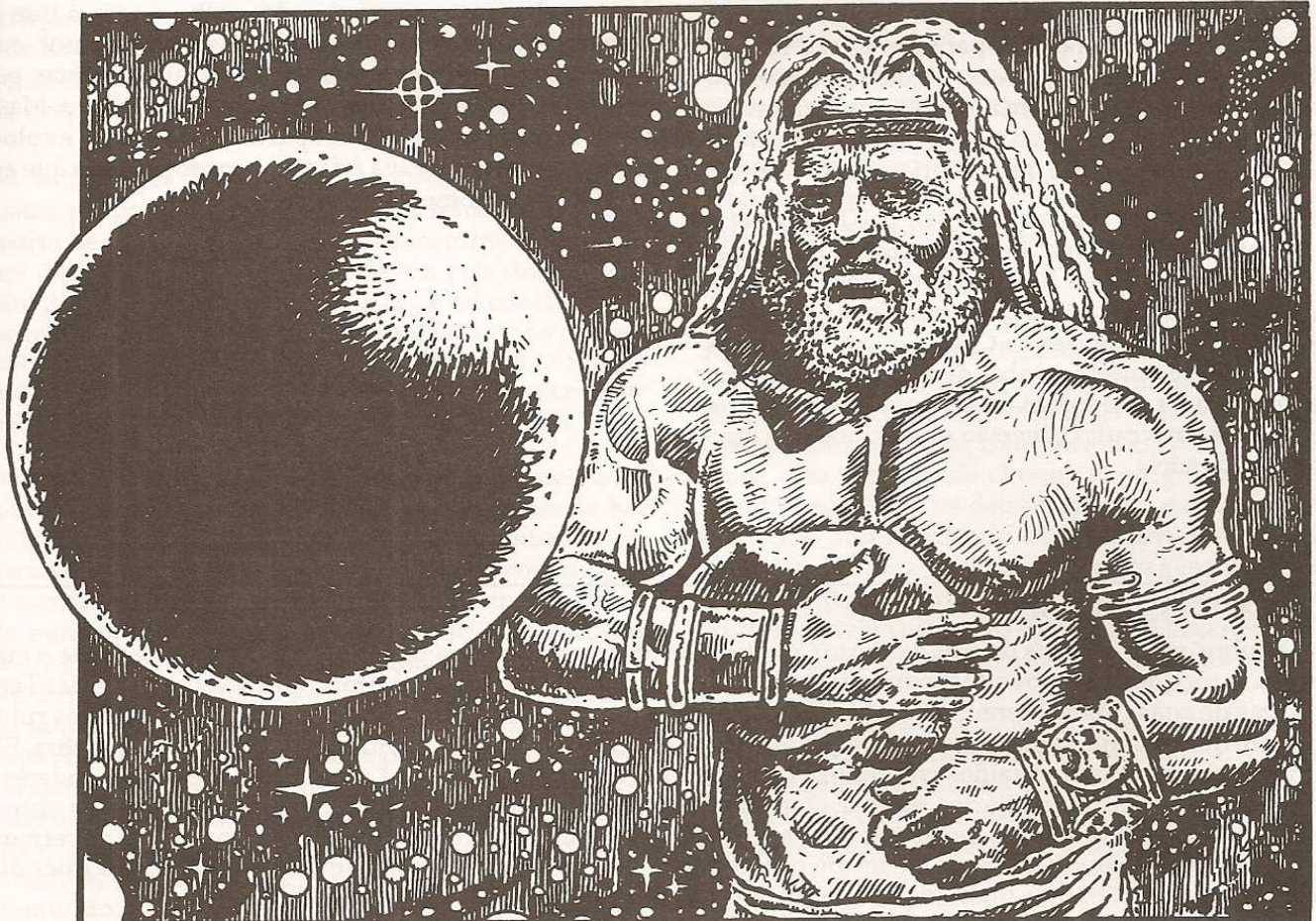
Mas por onde devemos começar? Durante nossos estudos para escrever este livro, organizamos o conjunto de conhecimentos dos sábios mais inteligentes dos três continentes. Como resultado, coletamos informações que se confirmam, se contradizem ou ignoram algumas anotações. Se tivéssemos cedido aos nossos anseios iniciais, de simplesmente contar tudo que escutávamos, este livro seria dez vezes maior do que é e nós ainda o estaríamos escrevendo! Portanto, o que fizemos foi escolher as histórias, mitos e lendas que, a nosso ver, oferecem a visão mais clara do passado deste mundo. Há muita coisa que omitimos — embora relutássemos em fazê-lo — e muitas coisas foram atenuadas. A história do Rei Aradax e o Jumento Apavorado, a lenda de Ruritag Meio-Orc, a história da Queda dos Inocentes Selvagens e muitas outras terão que esperar por um outro livro.

Mas por onde devemos começar? Começemos do início, com a criação de Titan, como ensinado pelos sacerdotes de Lend-

leland e Gallantaria. Este relatório é expresso em termos bem místicos e parece que grande parte dele foi inicialmente inventado para explicar o inexplicável aos povos primitivos da pré-história.

Nos dias anteriores ao Tempo ter sido descoberto pelo deus trapaceiro, Logaan, e expandido no mundo pela Morte, os deuses descansavam, ou passeavam, em torno do grande palácio da Corte Celestial. Havia um grande número de deuses naqueles dias, centenas deles, e cada um era diferente. Ainda por cima, cada deus era servido por um grupo de seres inferiores, semi-deuses ou "deuses menores", que também tinham suas próprias personalidades e suas tarefas individuais para executar. E eles estavam entediados com suas vidas. Não existiam os anos, meses ou dias e ninguém ficava nem um pouco mais velho; ninguém morria, mas muitos nasciam a toda hora. E nada de realmente interessante acontecia.

Todos os deuses e deusas superiores tinham poderes mágicos e devido a isto, podiam fazer qualquer coisa que desejassem. Mas embora fossem deuses, poucos deles tinham muita imaginação e logo ficavam cansados de fazer as mesmas coisas o tempo todo. Para falar a verdade, algumas divindades pareciam se manter ocupadas: a Morte negra e seus irmãos, Doenças e Decadência, se divertiam muito desmembrando os corpos dos deuses e semi-deuses, e os outros deuses tinham que vir colocar seus amigos inteiros novamente. Contudo, mesmo isto se tornou entediante depois de um certo tempo, não importando quão espetacularmente a Morte e seus seguidores apresentassem seu passatempo peculiar.





Entretanto, um dia, a deusa conhecida como Throff estava escavando, junto com sua irmã Galana, em seus jardins luxuosos (por falar nisso, estes jardins eram completamente diferentes dos "jardins" de Titan. Eles eram lugares de grande beleza, onde nasciam cristais brilhantes e raios de luz, para a alegria dos deuses e deusas do palácio). Throff deu um formato de espada à sua mão e, vagarosamente, estava fazendo um buraco no solo para um cristal maciço verde azulado, que ela queria plantar, quando desenterrou uma grande protuberância de terra mágica, que vibrava e pulsava com vida! Correu para sua irmã Galana e mostrou-lhe o barro; sabia exatamente o que deveriam fazer com ele.

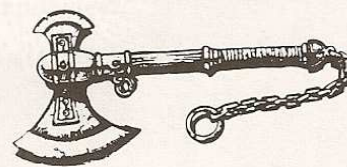
Throff e Galana levaram o barro para seu pai Titan, que o dividiu em dois e então confeccionou e trabalhou uma das metades com suas mãos, até ficar perfeitamente redondo. Ele pegou sua criação e a colocou junto aos Planos, para que todos pudessem ver. Os deuses da Corte ficaram perplexos com esta nova idéia e quiseram saber mais sobre ela. Porém, a Morte e seus irmãos não foram olhar, pois pensaram que seria apenas mais uma outra diversão entediante, que logo cairia na insignificância.

Titan dividiu a outra metade do barro com os Deuses superiores. Hydana, o marido de Throff, fez formas na esfera, que eram águas. A própria Throff colocou uma grande massa de barro, que chamou terra. Galana confeccionou árvores, flores e plantas com o barro e plantou-as na terra. E um a um, os deuses marcharam para Titan, e foi-lhes concedido pegar um pedaço do material mágico e fazer criaturas à sua própria imagem, que eram colocadas em sua criação, que levou o nome de Titan, em sua homenagem. A bela Glantanka dançou em volta dela, a luz de seu rosto iluminando-a com brilho dourado, e transformou-se no Sol. Ela era seguida por seu irmão, que dançava em seu rastro, e que se tornou a Lua. Mas, enquanto os deuses estavam comemorando sua nova criação, a Morte roubou um pouco do barro, escondendo-o nas dobras negras de seu manto, antes de sair sorrateiramente de novo.

A CRIAÇÃO DE LOGAAN

Rapidamente, a criação estava fervilhando de seres de todos os formatos e tamanhos. E os deuses caminharam no novo mundo, e brincaram com suas criações. Hydana nadou nas águas que fizera, brincando com o peixe e outras criaturas das profundezas, que Ichthys e seus seguidores haviam criado. Na terra, Throff, Galana e outros criadores dançavam e brincavam, divertindo-se com a beleza das coisas que haviam feito. Eles davam nomes a tudo que inventaram, riam e se sentiam felizes. Titan olhou sobre tudo abaixo e ficou muito satisfeito. Mas, à sua frente, surgiu o deus Logaan, que conhecemos como o Trapaceiro. Ele havia sido desmembrado pela Morte e seus irmãos, na época em que Titan estava dando o barro, entretanto, agora queria sua parte. Titan tinha guardado um pouco do barro, pois era um deus sábio, e deu-lhe um pouquinho do que restara.

Logaan desceu ao novo mundo e olhou para o que havia sido feito até então. Nada era de seu gosto e ele resolveu criar uma forma inteiramente nova. Tinha apenas duas pernas, dois braços no alto de seu corpo, era alto e magro. Mas para torná-lo especial, tirou uma parte de si mesmo e colocou-a dentro da cabeça de sua criação; e soprou-a para que andasse. Deu-lhe o nome de Homem.



A ORIGEM DOS DEUSES

A questão sobre quem criou os deuses da Corte Celestial tem atormentado homens e mulheres religiosos desde o início dos tempos. A raça de humanos que costumava residir na área, agora demarcada pela improdutiva costa leste das Terras Planas, antes de suas cidades serem destruídas, durante a Guerra dos Magos, deixou documentos junto a suas ruínas, que mostram que acreditavam que os deuses foram criados por um trio de seres primitivos. Chamavam-se Ashra, Elim e Vuh, rudimentarmente traduzidos como Luz, Trevas e Vida, e acreditava-se que uma combinação dos poderes de todos os três ajudou a formar a Corte Celestial. Os estranhos povos que habitavam as Ilhas da Aurora, antes da erupção do vulcão que afundou a maioria delas, acreditavam que havia um único deus maior que todos os outros governando acima da Corte, que criou os deuses e os deixou confeccionar seu próprio mundo. Chamavam-no Arn, que quer dizer o Primeiro, e acreditavam que, quando morressem, ascenderiam ao paraíso para juntar-se a ele.

VERSÕES DO MITO DA CRIAÇÃO

Várias culturas têm suas próprias versões desta história. Para o povo da antiga Arantis, então governado por uma dinastia de poderosas rainhas guerreiras, Logaan deu seu cérebro a uma Mulher, que foi criada primeiro, e seu coração a um Homem. Outras raças acreditavam que ambas as criaturas foram feitas juntas, e que o primeiro Homem e a primeira Mulher dividiram a cabeça e o coração com Logaan. Há, também, alguns religiosos que acreditavam que não foi ele (normalmente um deus muito tolo na mitologia humana), mas sim uma divindade mais admirável como Sukh, o deus da tempestade (que também é conhecido como Kukulak).

Um feiticeiro de tremenda imaginação tentou certa vez argumentar que tudo foi, de fato, criado pela Morte e seus irmãos, mas suas teorias foram rejeitadas porque explicavam demais o que estava errado no mundo!

A CRIAÇÃO DAS OUTRAS RAÇAS

Quando os outros deuses e deusas viram a criação de Logaan, morreram de rir dela, pois parecia muito estranha quando andava com suas delgadas pernas. Mas eles a viram cavar a terra, retirar pedras e usá-las para cortar árvores a fim de fazer um abrigo contra a água, que Sukh, o irmão de Hydana, estava lançando sobre o mundo. E a observaram pegar suas pedras, esfregá-las uma contra a outra e produzir uma luz tão brilhante quanto a própria divina Glantanka, que deu calor e manteve distantes os ventos gelados de Pangara. Os deuses perceberam que a criatura podia pensar como eles, podia raciocinar e criar, e eles se perguntaram de onde havia surgido.

Quando Logaan contou-lhes que havia colocado um pouco de si mesmo na criatura, os deuses ficaram horrorizados! Muitos deles voltaram para suas criações, chocados com o fato de que um deus houvesse se mutilado. Apenas Galana, Throff e Titan ficaram para consolar o pobre, tolo Logaan, pois, secretamente, estavam muito interessados em aprender mais sobre sua criação. Eles pediram-lhe que lhes mostrasse como havia feito esse "Homem", e ele o fez, produzindo um outro. Porém, como já havia usado aquela parte de si que colocara na cabeça do Homem, pôs outro pedaço de si no coração de sua segunda criação, soprou até que ela despertasse e deu-lhe o nome de Mulher.

As três divindades ficaram impressionadas e decidiram fazer suas próprias criaturas de forma semelhante. Titan tirou parte de sua força e tamanho, e transformou-a em um Gigante. Throff pegou um pedaço de sua pele dura e fez o primeiro Anão. E Galana tirou sua graça e sabedoria, criando o primeiro Elfo. Eles colocaram suas criaturas no mundo e se retiraram para o palácio da Corte Celestial, a fim de observá-los multiplicarem-se e se espalharem, juntamente com o Homem.

Este período é conhecido como o Tempo dos Deuses, e foi um época de grande paz e felicidade para as raças de homens, Anões, Elfos e Gigantes. Eles viveram juntos no começo, mas gradativamente se separaram, quando seus grupos se tornaram maiores, cada um tomando uma parte do mundo para si. O Homem pegou as planícies, os Elfos as florestas, os Anões as colinas e os Gigantes as montanhas. Eles residiam em boas cidades e prosperavam, tornaram-se fortes e saudáveis. Criaram ferramentas estranhas e armas, com o que caçavam outras criaturas para sua alimentação; aprenderam como usar a mágica natural inerente à terra, todos sob os olhos observadores de seus deuses protetores. Durante o dia, a dourada Glantanka dançava através do firmamento e, à noite, a Lua espalhava sua luz prateada sobre o mundo.

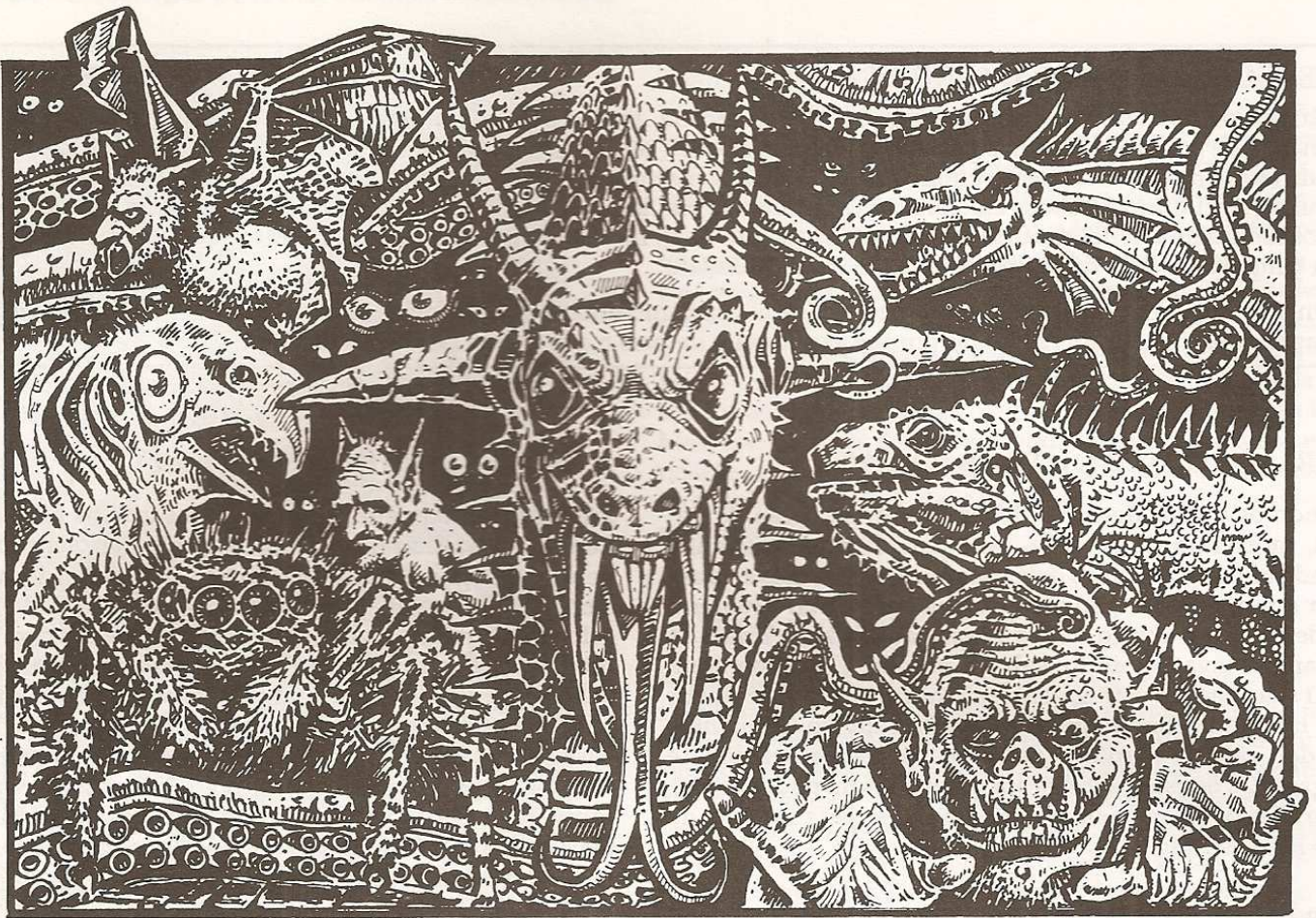
A MORTE CAMINHA SOBRE TITAN

Entretanto, uma noite, a Morte e seus irmãos prenderam a Lua, que não iluminou Titan naquele dia. Na escuridão, deuses malignos foram para junto das raças de homens, Anões, Elfos e Gigantes, e fizeram muita maldade. Eles colocaram criaturas sombrias no mundo, feitas com o barro roubado e corrompidas por suas mentes daninhas; fizeram delas criaturas do Caos. Xiarga, a cobra chifruda, deslizou para o mundo, acompanhada de Arhallogen, o rei aranha, Basilisco, o lagarto, Gárgula e Behemoth, um monstro marinho gigante. Naquela mesma noite, a criatura conhecida como Hashak, o Criador, pôs suas próprias criaturas, os Orcs, nas sombras e cantos do mundo, onde se reproduziram e floresceram na escuridão.

Quando amanheceu, Glantanka começou novamente sua dança pela superfície do mundo, mas olhando para baixo, conseguia ver somente densas sombras escuras, que escondiam, da vista dos deuses, as sórdidas criaturas da Morte. Na metade do dia, os deuses estavam desesperados com o destino de suas criaturas, ponderando se deveriam correr o risco de descer à superfície de Titan para investigar, quando a Morte e todos os seus auxiliares marcharam para dentro da Corte Celestial. A Morte estava com seus dois irmãos, Doença e Decadência, mas também com um grupo de deuses inferiores, como Slangg e Tanit, e uma grande tropa de semideuses, que eram vis e horríveis de se olhar. Carregavam entre eles um saco grande, onde um conjunto de objetos mexia-se e contorcia-se. A Morte falou aos deuses, perplexos, com um sopro gelado em sua voz e um abismo sem fundo em seus olhos negros como a noite.

"Meus queridos amigos" começou a Morte. "Meus queridos amigos, eu observei suas tentativas ridículas de criação, com grande divertimento e satisfação. Entretanto, chegou a hora de mostrá-los como ela deveria ter sido feita. Sigam-me..." Dizendo isto, a Morte transportou-os para a superfície de Titan, com suspiros de choque e indignados protestos. Olhando à sua volta, os deuses apenas podiam ver escuridão e fumaça, porém quando a Morte levantou sua mão, elas elevaram-se, para revelar uma paisagem de carnificina e completa devastação. Os corpos, sem vida, de homens e animais ficavam estirados em todos os lugares, e se regalandos com eles estavam as criações pérfidas da morte.

Sacudindo o simplório Logaan, que se contorcia, para fora do saco, a Morte continuou seu discurso: "Esta...ah...criatura, é um completo idiota, mas ele pode ser muito útil de vez em quando. Enquanto examinava uma das Planícies mais distantes, ele se deparou com uma coisa estranha, um novo deus, que possui um poder do qual nunca se ouviu falar antes. Deuses e deusas, eu lhes dou o Tempo!"



Neste ponto, o saco foi virado pela segunda vez e uma figura repulsiva caiu. Enquanto se encolhia frente aos deuses reunidos, ele parecia mudar de forma. Primeiro, era jovem e delicado como uma criança recém-nascida, então tornou-se de meia-idade e rude, até transformar-se novamente em um velho enrugado. Conforme transfigurava-se, o deus da Decadência começava a rir profundamente, enquanto a Morte expunha seus termos:

“Eu quero esta sua pequena criatura miserável, toda ela, e vocês vão me dar. Se não, soltarei o Tempo no universo, e tudo se tornará mortal e acabará por morrer. O Tempo tem seu poder, pois representa a substituição de tudo que foi por tudo que virá. Se o Tempo for solto não haverá mais imortalidade, e mesmo os deuses ficarão suscetíveis ao meu poder — eles poderão morrer!” Em uníssono, os deuses disseram: “Não! Isto não pode acontecer!” — ao que a Morte e suas tropas se viraram e saíram do aposento. A Primeira Batalha estava por começar.

A PRIMEIRA BATALHA

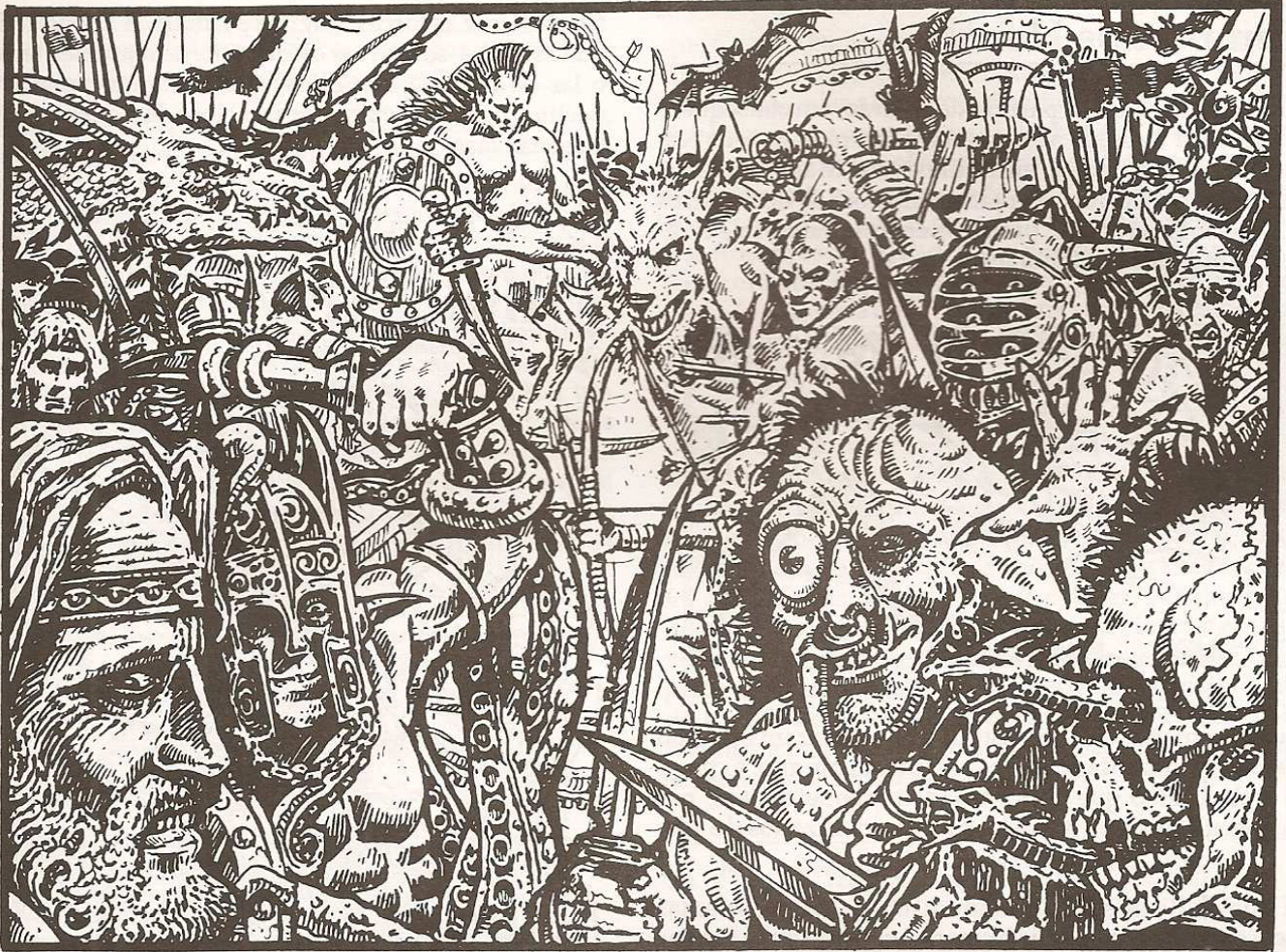
A Morte e suas forças do mal retiraram-se para uma das Planícies Externas, onde se prepararam para a batalha. Os deuses malignos não ficaram perdendo tempo, esperando os outros reagirem a seu ataque ao mundo, eles haviam criado muito mais criaturas do Caos, que formaram uma tropa debochada e perversa, e marcharam para a Corte Celestial. Entretanto, quando eles chegaram, encontraram-na completamente vazia, pois os outros deuses haviam desido para Titan, a fim de reunir as Forças do Bem para a batalha vindoura.

Os dois adversários enfim se encontraram na ampla planície gramada. De um lado estavam as Forças da Morte, lideradas pelo deus profano e seus irmãos gêmeos, envoltos em suas capas negras. A seu lado e atrás deles, estavam as cobras,

lobos, répteis, aranhas e um grande número de criaturas disformes, delgados seres revoltantes, que continuamente faziam brotar partes de outros seres, num deboche cruel das criações dos Deuses do Bem. Voando sobre a tropa estava uma nuvem de morcegos, abutres e outras criaturas, que tinham sido corrompidas pelo toque da Morte. Uma grande horda de Orcs, Trolls e Goblins estava pronta para a batalha. E, na retaguarda, estavam os semideuses, incluindo os repulsivos Sith, Ishtra, Myurr, Relem e Vradna. Eles tinham se vestido com duras armaduras de aço, forjadas especialmente para a luta, e formavam um quadrado em volta do Tempo. As bandeiras negras da tropa da Morte não ostentavam nenhum emblema.

À sua frente estavam as Forças do Bem, lideradas pela vanguarda dos deuses maiores, incluindo Titan, Throff, Sukh e muitos outros. Mesmo a gentil Galana estava com eles, vendada, para que ninguém pudesse ver o medo em seus olhos. Em uma fila comprida de cada lado, encontravam-se soldados de todas as quatro aves, armados e prontos para a batalha. Águias e outras aves de caça, lideradas pelo próprio Senhor das Águias, sobrevoavam, gritando advertências para seus oponentes, em antecipação à caçada que iria começar. Havia outras criaturas também — centauros, leões, tigres e muitas outras que não existem mais. Conduzindo a retaguarda estava um exército de Dragões dourados brilhantes, criações de Glantanka, preparados especialmente para a batalha e liderados por Kilanirax, que fora um servo da deusa do Sol, mas que agora era o rei Dragão.

Das fileiras das tropas malignas, um esquelético guerreiro deu um passo à frente e soprou uma desagradável nota dissonante em uma corneta; e a batalha começou. As torrenciais Forças do Mal romperam a fila estreita de seus inimigos, enquanto a magia explodia no ar acima deles. A fila de Anões, homens, Elfos e Gigantes resistiu e retornou com um ataque, mas houve grandes perdas de ambos os

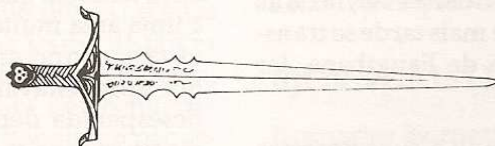


lados. Mais ataques foram realizados; as tropas se chocavam o tempo todo.

Corpos caíam para todos os lados e os deuses do Bem estavam se entreolhando em desespero. Gritando de raiva, a Morte e seus irmãos reuniram seus poderes e soltaram um raio sobre os deuses adversários. Ele atingiu Throff, queimando terrivelmente sua pele, mas a resposta foi um outro raio de sua irmã Galana, do rei Dragão Kilanirax e da deusa do Sol, Glantanka. O raio atingiu bem o coração das tropas malignas, passando através das criaturas da escuridão e do Caos, como se elas não estivessem lá, assim como o Sol dispersa as sombras, assim como a força e a bondade sempre derrotam os piores excessos do Mal. O raio atingiu o Tempo e o fez em pedaços, com um estrondo que reverberou pelo cosmos. Os deuses sombrios foram cercados; sem o Tempo, eles ficaram sem poder para contra-atacar e suas forças fugiram desordenadamente. Contudo, o Tempo foi disper-

sado através do mundo de Titan, e por isso, todos os seus povos tornaram-se mortais, exceto os deuses.

Titan, como porta-voz dos deuses, mandou que os Senhores das Trevas, capturados, fossem mortos, porém Throff pediu para que eles fossem apenas exilados, pois matá-los seria um ato do Mal. Então, os Senhores das Trevas e seus servos foram banidos para o Vácuo, onde não poderiam fazer muito mal. Os deuses deixaram a superfície de Titan, sentindo-se envergonhados de terem trazido tanta dor e sofrimento para sua bela criação. Agora, eles olham do céu para o planeta abaixo, todas as noites, para sempre rígidos como estrelas, em seus postos enquanto tentam proteger o mundo dos efeitos do Tempo. Eles nunca envelhecerão, porque são deuses, mas agora são seres mortais que sempre ficarão idosos e morrerão, depois de seu tempo de vida. Algumas raças são protegidas dos deuses, que as ajuda a se manterem vivas por mais tempo; entretanto, no fim todos irão para seus túmulos.



O Tempo dos Heróis

Depois dos deuses terem partido do mundo, em consequência da Primeira Batalha, as raças retornaram para seus respectivos lares, esgotadas, mas inflexíveis. Mais ou menos nessa época, a escrita foi inventada e um bocado de registros intrincados sobreviveram, pintados em fragmentos de cerâmica e estampados em lâminas de metal.



Por muitas centenas de anos, estudiosos escavaram esse tipo de coisas nas ruínas das cidades antigas do mundo, e começaram a decifrar o que elas verdadeiramente diziam, nas línguas peculiares dos primeiros povos civilizados do planeta.

Agora que os deuses mantinham distância dos problemas terrenos, os primeiros heróis humanos começaram a formar seus nomes conhecidos. Os nomes de reis, guerreiros e magos, incluindo vagas referências a pessoas como Rei Harar de Granat, Birel, o Matador de Irmão, e Zergoul White-lightning começam a aparecer com mais ênfase nesses escritos ancestrais, embora haja ainda uma boa quantidade de escritos religiosos.

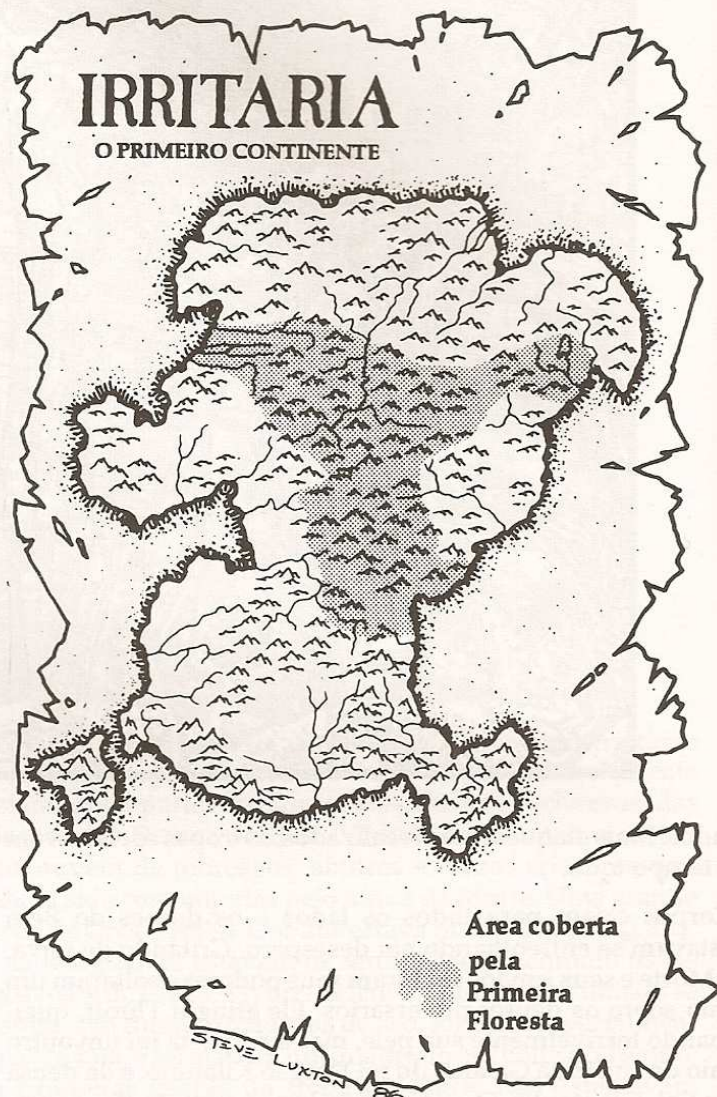
O CONTINENTE UNIDO

Nessa época, todas as terras do mundo ainda estavam juntas, como um continente maciço, que nestes primeiros registros é chamado de Irritaria. Demorou quase mil anos depois do começo do Tempo para que eles se dividissem, com o afundamento de Atlântida, e nesse período os reinos do mundo tinham despontado, caído em decadência e se reerguido novamente. Mas nesses primeiros tempos, eram poucos estes reinos. Os homens regressaram da Idade do Ouro das cidades utópicas, que tinham desfrutado sob a proteção dos deuses, e agora se esforçavam para sobreviver em competição com os abundantes Orcs, Trolls, Goblins e (depois de uns cem anos) os primeiros asquerosos Ogres Caóticos.

Os Anões escaparam para seus domínios subterrâneos, onde escavavam a terra, ainda mais profundamente, à procura de riquezas. Nas montanhas ancestrais do extremo norte de Irritaria, o senhor dos Anões, Hangahar Goldseeker, fazia as primeiras tentativas de perfurações, que mais tarde se transformariam na enorme e eterna cidade de Fangthane, lar imortal do povo Anão.

Os Elfos, enquanto isso, tinham retornado a suas florestas adoradas, e investigavam seus próprios poderes mágicos e intelectuais. O primeiro dos grandes feiticeiros Elfos, lembrado apenas como Lord Branco, ficava conversando com Galana, no coração da Primeira Floresta, investigando pro-

fundamente as forças mágicas e rituais. A Primeira Floresta, que estendia-se através do continente naqueles tempos, era o lar da maioria dos Elfos, que o mundo jamais viu: seu declínio esteve diretamente relacionado à destruição de suas florestas-lares.



A HISTÓRIA DOS CHEFES HALFHAND

Contudo, foi nos humanos que aqueles primeiros arquivos se concentraram. Os maiores heróis da época foram uma dupla de irmãos, Rerek e Myzar Halfhand, que cortaram um caminho sangrento através das terras oeste como líderes de uma tribo de cavaleiros nômades. Suas batalhas com os Orcs daquela região são lembradas por nós na forma de duas canções folclóricas, embora os atuais menestréis que cantam "Cavalgando com Halfhand" ou "Amarrem o Guerreiro", não percebam isso!

Eles tinham cavalgado com sua tribo por mais de 9.500 quilômetros de campos improdutivos, em busca de uma terra fértil em que pudessem se fixar. Mas quando chegaram a uma área muito agradável, de colinas suaves e vales com vista para o oceano infinito, encontraram-na repleta de Orcs, que aproveitavam-se da fertilidade da área. A tribo estava desesperada depois de sua longa caminhada, e imediatamente se engajou numa batalha acirrada com eles! Surpreendentemente, os Orcs contra-atacaram com grande ferocidade. Certamente, a área valia a pena de ser defendida, porém o mais importante eram os princípios envolvidos — humanos não deveriam ter permissão de cavalgar, roubando as

terras de outros povos, como crianças mimadas que choram a cada vez que vêem alguma coisa que querem.

As sucessivas batalhas contra os Orcs continuaram por cerca de vinte e cinco anos, com ambos os lados lentamente se destruindo. Muitos confrontos heróicos aconteceram, e os nomes dos irmãos Halfhand tornaram-se conhecidos dos humanos, em várias partes do continente. Suas emboscadas dramáticas, a libertação de suas crianças seqüestradas das panelas de comida dos Orcs e o incêndio da cidade principal do inimigo foram cantados de um lado a outro do continente; e o número de humanos ampliava-se com os guerreiros que se amontoavam para unirem-se a eles. Chegou a um ponto em que a pura persistência dos humanos enxotou os Orcs para um emaranhado de cavernas nas colinas, onde cada um deles morreu de fome em três meses! É uma lição para todos nós refletirmos: os humanos estavam definitivamente errados neste caso, porém foram eles os celebrados como heróis!



A SEPARAÇÃO DAS TERRAS

Gradativamente, as tribos errantes começaram a se fixar por todo o continente, pois a agricultura se sobrepôs às caçadas como fonte principal da alimentação e as terras distantes foram exploradas, descobrindo-se a sua fertilidade. Lenta, mas firmemente, a humanidade se reuniu em pequenas vilas, que desenvolveram-se em distritos, depois em pequenas cidades e, por fim, em nações. O comércio se iniciou e os países se comunicavam. Entretanto, ao mesmo tempo, as nações brigavam entre si — como é o jeito dos humanos competirem pelas melhores coisas, sejam elas terras, metais preciosos ou outra qualquer. Acredita-se que foi nessa época

que o tirano Faramos XXIII — na verdade o Príncipe-Demônio Myurr — ergueu-se em Atlântida, que logo foi submersa nas ondas pelas ações combinadas dos deuses indignados. Infelizmente, pouquíssimas informações foram descobertas sobre esse tempo, pois a maioria dos registros atuais parece ter deliberadamente apagado toda essa fase de suas memórias. É como se todo o mundo quisesse esquecer quaisquer que fossem as atrocidades que o povo de Atlântida infligira. Para conhecer os poucos detalhes que conseguimos resgatar dessa época, você deve ler a última seção dos reinos submersos de Titan, que fala mais sobre a história desse cataclísmico evento.

Como penitência pelas ações tresloucadas do povo de Atlântida, os deuses, aparentemente, dividiram as terras e formaram três continentes. Essa atitude drástica custou a vida de muitos seres e criaturas, quando ondas gigantescas inundaram as regiões litorâneas, enquanto as massas de terra eram levadas para seus novos locais. A Primeira Floresta dos Elfos foi dividida em várias partes, e o longo e lento declínio de seu povo começou. Seções da Primeira Floresta ainda sobrevivem em algumas terras, como a enorme Floresta da Noite, perto da atual Sardath, no nordeste de Allansia; e em volta do Lago Nekros, em Khul, porém são um reflexo pálido da magnífica parede de vegetação que ela deve ter sido, quando se estendia por todo um continente.

A Ascensão da Civilização

Depois do arrastar longo e vagaroso em direção à civilização, o cataclisma gerado pela divisão dos continentes atrasou a humanidade em pelo menos quinhentos anos. Quando finalmente os céus escurecidos tinham clareado e as águas retrocederam, o homem se encontrou espalhado pelo globo. As únicas cidades que não tinham sido transformadas em ruínas pela fúria dos deuses foram aquelas construídas pelos Anões dentro das Montanhas. Entretanto, lentamente, gradativamente, a humanidade começou a se organizar de novo.

Os primeiros grandes povoados nas novas terras começaram a crescer cerca de 350 a 400 anos depois do afundamento de Atlântida, no litoral de todos os três continentes; novamente, pequenas vilas se tornaram distritos, os distritos mais tarde se tornaram cidades e, então, estados. O litoral centro-leste de Khul era o ponto para um grupo de pequenas cidades comerciais florescentes, que acabaram por se reunir em um estado unificado conhecido por Klarash, por volta do ano de 1510 TA (ou Tempo Antigo). Às margens do Mar de Ônix, onde agora é Gallantaria, no Mundo Antigo, Orjan, o Construtor, começou a reunir sua tribo à sua volta e a construir uma cidade. E, nos extremos de Allansia, alguns estados começaram a estabelecer seus poderes; a cidade de Vynheim, que ainda existe, foi fundada, como um pequeno povoado de pescaria em 1530, pelo pai do lendário herói do norte, Bjorngrim Matador de Gigantes.

BJORNGRIM DE VYNHEIM

Bjorngrim Bjorngrimsson era um típico homem do norte — grande, de ombros largos e ruivo, que não resistia a uma cerveja amarga e uma batalha honrosa. Com a morte de seu pai em 1583 TA, ele tornou-se chefe de um próspero porto, que comercializava com outros povoados bem mais para baixo da costa traiçoeira e, através do que então era chamado



Mar Feiticeiro, com o povo que residia no arquipélago conhecido como os Dentes do Gigante. O Mar Feiticeiro era um lugar muito perigoso, com propensão a nevoeiros no verão e cheio de *icebergs* mortíferos no inverno; o povo de Vynheim acreditava que era assombrado pelos fantasmas dos marinheiros que lá haviam naufragado e que ainda gemiam desesperadamente. Depois que quatro barcos foram perdidos em um mês, o povo de Vynheim ficou com medo e não velejou mais.

Cabia a seu líder, Bjorngrim, provar tanto sua bravura quanto manter a segurança das águas. Ele saiu sozinho num pequeno brigue, *O Anão Robusto*, ou para provar que não havia nada a se temer, ou para enfrentar o que quer que estivesse assombrando o Mar Feiticeiro. Navegou por oito dias, sendo jogado para o norte em direção ao Estreito do Iceberg por violentos ventos. A temperatura baixou e o gelo se formou no barco, enquanto *icebergs* flutuavam à sua volta. Mas o homem do norte manteve seu leme firme, sabendo que seus deuses o ajudariam na travessia. No nono dia, um nevoeiro o cercou e, de seu interior, escutou um som de gemido choroso. De repente, um enorme e assustador Gigante do Mar levantou-se das águas, com um estalo de gelo estilhaçado, e tentou alcançar o barco com uma pesada mão verde. Bjorngrim trincou seus dentes, murmurou uma veemente praga e aguardou com seu machado em punho. Mas quando a mão desceu, ele pensou num plano melhor.

Com o coração na boca, ele saltou sobre a mão e continuou correndo. Embora o Gigante estivesse coberto de gelo, sua pele deixava marcas, o que deu ao nortista a ajuda necessária para chegar aos ombros titânicos. Ali ele descansou por meio segundo, observando os olhos que o avaliavam com uma inteligência tão lenta, que teve a impressão de ouvi-la rangendo, antes de dar um golpe colossal no pescoço do Gigante do Mar. O machado fez um corte profundo e um fluxo de sangue gelado jogou Bjorngrim para trás, dentro d'água. Quando voltou à superfície, estava a apenas algumas braça-

das de seu barco, e se jogou para dentro bem na hora em que o cérebro do Gigante recebeu a mensagem de que seu corpo estava morto, portanto deveria cair. Dez dias depois, Bjorngrim, o Matador de Gigantes, navegou para o Estreito de Vynheim, rebocando o corpo do Gigante do Mar atrás de si. O povo de Vynheim deu-lhe imediatamente o apelido, e também um novo nome ao Mar Feiticeiro, tanto que até hoje é conhecido como Mar Bjorngrim.

A ERA DOS MAGOS

Por volta do ano 1650, o continente, agora conhecido como Allansia, estava dividido em um grande número de reinos e principados pacíficos. O maior de todos eles era a própria Allansia, que se estendia do Rio Águas Brancas até o extremo norte do Rio Kok. Sua capital, Carsepolis, era uma ampla e bem construída cidade-portuária, que conseguia ser tanto um centro de cultura quanto um lugar de proteção contra as tribos de Orcs e outras raças, que ainda agitavam as planícies nortistas. Naquela época, a Dinastia das Espadas governava Carsepolis, fundada em 1601 pelo Rei Coros Empunhador de Espadas, agora representado pelo seu neto Coros III (também conhecido, parece, como o Perjuro, embora nenhum registro que vimos indicasse o porquê ou como o jovem rei adquiriu apelido tão condenatório).

Do Rio Kok ao norte e a leste, o país de Goldoran se estendia tão longinquamente quanto a fronteira nortista das Terras Planas (que mesmo naqueles dias eram desoladas e primitivas, lar somente para os construtores supersticiosos de monumentos de pedra, e para os nômades). Ao sul do Rio Águas Brancas, as Planícies do Sul eram cruzadas por fileiras de mercadores e aventureiros, que viajavam entre a pequena cidade interior de Salamonis e as duas cidades-estados muradas de Cutsilver e Balkash, que ficam no meio das planícies e da costa, respectivamente. O Deserto dos Crânios, ao sul das planícies, era muito menor naquela época e, aparentemente, menos perigoso também. Havia várias cidadezinhas agrupadas ao longo da extensão sul das Montanhas Craggen, onde agora você somente encontrará pequenas vilas na estrada entre Warpstone e Wolftown, raramente usada. Mercadores viajavam para todos os lados através do continente em busca de novos mercados; retornavam para as terras do norte com óleos perfumados e especiarias, e histórias de terras exóticas do leste, que naquele tempo circundava o Mar das Pérolas e a Península de Shabak.

Bem mais ao sul, a cidade de Kaynlesh-Ma, fundada por volta de 1585 TA como um pequeno porto na boca do Rio Eltus e agora capital nominal do país de Arantis, tornava-se proeminente, e o comércio apenas começava com a minúscula cidade-portuária de Halak (sua parceira Rimon começou como uma expansão para Halak, duzentos anos mais tarde), o país de Allansia e seus vizinhos. Kaynlesh-Ma, contudo, era um lugar muito diferente das cidades-estados do norte, pois era o lar para um número cada vez maior de feiticeiros.

Alta magia, naquela época, ocorria em maior número na província dos Elfos, que tinham longa tradição de seu uso e prática. Entretanto, por estes dias, os Elfos tinham se recolhido às suas florestas, e seus grandes magos nunca eram vistos por ninguém, exceto pelos humanos mais sortudos e pelos Orcs mais desafortunados. O que as pessoas pensavam quando mencionava-se magia, era nos truques de magos limitados e de velhas para afastar as pragas ou para fazer

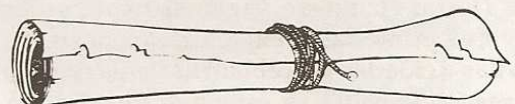


com que donzelas da vila se apaixonassem por você. Os Xamãs dos Orcs e Goblins ainda praticavam sua magia, mas era tão horrenda e perversa de sua pura beleza original, que não podia ser considerada da mesma maneira. A magia dos Xamãs Orcs tendia, e ainda tende, a ser um ciclo muito repetitivo de invocação dos espíritos ancestrais para pedir orientação para o futuro e lançar feitiços de sorte antes das batalhas, tudo regado a um bocado de lamúrias muito entediadas.

Nas profundezas de Arantis, um grupo de estudiosos tinha descoberto um templo antigo, que parecia ser dos primeiros tempos da História. Era assombrado pelos espíritos de um trio de feiticeiros ancestrais, que reaparecera na Superfície Terrestre por terem decidido que era a hora do mundo conhecer a magia novamente. Os estudiosos, que — contatos a história — eram cinco, mas que obviamente não tinham nomes muito memoráveis, imediatamente aproveitaram a chance de aprender segredos que há muitos milênios estavam perdidos para a humanidade. Eles lustraram o templo em Aranath, como o lugar era conhecido, e começaram a vagarosa tarefa de aprender os mais profundos segredos de alta magia. Conforme os feiticeiros se aprimoravam em seus estudos, eram mandados a viajar pelo mundo, adquirindo conhecimento para o templo e ensinando suas habilidades durante as viagens.

Isto começou por volta de 1690 e, em 1712, o célebre feiticeiro Erridansis chega a Salamonis e funda a escola de magia, com base no centro da Floresta de Yore, que ficava próxima (naqueles dias se estendia do Vale do Salgueiro até as bordas da Floresta de Darkwood). Magia se tornou uma profissão muito respeitada, já que todo nobre na Terra tentava superar o Rei Salamon, patrocinando um feiticeiro melhor. Várias escolas de magia foram fundadas, em Carsepolis e em Gar-Goldoran, a capital de Goldoran; e o ar sobre as terras do norte estava sempre cheio de feiticeiros itinerantes e de clarões de magia!

Havia guerras naqueles dias, é claro, pois elas sempre existem quando o Homem acumula ouro e outros pertences e os mantém distantes de outros homens. Porém, com o advento dos feiticeiros da corte, uma boa quantidade de sangue derramado foi evitada, mandando-os para regiões descampadas e obrigando-os a lutar em um duelo, com justas penalidades a serem cumpridas pelo reino perdedor. Acima de tudo, as ameaças dos Orcs e dos Goblins diminuíram por um tempo, uma vez que eles encontravam a resistência assustadora na forma de feiticeiros controladores do fogo, que os destruíam com magia enfurecida e abriam grandes buracos em suas fileiras! Por um período, pelo menos, os Orcs ficaram limitados a se esgueirar através das regiões povoadas à noite, por medo de atrair a atenção dos feiticeiros, que lideravam os exércitos de Allansia.



AS CIDADES-ESTADOS DO MUNDO ANTIGO

Enquanto poderes mágicos cresciam em importância em Allansia, bem ao longe, através do Oceano Oeste, outras coisas estavam acontecendo. O Mundo Antigo sempre foi um continente muito mais civilizado do que Allansia ou Khul, o que em parte pode ser explicado pelo fato de que nestes, nos últimos anos, tem havido algumas guerras cataclísmicas, o suficiente para colocar a ascensão da civilização de volta ao seu ponto de partida.

Conforme os céus escurecidos, criados na destruição de Atlântida, vagarosamente começaram a clarear, os variados povos do Mundo Antigo já estavam começando a se estabilizar e a tomar os primeiros passos na caminhada em direção à civilização. Antes de os continentes terem sido divididos pelos deuses como castigo pelo mal de Atlântida, os povos do continente único, que chamamos de Irritaria, vagavam por todos os lados, trazendo um pouco de uniformidade para toda a Terra. Depois da separação, o mesmo povo ainda podia ser encontrado em cada continente, de maneira que havia cavaleiros nômades nas Terras Planas de Allansia e na área correspondente do outro lado do Oceano das Serpentes, as planícies de Lendleland.

Mas, gradativamente, os diversos povos começaram a mudar e as diferentes terras produziam suas próprias culturas. Isolados dos outros dois continentes, o Mundo Antigo desenvolveu uma estranha, na verdade artilosa, série de culturas, muito diferentes daquelas de Khul e Allansia que, por sua vez, são diferentes entre si.

No centro do Mundo Antigo ficam as quase intransponíveis montanhas de Mauristatia, o que ocasionou a tendência do homem de estabelecer-se nas planícies da costa à sua volta. Os primeiros grandes povoados de que temos registro ficam no litoral do Mar de Onix. Em 1430 TA, a figura que toda criança de Gallantaria em idade escolar conhecia como Orjan, o Construtor, desceu pelas planícies com sua tribo das terras altas, em que tinham vagado por centenas de anos, e começaram a construir uma pequena vila, onde os rios se encontram. Ele chamou-a Lendle, uma palavra antiga dos montanhese para designar planícies, que descrevia muito bem o campo em torno dela. O povo de Orjan encontrou outras pequenas vilas nas planícies, habitadas por homens e mulheres muito parecidos com eles. O comércio se iniciou e, lentamente, as vilas se transformaram em pequenas cidades muradas. Depois da morte de seu pai, em 1464, o filho de Orjan, Regulus, o Unificador, assumiu a liderança de Lendle. Conforme a prosperidade da região aumentava a olhos vistos, mais e mais povoados começaram a crescer à sombra de Lendle até que, em 1498, um tratado entre as oito maiores cidades criou a nação de Gallantaria. Seu governante era Regulus e sua capital Lendle, ou agora com mais propriedade, Lendle Real.

Gallantaria progrediu rapidamente sob a inspirada liderança de Regulus. Seus guerreiros levaram os benefícios de seu governo a terras vizinhas e, vagarosamente, porém de modo definitivo, as fronteiras se expandiram para o sul, conforme outras vilas e cidades percebiam as vantagens de pertencer a Gallantaria. O reino se estendeu em direção ao norte, trazendo paz e prosperidade ao povo que começava a se estabelecer ao longo do Rio Águas Brancas. No extremo norte, entretanto, os gallantarianos se depararam com as paredes insuperáveis dos Picos Cragrock.



Viram-se, também, face a face com os Feiticeiros de Netherworld. Esses magos místicos viviam numa colônia pequena no alto dos Cragrocks, de onde observavam as terras do sul. Eles lá viviam há tanto tempo quanto qualquer montanhês local pudesse se lembrar, e eram um povo perigoso. Em Gallantaria, e em todas as terras do norte, existiam poucos magos e eles ficavam espalhados. Gradativamente, assim que as tribos tinham se estabelecido e fundado vilas, seus xamãs se tornaram feiticeiros, mas a tradição de alta magia em Gallantaria tinha somente cem anos; os Feiticeiros de Netherworld vinham praticando-a por séculos, antes dos continentes se dividirem! Resistiram a todas as tentativas de Gallantaria de trazer "civilização" à força, transformando o primogênito de Regulus em uma pedra e tanto o segundo quanto o terceiro filhos, em carvalhos raquíticos.

Os gallantarianos, portanto, olharam em outra direção para expandir seus domínios. Indo em direção leste, através de amplas terras férteis, tão distante quanto o que agora é chamado Rio da Fronteira, eles encontraram aldeias e vilas pequenas, que disseram não fazer aliança com o Rei Regulus, pois já haviam se comprometido com os senhores de

Brice. Uma outra nação surgira e se espalhou rapidamente pela terra ondulada, alcançando a Baía Brackish, além do Mar de Ônix. E, além de Brice, o minúsculo reino de Ruddlestone crescia vagarosamente em poder, sob a liderança de seu rei-sacerdote. Emissários de um lugar além dos picos do sul, que chamavam Femphrey, chegaram a Lendle Real e revelaram que as terras sulistas, lentamente, também estavam sendo povoadas.

No espaço de cerca de cem anos, o continente ficou coberto de pequenas nações. Rotas de comércio regulares ligavam os vilarejos maiores, que gradativamente se tornaram cidades. Caravanas cruzavam o continente, de Lendle Real ao norte até a distante Arkleton, a nova capital da nação que agora se autodenominava Analand. Na verdade, o caminho ainda era repleto de perigos, principalmente quando se passava pelas montanhas assombradas por Demônios da Linha de Witchtooth e cruzando-se rapidamente as partes ao leste de Lendleland, onde cavaleiros nômades e primitivos ainda caçavam uns aos outros. Contudo, conforme o comércio se tornava mais importante, as rotas atraíam outros habitantes, que começaram a trazer a civilização para muitas outras áreas. Entretanto, parece que com o comércio sempre vem a guerra, pois logo Gallantaria se encontrou arrastada para um conflito com Brice, que desejava expandir suas fronteiras para obter as vantagens da melhor terra para agricultura do extremo oeste. Muitas batalhas foram travadas durante o reinado do tataraneto de Regulus, Rei Werkel, até que uma trégua foi finalmente acertada, tornando o recém-nomeado Rio da Fronteira o novo ponto de demarcação das terras.

Contudo, tendo sentido o gosto da batalha, Brice queria mais e olhava para leste em direção a Ruddlestone. O povo da pequena nação era muito religioso, governado pelo rei-sacerdote, que acreditavam piamente ser o representante divino de seus deuses no Plano Terreno. Instigados à ação por causa das pilhagens feitas às suas terras pelos soldados de Brice, o pacato povo de Ruddlestone construiu sua maciça Fortaleza do Guardião de Demônios e a guarneceu de uma tropa de guerreiros fanáticos, que desde então manteve uma vigilância constante sobre Brice. Como resposta, Brice transformou-se num estado cada vez mais belicoso, com a disputa vindo a culminar na Primeira e Segunda Guerras de Ruddlestone, de 1735 e 1805.

ANALAND E SUA MURALHA

Enquanto as terras do norte brigavam entre si, a província sulista de Analand lentamente se tornava cada vez mais civilizada sob a influência de centenas de anos do governo benevolente da Dinastia Arkle. Os reis de Analand tornaram-se conhecidos pelo seu governo cuidadoso e ponderado, o que a transformou de apenas mais um agrupamento de pequenos vilarejos de comércio em um centro civilizado de negócios e aprendizado. Mas os forasteiros olhavam-na com inveja e ganância. Certamente, pensavam assim dois terços dos feiticeiros e salteadores das terras do sul: se a terra está tão pacífica e satisfeita, deve ser incomparavelmente próspera.

Então, Analand foi repentinamente atacada por todos os lados. Seus invasores queimavam vilas, profanavam templos e colocavam todas as áreas em luta. Todo o estilo de Analand mudou, quando nas estradas que vão para o norte e para o oeste, guerreiros se tornaram mais comuns que fazendeiros ou comerciantes. As relações com Lendleland,

cujos cidadãos eram, ostensivamente, muitos dos invasores, tornaram-se tensas quase ao ponto de uma guerra, que foi evitada somente após cuidadosa diplomacia de ambos os lados. Depois de quarenta anos de constantes invasões, o Rei Arkle XIX não agüentou mais. Traçou um plano com seu corpo de conselheiros, que ajudaria a proteger Analand de todos os salteadores e mercenários oportunistas. Seu plano era simples: construir uma muralha em volta da terra de modo que os invasores não pudessem ultrapassá-la!

Em 1845 TA, a construção da Grande Muralha de Analand foi iniciada. Era um projeto imenso, planejado para durar cento e vinte anos, mas ele imediatamente foi retardado, quando seu primeiro setor foi derrubado, pedra por pedra, por uma tropa maciça de invasores. O povo de Analand os expulsou, porém eles voltavam de novo, retardando os trabalhos, com ataques meticulosamente planejados. O prazo para a muralha terminou com apenas metade de seu comprimento realizado, a terra à beira da falência, e revoluções de todos os tipos eram deflagradas para manter a construção da muralha. Finalmente, no ano de 1970 TA, os trabalhos na Grande Muralha de Analand foram interrompidos para sempre. Estava incompleta em três lugares e em muitos outros setores já desabara como resultado das ofensivas dos invasores de Lendleland. Contudo, falando honestamente, ela realmente protegeu Analand em muitos lugares, e de fato é terrivelmente impressionante.

Agora que a Grande Muralha estava oficialmente "terminada", Analand podia se concentrar na reconstrução de seu comércio e economia, e prosseguir seu caminho em direção à civilização. Por todo o Mundo Antigo, os reinos estavam se estabilizando. As disputas ainda eram bastante frequentes, mas agora elas tinham caído numa rotina de ameaças, contra-ameaças, escaramuças de fronteiras, protestos diplomáticos, grandes batalhas e depois a paz. Brice ainda brigava com qualquer um que pudesse; invasores ainda usavam Lendleland como base para ataques nas partes isoladas de Analand Distante; piratas começaram a atacar mercadores que rondavam nos cabos do norte, mas eles pouco interferiram no volume do comércio; seres sombrios ainda espreitavam nos planaltos e no fosso dos vermes de Kakhabad e faziam pilhagens ocasionais nas terras baixas, somente para serem novamente expulsos. Tudo corria normalmente.



A Geração do Caos

Enquanto Allansia e o Mundo Antigo estavam lentamente caminhando em direção à civilização, coisas estranhas surgiam na terra distante de Khul, coisas que mais tarde afetariam todo o Titan. Entretanto, no início, o crescimento deste continente era muito parecido com o dos outros dois.

Originalmente, Khul era uma terra muito fértil, com um arco semicircular de estepes suavemente onduladas, fechando uma vasta área central de campos de urzes planos e planícies gramadas, cortados por grandes rios de águas calmas. O povo primitivo desta terra era, em sua maioria, caçadores e saqueadores bárbaros, especialistas em seguir rastros e jogos de morte, mas não tão bons na escrita ou nas contas. Contudo, nas terras do oeste, o jogo se tornou escasso e o povo começou a viver da terra. Mais tarde, um punhado de vilas começou a se formar ao longo da costa e, depois, mais para o interior. Por volta de 1510 TA, um número de pequenos vilarejos da costa oeste foi unificado sob a liderança do Rei Klarash Silverhair e a nação de Klarash foi formada. Sob seu governo, a nação lentamente cresceu, até que no ano de 1565 se expandiu da borda sul do Pântano do Escorpião (já, como



agora, um lugar cheio de perigos e aventuras) até o Rio Swordflow (em português - Correnteza de Espadas). Por falar nisso, este último recebeu seu nome em 1542, quando o primeiro grupo de guerreiros exploradores de Klarash se viu sob o ataque de uma horda de Goblins minúsculos, quando tentavam atravessá-lo a pé. Com água batendo no

seus peitos, os guerreiros tentaram sacar suas armas, porém perderam o equilíbrio e foram arrastados pela corrente para a morte.

Conforme Klarash crescia em tamanho e desenvolvimento, começava a enviar seus mercadores cada vez mais longe do seu lar. Eles viajavam através da planície central para pequenos povoados como Remara, Varese e Kabesh e em direção sul para as pequenas vilas de pesca, na borda do Mar Interior; e, mais tarde, ainda mais distante, continente adentro, contornando as Montanhas dos Gigantes e indo ao norte para Ashkyos. Logo mercadores iam e voltavam com tamanha frequência, que pequenos povoados se desenvolveram em intervalos, ao longo da rota, acabando por se tornarem cidades.

Klarash cresceu em riqueza e poder, e no reinado do neto de Silverhair, Klarash III, foram iniciados os trabalhos para construir uma nova capital, Shakista, no centro do reino, às margens do Rio Kasbled (agora conhecido como no Sangue Felino). O reino expandiu-se ainda mais para o norte, chegando tão longe quanto o pequeno porto de Djiretta, na Costa dos Tubarões; porém, o caminho para o sul estava bloqueado por tribos de primitivos e Goblins, que lutaram com unhas e dentes para permanecer em suas terras. Chegou um dia, entretanto, que as tropas de Klarash os expulsaram. Para impedi-los de retornar, a cidade de Zagoula foi fundada em 1611 TA. Projetada pelos melhores pedreiros e arquitetos que o rei podia encontrar, era um lugar lindo, um refúgio para estudiosos, artistas e feiticeiros, que sentiam que podiam se dedicar completamente a seus temas, em uma cidade tão maravilhosa.

Kabesh também cresceu, se expandindo para o interior e em volta do afloramento rochoso contra o qual havia sido construída. Sob o governo de Khan Gyorgir, um descendente do lendário chefe cavaleiro-nômade, o qual uma vez percorreu as planícies centrais varrendo tudo à sua frente, ela se expandiu até ser a cidade capital de um império, que se estendia de Kalagar, ao norte, até Tak, ao sul. Seu governo era benevolente, embora talvez um pouco tolerante demais, pois ele não se importava com quem morasse em suas terras, contanto que declarasse lealdade a ele. Nas bordas das Montanhas dos Gigantes morava uma grande quantidade de Orcs e Goblins, mas o Khan deixou-os residir em paz, uma vez que tinham jurado fidelidade a seu trono. Tão logo os representantes de Khan tinham saído de suas terras, é claro que os Orcs voltaram a pilhar as vilas locais, assassinando e matando seus habitantes como se nada houvesse acontecido.

No extremo canto leste do continente, a cidade-portuária de Arion se desenvolveu, supostamente sobre as ruínas de um povoado muito mais antigo, anterior à divisão dos continentes. Ela prosperou no comércio com Ashkyos e Kabesh, rapidamente cresceu em importância até quase se equiparar à própria capital de Khan. E em torno da costa do Mar Interior, um grande número de povoados comerciais se desenvolveu até se tornarem pequenas cidades-estados muradas. A competição, no comércio, entre as cidades do Mar Interior era acirrada, resultando em guerras esporádicas, normalmente resolvidas em batalhas navais, quando várias cidades-estados se uniam contra outras para tentar impor suas próprias tarifas e acordos comerciais.

Em Klarash, a Dinastia Shakista construiu a Estrada do Rei, que ia de Djiretta — via capital — a Kelther a fim de unificar o reino, e o volume do comércio cresceu ainda mais. Mercadores e aventureiros viajavam por todo o caminho, do Rio

Shantak, ao norte, até a distante Zagoula, a cidade da sabedoria. Era uma terra pacífica, sua tranqüilidade mantida pelas atitudes rápidas e decisivas dos soldados do rei ao primeiro sinal de problemas!

O PRISIONEIRO DA CIDADE MORTA

Uma paz tão duradoura era muito para permanecer, é claro, embora desta vez o perigo à espreita estivesse completamente controlado. Os feiticeiros e os sábios da cidade de Zagoula eram curiosos, como todos os estudiosos o são, e começaram a viajar pelo mundo, buscando novos conhecimentos onde quer que pudessem encontrá-los. De sua cidade magnífica eles vagaram para o norte, estudando as tribos de Goblins, que residiam às margens do estagnado Lago Mlubz. Viajaram para o sul, conhecendo as pequenas guarnições sulistas de Yaziel e Hyennish, que agora marcavam a extensão do extremo sul de Klarash. Viajando ainda mais para o campo, descobriram uma velha colônia de leprosos nas bordas do Deserto Scythera, que agora era Shakuru, a revoltante Cidade dos Mendigos. Eles desbravaram até mesmo as extensões do deserto, que parecia não ter fim, passando pelos sórdidos Homens-Lagarto e Goblins desgrenhados.

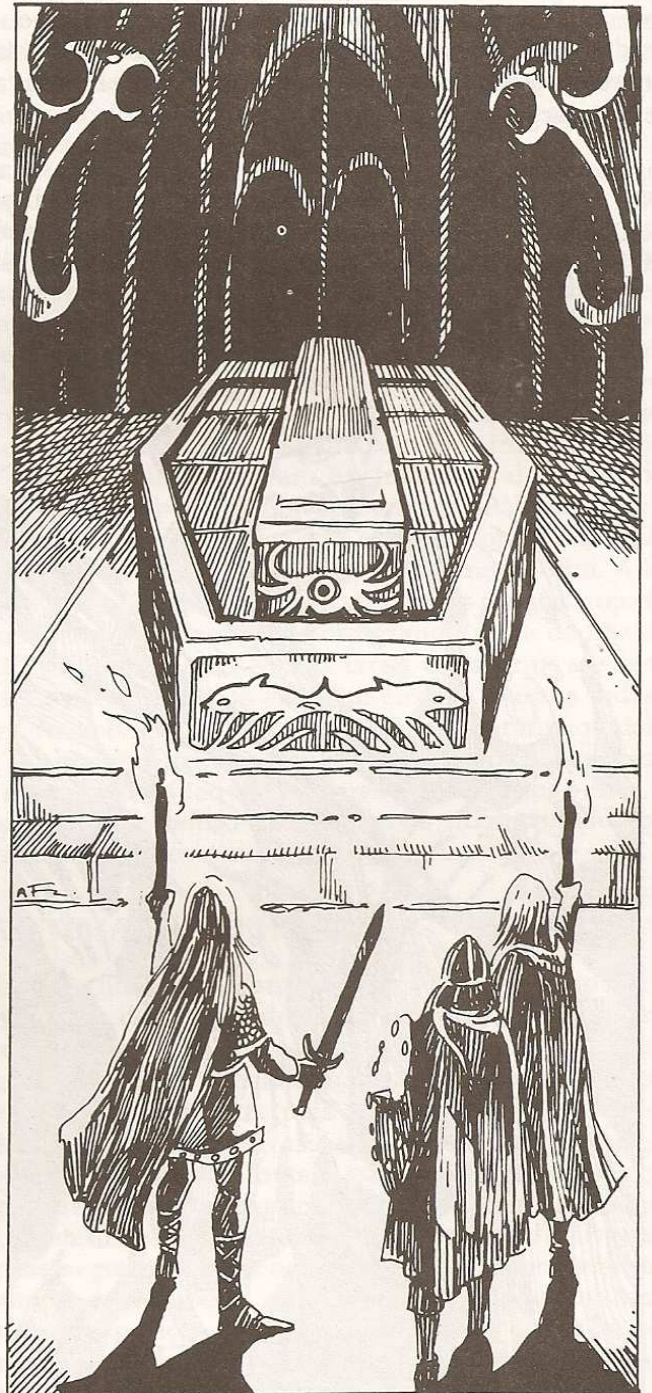
E mais tarde, como se tivessem sido compelidos para lá o tempo todo, eles encontraram o rio e a Cidade Morta. Um grupo de cinco feiticeiros e guerreiros aventureiros se ariscou a acompanhar o rio, que parecia não estar fluindo para nenhum lugar; estava simplesmente lá, sua superfície preta de limo podre e de insetos gigantes. Eles o denominaram o Rio da Decadência, e o seguiram em direção leste. Após três dias, chegaram à cidade, que estava abandonada no deserto. Por quanto tempo estava ali, ninguém conseguia adivinhar, mas deveria ser muitíssimo antiga, pois suas construções tinham formas muito estranhas — pirâmides e diamantes pareciam ditar suas formas, em vez de curvas e quadrados — e a maior parte delas parecia ser inacessível a seres com menos de três metros de altura. Tudo era decorado com imagens de peixes e polvos — imagens bizarras e perturbadoras para se encontrar numa cidade de deserto. Nada vivia nela — nem macacos, nem pássaros ou plantas de qualquer espécie — e uma estranha atmosfera dominava todo o lugar; por causa disso, os aventureiros quase se sentiam como se estivessem profanando um santuário sagrado.

Explorando ainda mais, os aventureiros chegaram à maior construção de todas, uma estrutura imensa parecida com uma catedral. Quando entraram, ficaram imersos na escuridão, pois não havia janelas. Alguém encontrou um isqueiro e, enquanto as chamas oscilantes dançavam em suas velas, eles fitaram em volta e perderam o fôlego de espanto e choque! Tudo estava decorado com estátuas e murais de criaturas de tentáculos se contorcendo, que devoravam humanos e outras criaturas, mas tudo isso atraiu a atenção dos espectadores para uma forma grande e escura bem no fim do prédio. Com seus corações palpitando, pesando dentro de seus peitos, os aventureiros deram um passo à frente. Quando se aproximaram, puderam ver que era um túmulo e dos grandes. O ar local era quente e opressivo; vozes pareciam dançar em suas cabeças, dizendo ininterruptamente: "Abram o túmulo, abram o túmulo!" Quase como se estivessem sendo forçados, suas mãos se esticaram e empurraram a laje de pedra que cobria o sarcófago.

Bem devagar, ela deslizou para trás até cair com um baque surdo, que ecoou por todo o prédio e pareceu trazer os aventureiros de volta à consciência. Eles fitaram em volta,

surpresos, até que uma mão escamosa, movendo-se lentamente para borda da cripta, chamou sua atenção. Eles olharam hipnotizados, presos a seus lugares, enquanto a criatura aterrorizadora sentava-se em seu caixão, seus tentáculos retorcendo-se como se estivesse farejando o ar. De alguma maneira, um dos aventureiros desviou seus olhos e gritou! Seus companheiros despertaram, se viraram e fugiram do mausoléu e da cidade.

Muitos meses depois, um dos aventureiros foi encontrado por um mercador, viajando de Zagoula para Yaziel. Quase morto de exaustão e desidratação, ele balbuciou sua história. Tinha sobrevivido à travessia do Deserto Scythera, matando e comendo seus colegas mais fracos, mas agora as forças lhe faltavam e ele morreu. A história da Cidade Morta e seu solitário habitante se espalhou como um incêndio. Contudo, seguindo-a logo depois, e percorrendo toda Klarash, vieram as notícias de que Goblins e Orcs das Montanhas dos Gigantes tinham abandonado qualquer pretensão de paz, e estavam se preparando para guerra!



A Guerra dos Magos

A libertação da inominável semente do Caos da tumba na Cidade Morta, em Khul, foi a fagulha que acendeu a chama, que mais tarde aumentou e aumentou, até se transformar no grande incêndio que foi a Guerra dos Magos, em Allansia, a Grande Guerra contra o Mal em Khul, e o Nascimento de Kakhabad, no Mundo Antigo. Por séculos, Orcs, Goblins e Trolls faziam pequenas investidas às margens da civilização, testando-lhes as forças de defesa. Atraídos pela ascensão da feitiçaria em Allansia, muitos magos malignos haviam treinado sozinhos até terem desenvolvido técnicas de ressuscitar os mortos para serem seus servos. Nas Montanhas dos Gigantes, em Khul, as outras raças tinham reunido seus recursos, sob os olhos ignorantes de Khan Gyorgir e seu povo. No Deserto dos Crânios, o Povo Serpente estava desenvolvendo mágicas que aumentariam a temperatura do sertão arenoso e fariam com que os desertos estéreis se expandissem. Em cada canto sombrio de Kakhabad, Xamãs e médicos-bruxos manipulavam as forças da natureza, mudando o dia pela noite, e vice-versa, no espaço de poucas horas. Para todo o lugar que se olhasse, o Caos estava lentamente infiltrando-se no mundo através de frestas cada vez mais largas.

A primeira batalha ocorreu ao sul de Khul, na primavera de 1998 TA. Quando o mês de Céus na Escuridão passou para o do Despertar da Terra, os céus não clarearam em Zagoula. Uma tempestade de areia soprou pelas terras do sul, escu-



recendo-as por três semanas e trazendo com ela uma praga de gafanhotos e cobras, que infestaram a cidade. Mensageiros foram enviados para o norte a fim de relatar o que estava acontecendo, já que todos na cidade sabiam que a tempestade não era de origem natural. No vigésimo-terceiro dia de tempestade, com os aterrorizados habitantes de Zagoula entocados em suas casas, as Forças do Caos vieram marchando para a cidade, a semente do Caos da Cidade Morta liderando Trolls, Orcs e muitos outros seres caóticos disformes. Ela foi saqueada, esmagada sob o peso das tropas obscenas, que fervilhavam em todos os lugares.

Uma vez que as terras do sul haviam sido destruídas, as Forças do Caos se dividiram. Um exército correu para o nordeste, reunindo mais e mais movimentos, enquanto dizimava as terras férteis no coração do continente e as transformava em vastidões improdutivas de cinzas. Ele chegou a Kabesh e se encontrou com um exército menor de Orcs e Goblins, que havia varrido as planícies do norte. A cidade estava cercada, enquanto uma tropa de fuga debatia-se e se dirigia para o nordeste, indo para a cidade de Arion. O outro exército rumava para Shakista, a capital de Klarash, mas foi contido no Desfiladeiro de Anvil, através das Montanhas dos Gigantes por um grande exército que respondera às mensagens de catástrofe, vindas de Zagoula. Depois de resistir ao fluxo de Orcs e Goblins por cinco dias, as tropas desistiram, recuando pelo caminho a fim de tomar uma nova posição mais próxima à capital, onde se juntaram aos reforços das terras litorâneas. Planos foram feitos para abandonar a capital, se necessário...

O SAQUE À ALLANSIA

A primeira batalha da Guerra dos Magos em Allansia foi um ataque a Gar-Goldoran, a capital de Goldoran, que ficava perto do local onde hoje se encontra a moderna cidade de Zengis. Quando os primeiros dias quentes de verão estavam começando, fragmentos de notícias sobre as violentas Forças do Caos em Khul começaram a se espalhar. Feiticeiros e místicos reclamaram das tremendas forças elementares cortando os mágicos campos naturais de Titan e da presença do Caos nos Planos Espirituais. Relatórios sobre uma tropa maciça de criaturas Caóticas se juntando na parte leste das Montanhas do Dedo de Gelo chegaram ao senhor de Gar-Goldoran, mas antes que ele pudesse ao menos despachar mensageiros para alertar as terras vizinhas, as hordas do Caos já urravam nos portões da cidade. Entretanto, ele se esquecera da versatilidade de seus feitiçeiros da corte, que conseguiram atravessar a fenda dos campos mágicos causada pela forte presença do Caos, e alertar seus companheiros magos de Carsepolis sobre a situação, antes de se juntarem à luta pela cidade.

Gar-Goldoran caiu rápido, rápido demais, pois ela não havia se preparado; entretanto, algumas das Forças do Caos marcharam depois em direção leste para Fangthane, a capital sagrada da raça dos Anões, que era tudo, menos despreparada: os Anões esperavam este acontecimento para mais cedo ou mais tarde, há quinhentos anos. Agora que o dia chegara, eles não se preocupavam que a sagrada Fangthane estivesse finalmente sob ataque. Abandonando a cidade em frente à Fangthane, recuaram para dentro da montanha e esperaram as Forças do Caos se despedaçarem contra ela, assim como tantos barcos o faziam em um litoral rochoso.

Quando os atacantes chegaram, os Anões ficaram levemente desapontados, pois eles eram em sua maioria Orcs e Trolls covardes, com poucas criaturas do Caos para oferecer-lhes



algum tipo de desafio. Após permitir que a repulsiva tropa queimasse a cidade e então se debatesse contra as defesas inexpugnáveis da cidadela por duas semanas, os Anões se impacientaram e saíram armados para enfrentar as Forças do Caos. Três dias de luta firme e os invasores se acabaram, mas, com típica severidade, os Anões perceberam que as forças principais deviam estar dispersas em algum lugar, e que eles deveriam marchar para dar reforço aos humanos das terras do oeste. Deixando para trás pouquíssimas defesas, marcharam para Allansia.

De fato, as forças principais tinham se voltado para as Terras Planas e as devastado como um fogo na floresta através de mato seco, indo em direção ao Passo de Trolltooth e Allansia. A cidadela de Durang, nas bordas das Terras Planas mostrou-se apenas como uma mera irritação para as Forças do Caos, e foi despedaçada por uma massa de monstruosidades disformes. Contudo, no Passo de Trolltooth, uma tropa de Salamonis, reforçada pelo Grande Mago de Yore e cinco outros magos, esperava por elas. Assim que a incontornável onda negra de distorcido e uivante Mal deslizou em sua direção, através da parte mais estreita da passagem, as forças de Salamonis romperam as fileiras e correram através dela. Mas, bem ao final, eles se viraram e ficaram em seus lugares, enquanto os feiticeiros levantavam uma parede maciça de chamas, cruzando o caminho, dividindo em dois os exércitos do mal. Agora que o inimigo havia sido dividido a um número mais fácil de se lidar, os soldados de Salamonis caíram sobre eles com todas as forças e os rechaçaram para dentro da parede em chamas, enquanto, do outro lado, a incontornável tropa do Caos empurrava cada vez mais corpos para o fogo.

Chegou uma hora em que os comandantes das Forças do Caos conseguiram retirar suas tropas e recuar para dentro

das Colinas Moonstone. Lá, eles se encontraram com reforços na forma de milhares de Orcs e uma dúzia de Elfos Negros, guerreiros-feiticeiros, que guiaram a tropa sórdida através das colinas e das Planícies Pagãs, onde correram em direção a Carsepolis, bem atrás dos heróis do Passo de Trolltooth, que atingiram a capital logo antes deles. Enquanto as Forças do Caos rodavam rapidamente em torno das defesas armadas, muitos dos anciões da cidade acreditaram plenamente que o fim do mundo havia chegado.

OS CAMPOS DE BATALHA DO CAOS

Quando o setor das Forças do Caos que se soltara deslizou através de Khul em direção a Arion, foi encontrado e emboscado pelos soldados daquela cidade, liderados pelo lendário herói Brendan Bloodaxe, que havia se escondido junto às árvores da Floresta Antiga próxima a Corda, antes de correr em volta, num movimento de estrangulamento, que pegou de surpresa as tropas malignas. Muitos homens foram mortos naquele dia, enquanto as tropas lutavam por todos os lados da planície mas, aos últimos raios do sol poente daquele fim de tarde, Bloodaxe olhou para o campo de carnificina abaixo e viu somente os humanos de pé. Eles trabalharam por toda a noite, queimando os corpos asquerosos dos adversários vencidos para que não contaminassem a terra, antes de marcharem para Kabesh à luz da aurora.

Eles chegaram tarde demais e encontraram apenas ruínas enfumaçadas e uma grande quantidade de corpos. A tropa maligna tinha pulverizado a cidade e corrido para oeste a fim de reforçar a outra tropa em Shakista, que finalmente estava sendo derrotada. Levando suas tropas aos limites da resistência humana, Bloodaxe correu através das cinzas deixadas pela horda caótica e caiu sobre sua retaguarda bem na hora em que eles chegavam ao final da batalha por Shakista. Os defensores humanos tinham contido os invasores nojentos por onze dias e estavam finalmente os dominando. A chegada das tropas de Arion acabou com qualquer esperança de recuo para as Forças do Caos, que foram esmagadas como uma maçã em um torno, tendo o mesmo fim. A luta durou por mais nove dias, mas ao término dela, as tropas do Caos foram liquidadas, embora grande parte de Shakista tenha sofrido também, e, mais tarde, tivesse que ser demolida. O ataque do Caos em Khul custara muito a todas as partes envolvidas. Os Orcs e os Goblins ficaram liquidados em sua grande força por séculos, os humanos tinham perdido muitas boas cidades e milhares de guerreiros e civis, e o pior de tudo, o centro da Terra havia sido arruinado pela corrupção do Caos e nunca mais se recuperaria.

A ÚLTIMA BATALHA

A batalha final foi o Cerco de Carsepolis. No começo do combate, os defensores da antiga capital de Allansia eram cerca de dezoito mil, incluindo mulheres e crianças, que se prepararam para a luta junto com os homens. As Forças do Caos eram incalculáveis, pois ocupavam a maior parte da linha do horizonte, sob grossas nuvens de morcegos gigantes e fumaça negra sufocante. Assim que a batalha começou, hordas de Goblins trouxeram máquinas de cerco — catapultas, aríetes e torres para cerco. Quando uma saraivada de flechas negras choveu do céu, para manter os defensores distantes do parapeito, os Goblins colocaram suas engenhocas em posição e começaram a forçar caminho para dentro da cidade. Sempre que eles faziam uma brecha na muralha, encontravam forte resistência, entretanto, não im-

portava quantos guerreiros humanos lançavam-se contra eles, pois seus números eram limitados, enquanto os Orcs e os Goblins simplesmente continuavam a chegar. Após três dias — durante os quais grandes pilhas de corpos de Orcs e Goblins eram acumuladas, porém a um custo enorme para a resistência — as muralhas foram abandonadas e os defensores tomaram as ruas, assegurando-se de que as tropas do mal pagavam por isso com a vida, a cada passo do caminho.

O CERCO DE CARSEPOLIS

A luta prosseguiu dessa maneira por duas semanas, depois das quais quase três-quartos da cidade havia sido demolida e dois-terços dos defensores estavam mortos. O restante estava reunido em torno do palácio real, aguardando o último ataque. Mas assim que as formas familiares começaram a rastejar pelo cascalho, um alvoroço surgiu na retaguarda da tropa maligna. Uma tropa de Anões de Fangthane, unidos aos Elfos da Floresta de Darkwood e das Florestas da Noite tinha chegado, pegando de surpresa as Forças do Caos. O som das vozes dos Anões se elevaram num hino de batalha, acompanhado pelo clarão da magia dos Elfos, que iluminava o céu em centenas de lugares. Os defensores se comoveram e foram ao encontro do inimigo pela última vez.

Porém, os deuses estavam com eles desta vez. Num primeiro momento os humanos eram esmagados por uma parede de Goblins e Orcs, no instante seguinte seus inimigos estavam

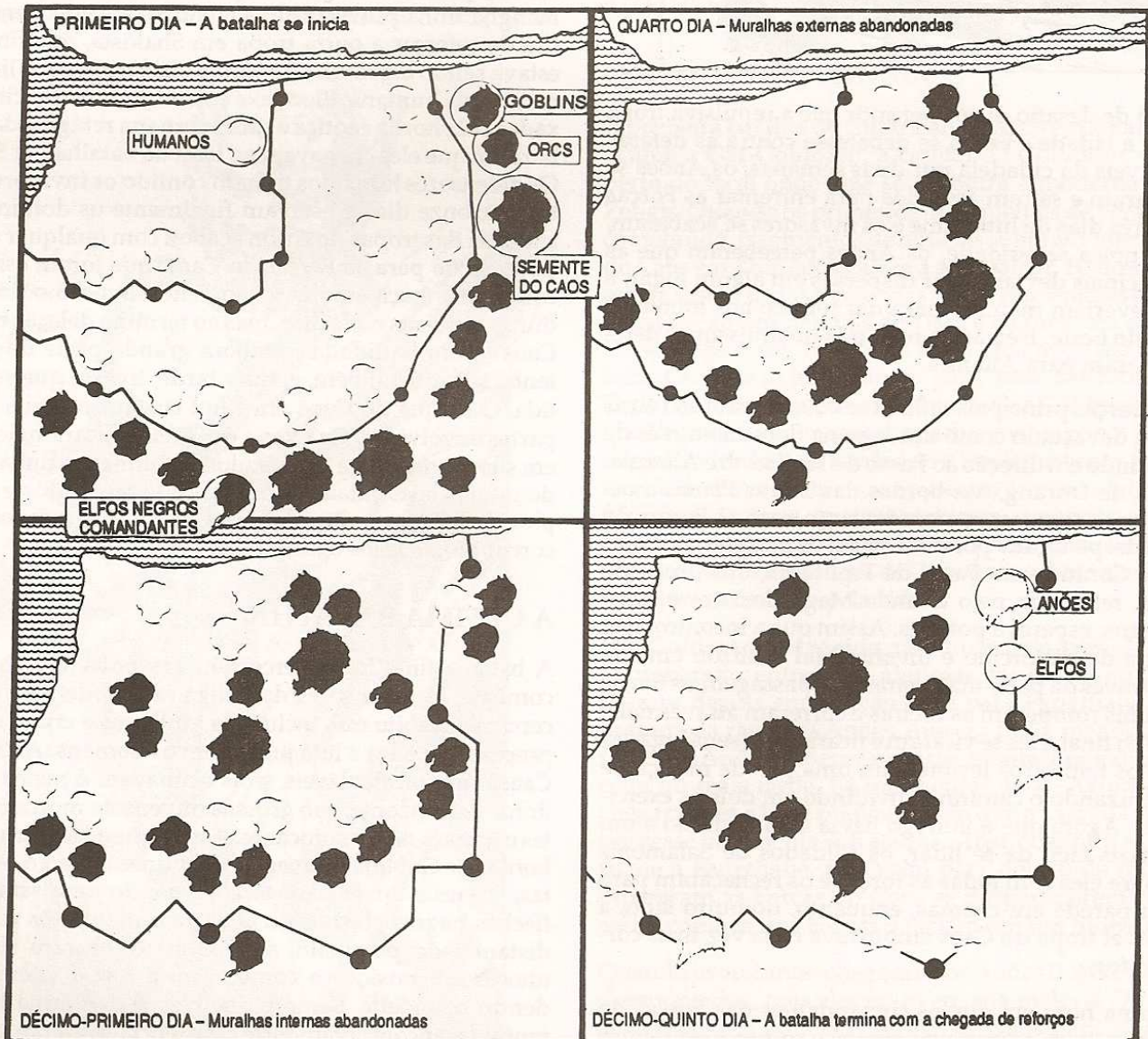
mortos e restavam somente Anões e Elfos, cada um deles coberto da cabeça aos pés com sangue asqueroso de seus adversários vencidos. A guerra fora ganha!

A Nova Era

Como consequência da Guerra dos Magos e da Grande Guerra contra o Mal, havia muito a ser feito, mas também havia muito que não podia ser desfeito. Muitas cidades e vilarejos de Allansia tinham sido destruídos pelas tropas do Caos, contudo, em Khul, eles tinham envenenado a própria terra, transformando vastas áreas em desertos de cinzas sem nenhuma utilidade. Tendo em vista a natureza apocalíptica dos eventos de 1998 TA, um novo sistema de datas foi introduzido. Tomaram o ano que deveria ter sido 1999 TA para ser o Ano Um da Nova Era. Até os dias de hoje, nós nos referimos às datas como DC, ou Depois do Caos; como, sem dúvida, você deve saber, estamos agora em 284 DC.

ALLANSIA DEPOIS DO CAOS

Em dois séculos e meio, desde a incursão do Caos sobre Allansia, pouco aconteceu no continente. Tantos povoados foram destruídos e tantas pessoas mortas, que velhos reinos, como Goldoran, cessaram de existir. Em uns poucos lugares, novos reinos imediatamente floresceram no lugar dos anti-





gos, e a vida continuou mais ou menos como antes. Porém, na maioria das áreas, a vida tinha sido arruinada pela guerra. Nos primeiros anos da Nova Era, a fome e a praga eram comuns, terminando o trabalho horrível que os poderes do Mal haviam iniciado.

As ruínas de Carsepolis foram manchadas pelo Caos e muitos fantasmas eram vistos, tarde da noite, vagando pelos campos de batalha. A cidade foi abandonada pelos seus sobreviventes, cuja grande maioria foi refugiar-se em Salamonis, no Vale do Salgueiro, e em novas cidades em expansão como Chalice e Shazaar. Com o tempo, a maior parte das ruínas de Carsepolis lentamente desmoronou, mas aquelas da área das docas — que quase não foram atingidas pela guerra — permaneceram. Elas atraíam salteadores e ladrões, que as usavam como um esconderijo pronto, perpetuando as histórias sobre seus habitantes fantasmagóricos, para manter os curiosos à distância. Logo, uma colônia completa de malfetores vivia nas ruínas, que gradativamente foram se tornando de novo uma cidade. No curso de talvez cinquenta anos, a cidade de Porto Blacksand ergueu-se das ruínas. Seu primeiro governante foi o Príncipe Olaf Twohorse, que será lembrado pela História como o homem que fundou a colônia-prisão na isolada Ilha do Fogo. Ele foi sucedido pelo Barão Valentis, um outro nobre corrupto que, por sua vez, foi sucedido pelo infame Lord Azzur.

Em outras partes de Allansia, as lembranças do passado se apagaram ou desmoronaram. As Terras Planas ainda estão cheias de ruínas de vilas e fortificações da guerra, que agora são lar apenas de ratos e fantasmas. Os Anões e Elfos do nordeste foram celebrados por muitos meses, devido à sua

contribuição na derrota do Mal, mas, eventualmente, tiveram de voltar para casa. Os Elfos retornaram a suas florestas e novamente ficaram fora da vista dos homens. Os Anões voltaram à sagrada Fangthane e, lentamente, começaram a reconstruir a cidade ao pé da montanha. Algumas ruínas ainda permanecem, lembrando-lhes da guerra, mas a maior parte foi removida e substituída por prédios e ruas completamente novos.

A civilização foi notoriamente vagorosa no retorno a Allansia, que é um lugar tão primitivo agora como o era mil anos atrás. A terra é selvagem, com monstros e raças não-humanas espreitando nas colinas e até mesmo atrevendo-se a pilhar as terras baixas de vez em quando. Feiticeiros sombrios ainda se envolvem com poderosas magias, embora não mais entendam a maior parte daquilo com que estão lidando. E heróis ainda marcham nas terras selvagens à procura de aventuras — e encontrando-as!

KHUL DEPOIS DO CAOS

Diferente de Allansia, Khul manteve alguma civilização, embora tivesse sido lamentavelmente estremecida com a guerra. As ruínas de Shakista e os campos em volta foram abandonados, e uma nova capital foi construída em Ximoran. A família governante foi empossada de novo, mas depois de apenas seis anos, o último rei morreu sem deixar herdeiros. A terra é agora governada pelo Conselho dos Sete, constituído de representantes de cada uma de suas maiores cidades.

Em outras partes do mundo, a recuperação não foi tão rápida. Zagoula desmanchou-se em ruínas, abandonada pela humanidade, por causa dos terríveis fantasmas que haviam se agarrado à imagem de vida lá existente. As cidades sulistas de Yaziel e Hyennish escaparam praticamente intactas e sobrevivem até os dias de hoje, contudo, com o declínio de Zagoula, elas ficaram isoladas das outras terras ao norte. Kabesh foi-se do mesmo jeito que Zagoula, embora seja muito difícil encontrar suas ruínas, agora. Elas foram enterradas sob as Regiões do Caos, nome dado por todos os habitantes de Khul aos desolados desertos de cinzas que sufocaram o coração do continente.

A nordeste das ruínas de Kabesh ficam os Campos de Batalha, o espólio das planícies onde o exército de Brendan Bloodaxe derrotou uma das forças do Caos. É uma área gramada, agradável, porém há, aqui e ali, grandes espaços vazios, onde nada cresce e os animais não passam de jeito nenhum. As pessoas que conhecem a área dizem que estes são os lugares onde os corpos dos guerreiros mortos do Caos foram enterrados e que, em certos momentos, seus espíritos vagam nas planícies, uivando por sua ressurreição.

A cidade de Arion teve mais sorte que a maioria, sendo deixada incólume durante a guerra — embora vários de seus guerreiros não tenham retornado aos lares. Nos últimos dois séculos, ela se desenvolveu rapidamente, e tornou-se a maior cidade do nordeste, governada pelos descendentes do próprio Brendan Bloodaxe.

O MUNDO ANTIGO EM GUERRA E PAZ

Surpreendentemente, foram as terras do Mundo Antigo que mais mudaram desde as guerras, embora tenham sido atingidas apenas levemente. Apesar da pequena interrupção que o Levante de Kakhabad causou, a política e os poderosos do Mundo Antigo continuaram como antes.

Brice continuou fazendo demonstrações ameaçadoras de seu poderio militar que não enganava ninguém, até que, de repente, tentou uma invasão em massa a Gallantaria, no ano de 175 DC. Choveram guerreiros sobre o Rio da Fronteira e eles começaram a avançar através das planícies, em direção à própria Lendle Real! Ao mesmo tempo, súditos rebeldes das Terras do Norte começaram a invadir Gallantaria, pelos Picos Cragrock. A Guerra dos Quatro Reinos irrompera.

Rei Constain de Gallantaria imediatamente correu para repelir os nortistas, enquanto despachava uma outra tropa para interceptar os invasores de Brice. O rei e seu séquito, incluindo a rainha, estavam sendo escoltados de volta à



cidade guarnecida de Forrin, após despender vários dias inspecionando as tropas em posição nas Terras do Norte. O guia da comitiva real era o Barão Tag de Casper. Sem o rei saber, Tag fizera um pacto com o regente de Brice: se ele conseguisse se livrar da família real, o regente permitiria que ele tomasse o trono, como rei de Gallantaria. Naquele dia fatídico, o Rei Constain, sem suspeitar de nada, aceitou a oferta de Tag para guiar sua comitiva real de volta, através da traiçoeira Passagem Estreita, nas Cragrocks. Quando lá chegaram, foram atacados por um bando de nortistas, pagos por Tag, e toda a comitiva foi assassinada, sendo que Constain foi liquidado pelo próprio Tag.

Na ausência de um herdeiro, o feiticeiro da corte, Tantalón, tomou o controle de Gallantaria nos últimos dois anos da

guerra. Mais tarde, depois de planejar um grupo de tarefas que eliminasse a todos, menos o candidato mais adequado, um novo regente foi encontrado e Gallantaria se ajustou novamente à sua tumultuada paz.

Nos últimos anos, Femphrey sobrepôs-se a Gallantaria como centro das atenções, sob a liderança do Rei Chalana, conhecido como o Reformista. O sábio governante obteve um artefato mágico, chamado a Coroa dos Reis (que se pensava ser um presente dos desonestos Feiticeiros de Netherworld, dos Picos Cragrock), que confere magníficos poderes de liderança e justiça a qualquer um que a usar. O Rei Chalana trouxe paz e prosperidade para Femphrey, pelo poder da Coroa dos Reis mas, acima de tudo, uma vez que Femphrey tinha se beneficiado da Coroa, Chalana decidiu passá-la adiante para as outras nações. A cada quatro anos, a Coroa dos Reis passava para um outro governante, que podia usá-la para estabelecer a ordem e a paz, nos limites de seu reino, e então se unir à Liga de Femphrey. Os reinos de Ruddlestone, Lendleland, Gallantaria e mesmo o belicoso Brice, tiveram seu turno de governo pela Coroa.

Recentemente, a Coroa dos Reis foi passada para o Rei de Analand, que a usava com grande efeito na melhoria do moral de Analand — até que foi roubada pelos Homens-Pássaro a serviço do Arquimago de Mampang, em Kakhabad do norte. Parece que o malicioso déspota deseja fazer de Kakhabad seu próprio reino, usando a Coroa dos Reis para organizar as variadas facções do Caos, sob seu jugo. Se ele for bem-sucedido, Kakhabad se tornará uma tremenda ameaça para todo o Mundo Antigo. Sem o poder do artefato, Analand está sucumbindo novamente e agora está procurando desesperadamente por um bravo aventureiro que possa recuperar a Coroa dos Reis e trazer paz e prosperidade de volta à terra.



AS FORÇAS DO BEM

Quando sair viajando pelo mundo, vai se deparar com membros de outras raças. Para alguns aventureiros, isto não parecerá estranho, pois em várias partes do mundo podem ser vistos com Anões, Elfos e outros seres, ao lado uns dos outros. Mas, para muitos outros aventureiros, falar sobre essas criaturas e outras piores como Orcs, Goblins, Homens-Lagarto ou até mesmo Elfos Negros, será diferente e pode mesmo ser aterrorizador. As seções seguintes, portanto, têm como objetivo provê-lo de mais informações sobre categorias de criaturas. Elas o alertarão sobre em quem deve se tomar cuidado, em quem pode confiar durante suas viagens — pois haverá raças, em todos os lugares, que aparecerão para oferecer amizade, abrigo e segurança, mas que com a mesma rapidez o apunhalarão pelas costas. Você, rapidamente, aprenderá quem é quem nas suas jornadas, porém talvez seja mais inteligente ter alguma idéia de como é o mundo, antes que cruze sua porta.

As Forças do Bem, com quem começamos, são mais uma "tendência" do que um bloco de poder estabelecido. Não há tropas organizadas do Bem, da mesma forma que há tropas do Mal e do Caos, por exemplo. Mas há raças que seguem os deuses da Bondade, como os Anões e os Elfos, que podem ser consideradas como raças aliadas a uma causa. E há indivíduos, neste mundo, que lutam pelo Bem contra uma onda esmagadora de ignorância e malícia, e que poderão oferecer ajuda ou conselho para alguém como vocês, quando forem muito pressionados pelas Forças do Mal.

As terras de Titan ainda são selvagens e não-civilizadas, com poucos centros de aprendizado deixados depois da Guerra dos Magos, e a maioria das terras é governada por uma combinação de força, ignorância e medo, quando é governada. Apenas umas poucas exceções se mantêm fiéis a todo custo ao caminho do Bem — como Analand, que teve que se acovardar, atrás de uma muralha maciça, para se proteger de outros reinos, e o antigo reino de Ximoran, que agora se desmorona gradativamente, uma vez que seu povo se isolou em suas cidades muradas. Em sua busca pela paz, a maioria dos reinos permitiu que se adorasse a todos os deuses, quaisquer que fossem suas filosofias: por exemplo, somente um governante muito valente teria coragem de dizer aos adoradores de Slangg que eles não teriam mais permissão para matar outros cidadãos! Contudo, nos pequenos cantos do mundo, a idolatria aos deuses mais pacíficos continua — talvez silenciosamente, mas, pelo menos, eles são lembrados.

Os Deuses do Bem

Você já leu sobre os eventos do Tempo dos Deuses, quando, de acordo com muitos sacerdotes modernos e estudiosos de mitologia, os deuses criaram Titan e, então, combateram a Morte e seus servos sórdidos pelo controle do mundo, até que o Tempo foi libertado e depois morto, numa reversão irônica de seus próprios poderes sobre a mortalidade. Após a Expulsão, todos os deuses voltaram para a Corte Celestial, com exceção de Logaan, o Trapaceiro, e alguns de seu grupo, que ficaram em Titan e tomaram conta da ascensão de sua criação, o Homem. Muitos dos deuses do Bem ainda se reúnem na Corte Celestial, a fim de cuidar de seu mundo, mas alguns agora deixaram o palácio para cuidar de seus

próprios domínios. Pangara, deus dos ventos, e Sukh, deus das tempestades, por exemplo, agora duelam com outras criaturas do ar, no Plano Elemental. Hydana, deus das águas, vivia no fundo do oceano desde antes do tempo começar.

A CORTE CELESTIAL DIVIDIDA

A Corte Celestial se divide em duas partes principais. Uma é composta pelos deuses originais que ajudaram a criar partes do mundo de Titan e que ainda governam seus aspectos físicos. Mas, também, há novos deuses que se formaram por volta do tempo da Expulsão. Antes da Primeira Batalha, eles eram divindades menores (suas contrapartes malignas, Slangg e Tanit, serviram à Morte, do lado do Mal, na Primeira Batalha), porém, desde a ascensão da humanidade, outras raças civilizadas cresceram em tamanho e influência. Estes novos deuses governam emoções, em vez das coisas físicas, e julgam as ações de todos os seres inteligentes em uma parte da Corte Celestial conhecida como Salão da Mente.

Eles são oito, liderados por Sindla, a deusa da sorte e do destino, que também é membro da outra parte da Corte Celestial e que é irmã de Titan, o Pai do Mundo. Ela, também, é conhecida por vários nomes em terras diversas. Na selva-gem Kakhabad, eles a chamam de Cheelah; na vizinha Ruddlestone e na sem-lei Brice, é Gredd. Na Allansia do norte ela é Avana; em Frosthalm, é a Senhora da Sorte ou



Dama do Destino (algumas vezes representada como duas entidades separadas); em Arantis, ela é Zaragillia e é adorada, junto com Galana, deusa das plantas e da fertilidade, por todos aqueles que dependem do fluxo normal do Rio Eltus para sua sobrevivência. Em outras partes do mundo, ela é Castis, Bismen ou Juvenar. Onde quer que seja conhecida, ela é adorada e é o deus favorito para pedidos e bênçãos. "Que Cheelah o proteja" ou "Que Sindla seja sua guia" são ditados comuns e todos os reinos têm algum semelhante.

Sua filha é Libra, deusa da justiça e da verdade. Também conhecida como Sicalla, Bersten e Macalla, juntamente com vários outros nomes, ela é a deusa protetora de Analand e de muitas outras terras menores. Sob seus olhos observadores, serão mostrados a um aventureiro todos os aspectos do mundo, pois dizem que Libra entende de todas as facetas, tanto do Bem como do Mal, da Lei e do Caos, e que é capaz de ver a realidade por trás de qualquer conflito. Ela é uma deusa poderosa e é adorada por muitas pessoas simples, que precisam de sua proteção. Normalmente, é retratada como uma mulher bonita, segurando ao alto uma balança em uma das mãos, e a outra mão levantada, em repreensão ou bênção (o que ela está realmente fazendo é um ponto de discussão entre seus sacerdotes).

Asrel, conhecida também como Culacara, Jerez e Ooraseel, e por muitos outros nomes, é a deusa da beleza e do amor. Ela é irmã de Libra e Usrel, deusa da paz e também parente de Galana, mas raramente é adorada hoje em dia. A feiticeira local do vilarejo pode fazer oferendas a Asrel para você, se desejar uma poção do amor, contudo, poucos outros humanos a adoram, embora todos saibam seu nome.

Usrel é a deusa da paz, irmã de Asrel e Libra, e a mãe de Courga, deus da graça e Fourga, deus do orgulho. Ela é adorada, mais fervorosamente, em terras divididas pela guerra, onde cidadãos sitiados imploram a ela que termine com as lutas. Também conhecida pelos nomes de Liriel, Enkala, Ageral e Westrea, é mais comumente retratada como uma figura maternal, seus braços abertos como se cobrisse o mundo de paz.

Como dissemos, seus filhos são Courga e Fourga, os deuses gêmeos da graça e do orgulho. Dizem que são deuses opostos, que lutam entre si para produzir graus diferentes de orgulho e humildade no caráter das pessoas. Vários mitos contam a história de seu conflito, mas nenhum faz muito sentido. O nome de Fourga, principalmente, é também objeto de um bocado de abusos, uma vez que o orgulho não é mais considerado uma virtude. Em lugares como Kharé, a vil cidade de ladrões e assassinos na selvagem Kakhabad, Fourga é retratado como um deus vingativo, que distribui grandes castigos àqueles que são orgulhosos demais. Seus sacerdotes pregam de modo longo e entediante que o orgulho vem de dentro e não deve ser confundido com arrogância ou pretensão — mas poucos de seu povo parecem prestar muita atenção. Seu filho é Telak, deus da coragem, que por vezes é associado também a Rogaar, o senhor dos

leões, e que é frequentemente retratado como um leão ou um Dragão, ou como um robusto guerreiro armado e pronto para a batalha. Ele é o protetor de todos os guerreiros e mercenários profissionais — vários, dos que você vai encontrar, ostentam a espada dourada, que é seu símbolo, tatuada nas costas da mão que segura a arma. Seu nome é o mesmo em muitas partes do mundo, embora ele seja também conhecido como Portador da Espada, Portador do Escudo e Guerreiro.

O último membro do Salão da Mente é Hamaskis, deus da sabedoria. Ele é outro que também é membro da Corte Celestial propriamente dita e é o protetor de todos os estudiosos e dos feiticeiros (incluindo os autores deste livro). Normalmente é descrito como um homem idoso ou como um jovem, pregando a sabedoria de um livro que segura aberto diante de si. Ele também é conhecido em outras terras como Serion ou Tyralar, porém sua adoração é restrita àquelas terras onde a sabedoria é uma virtude: em terras não-civilizadas Hamaskis não é conhecido e o Salão da Mente tem apenas sete ocupantes.

OS OUTROS DEUSES

Na câmara principal do Conselho Celestial, os outros deuses e deusas tomam conta dos aspectos físicos do mundo de Titan. Há um grande número de deuses e cada um é servido por deuses menores e semideuses, feitos como seus próprios filhos, heróis lendários que ascenderam ao paraíso para sentar com os deuses e assim por diante. O "velho estadista" de todos os deuses é Titan, Pai do Mundo, sempre representado como um ancião, com um sorriso benevolente pairando nos lábios, porém com um olhar duro em seus olhos profundos. Poucos o adoram, mas todos o conhecem e é quase tão comum fazerem pedidos de bênção quanto suplicarem por sorte à sua irmã, Sindla.

Titan tem muitos filhos. Sua filha Galana é a deusa das plantas e da fertilidade, e é a protetora dos fazendeiros e Elfos, que dizem haver criado. Ela também é conhecida em outras partes do mundo como Erillia, Kachasta, Zaran ou a Jardineira. Na época do plantio e da colheita, a maioria dos fazendeiros toma parte de uma cerimônia especial em devoção a Galana, onde sementes e foices são abençoadas e todos os presentes rezam para que ela os olhe com bondade e os agracie com uma boa colheita. Ela é também associada a Varantar, a protetora dos pastores, e a uma personalidade conhecida como o Agricultor, que parecem ser ou seus filhos ou deuses menores sob sua proteção.

Throff, a deusa da terra (também chamada de Alishanka, Kerellim e por vários outros nomes), é sua irmã e a maior divindade entre os Anões, que a reverenciam e constroem santuários em sua honra, em suas cidades subterrâneas, adornadas com jóias. Seu marido é Filash, deus do fogo, irmão de Glantanka, a deusa do Sol. Seus filhos são Verlang, protetor dos fundidores e dos trabalhadores de metal, e



A RUNA DO BEM

Freqüentemente, o poder mágico deriva da aplicação de runas poderosas, que representam qualidades simbólicas da força que alguém está tentando manipular. Elas também servem como símbolos de aliança. A Runa do Bem é uma seta, significando um objetivo, uma vontade, um caminho de Bondade.



Lorodil, deus dos vulcões, que algumas vezes é associado com Caos, mas que de fato é uma divindade Honesta, que simplesmente tem pouca consideração pelas criaturas desafortunadas que caem no caminho de sua lava sagrada.

Glantanka é reverenciada em muitas terras, embora alguns primitivos a adorem como a única divindade, em vez de uma entre tantas. Alguns povos acreditam que o Sol é masculino, dando características femininas para a Lua, como a devoção a Lunara em Analand. Glantanka também é conhecida por muitos nomes diferentes em várias partes do mundo, incluindo Assamura, Herel, Numara, Sevena e Ariella. Seus sacerdotes freqüentemente usam mantos bem brilhantes e passam a maior parte de seu tempo no topo dos templos ou das pirâmides, cantando rezas por sua proteção. Algumas culturas consideram Glantanka a esposa de Titan, chamam-na de Mãe do Mundo, e atribuem ainda mais características a ela.

Os outros deuses "elementais" compreendem o deus da tempestade Sukh, conhecido por seu temperamento violento (e por ser adorado por várias raças bem malignas); seu irmão Pangara, deus dos ventos; Hydana, deus das águas; Aqualis, deus dos rios; e Farigiss, deus do gelo e do frio. Todos têm muitos nomes diferentes, em diversas partes do mundo, e são adorados tanto por humanos quanto por outras criaturas. Eles são associados a outros deuses, incluindo Solinthar, o protetor dos marinheiros, e seu irmão Fulkra, o protetor dos viajantes. Você encontrará vários pequenos santuários para ambos os deuses, por onde quer que viaje, e pode querer fazer oferendas para eles e rezar por sua proteção em suas andanças.

A COMPULSÃO DA BONDADDE

Quando encontrar servos de alguns dos deuses do Bem em suas viagens, você pode começar a se perguntar por que tantas raças "malignas" os adoram! Certamente, você diria, criaturas sórdidas como os Orcs não desejariam se devotar a um deus como Galana (a quem conhecem como Senhora do Milho e a quem rezam por boas colheitas, nas poucas áreas onde eles ainda se preocupam em semear) e em resposta Galana não conferiria seus favores a servos do Mal e do Caos, mesmo que eles também fossem fazendeiros. Esta parece ser parte da verdadeira natureza da Bondade: os poderes do Bem são de tal forma que eles podem *perdoar* as criaturas do Mal o suficiente para conceder-lhes suas bênçãos, quando delas precisam.

Criaturas como os Ladrões de Vidas, que adoram Sukh, são consideradas servos do Mal por viverem da violência e da matança, que parecem fazer em nome de seu deus. Nesses casos, a religião se curva um pouco, deve-se dizer, e os sacerdotes têm discutido, entre si, sobre esses tópicos, por séculos. No caso de Sukh, geralmente concordam que Ladrões de Vidas matam suas vítimas somente porque é assim que eles são. Certamente, ninguém parece argumentar muito quando humanos matam Orcs ou Goblins, embora a maioria dos servos do Bem concordaria que matar é — pelo menos por princípio — sempre um ato do Mal.

Quaisquer que sejam as confusões em que os sacerdotes e os filósofos se vejam envolvidos, você pode estar seguro de que se agir a serviço da Bondade, pode contar com a proteção dos deuses do Bem para ajudá-lo, ao se aventurar por este nosso mundo maligno.

Anões - Pesquisadores das Profundezas

Há apenas umas poucas criaturas que seguem o caminho do Bem; as mais importantes são os Elfos, a que mais tarde nos referiremos, e os Anões.

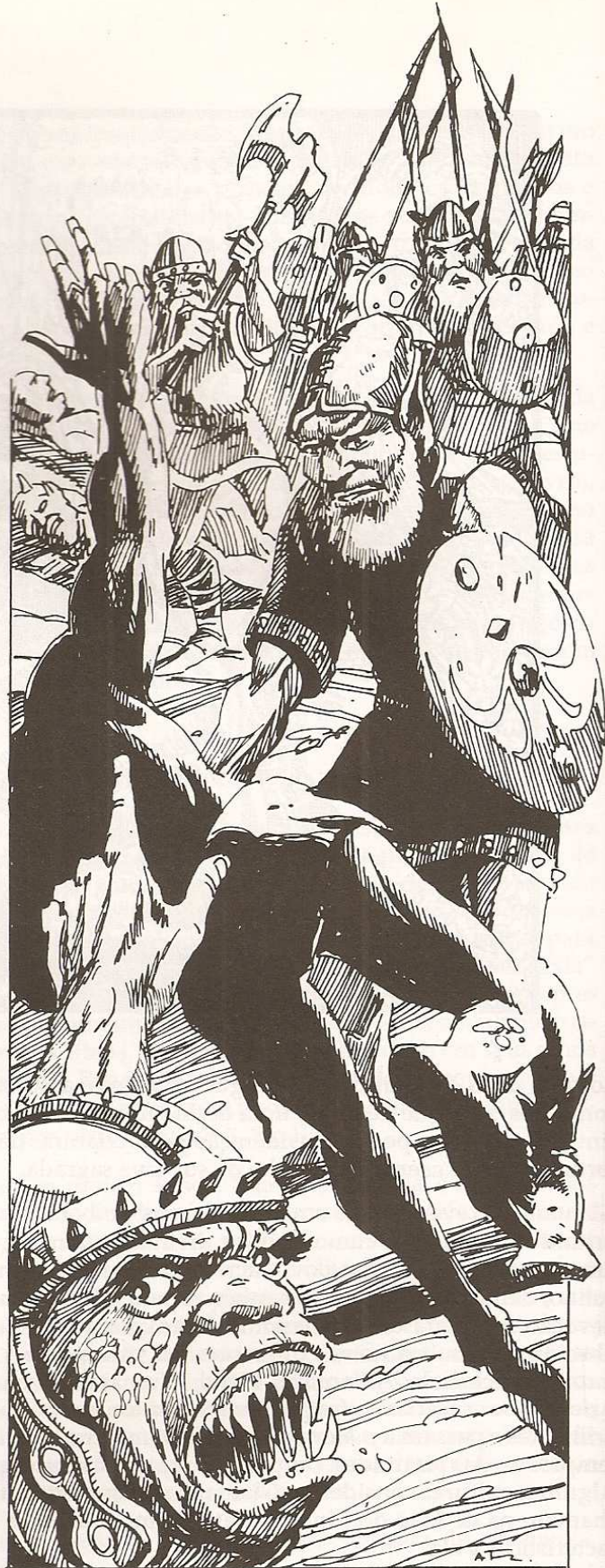
Você já sabe sobre a criação da raça dos Anões por Throff, a deusa da terra, após ter visto Logaan criar o Homem. Os Anões são um povo sombrio e talvez você não os associasse a um sentimento religioso profundo, porém eles adoram a deusa da terra com uma intensidade surpreendente. Em cada povoado de Anões se encontrará um pequeno santuário para a deusa — a quem conhecem como Kerillim, a Mãe da Terra — decorado com pedras preciosas e mais ouro do que será capaz de ver por muitos anos. Na capital dos Anões, Fangthane, eles construíram para ela uma catedral no alto, perto do pico da montanha, dentro do qual fica a maior parte da cidade. É um lugar de beleza incrível, que mostra a habilidade extraordinária dos Anões, quando trabalham com pedras e metais preciosos.

Kerillim sempre é representada pelos Anões como uma figura alta, sorrindo benignamente e muito bonita, usando mantos esvoaçantes marrom claro e com uma chama eterna, queimando na palma de sua mão aberta. Dizem que esta chama simboliza a alma dos Anões, que foi soprada dentro deles pela deusa, e que nunca vai diminuir em seus corações. Eles acreditam que quando morrem, o fogo de suas almas sobe aos céus, onde seus espíritos vivem com sua deusa, numa terra de ouro e gemas.

Juntamente com Kerillim, os Anões adoram um grande panteão de deuses e deusas menores, semideuses e heróis lendários, que, se acredita, habitam os céus, ao mesmo tempo em que mantêm um olhar benevolente em direção a seus parentes na terra. Entre os deuses estão Verlang, protetor dos trabalhadores de metal, que conhecem como Dúreven-dil; e Filash, deus do fogo, a quem chamam de Akkalladûn e conhecem como o marido de Kerillim. Há também centenas de deuses menores: cada clã de Anões tem seu próprio protetor, assim como cada sociedade de mineiros, trabalhadores de metal e guerreiros, em uma tribo. Junto a seus heróis, os Anões contam com uma grande quantidade de guerreiros e mineiros, mas acima de tudo, brilha o nome de Hangahar Goldseeker.

HANGAHAR GOLDSEEKER, FUNDADOR DE FANGTHANE

Há muito tempo, no início da civilização em Titan, Hangahar Goldseeker (Goldseeker - "Procurador" de ouro) era o chefe de uma pequena tribo de Anões que residia na orla mais ao norte das cordilheiras chamadas Kalakûr (agora Montanhas do Sangue Gelado, do nordeste de Allansia, que ainda estavam ligadas a outras terras naqueles dias). Ele recebeu este nome por causa de seu faro certo para achar os mais ricos filões de ouro. Ele poderia estar andando pelas colinas, sem estar fazendo nada em particular quando, de repente, pararia, farejaria um pouco, e então apontaria para o chão, dizendo: "Há ouro lá embaixo, um monte dele!" Era também um grande explorador e ajudou a mapear a maioria das montanhas, indo tão ao norte quanto a planície de gelo além delas.



Foi ao participar de sua última expedição de mapeamento que encontrou o lugar que mudaria a vida de todos os Anões. Ele viajara há três meses pelo mais selvagem território, perseguido em todo o caminho por conflitos com bandos de Orcs locais, o que, gradativamente, exaurira seu grupo, que agora continha somente sete aventureiros. Eles estavam determinados a alcançar a costa, onde pensavam que poderiam se defender dos Orcs, sabiam que deviam estar perto dela e iam sempre em frente, mesmo que estivessem caindo de exaustão. Assim que eles passaram por um rego profundo, viram uma passagem para o mar, que agora é conhecida por nós, humanos, como Baía Jarlhof, mas que os Anões sempre chamaram de Grinderthûl, as Águas Bem-Vindas.

Entretanto, bem na hora em que os Anões estavam dando vivas à vista, um bando de Orcs, gritando, surgiu das pedras no topo do rego e lançou-se sobre eles, atirando setas e brandindo machados e facas sobre suas cabeças esqueléticas. Os Anões viraram-se para enfrentá-los, mas Hangahar gritou para que fugissem. Os guerreiros hesitaram, pois Anões não fogem de Orcs, mesmo quando estão em desvantagem de cinquenta a um, como era o caso; contudo, seu chefe chamou-os novamente e eles o obedeceram. O grupo de Anões desceu para o rego e foi até o final, para dentro de uma clareira que levava à margem — e pararam perplexos! Lá, distante, estava a vista mais bonita que um Anão jamais vira. Bem no fim da baía escarpada, uma montanha erguia-se dos contrafortes, seu cume brilhando languidamente na luz pálida. Era o que as lendas dos Anões sempre tinham insistido que existia — uma montanha coberta de ouro puro — e os Anões a haviam encontrado!

Eles se viraram, num instante, assim que dezenas de Orcs emergiram do final do rego, e se prepararam com seus machados de batalha. Porém, os Orcs olharam adiante dos Anões, com medo em seus rostos, caíram a seus pés e gemeram — como se a montanha fosse algum tipo de deus! Os Anões aproveitaram a oportunidade e rapidamente escaparam. Hangahar e seus companheiros retornaram à sua distante vila, mas quase imediatamente partiram de novo, desta vez indo direto pela costa e navegando à sua volta para dentro da baía, levando toda a vila com eles! Hangahar e seu povo se estabeleceram em torno da montanha e, apesar das atenções dos Orcs locais, que estavam enormemente enraivecidos pela “profanação” de seu deus-montanha, eles começaram a construir sua cidade dentro dela — a cidade que um dia se tornaria Fangthane, o lar espiritual de todo o povo dos Anões.

OS ANÕES DE HOJE

No período em que escrevemos, 284 DC, os Anões são visitantes bastante comuns às habitações humanas, em muitas áreas, especialmente no norte de Allansia. Na verdade, no centro da antiga Allansia fica a cidade dos Anões, Stonebridge, uma parada freqüente dos vários aventureiros e mercadores, enquanto atravessam as Planícies Pagãs e viajam Rio Vermelho acima. Os próprios Anões estão deixando a vida de mineração e exploração para trás e se tornando aventureiros, também. Os nomes de Anões como Perna Comprida, Stubb Axeclaver e Morri Silverheart são conhecidos de vários daqueles que vagueiam pelas terras do norte em busca de aventuras.

Stonebridge acolhe aventureiros e outros que lutam pela causa do Bem, pois a cidade é atacada freqüentemente pelas tribos locais de Orcs e Trolls da Colina, que parecem ter a intenção de capturar o pertence mais valioso da cidade (depois das minas de diamante que ficam atrás dela) — o machado-de-guerra mágico que pertence a seu governante, Rei Gillibran. O famoso machado de Gillibran tem servido como símbolo da cidade para os Anões, que se reúnem à sua volta para defendê-lo, sempre que são atacados. O machado é mágico, pois uma vez que for atirado em um adversário, ele vai atingi-lo e depois retornará diretamente para a mão de quem o empunhou! As Forças do Mal adorariam obter o machado-de-guerra, pois sua perda desmoralizaria os Anões, que são os únicos seres que ficam entre os Orcs e os Trolls da Colina e as riquezas lucrativas da Allansia povoada, indo até a distante cidade de Porto Blacksand, na costa.

Também, em outras terras, os Anões lutam contra o Mal, juntamente com aventureiros e heróis. Eles são, surpreendentemente, bons marinheiros, que se atiram aos oceanos em seus imensos navios de madeira, enquanto buscam ilhas distantes onde esperam encontrar o ouro e as pedras preciosas que tanto desejam. Seus guerreiros patrulham a costa regularmente, e escoltam as galeras que carregam suas pedras e metais preciosos para negociar em cidades distantes, à procura de piratas e corsários que roubariam sua rica carga.



AS ARMAS DOS ANÕES

As armas que os Anões usam são grandes e volumosas comparadas com as dos humanos, mas elas são manufaturadas com tal precisão que nenhum armeiro humano poderia se equiparar. Elas são sempre fundidas com o melhor aço e adornadas com runas dos Anões. Suas armas foram desenvolvidas a partir das ferramentas que usam no subterrâneo e incluem martelos, picaretas e machados. Sua armadura de cota de malha é famosa por todo o mundo por ser leve, porém bem dura e apta a protegê-los dos golpes mais pesados.



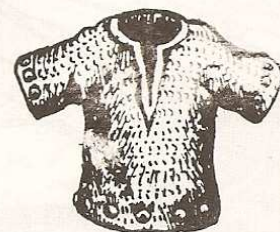
Machado-de-guerra



Picaretade-guerra



Machado-de-batalha



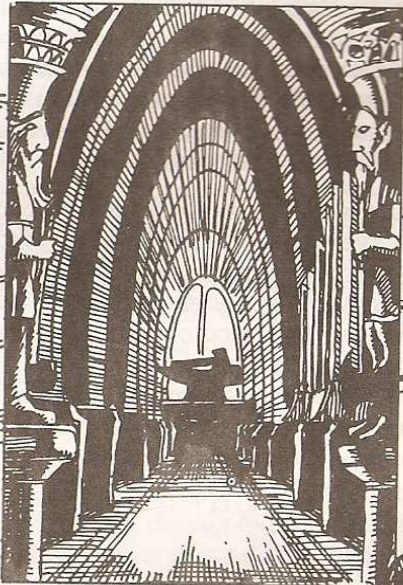
Cota de Malha



Elmo

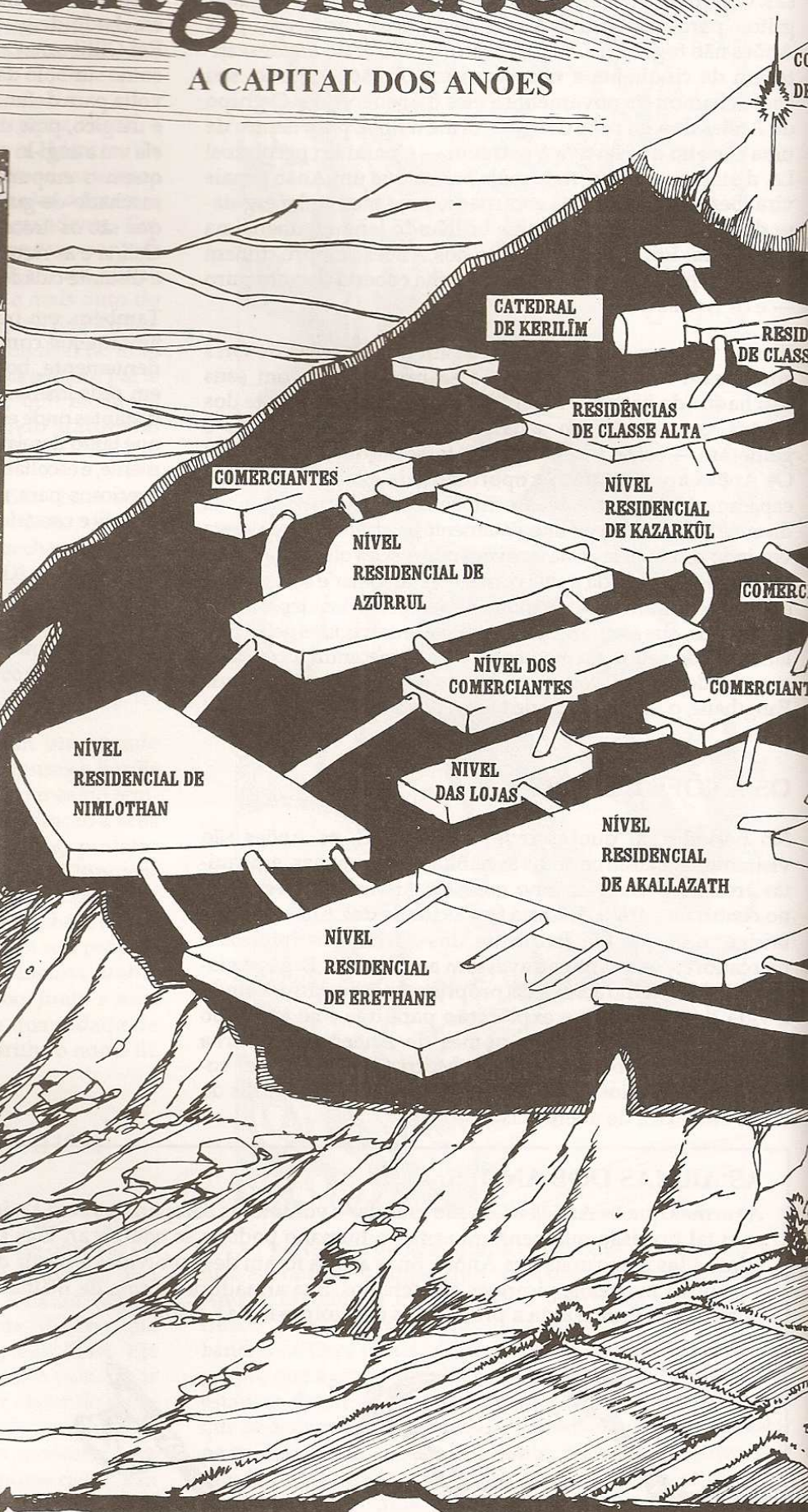
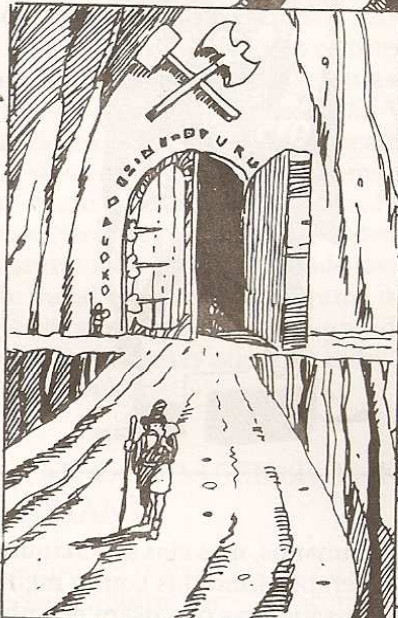
Fangthane.

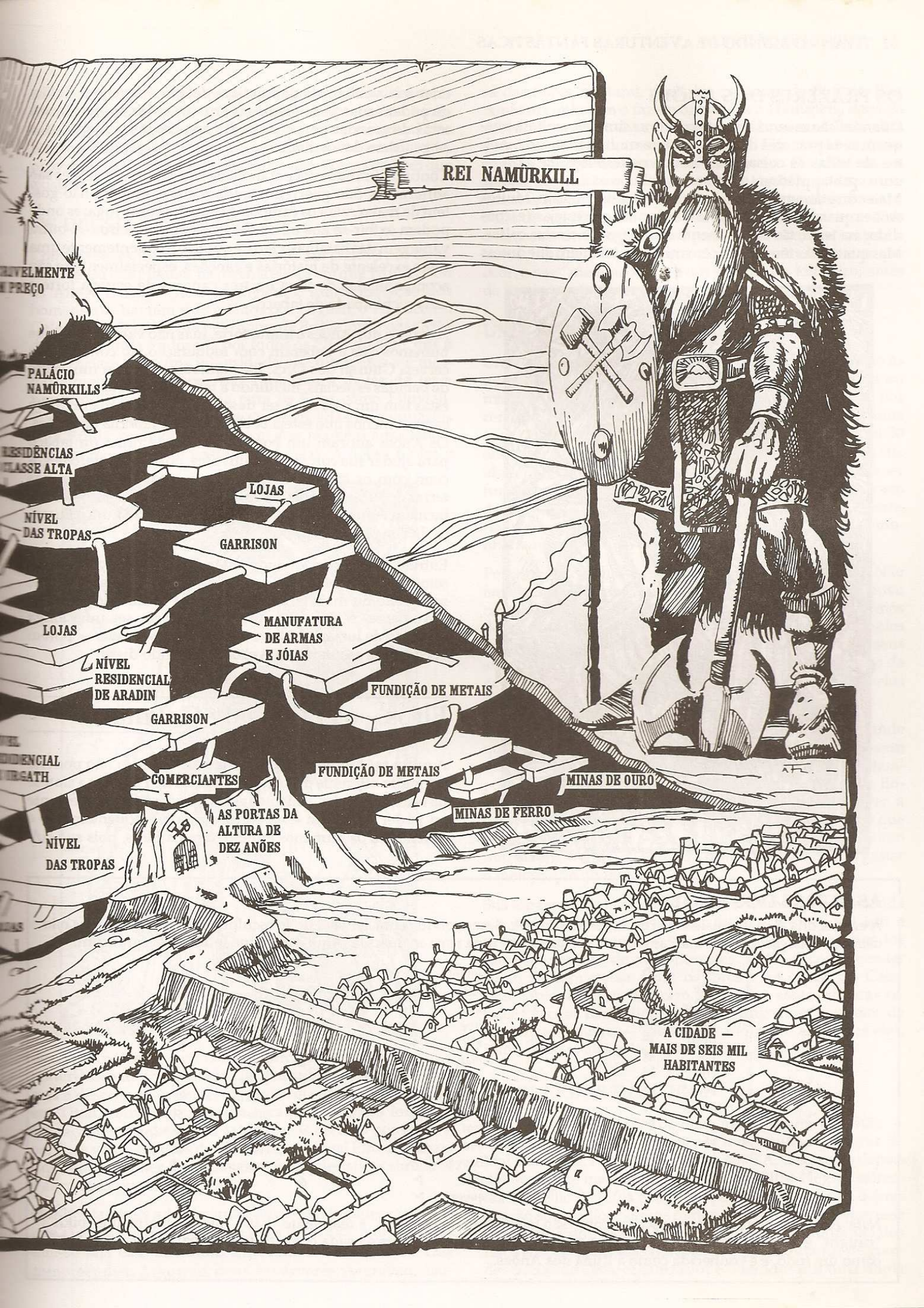
A CAPITAL DOS ANÕES



DENTRO DA CATEDRAL
DE KERILIM

AS PORTAS DE
FANGTHANE





REI NAMÛRKILL

VELMENTE
PREÇO

PALÁCIO
NAMÛRKILLS

RESIDÊNCIAS
CLASSE ALTA

LOJAS

NÍVEL
DAS TROPAS

GARRISON

LOJAS

MANUFATURA
DE ARMAS
E JÓIAS

NÍVEL
RESIDENCIAL
DE ARADIN

FUNDIÇÃO DE METAIS

GARRISON

NÍVEL
RESIDENCIAL
DE GATH

COMERCIANTES

FUNDIÇÃO DE METAIS

MINAS DE OURO

NÍVEL
DAS TROPAS

AS PORTAS DA
ALTURA DE
DEZ ANÛES

MINAS DE FERRO

A CIDADE —
MAIS DE SEIS MIL
HABITANTES

OS PRAZERES DOS ANÕES

Os anões são essencialmente criaturas simples, embora busquem seus prazeres de uma maneira muito sofisticada. Acima de todas as coisas, eles amam os tesouros da terra — ouro, prata, platina, diamantes, rubis e assim por diante. Mais corretamente, não os amam — eles os cobiçam. Muitos Anões quase podem farejá-los onde quer que estejam escondidos na terra, tão agudamente são chegados a estas coisas. Mas quando as têm, ficam com medo, pois temem que outras



criaturas venham tentar tirá-las deles novamente. Então, escondem suas jóias preciosas em armazéns subterrâneos, atrás de grandes portas de pedra com imensos cadeados, e as guardam devotadamente.

Contudo, tirando esta paranóia de seu caráter, os Anões são admiráveis. São guerreiros audaciosos e, embora não gostem de matar, vêm os campos de batalha como lugares onde podem exhibir-se aos olhos de seus companheiros. A outra vantagem das batalhas, claro, é que são freqüentemente uma fonte excelente de histórias e canções, especialmente se são acompanhadas de uma ou três canecas de cerveja forte e uma cachimbada de tabaco.

A cerveja dos Anões é muito forte, mas não vai fazer mal aos humanos que a beberam com moderação, ao contrário da cerveja Guursh dos Orcs. Eles também destilam uma série de bebidas especiais, incluindo a infame Skullbuster, porém estas têm um paladar a ser descoberto e são também muito caras, a menos que esteja bebendo numa taberna de Anões. Os Anões adoram um bom cachimbo de fumo ou tabaco para ajudar sua conversa a fluir. Eles, normalmente, o negociam com os humanos, que por sua vez o adquirem nas terras do sul, onde é plantado. As marcas famosas dos Anões incluem Folha de Gurny, Cabeça de Machado Pura e Fumaça de Dragão.

Entretanto, mesmo quando estão descansando, os Anões sempre vão manter suas armas por perto, pois sabem que, mais cedo ou mais tarde, os Orcs e os Trolls vão atacá-los novamente. A vida para um Anão parece ser uma longa sucessão de lutas, bebidas e exploração de minas — porém você jamais escutará um Anão reclamando disso!

Elfos - os Filhos de Galana

A outra raça importante das criaturas do Bem não poderia ser muito diferente dos Anões. Os Elfos de Titan são a síntese da beleza, da graça e da inteligência, e acreditam firmemente no poder da magia e na força da paz. Freqüentemente é difícil para os humanos entenderem os Elfos, pois sua cul-

AS RUNAS DOS ANÕES

A escrita dos Anões consiste de runas, letras simples, desenvolvidas por ser fácil de se esculpir em uma pedra. Eles não usam pontuação, porém marcam as novas frases com uma runa maiúscula. Aqui está o que todas elas significam:

ā	bat	⌒	j	jewel	⌒	r	rule	⌒
ā	late	⌒	k	kill	⌒	rh	cover	⌒
b	battle	⌒	kh	kick	⌒	s	sail	⌒
ch	chief	⌒	l	live	⌒	sh	shield	⌒
d	dead	⌒	lh	kill	⌒	t	town	⌒
dh	the	⌒	m	man	⌒	th	thief	⌒
ē	end	⌒	n	nail	⌒	ū	under	⌒
ē	even	⌒	nd	rend	⌒	ū	salute	⌒
f	father	⌒	ng	hang	⌒	v	vile	⌒
g	gold	⌒	ō	lost	⌒	w	wind	⌒
gh	ghastly	⌒	ō	over	⌒	z	rubies	⌒
h	hall	⌒	ö	bought	⌒	zh	treasure	⌒
i	inn	⌒	p	pick	⌒	&		⌒
i	light	⌒	q (kw)	queen	⌒			⌒

Nota: As runas dos Anões são escritas como são faladas em inglês. "Cat" é realmente "kat"; "pick" é realmente "pikh"; "caught" é "kot" e assim por diante. ⌒, a runa para D, freqüentemente é usada como o símbolo para a raça dos Anões como um todo, e é conhecida como a Runa dos Anões.

tura é completamente diferente da nossa e estas diferenças fizeram com que os Elfos fossem mal interpretados no passado. Pondo de lado a mácula de seu parentesco com os Elfos Negros, os Elfos da Floresta e os Elfos da Montanha são, provavelmente, os mais puros servos das Forças do Bem que existem.

OS DEUSES DOS ELFOS

Como sabe, os Elfos acreditam que foram criados por Galana, a deusa das plantas, na mesma época em que Throff criou os Anões e Titan criou os Gigantes, numa imitação dos homens que haviam sido criados por Logaan, o Trapaceiro. Galana, que é conhecida pelo nome de Erillia, ou apenas Mãe dos Elfos, ainda é adorada por todos os Elfos do Bem, que a reverenciam com uma intensidade que ultrapassa até mesmo aquela com que os Anões adoram a deusa da terra Kerillim (Throff, conhecida para os Elfos como Elluviel). Todas as florestas de Elfos estão salpicadas de santuários para Erillia, onde os Elfos param e se mantêm em silêncio por um momento, ao passarem por elas. A deusa nunca é



retratada por eles, que consideram que nenhuma estátua poderia captar a verdadeira beleza sublime de sua deusa, mas a descrevem como sendo mais bela que qualquer coisa em Titan, com pele prateada e cabelos brancos longos e esvoaçantes; também tem as delicadas orelhas pontudas e os olhos verde-escuros dos Elfos. Ela é o ideal Elfo de beleza, e qualquer mulher Elfo que possua características similares é admirada por toda a raça.

Os Elfos também adoram uma série de divindades menores, que são conhecidas como os Filhos de Erillia, embora acredite-se seja este um título simbólico e não um fato. Elas compreendem Argowen, deus das árvores; Aegraven, deu-

sa das flores, e Istarel, deus das criaturas da floresta. Eles também conhecem e fazem oferendas a Hamaskis, deus da sabedoria, a quem deram o nome de Livurien, o Feiticeiro, e seu companheiro, o semideus e herói Elfo da pré-história, conhecido somente como o Senhor Branco (Téla Oriens em Elfo Antigo). Alguns deuses animais também podem receber orações e oferendas. Em seu habitat natural da floresta, o dia de um Elfo será repleto de pequenos rituais e orações a deuses e divindades; essas práticas os mantêm em paz e envolvidos pelo que os cerca, de forma semelhante ao que ocorre nas "meditações" de um místico ou feiticeiro, antes de lançar um feitiço.

UMA VIDA LONGA, MUITO LONGA

Uma coisa que destoa nas atitudes dos Elfos em relação às outras raças é sua longevidade. Excetuando acidentes ou mortes nas mãos de terceiros, a maioria dos Elfos vive por cerca de duzentos ou duzentos e cinquenta anos (e isto numa época em que a maioria dos humanos não atinge nem 50 anos, por um ou outro motivo), e raramente aparentam sua idade. Ao longo da vida de um Elfo, uma cidade poderia ser fundada como uma vila, ascender a um estado e cair em declínio novamente; gerações de humanos viriam e partiriam — e, aparentemente sem mudanças, o Elfo testemunharia tudo.

Portanto, o tempo significa muito pouco para um Elfo. Não há necessidade de se apressar para nada. Eles são um povo cauteloso e que olha para a frente, que vê tudo em termos de futuro e não de presente. Nas poucas guerras em que eles juntaram forças com os Anões e homens, frustraram seus aliados com sua atitude "espere para ver", que é o oposto da necessidade urgente de ação, normalmente, exigida pelos Anões e humanos.

Por terem uma vida longa, os Elfos encontraram uma grande quantidade de maneiras de passar o tempo. Eles fazem muitas coisas que outras raças considerariam perda de tempo: por exemplo, cantam, conversam com criaturas da floresta e têm grande prazer em simplesmente observar a natureza, como as plantas. Parece aos seres de vida curta que eles não têm noção do valor do tempo, mas na realidade têm muito bem — apenas possuem o suficiente dele para gastar o melhor que podem.

Sua longevidade também deu-lhes seu amor peculiar à vida e a todas as coisas vivas. Ao mesmo tempo que isto é compreensível quando se vê a beleza pura dos bosques dos Elfos no coração de suas florestas, é difícil compreender como alguém possa amar os Orcs e as coisas do Caos. Entretanto, os Elfos parecem olhar para essas criaturas repulsivas com neutralidade: não se importam com eles de nenhuma maneira — sabem que morrerão antes que eles, Elfos, tenham atingido a idade adulta.

AS GUERRAS DOS ORCS

Entretanto, no passado, os Elfos abriram uma excessão — uma grave excessão — para os Orcs e outras criaturas do Mal e do Caos. Por volta dos anos 600 TA, doze anos depois dos seres que mais tarde se tornariam Elfos Negros saírem do Conselho de Elfos e fugirem para o subsolo (veja depois a seção sobre Elfos Negros para maiores detalhes sobre esse acontecimento), os reinos Elfos do norte da Montanha dos Elfos encontraram suas florestas sob pesado ataque de grandes tropas de Orcs, organizados e liderados por uma dupla

de feiticeiros humanos, os Gêmos Negros. No passado, os Orcs haviam invadido as florestas dos Elfos, caçando e matando indiscriminadamente em busca de comida, e tinham sido recebidos com rápida oposição, na forma de algumas flechas certas, que derrubavam os primeiros Orcs que paravam e persuadiam o restante deles de que era melhor não ficarem nas florestas, nem um minuto além do que precisavam.

Mas, desta vez, os Orcs vieram em números muito maiores, legiões completas das criaturas asquerosas, e eram liderados por gente que sabia o que fazia. Enquanto as linhas de frente invadiam partes da floresta, outras unidades vinham por trás e queimavam as árvores, desvastando o verde belíssimo e deixando somente as cinzas estéreis. Registros Elfos dizem que eles podiam ouvir as árvores gemendo por muitas léguas. Os Gêmos Negros tinham como objetivo adquirir alguns dos profundos segredos de alta magia dos Elfos, porém eles não contavam com o Rei Glorien Thelemas, Senhor do Conselho Elfo, que fora lento para agir quando os Elfos de Viridel Kerithrion se rebelaram, mas que agora estava impelido a agir.

As Guerras dos Orcs começaram, com Elfos destruindo Orcs pela maior parte norte do continente único, perdendo algumas batalhas, porém ganhando a maioria delas, graças a

uma mistura de planejamento cuidadoso, habilidade e absoluta revolta pelas atrocidades cometidas pelos Orcs. As tropas inumanas fugiram, queimando as árvores enquanto saíam, numa tentativa vã de reter as tropas vingativas que as perseguiam, mas elas apenas estimulavam seus perseguidores para ações ainda mais violentas.

As tropas dos reinos dos Elfos perseguiram as criaturas vis por um ano e meio, até as fronteiras dos platôs de gelo no extremo norte, onde os feiticeiros detiveram o que sobrara de suas tropas, outrora poderosas, para realizar um confronto final. Entretanto, depois de toda sua urgência, Thelemas queria saborear sua vingança vagarosamente. As tropas dos Elfos pararam e pareciam estar esperando. No clima gelado, os Orcs sofriam terrivelmente e centenas deles morriam, mas os Elfos — muitos dos quais eram resistentes Elfos das Montanhas — mantinham-se aquecidos, usando sua magia e reduzindo a temperatura de seus corpos para um estado similar ao da hibernação por quase todas as horas do dia, deixando, talvez, um quarto de seus números em guarda.

O que os Elfos esperavam era a chegada de nove feiticeiros Elfos muito poderosos, que haviam sido convocados de seus retiros, no fundo das florestas do sul. Quando eles chegaram, a primavera estava chegando nas regiões geladas. As



tropas dos Elfos marcharam para o norte e, finalmente, enfrentaram as forças do mal. Os Gêmos Negros foram desafiados pelos magos Elfos para um combate mágico e, graças à ética de todos os magos, eles tiveram que concordar. A disputa durou somente duas *Séries de Ataque*, até que uma espetacular gota de fogo saiu do solo e consumiu os Gêmos Negros; as tropas dos Elfos marcharam para casa, sem estardalhaço e em silêncio.

Há apenas uma raça que é realmente odiada pelos Elfos — os Elfos Negros. As criaturas malditas se opõem a tudo o que os Elfos da Floresta acreditam — verdade, luz, paz e justiça. Caso um Elfo Negro se encontre com um Elfo da superfície, eles terão que lutar até a morte, pois nenhum dos lados terá piedade. Para um Elfo do Bem ter qualquer ligação com Elfos Negros, ele tem que trair todos os princípios de seu povo e de sua deusa. Mesmo os pobres Elfos Sombrios, que foram originalmente parte dos rebeldes de Viridel Kerithrion, e que não têm nada a ver com as criaturas demoníacas que agora adoram os vis Príncipes-Demônios. Se os Elfos do Bem sentissem pelos Orcs qualquer coisa próxima ao ódio profundo que sentem pelos seus parentes do Mal, provavelmente restariam poucos Orcs que pudessem causar problemas a quem quer que fosse, em Titan.

Se um Elfo das Florestas for capturado pelos Elfos Negros — e isto é difícil de ocorrer, uma vez que ele lutaria com fúria suicida contra os vis seres — provavelmente será sacrificado para um de seus deuses não-humanos depois de muita tortura e abuso. Durante provações como essas, os Elfos das Florestas têm um “mecanismo de defesa”, uma forma de hipnose de semi-sono em que podem se entregar, à própria vontade, através de uma comunhão intencional com sua deusa. Depois de um tempo, seus corpos mergulham no mesmo tipo de hibernação que as forças dos Elfos usaram na última batalha das Guerras dos Orcs. Enquanto estiver nesse estado, um Elfo não pode falar ou responder de nenhuma maneira, embora seus olhos possam estar abertos e ele possa permanecer ereto. Os Elfos Negros não podem ser pegos vivos pelos Elfos das Florestas ou pelos Elfos das Montanhas, que os aniquilarão mesmo que se rendam.

OS ELFOS AVENTUREIROS E SUAS ARMAS

Desde as Guerras dos Orcs, as tropas dos reinos dos Elfos se uniram apenas uma vez, e depois somente nos últimos momentos da Guerra dos Magos, embora anteriormente clãs individuais tenham lutado duro e por muitos anos. Mas sempre tem havido aventureiros Elfos, vagando sozinhos pelas terras selvagens ou em companhia de humanos e mesmo (ocasionalmente) de Anões. Em seu anseio de encontrar coisas para ocupar seu tempo, os Elfos viajam pela Terra, consertando os erros sempre que podem, e geralmente aju-

dando a causa do Bem. Eles têm uma atitude estranha em suas aventuras, pois não estão em busca de fama e fortuna, não tendo necessidade ou desejo de nenhuma delas; eles as realizam simplesmente porque é interessante! Seus colegas humanos e Anões raramente podem entender esse tipo de atitude, embora a aceitem rapidamente quando compreendem que o Elfo não vai querer uma parte de qualquer tesouro que adquiram.

Os Elfos são guerreiros excepcionais, principalmente (graças a muitos séculos de caçada em suas florestas) no uso dos arcos Élficos, que se tornaram lendários. Os arcos Élficos são armas encantadas, que quase parecem “vivas”. Quando atira com seu arco, um Elfo sintoniza sua mente para toda a ação. Ele sente a maciez da flecha, o controle do voo e o poder da corda do arco impulsionando-a para frente. Sua mente mergulha no ato de atirar a flecha e, juntas, elas a guiam para seu alvo com precisão infalível. Os Elfos acertam no que atiram e, se precisarem realmente atirar com seus arcos, normalmente o farão para matar. Tudo isso leva apenas alguns segundos e é impressionante de se observar, caso algum dia tenha a oportunidade.

Outras criaturas tentaram usar os arcos Élficos — na verdade, criaturas com menos inteligência, como os Orcs, frequentemente tentam roubá-los dos Elfos, acreditando que as armas, verdadeiramente, os tornarão guerreiros invencíveis. Eles não compreendem que parte do poder do arqueiro Elfo vem com sua própria mente, e que a outra parte se desenvolveu lentamente através de uma história de empatia com as árvores, de cuja madeira seu arco é feito. Entretanto, aqueles que tiverem visto um Elfo derrubar uma pequena mancha preta à distância, que vem a ser um Orc, irão imaginar que poderiam fazê-lo se pudessem usar um arco como aquele.

Os Elfos também usam espadas, normalmente de formato longo e fino, quase como espadim de esgrima. Como todas as armas dos Elfos, suas espadas são estranhamente leves e fortes, quase como se não fossem feitas de ferro e aço. Algumas delas têm sido conhecidas por serem encantadas, com feitiços que asseguram que permaneçam afiadas e não quebrem o traçado, ao desenhar as runas dos Elfos, tornando-se lâminas cegas. Elas também podem brilhar com uma luz pálida, na presença de criaturas do mal, e tremer na mão do manejador para alertá-lo da presença de tamanho perigo.

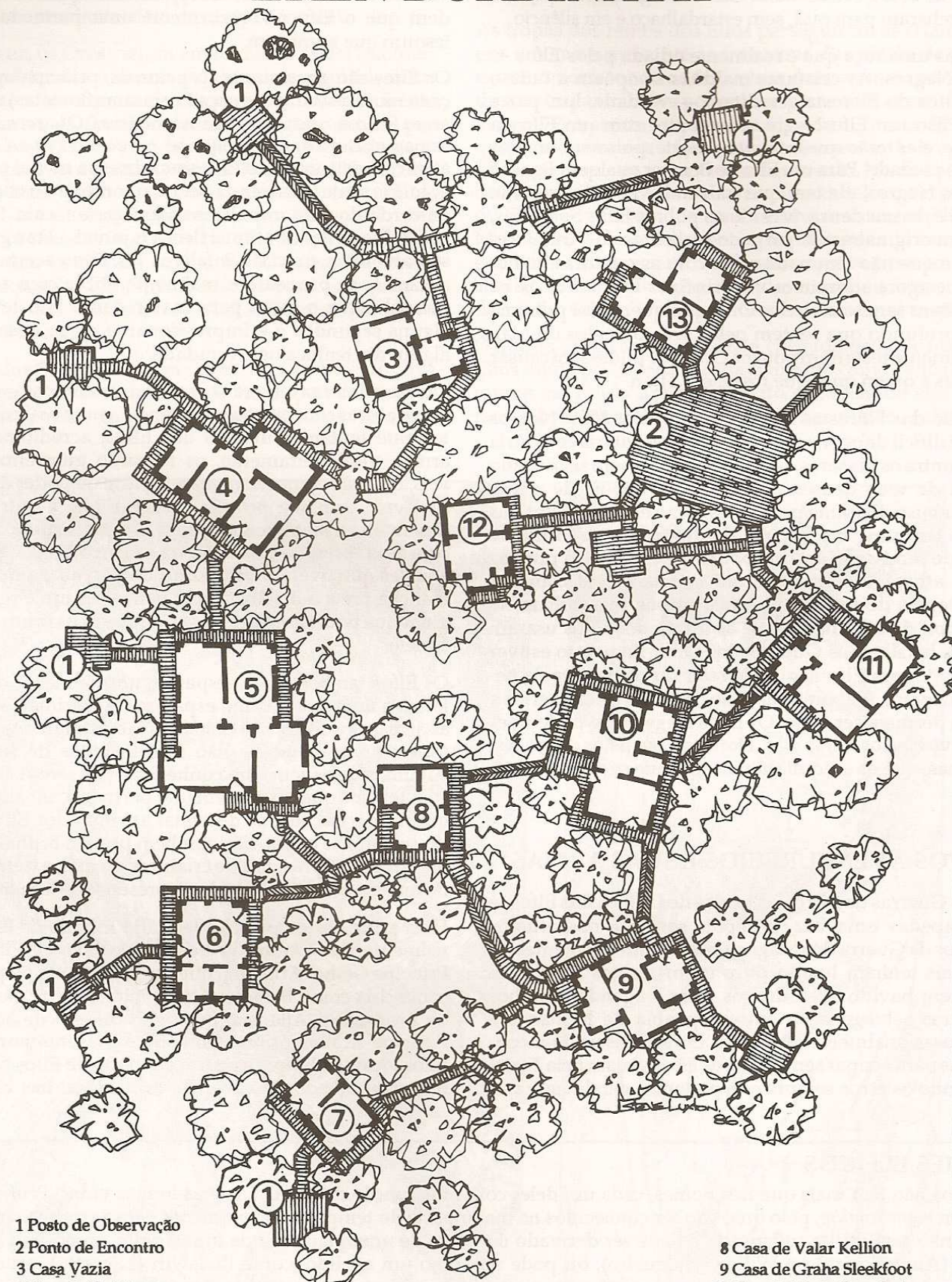
Uma arma deste tipo era a lendária Espada de Jeren, originalmente dada como presente pelos povos Elfos para o Príncipe Gethel Aranang, que governou uma pequena terra conhecida como Bellisaria, na fronteira norte das Planícies de Bronze em Allansia, por volta do ano de 1600 TA. O Príncipe Aranang tinha ganhado o presente por ajudar os Elfos locais na limpeza de um povoado de Elfos Negros, em um emaranhado de cavernas profundas, nas colinas que

NOMES ÉLFICOS

Os Elfos não têm mais que três nomes, cada um deles com uma função diferente em suas longas vidas. Primeiro eles têm um *nome comum*, pelo qual vão ser conhecidos na maior parte do tempo, principalmente para as outras raças. Este nome não será muito sofisticado e pode ser derivado do nome de uma planta ou de uma árvore, como Ash (Freixo), Hazel (Amendoeira) ou Willow (Salgueiro); ou pode ser como um apelido, como Redswift (Lagarto Vermelho) ou Hawkeye (Olho de Falcão). O segundo nome é seu *nome Élfico*, pelo qual serão conhecidos por outros membros de sua raça. Normalmente, este consiste de um primeiro nome e de um nome de família; Redswift, por exemplo, era conhecido pelos outros Elfos como Larel Anorien. O terceiro é seu *verdadeiro nome*, o nome pelo qual a deusa os conhece e através do qual eles invocam a mágica dos Elfos. Os Elfos acreditam que qualquer coisa pode ser controlada se você souber seu verdadeiro nome, e é por isso que nunca revelam o deles para qualquer outro ser vivo. Não se sabe que forma estes nomes têm.

STITTLE WOAD

A VILA ÉLFICA de EREN DÚRDINATH



- 1 Posto de Observação
- 2 Ponto de Encontro
- 3 Casa Vazia
- 4 Casa de Peri Avasar
- 5 Casa do Príncipe Veriel Brighteye
- 6 Casa de Gelas Eredil
- 7 Casa de Arduil Hellas

LEGENDA



PASSAGEM DE
MADEIRA



PONTE
DE CORDA

- 8 Casa de Valar Kellion
- 9 Casa de Graha Sleekfoot
- 10 Casa de Nada Trueshot
- 11 Casa de Erulia Falsehope
- 12 Casa de Gaya Inuriel
- 13 Casa de Tiriel Greystar



ficavam na fronteira de suas terras. Era conhecida como a Espada da Amizade, e era uma coisa magnífica de se ter — lustrosa e dourada, com muitos feitiços de alerta e agudeza combinados. Contudo, antes de serem derrotados, o rei bruxo dos Elfos Negros lançou uma maldição sobre a família do Príncipe Aranang, que se manifestou na Espada da Amizade. Muitos que a viram foram imediatamente atingidos por um desejo enorme de possuí-la a todo custo. O irmão de Gethel foi morto pelo próprio príncipe, depois de ter tentado roubá-la numa noite escura; cortesãos e guardas do palácio tiveram destino semelhante; mesmo o governante de um reino vizinho foi morto tentando roubar a lâmina durante uma visita à capital de Bellisaria. A lâmina da espada gradativamente passou de um metal brilhante a um preto fosco, e as runas em sua superfície, lentamente, passaram a encorajar o mal, em vez de alertá-lo. Apavorado, o Príncipe Gethel devolveu a lâmina para os Elfos, mas eles não conseguiam suportar a aproximação dela e mandaram removê-la de suas florestas, imediatamente. O príncipe só conseguia pensar em um curso de ação: ele se dirigiu para o Mar das Pérolas e jogou a lâmina o mais longe possível. Porém, conhecendo as águas turbulentas do litoral, a espada vai reaparecer um dia, trazendo com ela sua horrível maldição.

OS POVOADOS ÉLFICOS

Os povos Élficos hoje estão espalhados por todos os lados no mundo, e são muito menos numerosos do que costumavam ser. Hoje há poucos vilarejos ou cidades de Elfos, e a maioria deles vivem em pequenas vilas escondidas no coração da floresta antiga. Estas vilas são por vezes semelhantes às vilas dos humanos, constituindo-se de um pequeno número de cabanas de decoração extravagante, porém a maioria ainda é construída no estilo tradicional, em plataformas de madeira junto à copa das árvores, ligadas, umas às outras e ao chão, por escadas de cordas e passagens estreitas. Estas vilas são extasiantes à primeira vista, pois parece surpreendente que qualquer ser possa viver sua vida empoleirado tão no alto dessa maneira.

Entretanto, você só entrará numa vila de Elfos caso seus habitantes tenham decidido que você não é uma ameaça a ela. Os Elfos protegem suas vilas com uma magia forte que as obscurece e faz com que qualquer um que eles não queiram que entre, que ande em círculos, nunca conseguindo encontrá-las. Os Elfos colocam guardas nas fronteiras de suas vilas, que mantêm seus olhos e ouvidos atentos às criaturas ameaçadoras — embora, de acordo com os Elfos, humanos e outros seres, desacostumados com bosques, fazem tamanho barulho que eles podem ouvi-los por vários quilômetros, e raramente precisam ser alertados de sua aproximação! Contudo, se você entrar numa floresta de Elfos, numa noite quente de verão, e for bem cuidadoso ao

A LÍNGUA DOS ELFOS

Os Elfos falam duas línguas, uma é versão suave da outra. Alto Elfo é uma língua complexa e formal, falada pelos Elfos nobres e outros dignatários. Normalmente, as orações são faladas ou cantadas nessa língua. Ela também é a linguagem da feitiçaria e é necessária a todos os magos sérios, que desejam saber mais que uns poucos truques surpreendentes de festas, como os Elfos chamam a maioria das mágicas humanas. Elfo Comum, ou Baixo Elfo, é a linguagem que a maior parte dos Elfos fala no dia-a-dia. Ela é também a linguagem dos Sprites, Pixies, Woodlings e outras criaturas da floresta. É difícil de se aprender, mas você pode encontrar utilidade em ter algumas noções dela; se passar algum tempo na companhia de um aventureiro Elfo, aprenderá umas frases-chave só de ouvi-lo — principalmente xingamentos em combate!

se arrastar entre os arbustos, vai ouvir suas vozes baixas, cantando ao longe, enquanto celebram a alegria de estarem vivos, na linda floresta, com canções para Erillia, para a Lua, para as estrelas e para tudo o mais que acharem belo. É raro encontrar tamanha beleza viva, em nosso mundo selvagem, hoje em dia; mesmo aventureiros endurecidos pelas batalhas como você, ficarão fascinados com o canto dos Elfos.

Perto de suas vilas e normalmente sob a proteção de seus feitiços para afastar perigos, os Elfos constroem santuários para sua deusa: eles plantam bosques de árvores bem novas e iluminam as flores da floresta em sua memória, e — uma típica prática deles — enrolam fitinhas de ouro e prata, em volta dos galhos próximos; às vezes, montam uma pequena plataforma de seis lados, cortada de puro granito branco e com preces gravadas para Erillia. Se um dia você conseguir encontrar este tipo de arvoredo, poderá descansar por um tempo, a salvo, sob a proteção da própria deusa das plantas.

Às vezes os humanos têm dificuldade de entender o jeito dos Elfos, mas isso não deveria impedi-los de apreciar-lhes a beleza e energia. Eles são seres poderosos, porém usam essa força a serviço do Bem e não do Mal, um fator que torna a blasfêmia dos Elfos Negros ainda mais repugnante. Apesar de sua lentidão ocasional, eles são uma força importante na detenção dos poderes do Mal. Se por um acaso você encontrar Elfos das Florestas ou das Montanhas, no curso de suas viagens, logo aprenderá o significado da amizade, se merecê-la.

As Raças Menores do Bem

Tirando os Elfos e os Anões, há algumas raças não-humanas que servem à causa do Bem, embora deva ser dito que algumas o servem de maneira estranha. Elas não têm menos importância, mas são menores em tamanho, menores ainda que os Anões. Nenhuma delas está propriamente organizada em reinos e não possuem exércitos, porém, a seu modo, contribuem para a continuação do Bem em Titan, e talvez possam oferecer-lhe alguma pequena assistência, quando viajar pelo mundo.

GNOMOS — OS JARDINEIROS SILENCIOSOS

Gnomos são seres estranhos e mal-humorados, com parentesco com os Anões. Na verdade, alguns estudiosos acreditam que eles já foram um dia Anões de um clã, que não quis viver nas regiões escarpadas das montanhas, habitadas pela maioria dos Anões, e que partiu para viver em reclusão nas florestas dos Elfos. Supõe-se que lá, lentamente, eles mudaram sua forma original, tornando-se mais baixos e mais enrugados, ainda mais retraídos que os Anões comuns, até serem reconhecidos como uma raça independente, os Gnomos.

É difícil dizer se isso é verdade ou não, pois os Gnomos são muito retraídos e solitários, e têm pouco tempo para lidar com os seres maiores. Entretanto, nos registros dos Elfos da Floresta de Yore, que consultamos sobre uma série de questões para nosso livro, uma história diferente é contada. Anões, como bem se sabe, são muito cautelosos com a magia. É verdade que usam alguns feitiços, porém estes são bem definidos: fazer um machado ficar afiado ou pesquisar o mais puro veio de minério de ouro no fundo do subsolo — simples truques comparados com a feitiçaria dos Elfos ou mesmo dos humanos. Contudo, dizem os registros Elfos que

um clã ficou fascinado pela alta magia deles, depois de ver uma demonstração de seu poder por parte dos dignatários Elfos, que estavam visitando, nas comemorações do aniversário de quinhentos anos da fundação de Fangthane. Parece que queriam saber mais sobre magia e partiram da capital dos Anões para vagar no mundo em busca de sua fonte. Eles adquiriram um pouco de sabedoria, mas terminaram ofuscados pelos Elfos, pois ainda eram Anões rudes e sem sofisticação. Fixaram-se em partes isoladas das florestas, onde poderiam estar perto dos poderes mágicos que tanto cobriçavam, e, gradativamente, evoluíram para Gnomos.

Seja qual for a versão correta, é certo que os Gnomos realmente sabem um pouco de magia, e são muito eficientes no que sabem. Eles logo dão demonstrações disso para qualquer um que se aproxime deles, pois a usam para se assegurarem de que não serão perturbados. São criaturas solitárias, que parecem não gostar de nada mais do que dormir sob o sol, junto ao esplendor natural das florestas dos Elfos. Entretanto, os Elfos também já os viram cuidando de plantas, árvores e animais florestais, usando outros feitiços e uma boa dose de habilidade. Assim como os Anões se importam com seu mundo subterrâneo, com intensidade e reverência tão profundas que os humanos acham difícil de compreender, parece que os Gnomos cuidam da terra, porém com seu jeitinho. Uma vez que são criaturas que amam a Natureza, eles não gostam de seres maiores, que vêm como vândalos destruidores, e se aborrecem até mesmo com os Elfos, que se sentem superiores e falam de cima para baixo com eles, quando se dignam a falar!

PIXIES E WOODLINGS

Duas raças da floresta, são parentes e parecem ser descendentes de uma mistura de humanos e Elfos, embora tenham encolhido em algum ponto da linhagem! Os Woodlings têm mais ou menos a mesma altura que os Anões, levando à hipótese de que são parentes, mas isso é pouquíssimo provável. Os Woodlings têm pouca semelhança física com os Anões; tirando o óbvio — rostos, braços, pernas e assim por diante — e sua altura, eles têm pouco ou nada em comum. Acredita-se que antigamente foram humanos, que simplesmente regrediram e tornaram-se cada vez mais baixos, no isolamento de seus lares na floresta.

Os Pixies são ainda menores, talvez metade da altura dos Woodlings. Suas orelhas pontudas, seu hábitat arborizado e seu jeito de levar a vida na flauta dariam a impressão de que teriam algum parentesco com os Elfos, embora o que quer que haja não esteja registrado, e há algumas teorias para explicar sua semelhança com a raça nobre. Os próprios Pixies não sabem muito sobre sua história. Vivem vidas muito curtas (sem a intenção de fazer trocadilhos), sua expectativa de vida raramente ultrapassa os trinta anos, e eles nunca desenvolveram uma escrita, portanto não têm registros da história antiga de sua raça. Alguns contos folclóricos parecem falar de uma época em que os Pixies viveram junto de algumas raças de seres mais altos e mais civilizados, mas eles não dão detalhes, o que é terrível para nós, estudiosos, que preferiríamos saber sobre estas coisas.

Ambas as raças vivem em bosques cerrados, construindo pequenas vilas de cabanas de madeira e folhas. Eles são jardineiros cuidadosos, como os Gnomos, e tratam de sua parte da floresta com silencioso, porém enorme fervor. Nenhuma das raças gosta particularmente de seres maiores, pois ambas aprenderam, há muito tempo atrás, que este tipo

de ser parece se divertir atormentando criaturas menores que eles. Pixies, principalmente, são pegos por homens cruéis, que se aproveitam de não gostarem de Sprites para realizar disputas vis em que um Pixie e um Sprite são colocados em uma arena enquanto os espectadores apostam em quem sobreviverá. Woodlings levam seu medo por seres maiores ao extremo e escondem suas pequenas vilas para que se misturem com a paisagem, e se vestem com roupas verdes e marrons, como uma camuflagem, para esconderem-se das atenções de outras criaturas.

SPRITES, MINIMITES — E OS PERIGOS DA MAGIA

Antigamente, acreditava-se que Sprites e Minimites eram duas raças separadas, pois embora tivessem formas semelhantes (eles são pequeninos humanóides alados), os primeiros são simples e sem sofisticação, enquanto os últimos são muito espertos e civilizados. Os Sprites residem em áreas florestais, como as outras raças mostradas aqui, onde vivem vidas pacíficas, cuidando das plantas e dos animais. São uma raça gentil e tímida, que teme os homens e outros seres maiores. Entretanto, eles se dão bem com os Elfos, por quem sentem uma forte afinidade, como colegas jardineiros e mágicos. Sprites parecem muito convencidos de que podem lançar uma ampla margem de feitiços mágicos, quando na verdade não passam de pouco mais que truques e, certamente, não mais sofisticados do que aqueles praticados por qualquer aspirante a aprendiz, em suas primeiras semanas de treino em magia. Contudo, os Elfos compartilham do prazer dos Sprites pela magia, e simpatizam com seu entusiasmo.



Minimites são muito mais sofisticados que os Sprites, e, normalmente, ignoram o fato de que são parentes. Eles possuem uma história longa e minuciosa, e, antigamente, sua cultura foi muito sofisticada. Nos séculos anteriores, antes da Guerra dos Magos dizimarem grande parte do mundo, os Minimites sentavam-se lado a lado com os homens em algumas das grandes sedes de aprendizado do Mundo Antigo. Lá, a raça era reconhecida como de grande intelecto e respeitada pelo seu incansável esforço em reunir, da melhor maneira possível, a história do mundo. Minimites podiam discursar por horas sobre as táticas de batalha de Brician, contar longas sagas sobre Bjorngrim, o Matador de Gigantes, ou sobre Jinna Arajara, o Eremita, e executar longos e intensos rituais de magia. Facilmente se igualavam aos homens, na prática de alta feitiçaria, apesar de sua estrutura ínfima, mas eram dedicados à causa do Bem e nunca a usaram para o Mal.

Quando as Forças do Caos começaram a sair de Kakhabad, os Minimites ficaram apavorados. Notícias das guerras assolando Allansia e Khul eram pouco frequentes e aterrorizadoras, e todo mundo começava a suspeitar que, a menos que alguma coisa fosse feita, o terceiro continente seria envolvido também. Os maiores estudiosos e magos começaram a longa, porém necessária, tarefa de pesquisar em seus arquivos extensos e antigos livros de feitiço, à procura de pistas para a solução deste problema. Mas, depois de cinco meses, nada havia sido encontrado, e as Forças do Caos estavam agora forçando os portões de Analand e Ruddlestone. Em desespero, os Minimites começaram a buscar freneticamente outros trabalhos mais duvidosos.

Num tratado escrito por um místico insano, conhecido somente como Aughm Lightchaser, eles encontraram o que pensaram ser uma resposta. Junto às anotações enlouquecidas, acharam uma longa e perigosíssima técnica, que acumularia e soltaria o próprio poder do Bem em uma explosão de energia devastadora, em meio segundo! Os Minimites tinham de tentar. Unindo suas habilidades com aquelas dos maiores feitiçeiros humanos, eles se reuniram num pico em Mauristatia para executar seu ritual. Lentamente, enquanto dançavam, gemiam e cantavam, podiam ouvir as Forças do Caos se juntando ao redor do pé da montanha, chamados por toda Kakhabad. A tensão cresceu e cresceu, o som da cantoria atingiu níveis de insanidade, as criaturas do Caos uivavam abaixo deles. De repente, num lampejo cataclísmico, raios de luz dourados relampejaram do firmamento e atingiram as Forças do Caos. Onde acertaram, eles neutralizaram o poder do Caos, e os dois se vaporizaram mutuamente. Em menos tempo de um piscar de olhos, a maior parte das Forças do Caos haviam sido decompostas em suas partículas componentes, e o restante estava fugindo para Kakhabad.

Mas a vitória não ocorreu sem custo. Os Minimites, que tinham lidado com esta magia descontrolada, tornaram-se enamorados deste tamanho poder e ensinaram os outros a desejá-lo. Um sonho surgiu de que os Minimites se tornariam os governantes benevolentes do mundo, guiando seus súditos com sabedoria e feitiçaria. Entretanto, outros Minimites viram que este era um sonho de tirania. Havia apenas uma solução: uma vez que um único Minimite, sozinho, não tinha grandes poderes, eles tinham que ser impedidos de trabalhar juntos. A raça tornou-se nômade, condenada a vagar pelo mundo, e impedida por feitiços intrincados, tecidos entre seus próprios seres, de jamais reunir forças com outros de sua espécie.

ALIADOS

À medida que viajar pelo mundo de Titan em busca de aventuras, você rapidamente vai compreender que as Forças do Mal e do Caos têm peso muito maior que aquelas do Bem. Aonde quer que vá, humanos roubam de humanos, Orcs atacam Elfos, Trolls assaltam Anões, feiticeiros malignos prometem morte a todos. Membros das raças não-humanas como os Anões e os Elfos podem estar aptos a ajudá-lo, mas eles são poucos e raros e têm seus próprios problemas também, pois o Mal está disputando o domínio em todos os lugares.

Contudo, aqui e ali, se Sindla estiver com os olhos em você, pode ter sorte e encontrar um amigo na estrada, ou alguém que possa oferecer-lhe abrigo para a noite. Nas terras mais povoadas, sempre haverá lugares para ficar em relativa segurança. Mas, uma vez que estiver em terras selvagens, você contará consigo mesmo, a menos que possa encontrar alguns aliados. Estes aliados podem surgir nos mais estranhos lugares, e nas horas mais esquisitas, pois os servos do Bem sempre têm que estar um passo à frente do inimigo, nesses tipos de lugar. Entretanto, há aliados trabalhando cuidadosamente, longe da influência do Mal, e tentando instalar novamente a causa do Bem nas terras que a tinham abandonado.

COLLETUS, O HOMEM SANTO

Na parte mais selvagem de Kakhabad, por exemplo, a última pessoa com quem você esperaria se deparar seria com um homem santo cego, mas em Xamen muitos aventureiros

têm tido necessidade dos serviços de Colletus. Ele serve a Throff, a deusa da terra, que também é a deusa da cura — pois Colletus tem o dom de curar doenças, concedido a ele por sua deusa, pelos seus esforços a seu serviço, em algumas das mais selvagens terras de Titan.

Colletus vaga pelas terras perigosas de Kakhabad, tateando com seu bastão, a cada passo do caminho. Como evita ser tocado e morto pelos servos do Mal, é impressionante; é quase como se ele fosse tão bom, que não pudessem feri-lo. Entretanto, nem sempre foi assim, simples, pois Colletus não nasceu cego. Em sua juventude, foi um aventureiro que assistiu o Mal iniciar a corrupção dentro da fortaleza de Mampang, quando o Arquimago começou a dar os primeiros passos titubeantes em direção a seu verdadeiro objetivo de impor a tirania sobre toda Kakhabad. O vil feiticeiro tinha feito pactos com os Orcs, Goblins e os amaldiçoados Olhos-Vermelhos, que então começavam a atacar algumas partes povoadas de Kakhabad, com a intenção de dar uma boa demonstração do potencial de poder do Arquimago, como um alerta para os líderes de outros reinos vizinhos.

Colletus, então inocente e ingênuo, mas cheio da coragem dos jovens, viajou muito e para bem longe, até que chegou aos portões da própria Fortaleza de Mampang. Proclamando que desejava oferecer sua espada ao Arquimago e lutar com seu exército, ele ganhou passagem e rapidamente começou a vasculhar o lugar. Finalmente, depois de dois meses de exploração de cada aspecto da vida caricata que se levava, e ainda se leva, naquele lugar do Mal, ele pôs seus planos em ação. Foi escolhido como mensageiro especial do Arquimago, com a tarefa de trazer-lhe notícias dos comandantes de suas tropas, conforme eles se comunicassem de cantos



longínquos da Terra. Sua chance logo chegou quando muitos dos soldados da fortaleza repeliam um ataque dos Samaritanos de Schinn à resistência de Homens-Pássaros, que vinha fazendo rápidos ataques contra a fortaleza há muitos meses. Irrompendo no quarto do Arquimago, ele o surpreendeu ajoelhado em comunicação com seus vis deuses demoníacos e sem o cajado que abrigava a maior parte de seu poder. O bravo guerreiro correu para frente, brandindo sua espada, acima de sua cabeça, pronto para dar o golpe que traria paz a Kakhabad, novamente.

Todavia, Colletus não tinha considerado os protetores demoníacos do Arquimago. Através do portão dimensional que ligava o feiticeiro com o Abismo Interno, eles mandaram uma bola de fogo negro, que explodiu no aposento com um lampejo, arremessando longe o Arquimago e cegando Colletus. O guerreiro cambaleou para fora do aposento, empurrando para o lado os restos da porta carbonizada, e correu em pânico sem saber para onde estava indo. Finalmente, chegou aos desolados declives rochosos, que desciam de Mampang. Vagando cego, Colletus andou à deriva através da selva, até encontrar o santuário com a feiticeira dos Elfos, Fenestra. Sob seus cuidados, ele recuperou a saúde, mas não a visão. Tornou-se um iniciado de Throff, um pouco mais tarde, e lhe foi concedido pela deusa o poder da cura, através de suas mãos, devido à perda de sua visão. Agora ele vagueia por Xamen, opondo-se ao Arquimago pela cura e pela pregação da palavra de Throff, em vez de pela sabotagem e violência.

A feiticeira Fenestra, por falar nisso, é uma figura bem diferente, pois é uma Elfa Sombria renegada, que virou as costas para o caminho do mal e uniu seus poderes àqueles que lutam pelas Forças do Bem. Ela reside em seu lar solitário, no coração da Floresta de Snatta, nas Baklands, onde estuda os profundos mistérios da alta magia e cuida das áreas em volta. Surpreendentemente (para um Elfo), ela costumava viver com seu pai, também um feiticeiro com alguma reputação. Ele foi assassinado pela Serpente da Água, uma das Sete Serpentes demoníacas invocadas pelo Arquimago, a fim de trazer ainda mais terror a Kakhabad;



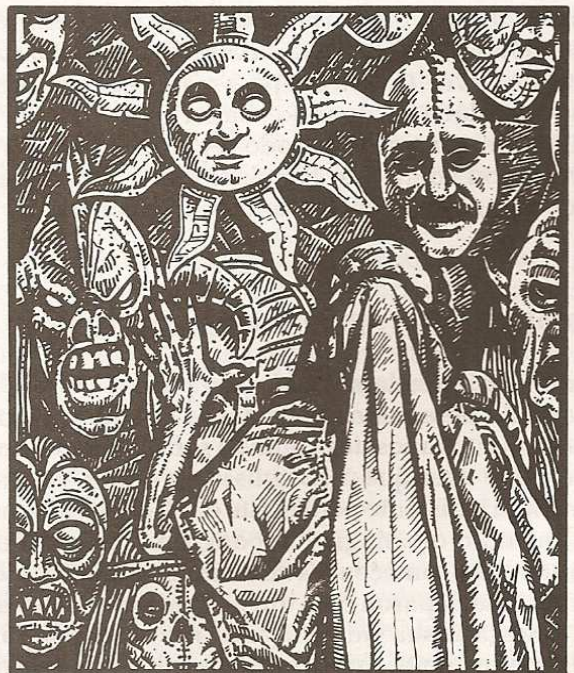
agora ela reúne qualquer vestígio de informação possível sobre as criaturas infernais, enquanto planeja sua vingança. Fenestra é uma grande fonte de informações sobre todas as Baklands do norte, mas desconfia de estranhos e raramente recebe visitas. Se algum dia encontrá-la, precisará convencê-la de suas boas intenções antes que possa, com segurança, pedir-lhe conselhos.

Parece que sua maior esperança de encontrar aliados contra o Mal é com os magos, pois ainda existem alguns que continuam a usar seus poderes para lutar pelo Bem. Você acabou de ouvir sobre Fenestra e Colletus, que podem auxiliá-lo em Kakhabad; em Khul, feiticeiros como Seletor, o Verde, e o extravagante Agravert Peltophas, podem ser chamados para ajudá-lo, embora possam necessitar de alguma persuasão. E em Allansia, há três magos que você pode

A MAGIA DA MÁSCARA DO SUL

Uma prática peculiar do Curandeiro é usar máscaras encantadas para extrair a doença do corpo do paciente. Eles trabalham a partir do princípio de que toda doença do corpo é também uma doença da alma. Cada uma das máscaras é encantada para reagir a um tipo de indisposição, confortando a alma da pessoa que a veste, enquanto o Curandeiro lança um feitiço sobre ela para curá-la.

Para um ferimento comum, como uma perna quebrada, por exemplo, o paciente veste uma máscara com a forma de um Gigante, que "segura" a dor enquanto o Curandeiro coloca os ossos no lugar e enrola a perna com tiras de pano embebidas em bálsamo curativo. Contudo, para um ferimento mais sério, há rituais que tanto o paciente quanto o Curandeiro têm que cumprir, realizando juntos, lentamente, uma cura mágica. A cura de uma forte maldição, ou de loucura, necessita de magia especialmente poderosa, que pode às vezes prejudicar o paciente ao invés de ajudá-lo. A magia da máscara é incerta, mas quando funciona, funciona bem e é a única cura para algumas enfermidades.



precisar consultar, três que durante um tempo era o que havia entre Allansia e o Caos total, mas somente um deles ainda pratica alta magia.

OS PUPILOS BRILHANTES

No coração da Floresta de Yore, na parte sul da Allansia habitada, perto daquela sede de aprendizado, conhecida como Salamonis (onde os humildes autores residem neste momento), há a escola do Grande Mago de Yore. Fundada há mais de cento e cinquenta anos por Vermithrax Moonchaser, um mago menor na época, ela treinou muitos grandes feiticeiros, embora seja pouco provável que esteja treinando outros tantos, pois Moonchaser finalmente está chegando ao fim de sua vida prolongada pela mágica. Cerca de cinquenta e cinco anos atrás, suas turmas foram abençoadas com a presença de três pupilos brilhantes: Gereth Yaztromo, o filho de um sacerdote de Salamonis; Arakor Nicodemus, cujo pai era um mercador rico em Fang, e Pen Ty Kora, um rapaz peculiar da distante Arantis, cujo pai era alguma coisa como "Supervisor Chefe dos Secretários do Supremo Sacerdote". Eles surpreenderam Moonchaser com suas habilidades mágicas inatas e sua vontade de aprender outras mais. A maioria dos jovens que sabem alguns feitiços parece usar todo seu tempo se gabando de seus poderes espetaculares com as garotas das vilas, ou correndo pelos campos, assustando o gado e gastando sua energia com brincadeiras bobas. Mas não esses três! Desde o começo eram entusiasmados e atentos, humildes e respeitadores, devido aos poderes infinitamente superiores do Grande Mago, e completamente conscientes de suas próprias limitações.

Eventualmente chega uma hora em que um mestre não pode ensinar mais nada a seus aprendizes e eles devem tomar seu próprio rumo no mundo para colocar em prática todas as teorias. Então, os três deixaram a segurança da Floresta de Yore e saíram para aprender sobre o mundo e provar a si mesmos que eram feiticeiros mestres. Pen Ty Kora — um homem baixo, moreno, que falava com sotaque diferente e que costumava fazer as combinações mais diferentes de feitiços, com excelentes efeitos — viajou novamente para o sul, e retornou ao lar por um tempo, onde tornou-se um iniciado do templo da deusa da terra em Kaynlesh-Ma. Lá, ele aprendeu a peculiar magia da cura do sul, a qual abraçou com grande fervor. Com o tempo, a magia da cura tornou-se sua especialidade e, quando viajou pelo mundo, prosseguindo devagar, mas de modo seguro, de volta às terras do norte, ficou conhecido daqueles que o procuraram em busca de cura, simplesmente como o Curandeiro.

NICODEMUS E O FEITIÇO DA MORTE

Enquanto isso, Nicodemus tinha ido para as Terras Planas, que eram tão desertas naquela época quanto o são agora. Depois de muitos anos de profundo sofrimento, vivendo de raízes e o que quer que conseguisse encontrar, ele gradativamente fora à distante ponta leste das Colinas Moonstone. Com a intenção de atingir Kaypong e a cidade exótica de Zengis ao norte, começou a atravessar as Colinas Moonstone, porém lá se deparou com um grande mal que, eventualmente, ameaçaria sua vida. Viajando nas colinas onduladas, ele chegou uma noite a uma pequena vila de fazendeiros, a quilômetros de distância de qualquer lugar. Os cidadãos



estavam tristes e deprimidos, e não lhe deram as boas-vindas com o bom humor habitual dos camponeses.

Perguntando o motivo, ele descobriu que uma maldição havia caído sobre suas terras, inflingida por um Xamã maligno que, disseram, residia numa caverna mais adiante, nas colinas. A cada quinzena, o Xamã vinha e ficava no penhasco rochoso que se projetava sobre a vila, e fazia sempre o mesmo discurso, exigindo que se mudassem imediatamente da área. Os cidadãos da vila tinham decidido, desde o início, que não iriam permitir que nenhum feiticeiro medíocre lhes dissesse o que fazer, e tinham se recusado a se mudar. Porém, o Xamã retornou com uma grande tropa de Orcs e Goblins e mostrou toda a extensão de seu poder. Ele secou seus campos, matou seus animais e fez o céu ficar tão nublado, que nada florescia.

Nicodemus foi impelido à ação. Tomando a forma de um Homem-Orc pelo uso de um feitiço de ilusão, explorou as cavernas do sacerdote até que descobriu por que o feiticeiro maligno queria que os aldeões se mudassem. Séculos atrás, bem antes da Guerra dos Magos, uma batalha titânica entre os dois feiticeiros Elfos e três malignos necromantes humanos, conhecidos como Os Negros, ocorrera naquele lugar. Por fim, os Elfos tinham vencido e as cinzas dos humanos foram enterradas no vale, onde hoje fica a vila. Mas agora viera um chamado para o Xamã das divindades malignas a quem servia, a fim de que fizesse planos para a ressurreição destes seus importantes servos.

Os feitiços de proteção, que os Elfos tinham colocado no solo, onde os feiticeiros vis foram enterrados, eram tais que o derramamento de sangue (a técnica usual para ressurreição) destruiria as cinzas, tornando-as impossível. Por esta razão, o sacerdote não estava arriscando um confronto armado com os aldeões, o que certamente levaria a uma carnificina. Contudo, os aldeões agora tinham se cansado de serem ameaçados de fome e miséria e estavam se preparando

do para deixar a vila para o Xamã — embora eles ainda estivessem intrigados com o motivo dele a querer tanto, mas aparentemente não o suficiente para matá-los a todos, da maneira usualmente empregada pelos servos do Mal.

Assim que os últimos aldeões partiram da pequena aldeia, as forças do Xamã (incluindo Nicodemus disfarçado) mudaram-se e começaram a fazer as preparações para a ressurreição dos Negros. A hora chegou e, sob um céu noturno sem Lua, o Xamã iniciou o longo ritual que culminaria nas cinzas recompondo-se em corpos, que então se levantariam do solo. Havia uma sensação quase palpável de Mal no ar e, Nicodemus, esperando próximo à frente da multidão de Orcs e Goblins, estava certo de que espíritos extraterrenos, de alguns seres muito maus, estavam, de certa forma, presentes.

O Xamã começou sua dança, gemendo numa língua que Nicodemus nunca ouvira antes (a "Voz do Demônio", uma linguagem usada em toda magia negra). O canto dele foi unido a três outras vozes, gemendo e chorando, vindas debaixo do solo! Nicodemus saiu das fileiras dos Orcs, brandindo uma grande espada de lâmina denteada, enquanto corria em direção ao Xamã, que estava muito envolvido com a aproximação do clímax do ritual, para notá-lo. O feiticeiro dividiu-o ao meio com um poderoso golpe de espada e o sangue dele ensopou o chão. Gritos uivantes vieram do solo, mas gradativamente se calaram, assim que Nicodemus lançou um feitiço de purificação sobre o solo ensangüentado. Os Orcs e os Goblins ficaram perplexos por um momento, mas agora, estimulados a agir pelas vozes dos espíritos demoníacos, gritando em suas cabeças, voaram em



sua direção, porém bolas de fogo, cuidadosamente atiradas, os mantiveram acuados por tempo bastante para que ele fugisse da vila...

Um ano mais tarde, Nicodemus se encontrou explorando um antigo templo arruinado no meio das Planícies Pagãs. Numa cripta sob a nave do templo, ele achou um grande baú preto, que deixava escapar poderosas emanções mágicas. Talvez fosse adiver por magia nova, talvez apenas uma curiosidade natural, o que fez com que fosse menos cauteloso dessa vez. O que quer que fosse, conforme ele abriu a tampa do baú, a cripta se sacudiu com uma gargalhada demoníaca e três formas negras esfumaçadas giraram e se solidificaram, até que três figuras encapuzadas ficaram à sua frente e uma grande aura de maldade encheu a cripta. A figura central disse: "Enfim, Arakor Nicodemus, estamos vingados! Você não vai escapar de um feitiço de Morte!"

Nicodemus fitou, horrorizado, as runas gravadas na parte de dentro da tampa do baú. As figuras encapuzadas dos Servos do Demônio desapareceram no ar e o mago já podia sentir um tremor doentio tomar os seus ossos. Fugindo do templo, ele se dirigiu para leste, indo para a cidade dos Anões de Stonebridge, onde tinha ouvido falar pela última vez de seu companheiro de feitiçaria, o Curandeiro. Se havia alguém no mundo que pudesse ajudá-lo agora, devia ser ele. O Curandeiro não estava em Stonebridge, mas os Anões lhe disseram que ele estava indo para Fang. Nicodemus pegou um cavalo emprestado e galopou para o norte, através das planícies, cada chicotada ecoando nas batidas em pânico de seu coração, já falhando. Depois de três dias de dura cavalgada, parando apenas para trocar seu cavalo exausto por outro descansado, numa pequena fazenda que passara, o feiticeiro agonizante alcançou seu velho companheiro quando ele chegava à feira, na praça da vila de Anvil.

Pen Ty Kora deu uma olhada em seu amigo, agora tão próximo da morte, e praguejou baixinho. Ele levou o trêmulo Nicodemus para fora da vila, indo para as planícies. Segurando seu amigo firmemente, apontou para o brilhante pico da Montanha de Fogo distante, ao leste. "Lá, meu amigo, nós esperamos pela alvorada", disse obscuramente o Curandeiro. Após três horas de esforço desesperado, a dupla chegou ao pé da montanha e começou o longo e doloroso trabalho de subir ao seu topo. Quando afinal atingiram o cume, o Curandeiro tirou de sua bolsa uma máscara grande com o formato de um Sol e a colocou na cabeça de seu amigo, que agora tinha ficado de um branco fantasmagórico, como se a mão fria da Morte começasse a espremer cada vez mais forte seu espírito. O Curandeiro iniciou seu ritual...

O Sol ascendeu dolorosamente devagar na alvorada, mas conforme seus raios tocaram-lhe o corpo, Nicodemus sentou-se e bocejou, dizendo que tinha sonhado que uma fênix carregara sua alma de volta para a terra dos vivos. Ele estava vivo! Nicodemus tapeara a vingança dos Negros e seus mestres demoníacos.

Porém, desta vez, o Curandeiro não foi poupado de sua cólera. Em uma semana, foi acometido de uma extraordinária doença mutiladora, que desfigurou seu corpo e tornou cada movimento seu uma agonia. O Curandeiro fugiu do mundo dos homens e se tornou um recluso, escondendo-se numa caverna solitária, nas bordas das Montanhas do Dedo de Gelo. Ele ainda está lá até hoje, ajudando os doentes e os feridos, mas se recusando a ver qualquer um que não precise

de seus serviços. Tanto Nicodemus quanto Yaztromo o visitaram, porém em ambas as vezes ele se recusou a vê-los. Se você se encontrar nas terras do norte e tiver necessidade desesperada de um curandeiro, informações sobre sua caverna podem ser dadas por qualquer um — contudo, não espere sua ajuda se você não precisar de cura.

O próprio Nicodemus continuou a ter muito mais aventuras, sendo chamado várias vezes para frustrar os planos dos servos das Forças do Mal. Entretanto, chegou uma hora em que se cansou de ser constantemente requisitado para resolver os problemas do mundo, e se aposentou no decadente fosso de vermes, conhecido como Porto Blacksand, a Cidade dos Ladrões. A razão para ter feito isso, provavelmente, nunca saberemos — com certeza é estranho para um servo do Bem querer se estabelecer nesse tipo de covil do Mal, a menos que haja algum bom motivo por trás disto. Talvez esteja apenas de olho, em Azzur, para Yaztromo? Mas o que ocorreu com Yaztromo durante tudo isso?

YAZTROMO, O GUARDIÃO DE DARKWOOD

Quando deixou a escola do Grande Mago de Yore, Yaztromo inicialmente retornou ao lar em Salamonis que, embora fosse perto de sua escola, não via há quatorze anos. Lá estabeleceu-se como um feiticeiro comercial, metade do tempo vendendo feitiços e poções em sua casa, e usando a outra metade por pesquisar nas extensas livrarias de Salamonis, que são bem mais antigas que a cataclísmica Guerra dos Magos. Ele aprendeu muito sobre magias de outras terras e raças, mas finalmente o desejo de perambular o dominou, e ele partiu em suas viagens. Nos anos seguintes, suas andanças o levaram por toda a Allansia povoada, da fronteira entre Chiang Mai e Kaypong até as bordas do extremo sul das Planícies do Sul; da Baía das Ostras e das ruínas de Balkash até o Passo de Trolltooth e a fronteira das Terras Planas.

Por todo lugar que viajava, via a mão cruel do Mal puxando os cordões nos bastidores, e ele estava extremamente preocupado, pois não conseguia ver um jeito de enfrentar mais que uma pequena quantidade dele. Por um longo período, ele decidiu simplesmente alugar um barco e velejar para terras novas, porém no fim percebeu que esta era uma atitude muito covarde para se tomar. Se os deuses tinham lhe agraciado com o poder da feitiçaria, pensou, ele deveria fazer melhor uso dela.

Enquanto estava refletindo sobre estes problemas, passava pelas bordas da Floresta de Darkwood, a selvagem massa de mata antiga ao sul da vila dos Anões, Stonebridge. Era o mês de Esconder e o tempo frio estava começando, mas ainda era agradável de se andar sob as estrelas ao anoitecer. Assim que Yaztromo prosseguiu, seu cajado balançando no ritmo de seus passos, uma névoa morna o envolveu de repente. Tudo à sua volta, as formas bizarras das árvores, aparecia indistintamente através do cinza que o envolvia, porém Yaztromo não teve medo: ele tinha sua magia para protegê-lo, que usaria contra quaisquer horrores que a floresta armasse contra ele!

Entretanto, repentinamente, teve um sobressalto. Flutuando com a brisa veio o som de gritos — e alguma coisa estava queimando. Ele correu através de plantas rasteiras emaranhadas na floresta, por uns minutos, e chegou a uma clareira

onde, mais ou menos, uma dúzia de cabanas de Elfos estava em chamas. Formas sombrias voavam entre as árvores e, embora antes nunca as tivesse visto em carne e osso, sabia perfeitamente o que eram — Elfos Negros! Não necessitando de maior estímulo para ação, Yaztromo mergulhou no combate, o fogo ardendo em seu cajado. Aquela noite ele matou oito espíritos vis dos Elfos Negros, e ganhou respeito e admiração imediatos dos Elfos da Floresta de Darkwood. Nos dias que se seguiram ao ataque, o feiticeiro ficou com os Elfos e aprendeu tudo que podia sobre a vida na floresta. Boa parte daquilo parecia idílico para Yaztromo e ele quase decidiu fazer ali sua própria escola de magia.

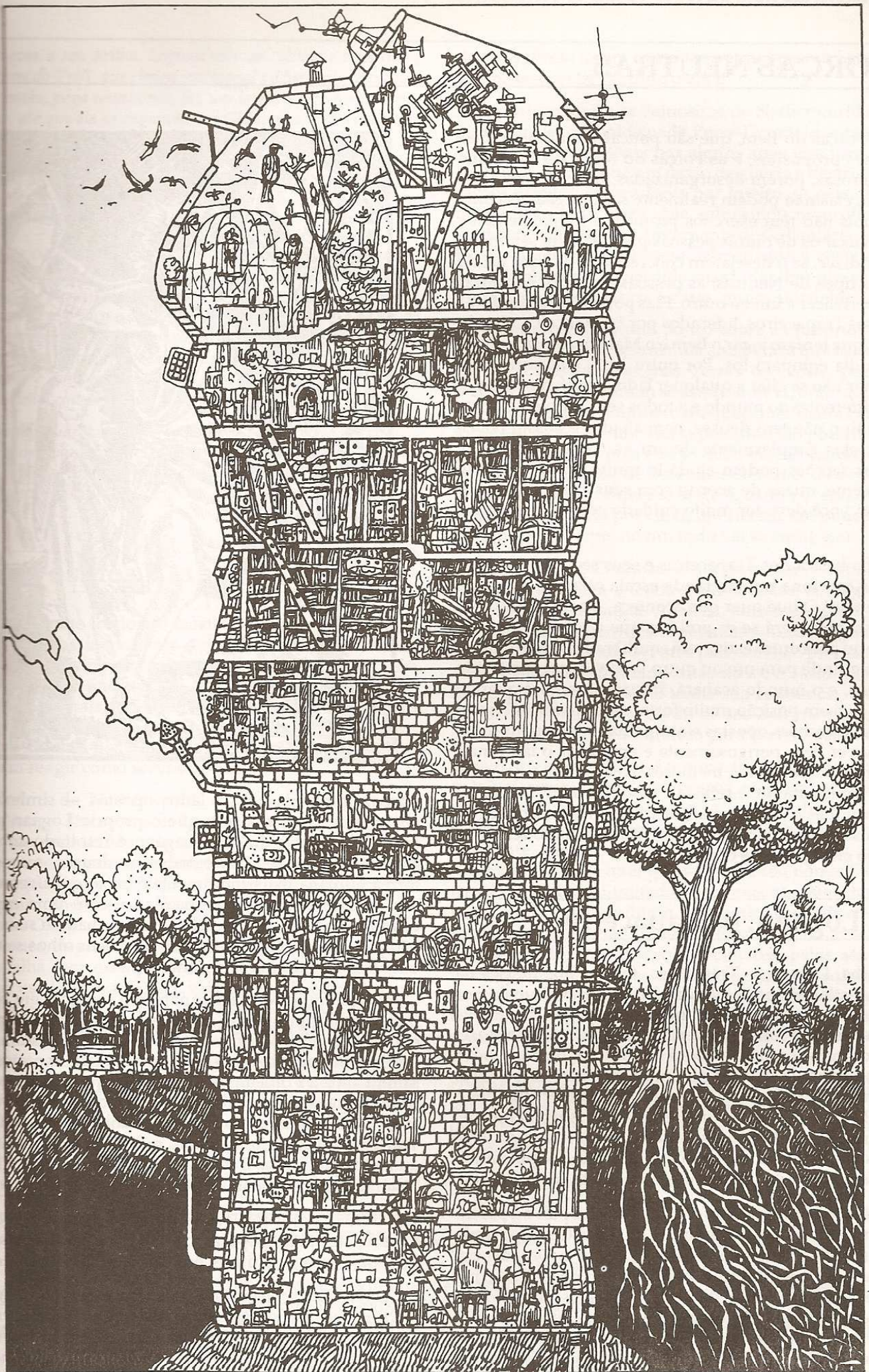
Mas havia grandes problemas e maiores perigos espreitando em partes da floresta. Apesar de sua beleza, era um lugar perigoso para muitos de seus habitantes, e realmente precisava da proteção de alguém que pudesse tomar conta dela o tempo todo. Yaztromo ponderou sobre os problemas de Darkwood em toda a sua extensão e quando sua breve estada com os Elfos da Floresta completou seis meses, e depois um ano, lentamente ele chegou à conclusão de que realmente queria ficar lá e ser aquele que a protegeria.

Assim que teve a honestidade de admitir isto para si mesmo, ele se sentiu melhor e imediatamente visitou os Anões de Stonebridge para pedir-lhes que o ajudassem a construir uma torre perto do lado sul da floresta. O Rei Gillibran e seus súditos estavam muitos cépticos quanto aos negócios de Yaztromo com os Elfos, mas eles gostaram do mago e acharam uma grande idéia que ficasse por perto. O trabalho foi iniciado e logo completado, com ajuda de um pouco de magia, e Yaztromo se mudou para sua alta torre branca, em um ano.

Ele ainda reside lá; na verdade, raramente sai da torre, exceto quando alguma coisa séria está acontecendo. Notícias são trazidas até ele pelos pássaros e pelos animais da floresta, que vêm e contam tudo que viram durante o dia. Ele também tem um corvo de estimação, chamado Vermithrax, em homenagem ao Grande Mago, que leva e traz mensagens dos Anões de Stonebridge e dos Elfos de Darkwood. Todos na floresta o conhecem, e a maioria o respeita e à força de sua magia. Os Elfos do Lado Negro, entretanto, tendem a pensar nele, somente, como um tolo inofensivo, portanto, Yaztromo pode manter os olhos aguçados sobre eles. De fato, ele tem um constante controle sobre grande parte do que acontece neste lado de Allansia, e troca mensagens com Nicodemus em Blacksand, além de ter muitos outros informantes.

Ele recomeçou seu negócio de vender pequenos itens mágicos, numa tentativa de ganhar dinheiro, para satisfazer seu maior vício: o velho mago adora bolos açucarados, que encomenda de todos os lugares, quando tem dinheiro para comprá-los, o que não é tão freqüente quanto gostaria!

Se um dia se encontrar na área e precisando de assistência, você verá sua torre armada bem à beira do caminho, na extensão do extremo sul de Darkwood. É um monumento impressionante, construído em granito branco, com uma porta de carvalho maciça. Tem uma grande variedade de aposentos, incluindo um observatório e vários porões projetados para experiências mágicas, mas o excêntrico velho Yaztromo passa a maior parte de seu tempo na biblioteca-estúdio, que está sempre entupida de livros, papéis, parafernália mágica, animais, pássaros e muito mais — quase só há espaço para sua velha poltrona de carvalho favorita!



Torre de Yaztromo

AS FORÇAS NEUTRAS

Entre as Forças do Bem, que são poucas em número, mas com firmes propósitos, e as Forças do Mal e do Caos, que são numerosas, porém desorganizadas, há as Forças Neutras. Bem, elas não podem realmente ser designadas como Forças, pois não têm exércitos próprios e freqüentemente preferem usar os de outras pessoas para fazerem seu trabalho, quer dizer, se o desejarem concretizado. Porque há, de fato, dois tipos de Neutros; as pessoas que você encontrar podem pertencer a um ou outro. Elas podem ser seguidoras dos deuses Trapaceiros, liderados por Logaan, o criador do Homem, que tentam jogar o Bem e o Mal um contra o outro, para um dia equipará-los. Por outro lado, elas podem ter optado por não se aliar a qualquer lado, e preferem permanecer indiferentes ao mundo e a todos seus problemas. Este segundo tipo não tem deuses, nem aliados e possui pouca filosofia; elas simplesmente deram as costas ao mundo. Ambas as facções podem ajudá-lo muito ou atrapalhá-lo terrivelmente, quase de acordo com seus caprichos; como resultado, você deve ter muito cuidado com os seres Neutros.

A filosofia básica dos Trapaceiros e seus seguidores é simples, mas funciona numa grande escala cósmica, difícil de compreender. O que quer que aconteça, dizem, o universo somente sobreviverá se os poderes que o puxam para um caminho ou para outro estiverem equilibrados: uma mudança muito grande para um ou outro lado vai rasgar o tecido do cosmos, e o mundo acabará. Portanto, sempre quando um lado está em posição muito forte, os Trapaceiros ou vão dar ajuda às facções opostas e atrapalhar o lado mais forte, ou vão viver bem perigosamente e empurrar o lado mais forte para posições ainda melhores, na esperança de que o vencido contra-ataque e reinstale o equilíbrio. Pois, apesar de seus truques e piadas aparentemente frívolos, os seguidores da sorte são, na verdade, seguidores muito sérios do equilíbrio entre o Bem e o Mal.

Lord Logaan, o Trapaceiro

Como sabe, Logaan, o Trapaceiro, foi um dos deuses da Corte Celestial. Embora diferentes culturas o chamem por outros nomes (que incluem Ranjan e Akolyra), e dêem a ele diferentes formas (uma mulher ou um gato travesso, parecem ser os mais comuns, embora haja muitos outros), todos parecem certos de que foi ele quem primeiro criou seres inteligentes, quando fez o Homem e a Mulher durante o Tempo Divino. Tamaña unanimidade é surpreendente, pois ocorre em muito poucas outras áreas da mitologia; este tipo de ocorrência normalmente é tido como significando que o evento descrito pelos mitos certamente *não* aconteceu.

Logaan é um deus esquisito, porque não tem pais ou parentes reconhecidos junto à hierarquia da Corte Celestial, onde mesmo a Morte tem seus irmãos, Doença e Decadência. Alguém poderia pensar que, pelo menos, Logaan fosse parente de Sindla, a deusa da sorte, pois seus domínios se sobrepõem, mas isto não ocorre. Entretanto, na escrita, nas estátuas e nos símbolos de seus devotos seguidores, ele tem junto a si um par de figuras misteriosas, conhecidas como Kata e Petros. Esses dois são normalmente representados como humanos de toga, sem rosto, que ficam ao lado de



Logaan, puxando-o para lados opostos — simbolizando, obviamente, a forma com que o próprio Logaan puxa as Forças do Bem e do Mal. Logaan é retratado sob vários aspectos diferentes, como todos os deuses, mas em sua forma humana mais comum, ele é baixo e disforme, como um palhaço de pernas arqueadas, e com uma expressão estranha no rosto. Seu cabelo é desgrenhado e suas roupas não parecem caber-lhe — porém, em seus olhos sempre há um olhar de extrema seriedade.

Os outros deuses de Titan aparecem somente em histórias mitológicas muito sérias, entretanto, Logaan também surge em vários contos folclóricos populares. Eles se passam sempre no Plano Terreno, logo antes ou logo depois de os outros deuses saírem após a Primeira Batalha, e sempre parecem terminar com ele pregando peças em alguém que fora muito vaidoso, cruel ou tolo. Muitos destes contos também explicam como o Trapaceiro descobriu a escrita, o fogo, a roda, o fumo, ou qualquer outra coisa. E embora Logaan seja sempre o herói da história, freqüentemente ele se faz passar por bobo também.

Um destes contos folclóricos típico é *Logaan e o Troll*, uma história de ninar popular contada por camponeses e lenhadores para seus filhos, em várias terras diferentes:

Logaan está perambulando pelos campos até que chega a uma vila, onde todos estão muito tristes. Quando ele pergunta o porquê de estarem tristes, dizem-lhe que um imenso Troll malévolo entra na vila todas as noites e carrega alguns deles para comer. O Troll vive numa caverna nas colinas, onde se esconde durante o dia, pois Trolls não gostam de Sol, que os

cega com o seu brilho. Logaan sobe as colinas e encontra a caverna do Troll, que cheira muito mal e é bastante repulsiva. Ele, então, pega uma corda, faz um laço e o joga no ar várias vezes, até que ele se engancha em Glantanka, a deusa do Sol, quando ela circula no céu. Ele puxa com toda a sua força, até que ela desça ao chão, protestando como nunca por ter sido puxada do céu e ameaçando toda sorte de punições, assim que se soltar. Logaan a ignora e coloca um grande saco sobre sua cabeça. Imediatamente faz-se noite.

Em sua caverna, o Troll levanta-se com um bocejo, murmurando consigo mesmo como o dia passou rápido. Pegando seu bastão, ele parte para a vila, mas assim que sai de sua caverna, Logaan abre o saco e solta a corda de Glantanka. A deusa do Sol dispara para o céu novamente e o Troll uiva de dor e larga seu bastão, enquanto põe as mãos nos olhos. Logaan pega-lhe o bastão e esmaga sua cabeça, antes de arrastar sua carcaça para a vila, com seus habitantes exultantes.

Contudo, quando ele sai da vila cedo, na manhã seguinte, depois de uma noite de comemoração, Glantanka, a deusa do Sol, o vê do céu e lança uma bola de fogo sobre ele, que o chamusca todo, proporcionando, aos aldeões, enorme divertimento...

Os Servos dos Trapaceiros

Esse tipo de conto folclórico mostra o lado frívolo dos Trapaceiros, mas há lados mais sérios, como algumas vezes pode ser constatado pelas ações de seus emissários no Plano Terreno. Aqueles que servem aos Trapaceiros podem ser adversários mortais, pois trabalham somente a favor do equilíbrio entre o Bem e o Mal — e se você estiver trabalhando no lado do Bem, quando encontrá-los, eles podem muito bem reagir como servos do Mal!

Os Feiticeiros de Netherworld, das Terras do Norte do Mundo Antigo, são servos de Logaan e de outros Trapaceiros; eles são conhecidos por seus grandes poderes de alta magia e por sua aparente arbitrariedade na concessão tanto de graças quanto de maldições. Foram eles, por exemplo, que criaram o poderoso Anel Ting, que deram aos nobres de Gallantaria. O anel confere todo tipo de habilidades especiais a quem o usa, dependendo das circunstâncias. Se for usado numa batalha, por exemplo, vai protegê-lo dos efeitos dos golpes; se usado numa caçada, vai aguçar a habilidade para localizar a caça; pode protegê-lo dos efeitos das vis criaturas mortas-vivas ou contar-lhe que há veneno em sua xícara!

Esses artefatos mágicos são itens típicos do Trapaceiro, mudando de uma coisa para outra, dependendo do que se quer. O Anel Ting também é imbuído de uma típica piada de Trapaceiro: tem um poder semelhante ao do camaleão, que faz com que se misture com a paisagem, e várias situações

de emergência foram causadas por nobres em Lendle Real, que pensaram ter perdido o anel!

Mas também foram os Feiticeiros de Netherworld que fizeram aparecer o amaldiçoado Peixe-Demônio, que ameaçou a costa do Mar de Ônix por alguns anos. Era uma criatura gigantesca, maior que um navio de guerra e destruiu embarcações e engolia pescadores por inteiro. O peixe foi finalmente pego pelo herói, que solucionou os problemas de Tantalón, e tornou-se o governante de Gallantaria, entretanto, não antes que ele tivesse aterrorizado a costa e muitos pescadores tivessem perdido suas vidas. Por que os Feiticeiros lançaram tal criatura à costa, nunca saberemos.

Também sabemos muito pouco sobre os próprios Feiticeiros. Acredita-se que sejam uma antiga raça que vem residindo nas torres remotas, nas Terras do Norte, por muitos séculos antes do Homem se estabelecer lá, onde ainda habitam. Quanto ao seu número ou quaisquer maiores detalhes sobre seu estilo de vida, sua suposição é tão possível quanto a de qualquer um, pois eles se mantêm escondidos da vista de todos. Entretanto, de suas casas elevadas, eles obviamente vigiam todo o continente oeste. Quando vêem o Mal ou o Bem ficando muito por cima, interferem um pouco para se assegurarem de que no fim tudo vai se equilibrar.

O Saqueador de Charadas é um outro servo estranho dos Trapaceiros. Conta a lenda que ele reside em algum local entre as selvas do sul de Allansia, num lugar onde todas as regras comuns foram desrespeitadas — onde a água não flui mais para baixo, onde árvores parecem não precisar de solo e, ao invés disso, flutuam soltas no ar, e assim por diante. Onde quer que realmente tenha sua residência, ele é mais freqüentemente visto a bordo de seu enorme navio, com o qual veleja em volta do mundo para executar suas tarefas.

Dizem que o Saqueador é um mestre do disfarce, capaz de se transformar em qualquer pessoa, ou coisa, em questão de minutos; muitas vezes usa esse tipo de disfarce para se aproximar de suas "vítimas". Ele também é um ser muito intrigante, pois se diverte em deixar para traz charadas enigmáticas aonde quer que vá — daí seu nome. Ele parece ter quase poderes ilimitados para executar suas tarefas de trazer confusão e equilíbrio ao mundo. De onde ele de fato se originou há apenas hipóteses. Ele pode ser um ser humano abençoado, com poderes peculiares, pelos seus igualmente peculiares deuses, ou pode ser um ser sobrenatural, enviado pelos Trapaceiros para executar missões especiais no Plano Terreno, talvez onde um Gênio — o emissário comum do Trapaceiro — não fosse suficientemente sutil.

Poucas raças não-humanas adoram Logaan, o Trapaceiro, tão avidamente quanto alguns humanos o fazem, mas há raças que parecem segui-lo. Os peculiares Elvins das Montanhas Shamutanti em Kakhbad (as pequenas criaturas



AS RUNAS DOS TRAPACEIROS

Os Trapaceiros usam duas runas, que contêm os princípios básicos por trás de seu alinhamento. Uma delas é uma flecha apontando em ambas as direções, simbolizando o equilíbrio entre o Bem e o Mal. A outra é uma estrela, que aponta para todas as direções — ela significa, com bastante simplicidade, que certamente qualquer coisa pode acontecer.





parecidas com os Elfos, não os enormes monstros do Mar Interior, que têm o mesmo nome) com certeza afirmam adorar o Trapaceiro, que vêem como um deus que ama a diversão, que gosta mesmo é de pregar peças nas pessoas o dia todo. Os próprios Elvins têm um grande repertório de peças, que gastam a maior parte de seu tempo aperfeiçoando — às custas de alguma outra pobre criatura, naturalmente!

Leprechauns também seguem o caminho travesso dos Trapaceiros — na verdade, alguns povos os chamam de Filhos de Logaan, em homenagem ao fato de eles estarem sempre pregando peças nas pessoas. Entretanto, diferente dos Elvins, que somente o fazem por divertimento, eles as usam para se manterem vivos; roubam e enganam suas vítimas por comida ou dinheiro! Na verdade, eles podem se tornar bastante violentos se necessitarem, desesperadamente, de alguma coisa de alguém. Contudo, isso não é fiel ao espírito dos Trapaceiros e muitos agora acreditam que os Leprechauns simplesmente compartilham muitas afinidades com outros servos desses deuses, em vez de serem propriamente servos deles. É verdade que as brincadeiras de Logaan são freqüentemente violentas, mas seu objetivo raramente é roubar ou enganar os outros — exceto, quando isso é parte da brincadeira.

A Corte Animal

Por muitos séculos, o conhecimento de que várias criaturas diferentes, que vagam pela superfície de Titan, adoravam divindades, foi convenientemente esquecido. Os animais, argumentavam os sacerdotes, eram ignorantes da beleza dos deuses e deusas, e viviam suas vidas completamente alheios de que havia mais sentido na existência do que simplesmente nadar ao léu, no mar, voar mornamente nas alturas, sobre a terra, ou espreitar as planícies à procura de caça. Essa visão também “provava”, como conclusão, que os animais não tinham alma e, portanto, o Homem era supremo, maior que qualquer dessas criaturas! A resposta tradicional para esse tipo de argumento, bem poderia ter sido: “O Homem não é um animal? Você não viu meu marido!”. Contudo, isso faz com que muitas culturas fiquem cegas aos deuses da Corte Animal.

Os animais e seus deuses seguem uma linha que é um bocado difícil de categorizar, mas que, algumas vezes, é conhecida como “Neutro Verdadeiro”, daí o porquê de estarmos incluindo alguns detalhes dela, nessa conjuntura. É uma crença cega e burra, pois objetiva apenas ajudar a raça de um animal particular e descarta o que acontece com outros seres. Cada criatura de Titan foi feita por um deus, durante o Tempo Divino, quando o mundo era repleto de criações feitas a partir do barro mágico, encontrado por Throff em seu jardim. Esses deuses não desapareceram simplesmente; eles tornaram-se deuses dos animais, e ficam na Corte Animal, indiferentes a tudo, exceto à sobrevivência de sua própria espécie, não importando a que custo para a Lei, ou para o Caos, através do cosmos.

Esta atitude foi aproveitada em algumas ocasiões, quando criaturas como os lobos e as aranhas foram persuadidas a tomar parte em sérios conflitos, porque seus deuses foram convencidos de que fazê-lo seria vantajoso para as espécies. Entretanto, sendo “Neutro Verdadeiro”, os animais raramente se arrependem se tiverem traído seus aliados e mu-

lado de lado — pois tudo é justificado como sendo bom para o futuro da própria espécie.

Os deuses dos animais são ocasionalmente adorados pelos homens e algumas espécies não-humanas. Primitivos como os Goblins do Pântano e os Neanderthals adoram os deuses da Corte, simplesmente porque são grandes monstros poderosos, com a habilidade de causar dor, sofrimento e destruição profundos.

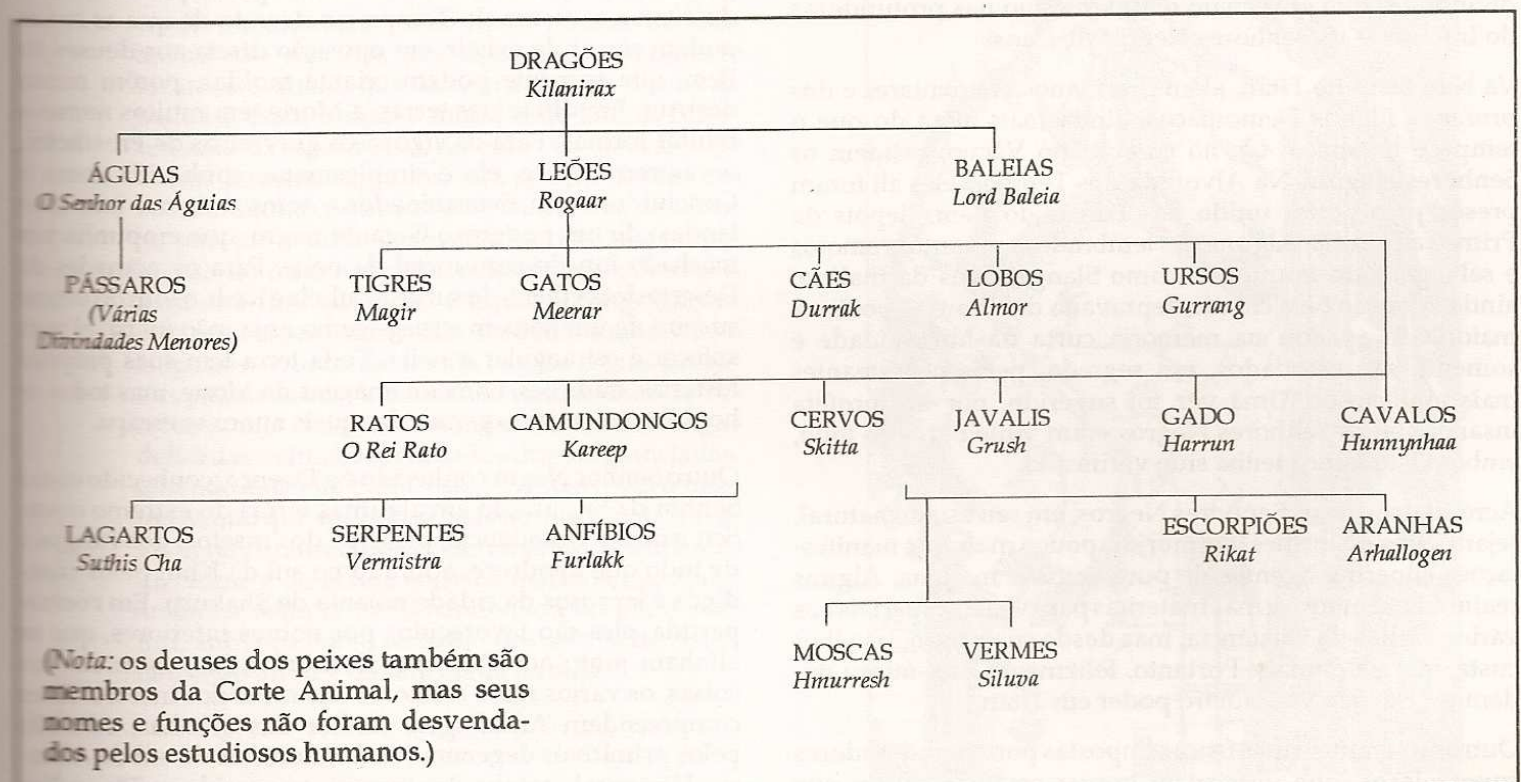
Contudo, outros desejam pedir ajuda a esse tipo de criatura quando precisam e se aproximam dos animais com quem dividem suas vidas. Os cavaleiros nômades das Terras Planas, por exemplo, são adoradores do Mal, mas também respeitam Hunnynhaa, o deus do garanhão, e rezam para que proteja tanto os cavalos quanto seus cavaleiros — pois se os nômades caírem nas mãos de seus inimigos, os cavalos sofrerão do mesma maneira. Se algum dia um cavaleiro nômade tiver que fazer uma escolha entre seguir o lado do Mal ou o lado de Hunnynhaa, ele sempre escolherá o último. De maneira semelhante, alguns Orcs fazem oferendas a Almor, o senhor dos lobos, principalmente por causa da ajuda que ele foi induzido a dar às Forças do Caos na Primeira Batalha, onde serviu junto ao campeão dos Orcs.

Há mesmo alguns feiticeiros que são obcecados com o estudo e a proteção dos animais, a tal ponto que também começaram a se envolver na adoração da Corte Animal. As pessoas escutam muitas histórias de Hurdagag Greenfinger, que fez do estudo das toupeiras o trabalho de sua vida. Frequentemente, seria visto por transeuntes curiosos, deitado no chão gramado da floresta, sua cabeça enfiada em um montinho de terra, observando as criaturinhas fascinantes a trabalhar! Ele aprendeu mais e mais sobre as toupeiras, sobre as quais, a princípio, tinha a intenção de fazer apenas um estudo muito breve. Quanto mais aprendeu, mais se tornou fascinado por elas, pois nunca havia imaginado que animais e outras criaturas tinham uma cultura quase tão sofisticada quanto a dos humanos! Finalmente, a curiosidade do feiticeiro de saber tudo o venceu e ele se mudou para



baixo da terra a fim de viver com as toupeiras em seus túneis. É esse o perigo da obsessão e da busca pela sabedoria!

Em vez de falar de todos os cultos dos animais com detalhes, o que seria extremamente entediante, nós simplesmente projetamos a tabela abaixo para mostrar-lhe os nomes e as relações de todos os membros da Corte Animal.



AS FORÇAS DO MAL E DO CAOS

Então, bravo aventureiro, você agora já conhece as Forças do Bem, que podem lhe oferecer ajuda e amizade para diminuir o peso de sua busca. Também conhece aquelas facções indecisas sobre que lado tomar, as Forças Neutras, que podem tão facilmente enfiar-lhe um punhal nas costelas quanto ajudá-lo. E conhece aqueles aliados que mudam com o vento, ou pelo menos assim parece — os Trapaceiros, que lhe oferecerão pão com uma das mãos e o tirarão com a outra, sempre fazendo sua parte em alguma poderosa piada cósmica. Tudo isto você agora já sabe.

Vamos mudar nossa atenção em direção aos vários aspectos horríveis do Mal e do Caos, do ódio cego e idiota das raças não-humanas — Orcs, Goblins, Trolls e Ogres — até as infinitamente sutis conspirações dos terríveis Príncipes dos Demônios. “Conheça as fraquezas de seu adversário e já ganhou metade de sua batalha”, dizem em Analand; então, estude seus adversários cuidadosamente. Aonde quer que vá nas terras selvagens do mundo, um aventureiro de coração puro encontrará tropas do Mal formadas contra si, mas através de proezas nobres e heróicas, ele vencerá e atingirá seu objetivo. Sempre que encontrar o Mal ou o escárnio pervertido do Caos, seja no campo de batalha ou apodrecendo em algum fosso escuro, você deve estar preparado, com espada afiada e mão firme, para eliminá-lo deste mundo.

Os Senhores Negros do Caos

Os vis Orcs e Goblins são governados por seus chefes e sacerdotes, que por sua vez têm aliança com um exército spectral de Demônios sobrenaturais. Governando sobre tropas diversas de Demônios estão os Príncipes Demônios, com suas horríveis perversões de comportamento cortês e cavalheiresco. Talvez você já saiba disso, mas poucos mortais jamais souberam muito sobre as ainda mais poderosas divindades que governam o Mal, mesmo nas profundezas do Inferno — os Senhores Negros do Caos.

Vá bem além de Titan, além dos Planos Elementares e dos profanos Planos Demoníacos, ainda mais além do que o tempo e o espaço. Lá, no coração do Vácuo, residem os Senhores Negros. Na Alvorada dos Tempos, eles ali foram presos pelo poder unido das Forças do Bem, depois da Primeira Batalha. Alguns são lembrados em cantos remotos e selvagens do mundo — como Slangg, deus da malícia, ainda adorado pela cidade depravada de Kharé — porém a maioria se apagou na memória curta da humanidade e somente são estudados, em segredo, pelos necromantes mais ambiciosos. Uma vez foi sugerido, por um profeta insano, que os Senhores Negros eram vinte e três ao todo, embora isto nunca tenha sido verificado.

Acredita-se que os Senhores Negros, em seu estado natural, sejam seres disformes e sombrios, pouco mais que manifestações superinteligentes de pura emoção maligna. Alguns realmente tomam formas materiais para visitas especiais aos vários Planos da existência, mas desde sua prisão, isso lhes custa energia demais. Portanto, felizmente, eles nunca podem revelar seu verdadeiro poder em Titan.

Outros tiveram formas físicas impostas por seus adoradores superzelosos, que desejavam erguer estátuas com o que



acreditavam ser suas imagens. Mas se acredita existirem alguns que nunca deram qualquer indicação de sua presença — embora provar ou desvendar isso requererá os esforços de uma eternidade para profetas e filósofos!

O Primeiro Senhor do Caos é a Morte, que reúne em suas garras cruéis todo o universo. Foi ela que impôs ao mundo de Titan a sentença do Tempo e o decreto de que as coisas podem cessar de existir, em oposição direta aos deuses do Bem, que somente podem criar e moldar, porém nunca destruir. Em diferentes terras, a Morte tem muitos nomes e muitas formas. Para os vigorosos guerreiros de Frostholm, no extremo norte, ela é simplesmente conhecida como o Concludidor ou o Exterminador e toma a forma (em suas lendas) de um poderoso Gigante negro, que empunha um machado forjado com metal da noite. Para os nômades do Deserto de Scythera, do sul de Khul, ela é Krsh, o som do último suspiro de um homem e surge como uma mão invisível para sufocar e estrangular a noite. Toda terra tem suas próprias histórias, tradições, nomes e imagens da Morte, mas todos os homens temem suas garras, das quais nunca se escapa.

Outro Senhor Negro conhecido é a Doença, conhecido como Senhor da Supuração em algumas terras do extremo oeste. Seu irmão é Decadência, príncipe dos insetos, dos fungos e de tudo que apodrece, adorado no sul de Khul pelos mendigos e leprosos da cidade nojenta de Shakuru. Em contrapartida, eles são favorecidos por nobres inferiores, que se alinham junto aos Príncipes Demônios na seqüência das coisas, os vários reis e senhores das raças dos insetos. Estes compreendem Arhallogen, senhor das aranhas, adorado pelos primitivos degenerados das florestas do sul de Allansia; Hmurresh, rainha dos insetos, que reside no Plano Ele-

mental do Ar, de onde ela envia seus súditos para levar praga e peste para todos os cantos do mundo.

Acredita-se que as divindades adoradas em Kakhabad, como Slangg, deus da malícia e sua irmã, Tanit, deusa da inveja e do ciúme, têm parentesco com muitos deuses do Bem; mas isto é dito porque eles ficaram do lado das Forças do Mal durante a Primeira Batalha, foram exilados e fugiram para se unir aos Deuses das Trevas no Vácuo. Os sacerdotes e os estudiosos de outras terras podem discutir essas crenças, se por acaso dela souberem, porém, em Kharé, dizem que os povos infelizes ainda sofrem da "graça de Slangg". Nos templos estranhos do Porto dos Ardis, os cidadãos de má fé fazem oferendas a Slangg e Tanit e lhes imploram que lancem sua vingança sobre os outros. O primeiro é representado como um homem grosseiramente gordo com a língua bifurcada como a de uma serpente, normalmente sussurrando por trás da mão. Sua irmã é retratada, mais sinistramente, como uma mulher impressionantemente bela, usando um chapéu macabro, véu e longo manto pretos, com um maligno punhal curvo empunhado às suas costas e um sorriso cruel em seus lábios perfeitos.

Os Senhores Negros são servidos pelos Príncipes Demônios do Inferno, embora um pouco relutantemente em alguns casos, uma vez que os Príncipes são seres arrogantes — como todos príncipes o são — e não servem a outros de boa vontade. Alguns Senhores usam os Príncipes como seus agentes para fazer grande Mal no Plano Terreno. Entretanto, a maioria usa meios sutis e trabalha somente por inspiração e sugestão. Este é o tipo de influência da Morte sobre os Príncipes Demônios. O Primeiro Senhor coloca idéias pervertidas para fervilhar em suas mentes deformadas e permite-lhes momentos de extremo prazer, quando levam outra tropa, cidade ou país, às armas. A Morte é o senhor dos fantoches, que guia a mão escamosa do Mal e do Caos,

usando seus servos para chegar ao seu objetivo final — a escravização ou erradicação de toda a vida no mundo.

Os Príncipes Demônios, Mestres do Inferno

A Morte é o mais fatal de todos os mestres e seus servos escolhidos são perigosos ao extremo; os Príncipes Demônios estão entre eles. São monstruosidades imortais, que governam o Plano Demoníaco usando a insanidade, a depravação e o verdadeiro Caos para perpetuar seu reinado sobre as Forças do Mal e do Caos. De onde vieram ninguém se atreve a dizer com certeza mas, nos anos anteriores à Guerra dos Magos, os estudiosos mais respeitados acreditam que eram os capitães e os comandantes das tropas do mal na Primeira Batalha. Muitas tropas de ambos os lados foram dizimadas quando a Morte pisou no mundo pela primeira vez, mas parece que muitas delas escaparam e retiraram-se para os Planos externos de existência. Agora, estes são coletivamente conhecidos como Plano Demoníaco, embora na verdade haja muitos níveis; seus numerosos habitantes o chamam simplesmente de Inferno.

Os senhores e mestres do Inferno são os Príncipes Demônios. Somam sete e são os seres mais malignos, corruptos, depravados e Caóticos que já pisaram no Plano Terreno, desde o surgimento do Tempo. Os sete são divididos informalmente em dois grupos: o trio de demônios aterrorizadores, conhecido por alguns como "Demônios-Serpente", Ishtra, Myurr e Sith; e os "Demônios da Noite", Kalin, Relem, Shakor e Vradna. Os primeiros são os verdadeiros governantes do Abismo e, ocasionalmente, são servidos pelos outros quatro.

OS SACERDOTES DE SLANGG E TANIT

As divindades bizarras de Kharé no leste de Kakhabad são servidas por sacerdotes igualmente bizarros. Aqueles que servem a Slangg, o deus da malícia, usam roupões tingidos de laranja fosforescente e raspam suas cabeças. Ao contrário de outros homens sagrados, eles sempre levam um vasto conjunto de armas e instrumentos de tortura, pois parte de seus deveres no ritual é a perpetuação do ódio e da violência contra os hereges. Para este fim, queimam templos e congregações inteiras e assassinam muitos cidadãos inocentes e culpados — tudo de acordo com as regras pregadas pelas suas divindades. As sacerdotisas de Tanit são mais sutis, trabalhando através de intrigas delicadas e situações cuidadosamente planejadas. Quando estão no culto, elas se vestem com o mesmo manto que sua deusa, mas normalmente trabalham na comunidade, disseminando as sementes do ciúme e da inveja entre os maridos, esposas e amantes, sempre trabalhando para dividir e frustrar, subvertendo o trabalho dos servos de Asrel, deusa do amor e da felicidade terrena.



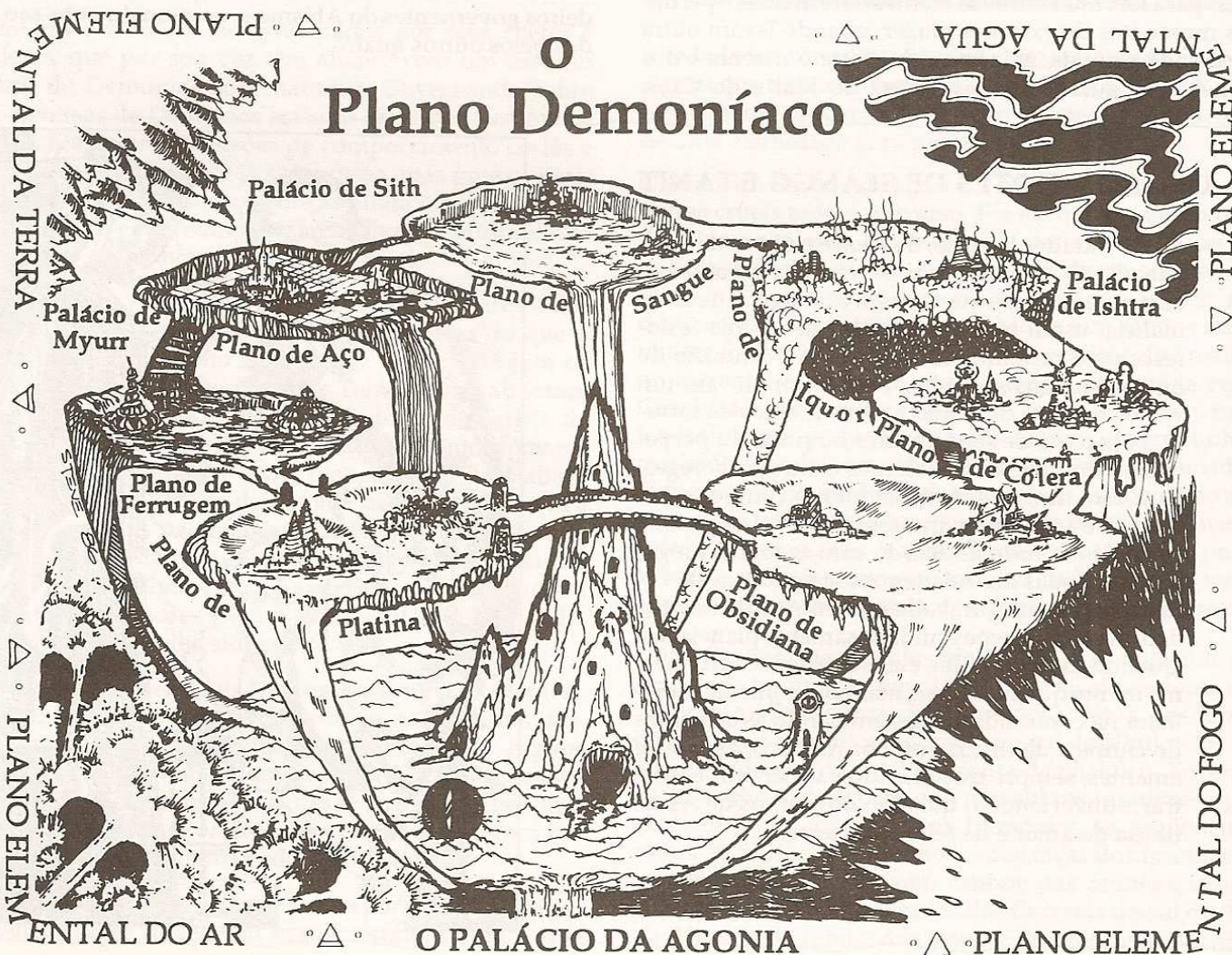
Os três Príncipes governantes sentam juntos no julgamento das almas dos condenados, no Palácio da Agonia, bem no centro do Plano Demoníaco. Ostensivamente, governam por uma combinação de forças de vontade mas, na verdade, discutem e discordam tanto, que somente quando dois concordam contra o terceiro é que qualquer decisão é realmente tomada. De séculos em séculos, suas disputas e divisões fogem ao controle e uma guerra civil sanguinolenta avança pelo Inferno, com centenas de milhares de almas engajadas nas batalhas, armadas para estabelecer que Demônio estava certo (ou melhor, errado!). Cada um do satânico trio é servido, ainda que atabalhoadamente, por um dos Demônios da Noite, que comanda suas tropas e age como braço direito, enquanto durar a guerra civil. Atualmente, contudo, Sith está sendo servido por Relem e Vradna. Há muitas décadas, foi em benefício de Sua Nojenta Majestade, já que cada um liderou metade de suas forças para extremos cada vez maiores, a fim de provar sua superioridade sobre o outro. Entretanto, agora, a chama da competição doentia se ofuscou e eles lutam mais entre si do que contra as tropas de Kalin e Shakor.

Sith ignora a luta entre suas próprias tropas, estando muito mais interessada com a sorte de seus servos escolhidos no Plano Terreno, os Caarth (o Povo-Serpente que vive em desertos). Apesar de suas exortações, o poder dos vis répteis está enfraquecendo e as variadas raças de Homens-Lagarto que adoram seus principais rivais, Ishtra e Myurr, está em ascensão. Os poderes de Sith em Titan podem estar diminuindo, porém ela ainda reina no Inferno, mas somente através de manobras muito cuidadosas, diplomacia, intrigas e assassinatos.

Embora os três Demônios-Serpente governem o Abismo dos ornamentados tronos de diamantes-sangue do Salão de Comando do Palácio da Agonia, que ecoa a uma légua de distância, cada um deles possui seu próprio refúgio. Sith reside num castelo construído inteiramente de escamas de serpentes, empoleirado na ponta de um barranco aparentemente sem apoio, perto do centro do Plano de Aço. Em sua arquitetura é usada uma geometria tão estranha e inumana, que uma mente mortal seria completamente levada à loucura só de olhar para ele — não que uma mente mortal para alcançá-lo houvesse sobrevivido à jornada perversa de cérebros, pelos níveis externos do Inferno!

Sua Majestade Satânica, Sith, Príncipe dos Demônios do Inferno, provavelmente é o mais violento e sádico de todos os Demônios — e, como qualquer estudioso de demonologia respeitado, lhe dirá, depois de feitas as orações apropriadas, que é mesmo isso! Em sua forma natural ela é ainda mais nojenta do que quando em sua forma "terrena" ("uma monstruosidade de preto-esverdeada, com cabeça de serpente, quatro braços, asas de morcego, de três metros de altura", como diz em um livro erudito). Com talvez quatro metros de altura e um metro de largura, ela tem o corpo e a cauda de uma serpente imensa, o dorso de uma linda mulher Gigante, seis braços com garras nas extremidades e um pesadelo sibilante de cabeça, que é o meio termo entre uma mulher e uma víbora.

Sua ambição insaciável pela morte violenta de outros seres não tem fronteiras, e muitas pobres almas foram assassinadas simplesmente porque ela deslizou pelo lado errado de seu inferno naquela manhã. Não há nada de que goste





que apenas tem os olhos mais velhos que jamais se abriram no mundo. Myurr passa mais tempo no Plano Terreno do que qualquer um dos Príncipes Demônios, disfarçado ou habitando a mente de um líder ou conselheiro influente, trabalhando como sempre para produzir tanta anarquia e destruição quanto possível.

DIVERTIMENTO DEMONÍACO E A CAÇADA SELVAGEM

Apesar de suas perpétuas diferenças, brigas e guerras cruéis e violentas, os Príncipes Demônios e seus servos favorecidos freqüentemente se reúnem para tomar parte em banquetes gigantescos. Aqui, você pode encontrar milhares de seres mortos-vivos, relaxados e esborrachados nas mesas, cobertas com curiosas toalhas vermelho-sangue e com textura de pele descascada, empilhadas com todas as formas de comida: mortas, semimortas e bem vivas. A comida revoltante freneticamente se alvoroça, guincha e foge até ser pega e devorada pelos devassos odiosos. Alguns dos convidados ficam tão animados, que começam se fartar com seus companheiros!

Como diversão, há as artimanhas joviais dos torturadores, que alegremente esfolam recém-nascidos a fim de produzir a música mais refinada; os filhotes de Demônio ilusionistas, que se transformam infinitamente e criam ilusões com as partes esquartejadas de seus corpos; e os mais tradicionais cantores de baladas nojentas. Com o chão cheio de sangue e substâncias viscosas até o joelho, o ar tomado de gritos dos que estão morrendo e de sons de várias coisas vis mastigando outras coisas vis, a cena toda é como um homem piedoso imaginaria o Inferno — exceto porque isto é o Inferno e é muito pior que qualquer homem mortal poderia imaginar.

Entretanto, outras vezes, o divertimento é muito mais sério. Em noites frias e sem Lua, no meio do inverno, quando a colheita de almas novas está em baixa, porque está frio demais no Plano Terreno para que os humanos perversos saiam e matem os outros, a Caçada Selvagem percorre o mundo.

Normalmente liderada por um dos sete Príncipes — embora outros mais possam vir, se não houver guerra assolando no Inferno — a Caçada é uma coleção heterogênea de Demônios Inferiores, Servos Demoníacos, Saqueador de Espíritos e outros mortos-vivos, todos montados em terríveis cavalos mortos-vivos. Essas montarias extraterrenas são cavalos esqueletos, com pele negra completamente esticada sobre seus ossos protuberantes. Suas crinas e rabos crepitam um fogo que está refletido em seus olhos insanos. Os cães da Caçada Selvagem são os Cães do Inferno. Uivando como algo saído de seus piores pesadelos, a matilha fareja seres vivos atrás do cheiro de sangue fresco pulsando em suas veias! Varrendo o céu da meia-noite, a Caçada Selvagem se agita pelos campos, procurando povoados isolados e fazendas onde possam adquirir as almas de que necessitam, até prosseguirem com seu divertimento.

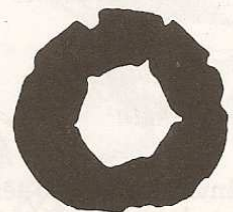
mais que arrancar vagarosamente as tripas de uma criatura viva, através de pequenas perfurações em sua pele, sugando e se babando até que a carcaça esteja vazia; embora, algumas vezes, quando está com pressa, ela simplesmente arranque os braços de alguma coisa e vá mastigando. Como todos os Demônios, ela não precisa necessariamente de comer, mas adora sentir as ondas de angústia e dor, vindas de uma criatura morrendo. Sith sente afeição por apenas uma coisa — seu pitão de estimação, Sussussurr. Uma besta verdadeiramente impressionante, Sussussurr tem mais de vinte metros de comprimento e um metro de largura; ele é o filho imortal de Vermistra, rainha das serpentes, que reside nas mais densas e longínquas selvas de Titan.

Ishtra e Myurr não se comparam a Sith quando se trata de pura crueldade, mas cada um tem suas próprias facetas especiais. Ishtra, normalmente, toma a forma de um crocodilo humanóide com cabeça de bode, embora, quando deseje impressionar alguém, ou fazer uma demonstração durante uma discussão, se torne uma bola de energia furiosa, cuspidor raios de faíscas elétricas em todas as direções. Seu grande amor é o fogo e o estranho efeito de queimadura que tem em contato com formas de vida inferiores! Dos três, Myurr é o mais "sutil" (se um termo desses poderia ser aplicado aos seres mais vis da existência), e prefere trabalhar através de mentiras, rumores e outras formas de enganar. Habitualmente, assume a forma de um sapo enorme ou, algumas vezes, aparece como um menino doce e inocente,

AS RUNAS DA MORTE E DO CAOS

A runa da morte é derivada de uma runa da vida, ou do Homem, invertida, e simboliza a força oposta, a morte.

A runa do Caos apresenta um círculo, significando tanto o nada quanto todas as coisas, o paradoxo no âmago do Caos.



OS GENERAIS DAS LEGIÕES DOS CONDENADOS

As tropas do Inferno são comandadas pelos quatro Demônios da Noite, Kalin, Relem, Shakor e Vradna. Eles ficam no aposento de guerra do Palácio da Agonia, amontoados em seus tronos esculpidos em volta de uma poça profunda e nebulosa, num chão de pedra frio. Ela os permite observar os resultados de suas ações no Plano Terreno. Os Príncipes são estrategistas tortuosos, trabalhando sutilmente ou espalhafatosamente, dependendo da situação, para levar adiante os objetivos malignos das Forças do Caos em Titan.

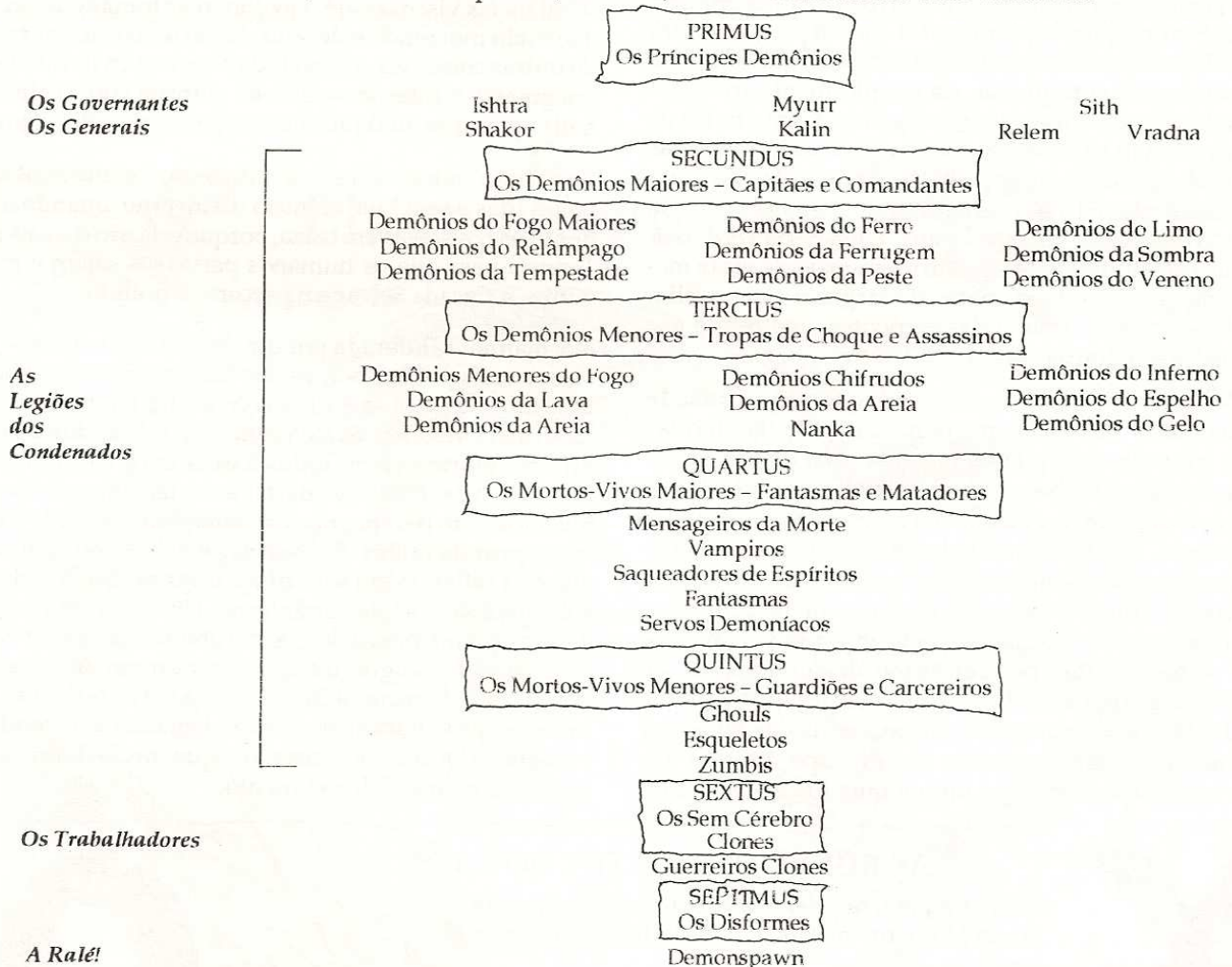
Olhando dentro de sua poça de observação, os generais extraterrenos podem ver a construção secreta dos complexos de labirintos no fundo, abaixo das Colinas Moonstone, onde o vil necromante Razaak reúne suas tropas de terríveis mortos-vivos, preparando-se para varrer toda a Allansia e arrasar tudo à sua frente. O quarteto profano observa enquanto as tropas do Império dos Homens-Lagarto conti-



nuam a esmurrar as muralhas arruinadas da cidade sitiada de Vymorna — as catapultas jogando as cabeças dos jovens guerreiros da cidade de volta para seus compatriotas hor-

A HIERARQUIA DO INFERNO

A posição social é muitíssimo importante para os habitantes do Abismo Perpétuo. Apesar de seu caos aparente, ou talvez por causa dele, há um conjunto de regras de etiqueta muito rígido para quando um Demônio se encontra com outro, ou algum outro habitante do Domínio Infernal, inferior ou superior na escala social. Se os gestos e cumprimentos certos não forem feitos, a parte negligenciada tem todo o direito de partir em dois o ofensor, se ele for de uma classe inferior, ou, então, desafiá-lo para algum terrível duelo, se for de um mesmo grupo ou superior. Considerando todas as suas revoltantes atrocidades, os Demônios podem, às vezes, ser entediantemente bem-educados!



As almas novas não têm posição até que sejam indicadas para uma designação particular. Esta tarefa só pode ser executada por um Demônio Maior ou Príncipe, embora normalmente os Servos Demoníacos lidem com o recrutamento de "grupos de trabalho", direto de uma grande batalha, por exemplo.

rorizados, e altos sacerdotes de duas cabeças oferecendo os corações dos sacrificados vivos aos generais demoníacos, pedindo por mais um pouquinho de ajuda para finalmente aniquilar a cidade. Conforme as névoas se formam, eles observam com satisfação as formas hediondas se mexendo no coração das Regiões do Caos, e os espíritos de centenas de guerreiros imortais levantando-se dos campos de batalha, brandindo armas entalhadas e enferrujadas, enquanto gritam por vingança sobre os vivos em uma única voz imortal.

Para onde quer que os Príncipes Demônios olhem, vêem a fumaça da batalha, o brilho da luz solar sobre as armaduras, o lampejo das espadas e o sangue jorrando. Eles presenciam seus emissários demônios, preparando Orcs e Goblins para o combate. Vêm as formas sombrias dos Trolls e dos Ogres se escondendo nas montanhas e nas florestas, esperando sua hora. Eles observam antigos Dragões mexendo-se em seu sono, em aposentos enterrados bem abaixo da superfície do mundo, sabendo que sua hora logo virá. E vêem os novos heróis, os aventureiros e os guerreiros, derrotando suas forças em muitas terras; os feiticeiros que ainda mantêm as luzes da Bondade, queimando na escuridão, que se fecha em volta deles; o povo comum que se reúne para resistir às incursões dos Orcs, Lobos ou Trolls em suas terras. Os generais vêem tudo isso e continuam a planejar suas estratégias para o domínio total do Mal sobre Titan, convictos, em suas mentes distorcidas, de que a vitória não pode estar muito longe.

Orcs - Os Guerreiros do Mal

Depois dos senhores e mestres, chegamos aos servos e aos escravos do Mal. Há várias raças não-humanas aliadas ao Caos; tentaremos cobrir as mais importantes, começando com as mais numerosas, os postos e as fileiras dos exércitos do Caos — Orcs.

Você encontrará Orcs em qualquer lugar que viaje, dos desertos gelados além das Montanhas do Dedo de Gelo às idílicas ilhas desertas dos Mares do Sul. Aonde quer que vá em Titan, de uma coisa pode estar certo — Orcs terão estado lá antes que você, enfiando seus focinhos por todo lugar. Eles são seres tremendamente curiosos, apesar de toda a sua falta de inteligência, e parecem se divertir explorando e descobrindo coisas novas — embora nunca pareçam apreciá-las uma vez que tenham controle sobre elas! É isso que mantém suas tropas marchando sempre em frente e seus mineradores cavando cada vez mais fundo.

Os Orcs raramente fazem registros, exceto sob a forma de histórias orais, passadas de Xamã a Xamã, e eles matarão e comerão a maioria dos humanos tão logo os encontrem, portanto adquirir informação detalhada sobre os Orcs para este livro confirmou ser isso bastante difícil. A esta altura, gostaríamos, portanto, de reconhecer a grande dívida que temos para com o feiticeiro e místico Enstafli Anaren de Shabak, o renomado especialista em Orcs, por grande parte das informações que damos aqui. Recentemente, Enstafli passou dois anos na mente de um soldado Orc das Terras Planas, reunindo ainda mais conhecimentos sobre o que é ser um Orc, mas infelizmente teve que parar sua experiência antes de terminá-la, depois que o batalhão do Orc foi emboscado e devorado por um grupo de Tiranossauros. Entretanto, antes que retornasse a seu próprio corpo novamente, Enstafli teve a presença de espírito de colher algumas informações incríveis

sobre os sistemas digestivos de um Tiranossauro Rex! O Homem é uma inspiração para todos nós.

HASHAK, O CRIADOR

Os Orcs dizem que são filhos de um ser chamado Hashak, o Criador, que acredita-se pela maioria dos estudiosos dos dias de hoje, ter sido um semideus a serviço da deusa da terra, Throff — embora os Orcs acreditem ter sido ele bem mais importante que ela. Hashak, certamente, não é tão bonito como os semideuses costumam ser: normalmente ele é retratado como um Gigante das Colinas atrofiado e moreno. Hashak era ambicioso e curioso sobre as novas “criações” dos deuses, e era especialmente invejoso dos seres chamados “Anões”, a quem Throff dispndia tanto de seu tempo observando do firmamento. Então, numa mistura de ressentimento e ciúme, Hashak retirou-se para um canto silencioso, com um punhado de barro mágico de bom tamanho, que sua senhora havia usado para criar aquelas coisas Anãs irritantes, e começou a moldar suas próprias criações.

Hashak estava atônito com as coisinhas que havia feito, que se torciam e chutavam quando ele as segurava em seus dedos. Chamou-as “Trolls” e brincou com elas por um tempo. Mas eram criaturas estúpidas e horrorosas, e Hashak logo se cansou delas. Pegou-os e os colocou em Titan, escondendo-os nas montanhas, onde ninguém pudesse vê-los, pois se sentia envergonhado de haver confeccionado coisas tão feias. Contudo, sentiu falta de suas criações e resolveu fazer mais algumas no dia seguinte. Desta vez, ele tomou mais cuidado e criou um conjunto de modelos mais finamente detalhado, que poderia pensar e falar um pouco. A palavra que as criaturinhas mais falavam era “Urk! Urk!” e Hashak decidiu que se chamariam “Urks”.

Porém, naquele dia, Throff voltou mais cedo e o encontrou brincando com suas criações num canto. Ela ficou lívida e ordenou-lhe que as destruísse imediatamente! Hashak ge-



meu e chorou, mas não adiantou: tinha apanhado barro mágico dela e feito algumas criaturinhas nojentas com ele e agora tinha que agüentar as conseqüências. Hashak olhou para o chão de mármore e perguntou mansamente se poderia pelo menos levar suas criações para fora sozinho e dizer adeus, antes de transformá-las em bola de novo. Throff era uma alma bondosa por dentro (tinha que ser para ter acolhido o simplório do Hashak, estudiosos humanos afirmam), cedeu e disse-lhe que podia.

O artesão Hashak tinha um plano. Pegando seus "Urks", ele foi para fora, mas em vez de dizer adeus, escondeu a maioria deles em um canto escuro e amassou apenas alguns. Antes de devolver a bola de barro, misturou um pouco de terra comum do jardim de Galana, a deusa das plantas, de maneira que Throff não notasse. Naquela noite, Hashak rastejou para fora, recuperou seus "Urks" e escondeu-os em todos os cantos escuros de Titan, junto a seus Trolls, depois esgueirou-se de volta à sua cama.

Entretanto, o que Hashak não sabia, era que ele tinha sido observado por vários Senhores Negros, que estavam acordados naquela noite, planejando contra os outros deuses. Eles o seguiram e viram-no escondê-los. Depois que Hashak se foi, eles pegaram um "Urk" de cada vez e sopraram seu Mal sobre ele. Até hoje os Orcs estão corrompidos com a maldição do Caos, que fez com que ficassem sujeitos a servir as Forças do Mal e também com que mutações Caóticas fossem comuns em seus filhotes.

XAMÃS, OS FEITICEIROS TRIBAIS

O poder supremo sobre os Orcs fica com os xamãs, os médicos-bruxos e magos tribais que governam todos os assuntos espirituais e provêm os elos diretos com os comandantes sobrenaturais das tropas do Mal e do Caos. Cada uma das tribos tem seus próprios reis e chefes, mas estes estão mais preocupados com os problemas de governar os Orcs no dia-a-dia. Os chefes tribais sempre se vêem presos a situações como a de decidir se um Orc estava errado em comer seu cunhado porque ele derramou sua bebida, ou se um Anão capturado deveria ser comido imediatamente ou engordado para consumo posterior.

Entretanto, os xamãs têm assuntos muito mais importantes com que se preocupar. Eles devem consultar seus horrendos padrões, normalmente através de danças rituais e sacrifícios de sangue, e perguntar-lhes sobre o futuro imediato. Eles se vestem escassamente, normalmente com pouco mais que uma tanga e uma boa quantidade de pintura berrante e sangue, e sempre estão balançando ossos e crânios para todo lado, pois se consideram representantes da Morte no Plano Terreno. Os xamãs Orcs desenvolveram uma grande variedade de maneiras de predizer as mensagens enviadas pelos seus mestres demoníacos. Uma delas se caracteriza por ser permitido a um rato correr solto dentro de uma gaiola, que tem, à sua volta, pintadas, as quatorze letras do alfabeto Orc; conforme ele corre de uma para outra, isto significa que soletra a mensagem do além. Outros métodos incluem cortar um Elfo recém-capturado e examinar as entranhas à procura de sinais (uma técnica conhecida como "elfomania"); ou jogar no ar quatorze baratas, cada uma marcada com uma runa, para ver que mensagem elas soletram quando caem de volta na terra.

Orcs comuns sabem pouco sobre religião, pois pouco se importam com qualquer coisa além do fim do dia. Na ver-



dade, todos os Orcs são notoriamente despreocupados com o futuro. A maioria sonha com "o dia" em que os Orcs governarão o mundo, mas ninguém o antecipa. Talvez, esta atitude tenha se desenvolvido porque eles têm problemas suficientes para sobreviver de um dia para o outro, sem ter que se preocupar também com o dia seguinte (ou talvez seja somente porque são estúpidos!). Para o Orc comum, xamãs são bons para alguns encantamentos encorajadores antes da batalha, e para tornarem divertidas as comemorações subsequentes, com todos seus sacrifícios e sangue derramado; e eles sempre contam uma boa história. Mas, afóra isso, significam muito pouco.

ORCS E SEUS PRAZERES SIMPLES

Orcs são criaturas de gostos simples. Eles gostam de comer, de beber e de lutar. A primeira destas três coisas essenciais para a felicidade do Orc sempre é fácil de se arranjar, pois eles comerão quase tudo que possam pegar com suas mãos e envolver com suas mandíbulas. Sua comida favorita é a carne de seus inimigos e eles são conhecidos pelos pratos ruins que conseguem fazer com os corpos dos Anões e dos Elfos. O lendário prato "Intestinos de Elfo com molho de sangue de Gnomo", por exemplo, é uma especialidade da tribo Braço Violento de Xamen e dos Picos Zanzunu, ao norte de Kakhabad embora, devido à natureza muito rica de seus ingredientes, seja considerada uma iguaria especial e seja degustada somente em ocasiões muito importantes (geralmente, deve-se dizer, para comemorar a morte em batalha de um grande número de Elfos e Gnomos).

Se não conseguirem obter carne fresca, os Orcs recorrerão a outros tipos de comida, incluindo vegetais, madeira, metais, pedras e sujeira! Eles têm um segundo estômago especial, que lhes permite digerir toda sorte de objetos duros e pontiagudos. Por esta razão, é freqüentemente muito difícil prender um Orc por muito tempo, pois ele vai terminar por,

TRIBOS ORCS FAMOSAS

Os Orcs são criaturas sociáveis, que se agrupam em grandes tribos simbólicas, cada uma delas com seus próprios sinais e costumes especiais. Você sempre pode dizer a que tribo um Orc pertence, olhando para suas orelhas, pois eles as decoram com os símbolos de sua tribo.



O Crânio Esmagado: Vivem em um grande sistema de cavernas bem protegidas nas montanhas de Lendleland do sul; são cerca de 2.500; liderados pelo Rei Yargaas Rachador de Crânios, que adquiriu seu nome em uma luta titânica com três Gigantes das Cavernas; naturalmente, o símbolo da tribo é um crânio esmagado.

O Olho Ferido: Das Colinas Moonstone centrais, da Allansia do norte; são cerca de 1.700; liderados pelo ancião Chefe Urgari Dentes-Risonhos e seus vinte e três filhos; assim denominada em homenagem a um herói caolho da tribo.



O Punho de Ferro: Residem em pequenas vilas nas florestas perto das Planícies Pikestaff, no nordeste de Khul; são somente algumas centenas; têm o hábito peculiar de amarrar ferro com tiras de couro, em volta de suas mãos, na crença de que um dia elas se transformarão em ferro também; liderados pelo Chefe Uzgreg Grito-Azedo.



A Maldição de Vashanki: Uma tribo nômade das Terras Planas, liderada pelo Rei Argar Assassino-de-Parentes, o único membro sobrevivente de uma família famosa de quarenta e dois Orcs; são cerca de 3.000, divididos em várias famílias andarilhas.



literalmente, comer seu caminho para a liberdade. Contudo, depois de refeições muito pesadas, ficam sonolentos e muitas vezes precisam dormir após o esforço de estufar seus esôfagos volumosos. Orcs que tenham escapado de um calabouço, comendo seu caminho para fora, algumas vezes podem ser encontrados adormecidos por perto, esquecido de qualquer necessidade de fugir imediatamente da área de sua prisão!

Entretanto, os Orcs não são canibais e consideram uma ofensa grave comer outros Orcs, exceto em circunstâncias especiais. Eles, contudo, parecem acreditar que, uma vez que um Orc morre, ele não é mais um Orc e, portanto, é para ser considerado como qualquer outro quitute! Na verdade, em funerais Orcs, espera-se que os hóspedes mostrem seu respeito e reverência pelo falecido, dando uma ou duas

grandes mordidas nele, antes que o defunto querido seja enterrado ou consignado às chamas purificadoras da pira funeral! Os Orcs também não comerão criaturas mortas-vivas, mesmo que sejam aquecidas, pois acham que não enchem a barriga. Tirando essas duas exceções, entretanto, há muito poucas coisas que os Orcs, pelo menos, não *tentarão* comer.

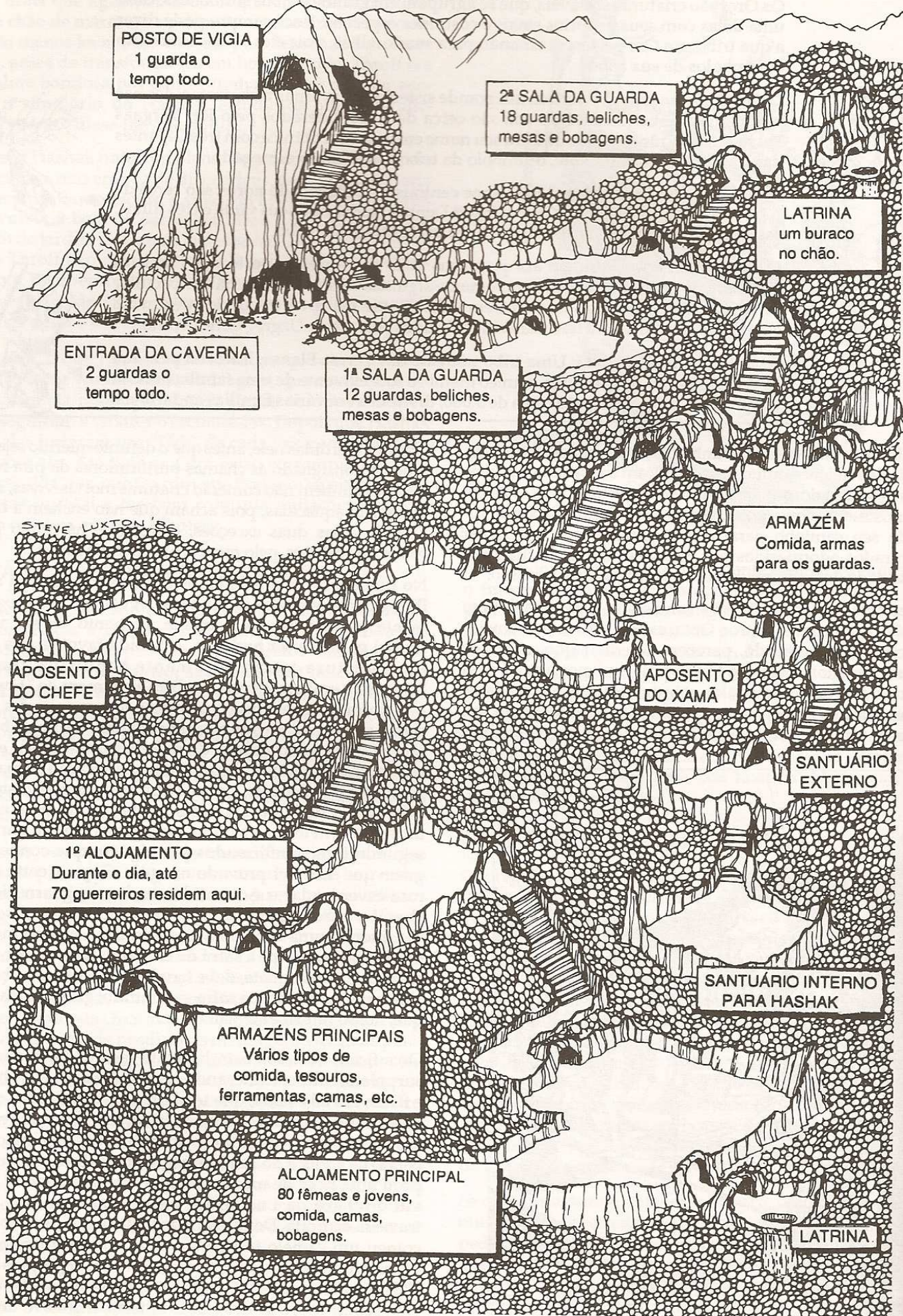
No que concerne à bebida, os Orcs se consideram os melhores cervejeiros das redondezas. A cerveja Orc é extremamente potente, freqüentemente ao ponto de ser veneno mortal para um ser humano. A bebida favorita dos Orcs é uma mistura verdadeiramente repulsiva chamada "Guursh", embora alguns também a chamem de "Hweagh" — a única razão em que podemos pensar para estes nomes serem usados é a de que eles representam o tipo de barulho que se pode ouvir depois de se beber muito dela, embora talvez haja, realmente, alguma outra explicação de mais bom gosto. Aparentemente, para os humanos, tem o gosto parecido com o de lamber a parte de dentro de uma caverna musgosa com muitas baratas esmagadas em seu nariz, isso segundo fomos informados por alguém que conheceu alguém que disse ter provado um gole. O que é certo é que é rosa-esverdeada, e é mantida em barris guarnecidos de chumbo para impedir a corrosão da madeira. Os Orcs a consideram uma bebida leve e delicada, e supostamente há mesmo anos em que a safra de Guursh seria melhor do que nunca: aparentemente, deve haver grandes massas boiando nela para ser declarada safra — contudo, grandes massas de que, nosso informante não disse.

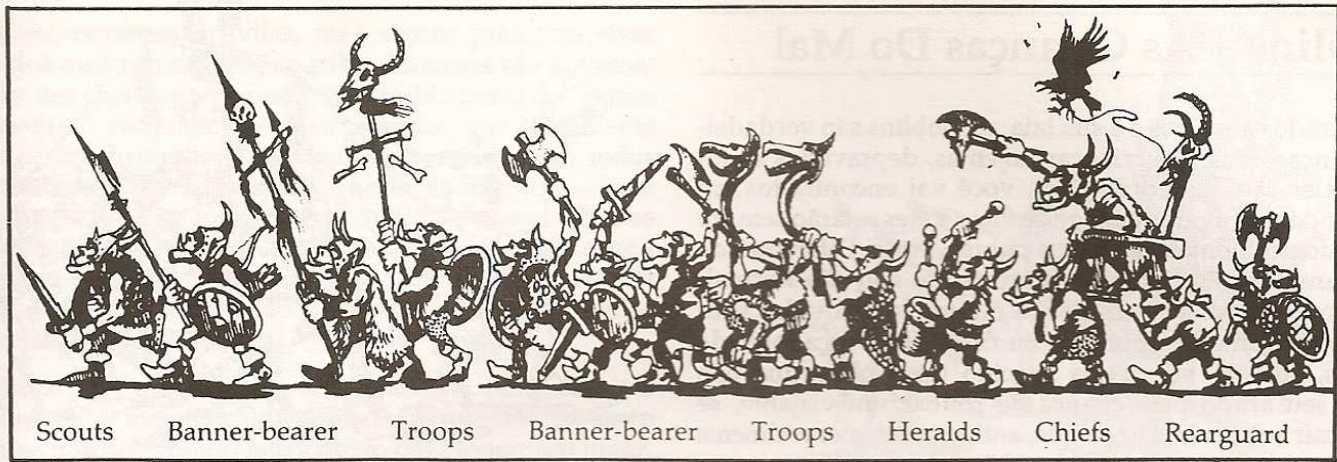
Orcs ficam bêbados com bastante facilidade, o que não é surpreendente, considerando-se a potência de suas bebidas, e ficam em tal estado, que tendem a executar todos os tipos de atos ultrajantes. Todo xamã tribal tem um vasto repertório de histórias, advertindo sobre bebedeira, como a que concerne à tolice do Rei Morgag Knucklebreaker, que comprou uma poça de um Goblin que estava passando porque viu o reflexo da Lua nela e pensou que era uma grande travessa de prata. Depois há a do Uglar Cara-de-Goblin, que comeu um camelo inteiro em uma aposta quando estava bêbado, e então explodiu da maneira mais repugnante. Ou... a lista é interminável. Os Orcs parecem sentir prazer enorme em escutar sobre as desgraças alheias, inclusive de outros



AS CAVERNAS DO OSSO DE RATO

Um Povoado Orc





Scouts Banner-bearer Troops Banner-bearer Troops Heralds Chiefs Rearguard

Orcs, embora, é claro, eles nunca percebam que poderiam ser também tão idiotas quanto os das histórias contadas!

Sua terceira necessidade básica, a de lutar, é suprida em suas tropas e também pelo surgimento de um grande número de esportes muito violentos, que se tornaram populares nas últimas décadas.

O mais conhecido de seus jogos é "Joelhos-de-Orc", um jogo peculiar disputado por dois times, cada um com quatro participantes, que são escolhidos de um esquadrão de reserva de vinte. O campo é um círculo grande, dividido ao meio por um pedaço de rede ou corda. Ele é jogado com uma bexiga inflada de porco ou de Troll, embora saiba-se que repolhos, melões e cabeças de Anões às vezes têm resolvido. Um primeiro Orc começa o jogo chutando-a sobre a rede para um membro do time oposto, que tem que devolvê-la usando somente seus joelhos ou sua cabeça e assim por diante. Se a bola sair do círculo, o lado que não bateu nela ganha um ponto; se cair no chão dentro do círculo, o lado que bateu ganha um ponto. O primeiro time que fizer sete pontos tem permissão de comer um dos membros do time oposto, e o jogo termina quando sobra apenas um time. Os jogadores de Joelhos-de-Orc são muito bem pagos para compensar o fato de que suas carreiras como esportistas quase sempre terminam muito rápido.

Ainda mais violento é o jogo de "Passe o Escravo", onde um prisioneiro humano ou Anão é amarrado em uma trouxa e então chutado, jogado, quicado e empurrado para cima e para baixo em um campo por até oito ou dez times adversários de tribos diferentes, que estão tentando, cada uma delas, manter vivo o escravo por tempo suficiente para colocá-lo dentro de pequenos fossos que ficam em cada ponta, e que contam como gols. Tirando a regra básica de que o escravo tem de estar vivo e inteiro quando entrar no gol, e que os jogadores devem tentar permanecer dentro dos limites do campo, se possível, não há restrições no jogo. Como resultado, a partida normalmente se transforma num banho de sangue, se bem que bastante divertida para os Orcs. Todo esporte Orc envolve uma certa quantidade de morte e violência, pois eles são criaturas brutais e sedentas de sangue. Mas seus esportes jamais tomarão o lugar das guerras...

TROPAS ORCS

Para falar a verdade, os Orcs detestam trabalho físico, mas adoram lutar. Eles realmente não se importam com quem seja o inimigo — e se não houver inimigo, então membros de uma outra tribo, ou família, servirão — contanto que sejam mais fracos, de maneira que os Orcs possam capturar bastante escravos, que forneçam a maior parte de sua riqueza

za e os livre do fardo de ter que trabalhar. Entretanto, quando há algum prêmio especial a ser conquistado, como o saque de uma rica cidade, eles trabalharão e lutarão até caírem. Orcs amam tesouros quase tanto quanto adoram lutar para obtê-los.

Porém, os Orcs são covardes, e moral e organização no campo de batalha é freqüentemente um problema, a menos que, por trás, sejam liderados por alguém com um bom chicote e aos gritos! Isto ajuda a explicar por que os Orcs lutam para as tropas do Caos, que são, invariavelmente, lideradas por feiticeiros muito carismáticos e malignos, porém guerreiros enérgicos.

Num combate, os Orcs maiores e mais fortes empurrarão os menores para frente, e se eles tiverem tempo, os Orcs menores terão persuadido Goblins ou Trolls a lutar à frente deles.

Orcs têm muita energia e, surpreendentemente, podem marchar rápido, se mantidos em formação segura por seus comandantes. Eles têm sido forçados a aprender isso, principalmente porque várias criaturas não agüentam ficar perto deles. Somente Lobos se permitirão ser dirigidos por Orcs, e mesmo eles se virarão contra seus dirigentes se os resultados finais não forem bastante fartos para satisfazer seus enormes apetites. As colunas Orcs tendem a usar a mesma formação quando estão em uma marcha forçada.

Os batedores mantêm uma hora de marcha à frente da força principal; seu trabalho é deixar claro que a estrada está livre de inimigos, e manter os chefes informados do que vem pela frente. Atrás deles vêm as linhas e filas, divididas em batalhões, cada uma liderada por um porta-bandeira (as bandeiras Orcs são coisas horríveis, e freqüentemente são decoradas com crânios e outras partes de seus inimigos, mas dão às tropas um ponto de encontro, no caso de se perderem durante uma batalha). Atrás das tropas vêm os chefes, às vezes sendo carregados em liteiras seguras no alto por escravos ou soldados Orcs menos afortunados. Todo o séquito é cercado por meio batalhão como retaguarda, que passa parte de seu tempo observando se há forças de perseguição, e o resto dele pegando os desgarrados da força principal.

Por onde quer que marchem, as tropas dos Orcs levam medo e morte a todos os humanos, Anões e Elfos. Não é difícil entender por que os Orcs são tão desprezados, pois são criaturas vis, sedentas de sangue, com intenção de matar quantos inimigos puderem e, tendo como último objetivo, se estabelecerem como os únicos governantes e senhores de todo o Titan. Contudo, uma pergunta insistente ainda permanece: como os Homens-Orc e outras criaturas nojentas foram criadas? Nós só podemos estremecer e dizer que deve ser um verdadeiro pesadelo ser um escravo dos Orcs...

Goblins - As Crianças Do Mal

Comparados aos Orcs e à sua laia, os Goblins são verdadeiras crianças, mas que crianças nojentas, depravadas e violentas eles são! Como os Orcs, você vai encontrá-los em quase todos os lugares para onde viaje, e eles estarão sempre causando problemas a algumas pobres almas. Diferentes de seus parentes não-humanos, entretanto, não são normalmente organizados em tropas, e muitos vivem vidas bem agradáveis como camponeses ou carneiros caçadores de animais, embora não tenha nascido um Goblin que não troque seu arado pela chance de roubar um viajante, se puder cair sobre ele! Diz-se que, antigamente, eles realmente serviram com as grandes tropas de Orcs, mas o hábito que os Orcs tinham de colocá-los na linha de frente, em qualquer ataque, rapidamente mudou isso! Hoje em dia, sempre quando os Goblins servem com as tropas Orcs, tendem a fazer regimentos separados, como a lendária Cruzada dos Ladrões de Vidas de Skallagrim e os Entregadores de Sangue do Paraíso (Goblins são conhecidos por exagerar nos nomes de seus regimentos!).

De onde os Goblins realmente vieram não se tem certeza, e todo estudioso que os estudou tem sua própria teoria. Os problemas de fato surgem quando se pergunta aos Goblins de onde *eles* pensam que vêm, pois cada tribo tem sua própria, e normalmente bem diferente, história. Apesar dos esforços, através dos anos, de vários grandes estudiosos e sábios, jamais houve uma teoria única sobre suas origens. Esse tipo de coisa é muito frustrante para nós, estudiosos, pois significa que nunca podemos ter certeza da verdade do que escrevemos. Entretanto, as várias histórias podem ser muito interessantes, e elas nos permitem nos agraciar com um dos nossos passatempos favoritos — discutir um com o outro!

Os Filhos de Hashak. Uma lenda afirma que os Goblins foram inventados pelo lendário criador dos Orcs, Hashak, depois de haver feito o péssimo trabalho com os Orcs e os Trolls. Ele deu uma olhada nas suas criações feias, idiotas e violentas, resolveu começar de novo e acabou chegando aos tão superiores Goblins! Isso não é tão estranho quanto parece, pois os Goblins são muito melhores que os Orcs em muitas coisas, embora eles também sejam muito mais fracos e menos belicosos. Os Goblins que acreditam nesta lenda não falam nela quando os Orcs estão por perto, pois esta história leva-os à violência extrema!

Irmãos dos Woodlings. Uma outra lenda (não tão amplamente acreditada pelos próprios Goblins) afirma que havia uma única raça de criaturas da floresta, aparentada com os Elfos e os Gnomos. Através dos séculos, lentamente, elas se dividiram em vários grupos diferentes. Alguns se tornaram Woodlings, os tímidos residentes das florestas; outros tornaram-se os perniciosos Pixies; e alguns foram corrompidos com traços do Mal, e se desenvolveram em Goblins. Esta lenda também tem um pouco de verdade, pois alguns Goblins realmente ainda têm vidas pacatas nas florestas e colinas das terras mais amplas, e eles de fato têm uma semelhança superficial com os seus supostos parentes. Mas ninguém, certamente, acredita que os Goblins têm, sob qualquer forma, parentesco com os Elfos. É interessante ressaltar que, se disser a um Goblin que ele é aparentado com um Elfo, ele provavelmente vai arrebentar-lhe a cara na hora!

Cruzamento. É amplamente conhecido que os Orcs cruzaram com várias outras raças através dos séculos, tanto do Bem quanto do Mal, criando muitas proles peculiares, inclusive os Doragar e os Hobgoblins. Portanto, não é inconcebível



que os Goblins sejam simplesmente o resultado de um cruzamento anterior entre Orcs e outras criaturas — talvez até mesmo humanos — que então tenham desenvolvido uma própria raça. Goblins certamente parecem ter parentesco com Orcs de tantas maneiras que mesmo parentes próximos — como os Doragar — não o demonstram. Ambas as espécies são cautelosas com o Sol, conseguem ver melhor no escuro do que no claro, e têm estruturas de corpos semelhantes (embora os Goblins sejam menores e mais leves), e muitas de suas tribos são organizadas da mesma forma. Por outro lado, os Goblins são muito mais espertos do que o Orc comum, principalmente na confecção de pequenas armadilhas mecânicas nojentas e instrumentos de tortura. Eles também têm essa inclinação para a vida natural que, como dissemos, nenhum Orc de respeito terá!

GOBLINS POR TODO LADO!

Eles vieram primeiro a fim de andar na superfície da Terra, entretanto, é certo que os Goblins chegaram aqui para ficar, pois se espalharam por todos os lados. Não somente as tribos das criaturas espreitam em toda a extensão das colinas e em todas as florestas densas, mas também são encontradas bem além nos campos, em lugares onde você não esperaria encontrá-los. No calor abafado das terras devastadas do sul de Khulian, por exemplo, os Goblins ainda vivem em volta do Lago Mlubz e das ruínas antigas de Zagoula. Há povoados Goblins em algumas das ilhas do Oceano Negro. E, mesmo nas bordas do Deserto dos Crânios, algumas de suas tribos tentam extrair sustento da terra ressecada — com o mesmo afinco com que, regularmente, assaltam mercadores que estejam em trânsito. Goblins do Pântano, os Uggjuk-jai, são bem conhecidos, porque são ainda mais cruéis e nojentos que seus primos da terra. Para todo lugar que olhar, de Allansia a Kakhabad, de Lendleland a Khul, os Goblins estão florescendo e se multiplicando.

A VIDA TRIBAL

Os Goblins ocasionalmente se referem a si mesmos como "a nação Goblin" ou "Harajan-jai", em sua própria língua gutural mas, na verdade, não existe coisa desse tipo. Eles certamente vivem em tribos e são reconhecidos por membros de outras tribos quando os encontram, e partilham costumes, lendas e coisas do gênero, contudo, não se pode tomá-los como uma nação, como se faria com os Elfos, por exemplo. A maioria dos Goblins não se importaria com o que acontecesse com as outras tribos, contanto que a sobrevivência de sua própria tribo estivesse garantida.

Cada tribo Goblin tem seu próprio território, dentro do qual várias famílias podem viver onde quiserem. Muitos moram

juntos em cavernas ou vilas, mas alguns preferem viver longe dos outros membros da tribo. As tribos são governadas por um chefe ou um xamã, que reside perto do "ponto de encontro" reconhecido pelas mesmas, que geralmente fica no centro do território Goblin. De vez em quando, todos os membros da tribo se reúnem no ponto de encontro — uma clareira marcada por totens e pedras, erguidas e esculpidas com a história da tribo — para uma comemoração muito turbulenta, durante a qual será ingerida a bebida potente Goblin, lendas Goblins serão contadas novamente e todos irão comer até passarem mal.

O chefe de cada tribo é eleito, simplesmente, porque ele é o mais forte e o mais heróico de todos. Quando um chefe morre, se não houver um herói óbvio para tomar seu lugar, todos os Goblins elegíveis serão enviados para provar sua coragem através da execução de feitos heróicos como matar um Gigante da Montanha num único combate, ou arrancar a pele de um Manticore.



Aquele que trazer o melhor troféu ao fim de cinco dias, é declarado chefe, e seu troféu é colocado em um dos totens no ponto de encontro da tribo.

Goblins são criaturas bastante religiosas e seu xamã é tido como a ligação terrena com seus muitos deuses e semideuses. Todos os Goblins adoram Hashak, obviamente, mas eles também passam bastante tempo adorando heróis do passado da raça Goblin, como Urm de-Um-Só-Olho, Jorun Ferredor-de-Anões e Klarn Ugbar o-Três-Dedos. Eles acreditam piamente que os guerreiros heróicos Goblins se sentarão ao lado de Hashak quando morrerem, de onde podem tomar conta do destino da raça. Os próprios xamãs são criaturas bastante peculiares, que freqüentemente correm completamente nus, seus corpos esqueléticos pintados com símbolos religiosos e runas, e com ossos entrelaçados a seus cabelos e enfiados em suas orelhas e narizes. Eles são assustadores de se ver, caso não se tenha visto nada assim antes, porque quando querem assustar alguém, podem declamar, delirar e algaraviar de forma tão impressionante que você juraria que estão possuídos por Demônios! A maioria dos xamãs consegue fazer um pouco de magia e, em raras ocasiões, podem mesmo fazer surgir o espírito de algum herói do passado a fim de lançar uma maldição em seus inimigos.

Os xamãs são também responsáveis pela manutenção dos totens, que normalmente ficam pendurados em estacas feitas de troncos de árvores pequenas e esculpidos com as imagens da história da tribo. Os troféus de todos os chefes são fixados às estacas ou espetados no topo e, dependendo da idade da tribo, pode-se ter meia dúzia de estacas dessas erguidas. Todo pôr-do-sol, o xamã executará uma dança ritual em torno delas e, em dias muito especiais, ele pode pedir aos guerreiros da tribo que procurem um humano ou um Elfo para um sacrifício de sangue.

Os Goblins comuns vivem vidas razoavelmente normais, cuidando da agricultura ou caçando na maior parte do

CINCO CONCEPÇÕES ERRADAS SOBRE GOBLINS

1. Eles não comem pedras e sujeira. Orcs o fazem, de onde surge a confusão. Goblins comem raízes, frutas e um bocadinho de carne fresca.
2. Apesar das piadas, Goblins não são burros. Eles podem não ser intelectuais, mas podem ser espertos e coniventes. Tente contar uma "Piada de Goblin" para algum e você descobrirá!
3. Goblins não adoram árvores e pedregulhos. Este erro surgiu porque alguém viu um xamã se curvando perante uma estaca de madeira com totem e um pedregulho, onde as lendas Goblins haviam sido esculpidas.
4. Goblins não comem suas crianças por engano. Eles somente o fazem quando estão *muito* famintos e, portanto, é deliberado.
5. Goblins não têm medo de que o céu caia sobre suas cabeças, embora seja verdade que eles não gostem de todo aquele céu imenso lá em cima, e nem do brilho da luz do Sol. Se você vir um Goblin correndo em círculos, pressionando a cabeça e gemendo, é apenas porque alguém o atingiu, só isso!

tempo. Entretanto, para relaxar, eles realmente gostam de atacar outras culturas ou talvez fazer um assaltozinho a algum viajante desavisado na estrada. Eles sentem muito prazer em armadilhas e mecanismos de todas as espécies, e parecem achar divertido pensamentos como os de pessoas caindo sobre pregos venenosos em fossos, tendo suas orelhas cortadas por lâminas ocultas, ou tendo agulhas afiadas enfiadas por molas em seus pés. Suas cavernas são frequentemente protegidas por armadilhas sofisticadas, que são normalmente o suficiente para dissuadir mesmo o mais bravo ou mais burro dos intrusos.

TROPAS GOBLINS

Como já dissemos antes, Goblins agora formam seus próprios regimentos nas tropas do Caos, em vez de servir simplesmente junto a seus irmãos inumanos. Eles executam várias tarefas diferentes, mas são mais frequentemente usados como infantaria leve, para se esgueirar bem dentro da nação inimiga, a fim de deixar armadilhas simples e sabotar pontes e estradas, ou como sapadores, para abrir fossos e trincheiras, e engenheiros em cercos. São guerreiros audaciosos, apesar do tamanho, e têm muito menos inclinação para a covardia do que seus companheiros maiores.

Nas terras Goblins, muitas tribos organizam seus guerreiros em bandos que patrulham o território, procurando por intrusos hostis e animais de grande porte. Goblins tendem a dividir suas terras com raças inimigas, como Anões ou Elfos, e eles têm que ser muito cuidadosos a fim de evitá-los e também para esconder suas vilas deles.

GOBLINS DO PÂNTANO

Uma raça peculiar de Goblins são os Uggluk-jai, os Goblins do Pântano. Eles diferem de seus parentes mais comuns pelo fato de serem ainda mais esqueléticos, terem a pele tingida

de verde e mãos e pés com membranas. Obviamente, constroem suas casas no meio de vastas áreas de pântano e brejos, onde se alimentam de pequenas criaturas como ratos aquáticos e ratos silvestres dos pântanos. Eles são coisas nojentas, malignas, ainda mais que os Goblins normais, e se divertem em deixar ciladas e armadilhas em todos os lugares, colocadas com perfeição para que criaturas desavisadas (e ocasionalmente, aventureiros) nelas pisem.

Eles normalmente moram em estranhas cabanas comunitárias, feitas de lama e junco, sobre plataformas semelhantes a jangadas, flutuando na superfície do pântano. Parte delas, e inclusive a única entrada, é escondida debaixo d'água para proteção, e para alguém que não as conheça, parecem moitas de juncos entrelaçadas, embora um escoamento de fumaça saindo de um buraco no topo possa revelá-las. Dentro das construções, geralmente, há pouca luz e a atmosfera é muito úmida e podre, com muitas famílias de Goblins dividindo o mesmo espaço apertado.

O passatempo favorito de vários Goblins do Pântano é amarrar algum bocado saboroso (como um humano roliço, por exemplo) a alguma coisa sólida, deixá-lo no meio do pântano e observar o que acontece quando monstros enormes do pântano sentem seu cheiro e vêm se alimentar. Eles também usam iscas vivas para atrair criaturas grandes quando estão caçando. Goblins do Pântano não têm líderes tribais, mas seus xamãs são muito parecidos com os dos Goblins que residem em terra. Eles adoram Hashak, como todos os Goblins, mas também uma variedade peculiar de divindades nojentas dos pântanos, incluindo Sluurm, uma lesma gigante imortal, e Vurrk, Senhor das Aparições do Pântano.

Os Goblins do Pântano falam uma língua esquisita, que soa mais como um gargarejo do que como fala, mesmo para outros Goblins. Eles são violentos e cruéis, o que não é nada estranho para Goblins, entretanto, são tão violentos entre si quanto o são com outras raças. Suas várias tribos são frequentemente envolvidas em guerras sangrentas e sem sentido, umas contra as outras, às vezes pela posse de apenas alguns metros quadrados de pântano. Goblins do Pântano também não gostam dos Goblins normais, e os atacarão, a menos que os últimos sejam muito cuidadosos. Também detestam os Kokomokoa e as outras raças com que dividem seus domínios no pantanal; na verdade, parece que os Goblins do Pântano estão sempre lutando com alguém!

Trogloditas

Acredita-se que os Trogloditas sejam parentes distantes dos Goblins. Eles de fato têm muitas características físicas semelhantes, pois os Trogloditas parecem muito com Goblins pequenos e orelhudos. É bem possível que tenham evoluído a partir dos Goblins que começaram a residir em subterrâneos, em cavernas e labirintos complexos, longe de seus companheiros amantes da superfície. Talvez, em algum momento, os tetos baixos de seus domínios apertados tenham feito com que produzissem prole cada vez mais baixa e, ao mesmo tempo, suas orelhas e narizes tenham ficado maiores para se adaptarem à falta de luz de lá. Embora Goblins possam ver no escuro, seus olhos são como os dos gatos e requerem pelo menos um pouco de luz para que possam enxergar longe. Entretanto, os Trogloditas desenvolveram um sistema como o usado pelos morcegos; ecos lhes mostram onde as paredes e o teto estão e os ajudam a



detectar suas presas com acuidade mortal, mesmo nos lugares mais escuros.

A VIDA SUBTERRÂNEA

Trogloditas vivem uma vida razoavelmente agradável embaixo da terra, embora não seja sem dificuldades. Eles se alimentam basicamente de besouros, musgos e fungos, que criam em grandes cavernas, tratando deles cuidadosamente sob a luz de plantas fosforescentes. Contudo, ocasionalmente, eles saem para caçar um bocado mais apetitoso, como um aventureiro solitário, um Anão ou mesmo um Elfo Negro (embora o último seja uma iguaria muito rara e bastante perigosa, normalmente reservada para ocasiões *muito* especiais). Eles são tão habilidosos na colocação de armadilhas quanto os Goblins — embora conheçam pouco dos mecanismos mais sofisticados — e, quase sempre, capturam suas presas com um fio de arame bem colocado ou um chão falso que lança sua vítima para dentro de um fosso. Trogloditas são escavadores excelentes e seus tunezinhos perfuram complexos labirintos maiores que de Anões e Orcs, que de tempos em tempos entram para caçar presas.

Algumas tribos de Trogloditas conseguiram domar besouros gigantes, centopéias e comedores de rochas, que usam como montaria. Eles até os treinaram para ficarem enfileirados como cavalos de cavalarias e usam as criaturas blindadas em suas batalhas ocasionais contra os habitantes maiores do mundo subterrâneo. Trogloditas são muito possessivos com suas cavernas e túneis e lutarão contra adversidades incríveis



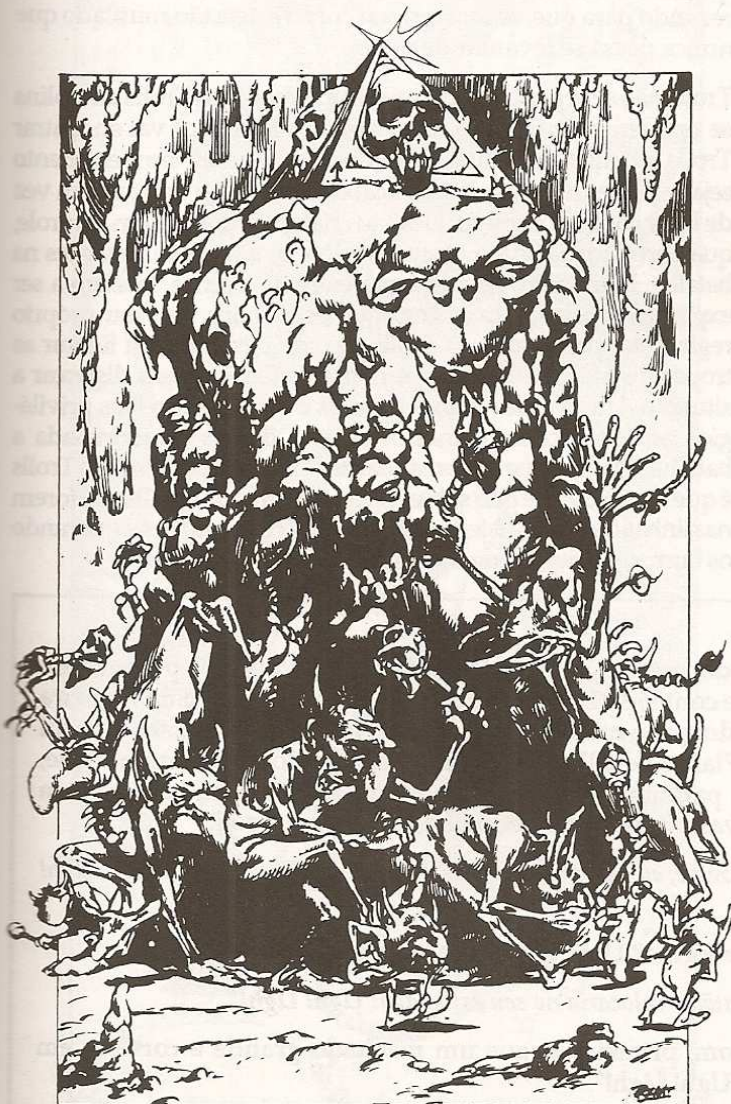
para evitar que criaturas maiores tomem suas áreas. As armas favoritas dos Trogloditas se constituem de pequenos machados de lançamento e punhais, como também arcos que atiram flechas de ponta de pedra com grande pontaria.

A CORRIDA DA FLECHA

Na realidade, é sua habilidade com arcos pequenos que propicia o aspecto da cultura Troglodita pelo qual são famosos — a Corrida da Flecha. Este jogo bizarro é jogado quando os Trogloditas capturam um ser grande como um humano ou um Anão (eles nunca o jogam com Elfos Negros — por que desperdiçar toda aquela carne suculenta?). Seu prisioneiro é libertado, uma flecha é lançada à distância, e ele é autorizado a andar com segurança até aquele ponto, antes dos Trogloditas tentarem caçá-lo e atirar nele. Um Troglodita, recentemente capturado e interrogado por Anões, revelou que os Trogloditas sempre atiram por perto, com sua primeira flecha, só para o caso de sua pontaria não estar boa naquele dia! Pior ainda, a criatura também falou de uma nova variante que está sendo praticada pela tribo Ururgag. Logo depois do ponto onde a primeira flecha cai, pode haver um buraco no chão que, os Trogloditas dizem ao seu prisioneiro, leva a uma saída. O prisioneiro é autorizado a ir até a marca como sempre, mas quando ele tropeça e cai no buraco, descobre que na verdade está cheio de pontas afiadas! O Troglodita parecia achar que este era um excelente adendo ao jogo, até que os Anões o “persuadiram” do contrário.

XAMÃS E ÍDOLOS

Como Goblins, os Trogloditas são liderados por chefes supremos e xamãs, que organizam a adoração tribal de seus vários deuses peculiares. Trogloditas parecem adorar tudo que podem, de Hashak à “Cegueira que Tudo Consume” (o Sol), e de Scratta de Muitas-Pernas (uma centopéia gigante de proporções inacreditáveis) a uma coisa chamada Shrech, o rei rato. Na verdade, é bem possível que qualquer aventureiro que conseguisse impressioná-los com suas proezas se tornasse também uma de suas divindades — embora ele, ou ela, talvez precisasse morrer primeiro. Eles erguem grandes estátuas, feitas em ouro, que tiram da rocha que os cerca, em cavernas no coração de seu território, em torno das quais dançam loucamente por qualquer motivo, enquanto seus xamãs nus dançam, guincham e gritam como fazem todos os xamãs!



Trolls e Ogres

Os verdadeiros pesos-pesados das tropas do Mal são os Trolls e os Ogres, criaturas grandes e brutais que não têm nem mesmo um pouquinho da inteligência e sutileza que os Goblins e os de sua laia possuem. Ambos têm parentesco com estas raças não-humanas, porém, como elas, desenvolveram gradativamente sua própria "cultura" particular.

UMA VIDA DE TROLL

Assim como a dos Goblins, a origem dos Trolls é notadamente difícil de saber-se com certeza. Entretanto, dois pontos de vista prevalecem entre os estudiosos que fizeram uma pesquisa sobre isso: ou eles evoluíram de um cruzamento primitivo de Orcs com Gigantes, ou foram realmente criados junto aos Orcs por Hashak (na verdade, quando um Troll deseja começar uma luta com um Orc — o que é bem freqüente — ele precisa simplesmente dizer: "Ah! Você está é com inveja porque foi feito depois!" Orcs ficam muito irritados quando



sua supremacia é questionada, principalmente por alguma coisa obviamente inferior como um Troll!).

Como vieram para ficar em Titan, os Trolls se espalharam rapidamente por toda a sua superfície, do topo das montanhas ao fundo do mar. Contudo, apesar de sua ampla variedade de habitats, não têm grande população, pois procriam raramente. O porquê disso não é conhecido, embora alguns estudiosos tenham teorizado que pode ter alguma coisa a ver com o fato das Trolls fêmeas serem extremamente repulsivas, o que também explica por que tantos Trolls machos se alistam como soldados.

Todos os Trolls são detestados pelas raças que se alinham do lado do Bem, principalmente os Anões, que sofrem de uma raiva frenética sempre que encontram um Troll da Colina. Isso é oriundo de um incidente ocorrido mais de setecentos anos antes da Guerra dos Magos, quando o grande herói Anão, Harlak Vanagrimsson foi assassinado por uma tribo de Trolls da Colina enquanto tentava forçar uma passagem através de Kalakúr (conhecida dos humanos como as Montanhas de Sangue Congelado). Mesmo antes, um Anão sabia que não poderia esperar misericórdia nas mãos de um Troll — morte repentina seria o fim da contenda. Entretanto, nesta ocasião, um vil Troll da Colina conseguiu trazer Vanagrimsson de volta à vida como um zumbi sob seu comando. Por três anos consecutivos, os Anões de Fangthane se viram atacados por seu amado herói, que foi induzido a liderar as tropas de Trolls da Colina, até que um grupo de ataque encontrou o Troll xamã e o matou. Agora, quando um Anão encontra um Troll da Colina, luta até à morte, rezando para que, se morrer, seu corpo esteja tão mutilado que nunca possa se levantar de novo.

Trolls não se organizam em nações e somente os Trolls da Colina se reúnem em tribos. Só nas tropas do Mal você vai encontrar Trolls trabalhando e lutando juntos, embora seu temperamento seja tal, que freqüentemente acabam brigando entre si, em vez de lutar contra o inimigo. Eles são criaturas rudes e sem controle, que apreciam a cerveja Orc e a violência, e não são covardes na batalha. Entretanto, devido à sua extrema burrice, tendem a ser explorados pelos Orcs. Agora que os Goblins têm seu próprio regimento, parece que os Trolls são os favoritos para liderar as tropas do Mal nas batalhas, embora os Orcs tentem disfarçar a situação dando a eles grandes títulos e concedendo-lhes privilégios especiais, como comer os mortos depois de terminada a batalha. Claro, o que os comandantes Orcs não contam aos Trolls é que é improvável que sobrevivam até o fim da batalha, se forem nas linhas de frente! Este é o jeito do Caos, com os fortes explorando os burros, e a morte enganando a todos.

HUMOR DOS TROLLS

Os Trolls são conhecidos em várias terras por seu senso de humor, que é altamente desenvolvido, porém sem sofisticação, para não dizer o pior. De natureza repetitiva e de conteúdo brutal, propicia grande percepção da maneira com que a mente do Troll funciona. É amplamente reconhecido que o melhor comediante Troll de todos os tempos foi um tal de Zark, o Violento, que costumava vagar nas Terras Planas de Allansia com seu espetáculo itinerante, até que, infelizmente, foi morto depois de se apresentar, por engano, para uma platéia de Anões, quando estava bêbado com cerveja Orc barata. Aqui estão algumas das anedotas de seu vasto repertório do melhor do humor Troll:

"Por que o Anão atravessa a rua? Porque eu disse que se ele não o fizesse, eu cortaria fora seus pés e os enfiaria em seu nariz! Ugh! Ugh!"

"O que você ganharia se batesse num Anão com uma pedra enorme? Uma grande gargalhada! Ugh! Ugh!"

"O que diria para um Anão vestindo doze capacetes? Nada, você então o colocaria no seu estômago! Ugh! Ugh!"

"Como você colocaria seis Anões dentro de um carroça? Bom, primeiro pegue um machado grande e corte-os em pedacinhos, depois os coma e por fim, você entra na carroça! Ugh! Ugh!"

OGRES E A MANCHA DO CAOS

Os xamãs Orcs contam a seguinte história sobre a criação dos Ogres; não se sabe onde ela se originou, mas está por aí há muitos séculos.

Ao término do Tempo dos Deuses, quando a Morte e seus companheiros, os Senhores Negros, foram exilados no Vácuo por soltar o Tempo no mundo, ainda havia vários lugares em Titan onde o poder do Caos era forte. Em uma dessas áreas, agora felizmente afundada sob o mar, após os continentes se deslocarem, Hashak, o criador dos Orcs, "plantou" alguns de seus Orcs recém-nascidos. Era um lugar escuro, como todos aqueles em que Hashak tinha deixado suas criações para crescer, e não olhou cuidadosamente dentro dele. Ele tinha uma grande quantidade de Orcs para esconder antes que o Sol nascesse novamente, e estava com pressa de terminar sua tarefa.

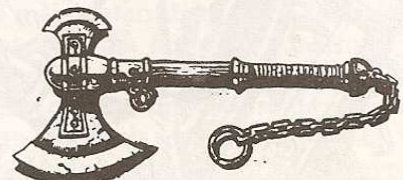
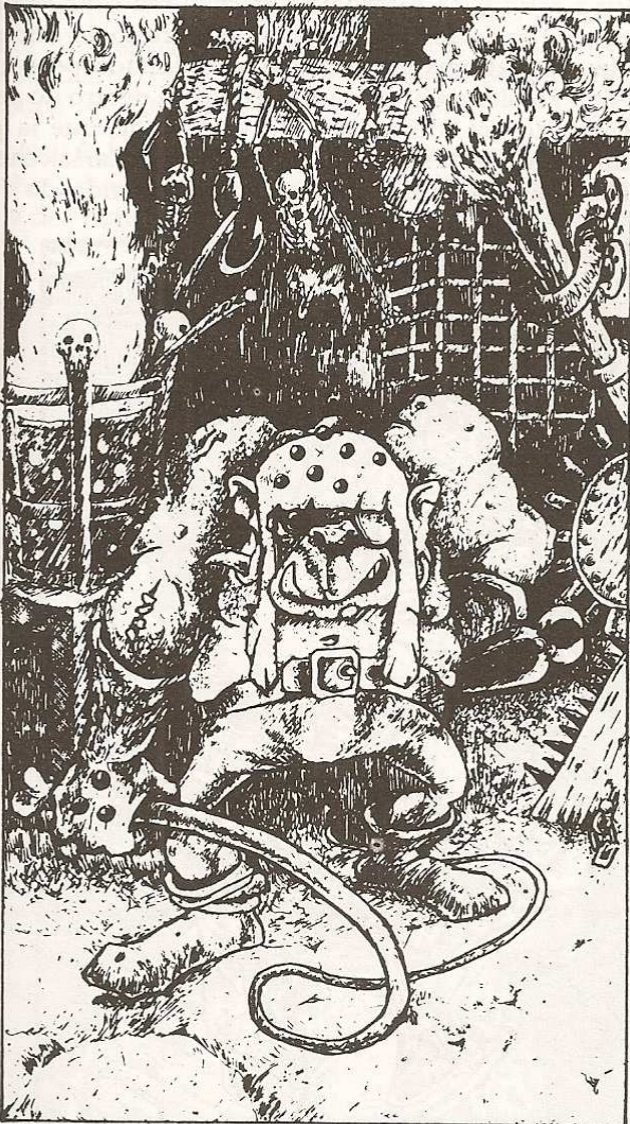
Os Orcs recém-nascidos cresceram rapidamente na escuridão, mas cresceram com a mancha do Caos em sua carne, sem saber que ela lhes estava modificando. Na hora em que estavam fortes o suficiente para sair na luz, tinham sido envolvidos por ela, e ficaram diferentes dos outros Orcs — eram agora Ogres, os Deformados. Desde essa época, há muito tempo atrás, as outras raças aliadas ao Mal foram tocadas pela mancha do Caos e as mutações são comuns, mas nenhuma outra raça tem o Caos em sua essência. Ainda

há muitos Orcs que são normais na forma e na mente, porém nunca dois Ogres são iguais.

Durante a Guerra dos Magos, quando o Caos voltou ao mundo com grande força, os Ogres formavam uma grande parte das tropas do Mal. Eles levavam tropas mutantes para as batalhas, marchando à frente de seres sem nome, que contorciam-se e tomavam formas novas, mesmo quando se retorciam e se arrastavam em direção ao inimigo! Entretanto, as tropas do Caos foram derrotadas no fim e os poucos Ogres que sobreviveram foram novamente espalhados pela superfície do mundo.

Muitos Ogres vivem vidas lamentáveis longe da civilização, que os despreza como faria com qualquer outro mutante, embora a maioria dos Ogres pareça quase normal aparentemente. Eles se escondem em cavernas no deserto, e vivem de caçar o que quer que consigam pegar. Têm pouca ou nenhuma organização tribal, nenhum líder e nenhum xamã. Contudo, nas montanhas conhecidas como Bigornas dos Deuses, ao sul de Lendleland, fala-se dos "Três", um trio de Ogres que aprendeu de alguma maneira as fórmulas dos feiticeiros e shamans, e que pratica magia! Enquanto é concebível que uma criatura Caótica pudesse ser gerada com alguns poderes mágicos natos, é por demais ridículo sugerir que três dessas criaturas pudessem ter poderes de mestres feiticeiros aleatoriamente. Até saber mais sobre os "Três", nós não podemos dar outros detalhes precisos, embora certamente pareça, à maioria das pessoas sábias, que algum grande feiticeiro, ou ser extraterreno, deva ter sido levado a conceder esses poderes aos três Ogres. Todavia, pelos rumores que ouvimos, seus poderes são muito grandes, o que os torna incrivelmente perigosos. Eles parecem fornecer ainda mais evidências do ressurgimento do Caos nos cantos esquecidos de nosso mundo.

Alguns Ogres estão começando a encontrar trabalho nas tropas dos servos insanos do Mal, como nas do necromante Razaak, onde estão provando ser fortes e confiáveis. Nesses dias, sua natureza Caótica freqüentemente resulta em nada mais do que alguma pequena mutação, como pele escamada, furúnculos, chifres ou um terceiro olho. Eles estão provando ser tropas de muito valor, se fornecido treinamento suficiente para se adaptarem às armas incrivelmente complicadas, como arcos e atiradeiras! Um Ogre muito famoso era Naggamanteh, o Mestre Torturador brutal, a serviço do maligno Arquimago de Mampang, em Kakhabad. Grosseiramente deformado, com apenas um olho e um rosto de fazer leite azedar e mesmo Trolls adultos sentirem-se mal, Naggamanteh era muito bem-sucedido em seu trabalho, e o transformou quase em uma arte — embora grotesca e depravada! Várias de suas especialidades passaram para a tradição de outros torturadores, que juram pelos "Esmagadores de Polegares de Naggamanteh!" e "Torno Esmagador do Ogre!" De fato, Naggamanteh escreveu o *Livro de Torturas de Naggamanteh* (ele não era muito bom com títulos), que há muito tempo foi reconhecido como uma obra-prima pelos torturadores de Titan — e, embora a ortografia seja atroz, ele mostra como um Ogre pode ser bem-sucedido, se fornecidos os meios para seus "talentos".



O Povo Serpente

As raças que discutimos até agora têm sido rudes, bárbaras e não dotadas de inteligência. Mas agora chegamos às três raças que são bem mais sofisticadas no seu serviço para o Mal e o Caos. Discutiremos, brevemente, os amaldiçoados Homens-Lagarto das selvas do sul e os demoníacos Elfos Negros de Tiranduil Kelthas, nas profundezas abaixo da superfície do mundo. Mas comecemos nos desertos escaldantes de Titan, com o Povo Serpente.

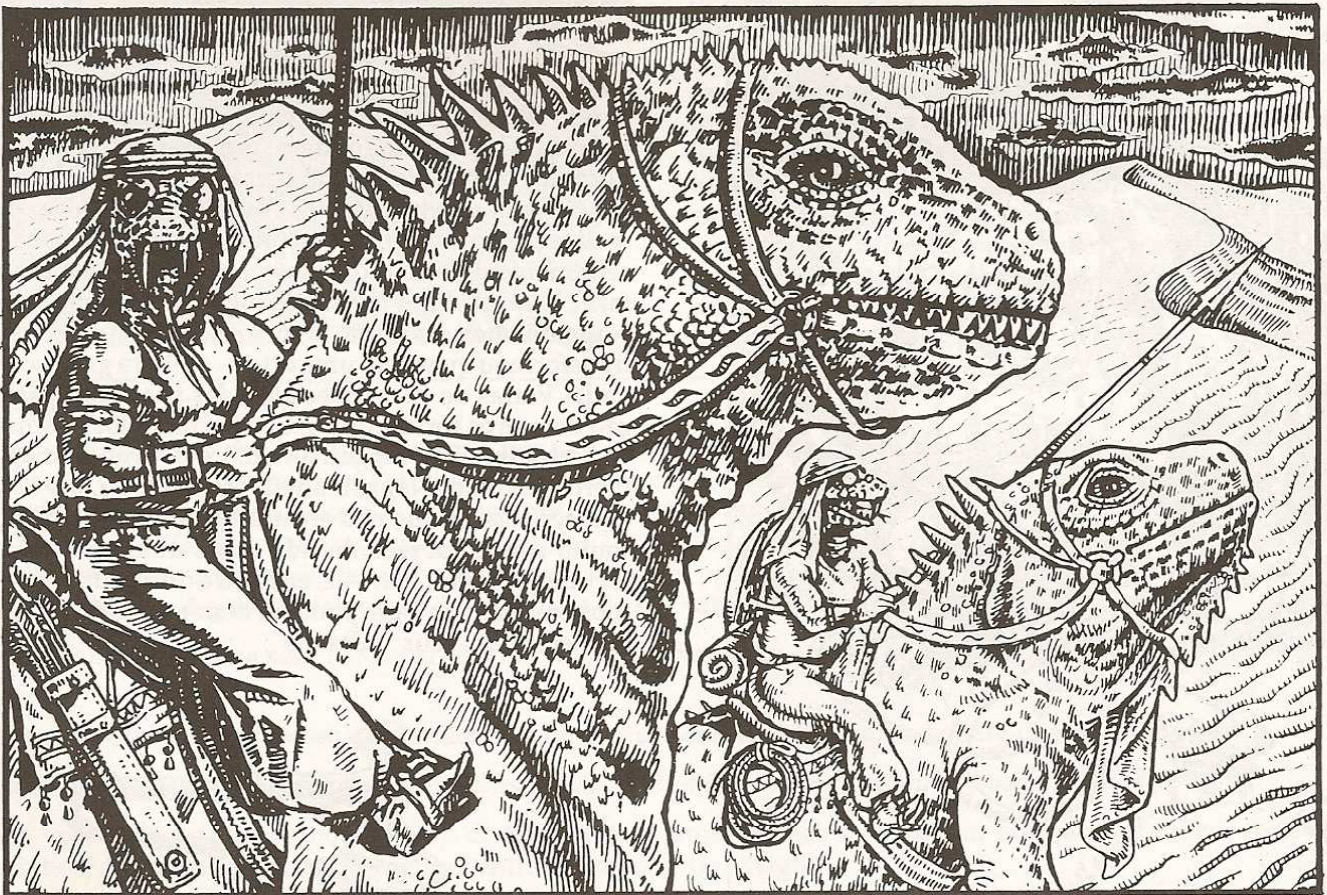
QUANTO MAIS QUENTE MELHOR

O Povo Serpente de Allansia e Khul reside somente nas partes mais quentes do Deserto dos Crânios e do Deserto de Scythera, pois são criaturas de sangue frio, que precisam de calor para sobreviver. É esta necessidade básica que os impede de invadir as terras mais temperadas e espalhar seu domínio cruel para áreas mais populosas do mundo. Do jeito que está, eles controlam vastas áreas dos dois continentes, trazendo suas próprias formas peculiares de morte a vários povos.

Os Caarth, que são a maior raça de todos os povos conhecidos coletivamente como Povo Serpente, têm sido criaturas lendárias há muito tempo, e sujeitos a todos os tipos de mitos e concepções. Muitos escritores, antigos, de bestiários e mitos do passado têm descrito os Caarth como monstruosidades carecas, com rabo de cobra, pois eles tinham que lançar mão de boatos, na falta de qualquer relato de encontros de primeira mão com tais criaturas. Porém, na verdade, eles pareçam mais humanos com cabeça de cobra, semelhantes na forma aos Homens-Lagarto das selvas do sul, e com uma atitude similar às outras raças de Titan: simplesmente querem matar o último membro da última raça!

De suas cidades de pedra no centro das terras arruinadas do deserto, eles enviam seus guerreiros para conquistar e escravizar todas as terras vizinhas. Durante um ataque desses, a cerca de trinta anos atrás, um bando de guerreiros Caarth capturou um mercador viajante, de nome Voloidon Carsak. Temendo por sua vida, o homem desmaiou quando os guerreiros cobras vieram sobre a cordilheira, à frente de sua caravana, porém despertou para se ver amarrado de cabeça para baixo, sobre as costas de um Lagarto Gigante, bem atrás do condutor de pele escamada. Ele foi feito escravo de um pequeno acampamento, em um oásis do deserto, antes de ser mudado para uma cidadela de pedra maciça, nas fronteiras de um contraforte baixo e rochoso. Lá, ele foi posto a trabalhar, primeiro como um padioleiro para um sacerdote Caarth de alta patente, e mais tarde como um escravo de confiança para um capitão das tropas de guerreiros serpentes. Finalmente, depois de doze anos, ele deu um jeito de atingir um tipo de posição em que era deixado sozinho por uma boa parte do dia e, gradativamente, Carsak escondeu bastante comida e bebida a fim de tentar escapar de seus captores, embora soubesse que, se fosse pego, seria esfolado vivo e seu corpo oferecido aos escorpiões do deserto.

Ele escolheu bem a hora. Seu mestre, junto com vários outros guerreiros Caarth, foi chamado para a fronteira sul das Terras das Serpentes, onde uma força expedicionária de Homens-Lagarto estava procurando por locais convenientes para povoamento. Carsak memorizara a posição exata da cidadela, através de mapas, que tinha visto enquanto estava a serviço do sacerdote Caarth, e seu conhecimento extenso de rotas de comércio ajudou no resto do caminho. Finalmente, extremamente magro e desidratado, porém ainda vivo, Voloidon Carsak cambaleou para dentro do acampamento de um comerciante de Warpstone, que ia para Salamonis, na parte sul da Allansia povoada. Carsak chegou a Salamonis e revelou o mundo desconhecido do Povo



Serpente. A maioria das informações que apresentamos aqui é baseada nas próprias lembranças de Carsak de sua vida junto ao Povo Serpente; embora isso já tenha mais de quinze anos, a maior parte ainda se aplica, e nós conseguimos adicionar alguns detalhes mais recentes, através do uso cuidadoso de magia divina.

A VINGANÇA DE SITH

Quando os Senhores Negros do Caos foram exilados do Plano Terreno e aprisionados no Vácuo, seus generais, os Príncipes Demônios, fugiram para os cantos mais negros do que se tornou conhecido como o Plano Demoníaco, onde eles silenciosamente recuperaram suas forças. O maior dominador de todos os Príncipes era a Demônio-Cobra Sith, que rapidamente se estabeleceu como a serva mais valiosa dos Senhores Negros, realizando seus atos mais grotescos contra seus companheiros Demônios, e mais tarde contra os seres terrenos. O grande amor de Sith eram as cobras (o título dado a ela por estudiosos no Plano Terreno, Demônio-Cobra, se origina nisso), e ela queria achar um jeito de aumentar seu poder em Titan, a fim de executar sua vingança sobre as Forças do Bem, que tinham exilado seus mestres e feito com que se escondessem de medo, nos confins externos do múltiplo universo por tanto tempo.

Inspirada pelos Orcs e outras raças não humanas, que agora fervilhavam em todos os lugares da superfície de Titan, ela reuniu vários bons espécimes humanos e várias das melhores cobras e os misturou numa vasta tina de desova. Depois de um grande número de erros horrorosos, que é melhor não especificar, Sith criou uma criatura conhecida para os Caarth como S'hghkull, que significa "Pai Sagrado de Todos" — o primeiro do Povo Serpente.

S'hghkull tinha 2 metros e meio de altura, com quatro braços e a cabeça de uma cobra, mas pouca inteligência comparada com a dos humanos. Mas Sith não ficou intimidada, e logo

desovou para ele uma parceira, conhecida para os Caarth com H'ssghkull (Mãe Sagrada de Todos). Ela era menor, com dois braços somente e a cabeça de uma víbora, mas muito mais esperta, tanto com a astúcia de uma cobra quanto com os poderes da razão de um humano. Entre eles, S'hghkull e H'ssghkull, rapidamente produziram uma numerosa prole, e foi assim que nasceram os Caarth como raça. Sith transportou a prole para o Plano Terreno, escondeu-a nas partes mais quentes do que foi mais tarde chamado de Deserto dos Crânios e de Deserto de Scythera, e deixou-a para florescer.

AS CIDADES DO POVO SERPENTE

Por mais de um milênio os Caarth construíram suas próprias cidadelas, escavadas nas pedras sólidas das formações rochosas dos desertos, e estabeleceram seu domínio sobre uma vasta área da superfície do mundo. Na verdade, eles não eram mais somente Caarth. Eles haviam se unidos aos temíveis Justrali, os guardas serpentes com rabo de cobra, que patrulham todas as fronteiras de seu domínio, trazendo morte lenta e dolorosa a qualquer um que se atrever a invadir a terra do Povo Serpente.

Em Allansia, o Povo Serpente (um termo genérico para Caarth, Justrali e outras variedades de mutações de cobra) reside, na maior parte do tempo, nas grandes cidadelas de pedra, embora cada oásis no coração do deserto tenha seu próprio pequeno povoado de Caarth, que geralmente residem sob tendas, do jeito que aprenderam com os humanos nômades, que moram nas fronteiras com o território do Povo Serpente. Em Khul, todos os Caarth vivem dessa maneira, pois seu poder nesse continente é muito pequeno. Entretanto, são suas cidades que mais interessam àqueles que estudam o Povo Serpente.

Seus principais povoados são as cidadelas de K'rrstal ("Coração de Pedra Brilhante"), S'turak ("Providência Refrescante das Sombras") e a capital Caarth, S'hchtiss ("Oásis de Jóias da Adoração Suspirante"). Há também cerca de uma dúzia de pequenas fortificações em uma vasta elipse em torno dessas três cidadelas, cada uma contendo uma guarnição de guerreiros Caarth e Justrali e quase nada mais. O mercador Voloidon Carsak viveu na cidadela de S'turak, mas acreditava que as outras duas eram a mesma coisa.

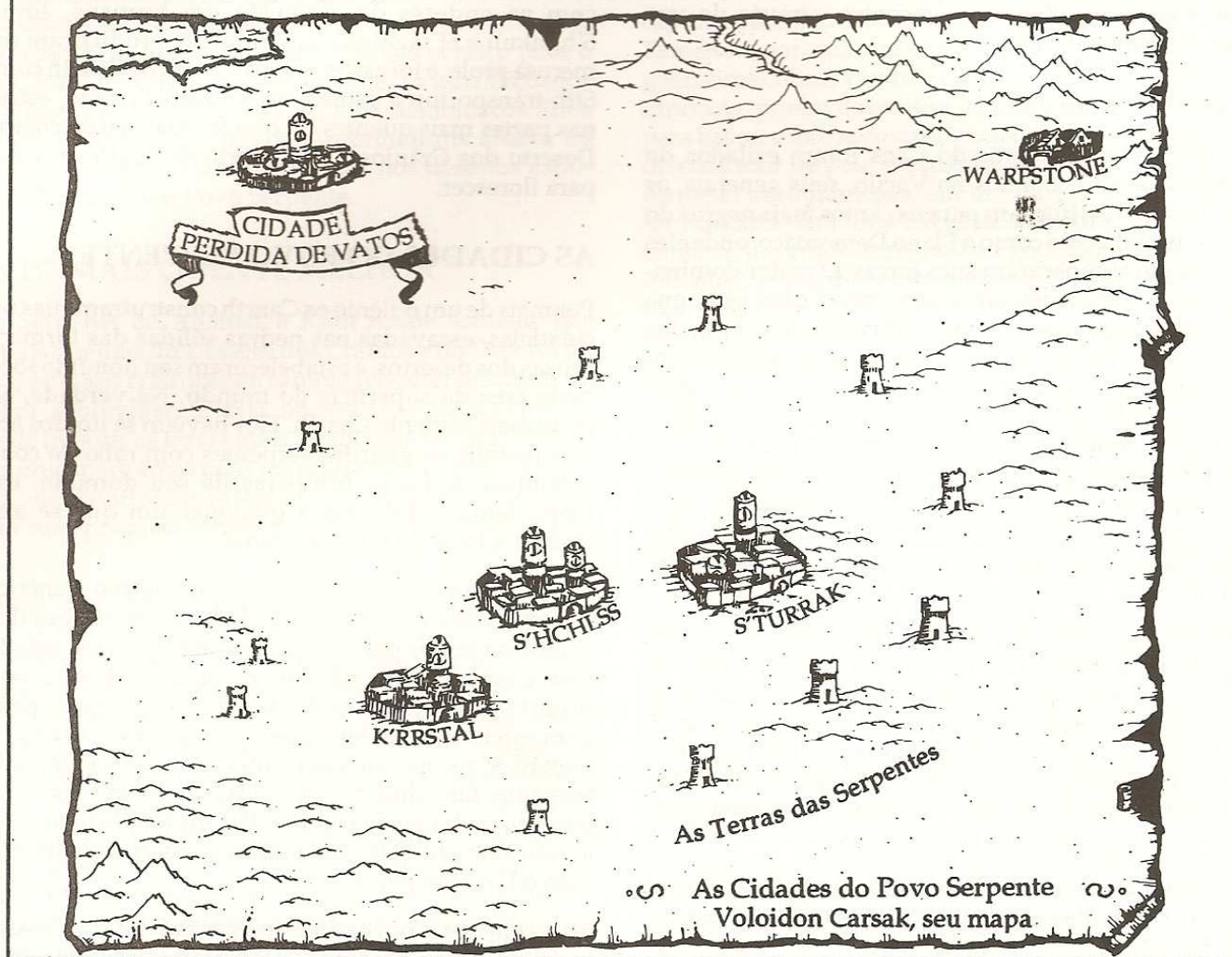
S'turak fica na lateral de uma grande mesa, um bloco maciço de pedra de várias léguas, que se ergue a vários metros acima do nível do deserto. Diz-se que, de suas torres mais altas, uma pessoa poderia ver os habitantes de S'hchtiss brilhando à luz do Sol, a muitas léguas de distância. Realmente, os Caarth costumavam se comunicar através de heliógrafos, espelhos que eles moveriam na luz do Sol de acordo com códigos específicos, passando mensagens via torres de vigia e oásis, entre as cidades.

A cidadela de S'turak é um lugar projetado de modo bizarro, com dúzias de torres e muralhas, em volta das quais ficam escadas e rampas espiraladas. Em sua base, no chão do deserto, seus construtores não-humanos edificaram uma série de muralhas e portões grossos o bastante para agüentar os ataques do mais determinado dos inimigos — embora ninguém jamais o tenha feito. Os construtores Caarth tinham previamente perfurado profundamente a rocha atrás da cidadela a fim de criar um viveiro de aposentos grandes e frescos, dentro dos quais seus jovens podiam ser chocados em completa segurança, e onde vários escravos eram man-



AS CIDADES DO POVO SERPENTE

Este mapa é baseado num desenho de memória do mercador Voloidon Carsak, e é apenas aproximado, mas é o melhor que qualquer pessoa jamais conseguiu fazer.



tidos, quando não eram postos para trabalhar em outro lugar. Embora eles não fossem sempre bons projetistas, sua habilidade de trabalhar as rochas era quase tão boa quanto a dos Anões ou dos Skorn.

No topo da mesa, os Caarth poliram uma extensão de rocha para fazer uma avenida larga, que é ladeada, em ambos os lados, por estátuas de guerreiros, sacerdotes e Demônios desconcertantes, e que termina em uma pequena plataforma de degraus, sobre a qual vários sacrifícios são feitos. Atrás da plataforma fica o templo principal de Sith, um lugar sombrio, monstruoso, em forma de pirâmide, onde por todo o chão, perpetuamente, deslizam cobras de todos os tipos e tamanhos. Na verdade, grande parte da cidadela é infestada de criaturas répteis e escamadas, que são vistas como puras e sagradas por todo o Povo Serpente. Ocasionalmente, as cobras mordem escravos e umas às outras, porém nunca atacam um Caarth ou Justrali.

CONHECIMENTO PROIBIDO

Fazendo sombra sobre o topo da mesa ficam as torres mais altas de S'turrak, que abrigam os supremos sacerdotes, a biblioteca mística e o observatório dos feiticeiros Caarth. O Povo Serpente não está em Titan por tanto tempo quanto outras raças, mas ele reuniu uma grande quantidade de conhecimentos de cada fonte possível. Prisioneiros são radicalmente interrogados e hipnotizados, ou poções de enfra-

quecer a mente são usadas para extrair cada detalhe do conhecimento de suas mentes atemorizadas, antes de serem entregues aos feitores de escravos. Feiticeiros Caarth aparentemente escavam cidades ancestrais do deserto, em sua busca constante por nova sabedoria. Em suas bibliotecas, mantêm registros de todo o seu conhecimento, escrito em seu alfabeto indecifrável, em lascas finas de metal e pedra, que não sofrerão as intempéries tão fortemente quanto o pergaminho.

Em seus observatórios, os Caarth usam telescópios de tamanhos prodigiosos, com lentes e espelhos feitos de discos maciços de quartzo altamente polido, através de obscuras técnicas de magia; com eles, observam as estrelas e, lentamente, mapeiam o universo. Acredita-se amplamente que os Caarth descobriram outros planetas próximos a Titan, coisa que os estudiosos humanos há muito tempo suspeitavam, mas nunca conseguiram provar.

O Povo Serpente também sabe muito sobre outros tópicos. Seu conhecimento de poções e venenos é inigualável. Eles têm poções, extraídas de cobras, aranhas e escorpiões do deserto, para todas as necessidades — para fazer um inimigo dormir ou morrer, para torná-lo louco ou fazer com que seu corpo se rompa em escamas de répteis, no preparo de uma outra horrível experiência Caarth. A maioria das armas Caarth e Justrali é banhada em algum tipo de veneno que invariavelmente as tornam fatais, mesmo que elas apenas arranhem um adversário.

O conhecimento que os feiticeiros Caarth têm de mutações e cruzamentos também é vasto, pois eles vêm criando novas espécies por muitos séculos, em tentativas profanas de continuar o trabalho de seus progenitores de criar a combinação mais poderosa possível de humanos e cobras. Foi assim que os Justrali foram criados, junto a muitas outras mutações menos bem-sucedidas que espream no deserto, abandonadas por seus criadores. Os sacerdotes de S'turak também tentaram reviver seus progenitores, transformando os corpos dos escravos em veículos de suas almas para retornar à vida, porém estas experiências têm sido notadamente malsucedidas, como mostra o caso da quase lendária Rainha Serpente de Porto Blacksand.

REPRESENTANTES DE SITH NO PLANO TERRENO

O Povo Serpente é governado pelos seus supremos sacerdotes, que atuam tanto como comandantes de suas tropas, quanto como representantes diretos de sua amada Sith no Plano Terreno. Quando Carsak estava lá, o supremo sacerdote de S'turak era conhecido como H'kchktress (que significa, de acordo com Carsak, "Veneno Pinga de Sua Lâmina Como Mel", na linguagem dos Caarth), e ele era o puro mal incorporado. Seus deveres incluíam o ritual de sacrifício dos escravos a Sith, e a invocação dos servos demoníacos de Sith no templo do topo da mesa para consultas.

Ele também era o cabeça dos guerreiros Caarth e Justrali da cidade, e um dos membros do trio de líderes da nação Caarth. O poder do Povo Serpente está em decadência nos últimos anos, pois eles têm sido encurralados nas regiões desérticas por causa do clima mais frio das terras do norte e do sul, e têm tido poucos territórios novos para conquistar. Eles também têm usado seu suprimento de escravos dos

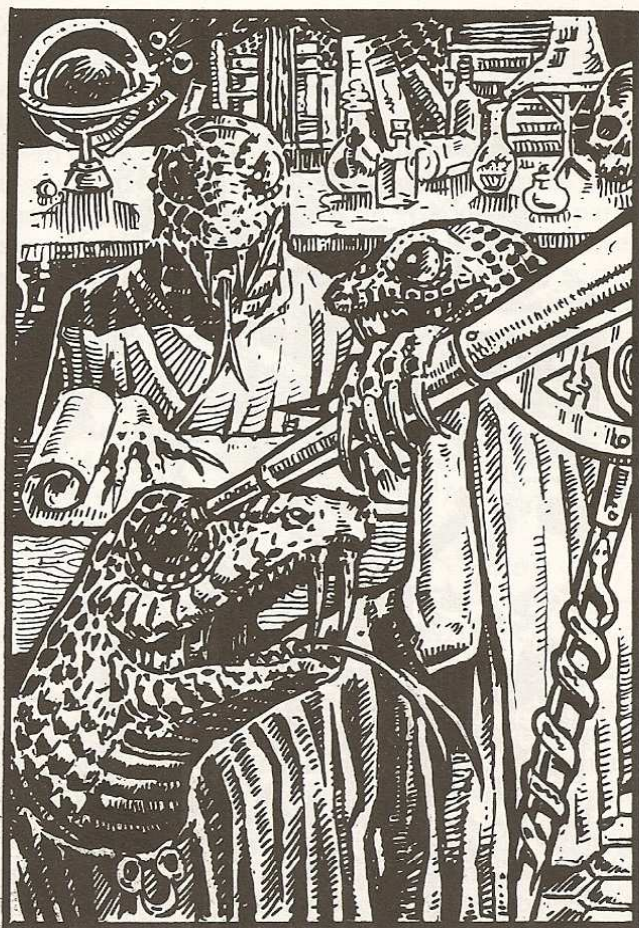


A Cidadela Caarth de Sturak

sub-humanos, que vivem nas bordas do Deserto dos Crânios, e não podem viajar para mais longe à cata deles. Sith não tem conseguido se concentrar em seus problemas, uma vez que tem andado ocupada com outra guerra civil contra seus companheiros Príncipes Demônios. Ao mesmo tempo, em Allansia, os Homens-Lagarto de Ishtra têm se arrastado se para cada vez mais perto das bordas das regiões mais temperadas conhecidas como Terras das Serpentes, que divide o Deserto dos Crânios a partir de Vymorna na fronteira das selvas do sul. Os Homens-Lagarto podem ter sido detidos no Cerco de Vymorna por um tempo, mas é apenas uma questão de tempo para que eles invadam o território do Povo Serpente. Quando isso acontecer, a luta vai ser acirrada e sangrenta, pois todas as terras do sul vão ser arrastadas para a guerra.

Os Homens-Lagarto das Terras do Sul

O repulsivo Povo Serpente é comum tanto em Allansia quanto em Khul, embora no primeiro é que ele seja realmente poderoso. Isso também se aplica aos Homens-Lagarto, ainda que seu sucesso seja de longe maior do que os de Caarth. Cada vez parece mais provável, de acordo com sábios e estudiosos que conhecem essas coisas, que a grande ameaça para a humanidade em Allansia será, em breve, o Império dos Homens-Lagarto, que já cobre uma área maior que todas as partes povoadas de Allansia juntas. Entretanto, até bem pouco tempo, poucos homens sábios conseguiam vislumbrar muitas informações sobre os Homens-Lagarto, visto que estes tentavam matar qualquer humano que por



eles passasse, fosse um guerreiro pesadamente armado ou um pobre sábio indefeso. Há apenas quatro anos, o grande místico Ar-Kalagôn de Kaynlesh-Ma conseguiu capturar um guerreiro Homem-Lagarto, e sujeitou sua mente a uma espécie de interrogatório mágico. Ele lançou uma série de encantamentos mágicos no ser grosseiro e encouraçado e, magicamente, leu o conteúdo de sua mente num poço de adivinhação. Ar-Kalagôn aprendeu muito sobre a cultura dos Homens-Lagarto...

NO INÍCIO

Durante o Tempo dos Deuses, havia muito menos divindades, incluindo os deuses de todos os animais. Junto a eles havia um deus muito dissimulado e ambicioso, que é conhecido por aqueles do Plano Terreno como Suthis Cha. Quando os deuses maiores começaram a fazer criaturas de forma humana para povoar o mundo, Suthis Cha ficou com inveja deles, pois considerava sua própria forma de lagarto a mais bela de todas elas (ele era arrogante e metido, tanto quanto dissimulado e ambicioso). Então, sempre que os deuses estavam trabalhando em suas criações, Suthis Cha cuidava para estar por perto, observando silenciosamente e memorizando como as criaturas eram feitas, se preparando para a hora em que ele fosse criar seus próprios seres, a fim de trazer sua imagem para a superfície do mundo.

A Primeira Batalha começou, com os poderes do Mal lutando para vencer as Forças do Bem e arrancar o controle deles sobre o universo. Todos os deuses e divindades menores foram arrastados para o conflito — todos, quer dizer, menos Suthis Cha. Sendo agraciado com alguns poderes leves de divindade, o deus escamado tinha previsto a batalha vindoura e aproveitou a chance de escapar sem ser notado. Então, quando o combate estava em seu auge, Suthis Cha se encontrava no Plano Terreno, esculpindo e moldando o primeiro Homem-Lagarto, com lama do pântano e pele de lagartos. Ele escondeu suas criações nas terras pantanosas de Titan, sabendo que lá estariam a salvo, longe da vista dos outros deuses e de suas próprias criações, e retornou aos Planos Externos. Quando voltou, encontrou o pequeno deus camundongo, Karreep, encolhido de medo num canto silencioso dos Salões dos Deuses. Não havia ninguém em volta, então Suthis Cha cedeu à tentação e fez uma coisa que vinha querendo fazer desesperadamente há muito tempo — comeu Karreep. Todavia, o deus camundongo era um deus, e lutou com todas as suas forças. Suthis Cha sufocou-se até a morte (tanto quanto um deus pode morrer — ele transmutou), quando a coisinha peluda cresceu e entalou em sua garganta, antes de pular para fora, enquanto a divindade escamada se esborrachava no chão de mármore dos Salões dos Deuses.

Os Homens-Lagarto floresceram nas terras pantanosas e rapidamente se tornaram ainda mais astutos que seus parentes quadrúpedes. Contudo, sem um deus, eles ficaram desorganizados e sem ambição, simplesmente preferindo nadar em seus domínios pantanosos, caçar seres menores, subir em árvores, tomar Sol e, geralmente, ficar de preguiça. Entretanto, quando os Senhores Negros voltaram de seu exílio ao término da Primeira Batalha, perceberam as coisinhas escamosas que corriam pelos pântanos e selvas de Titan e pediram à Cobra-Demônio Ishtra para investigar. O ladino Príncipe Demônio fez mais do que isso — ele apareceu para os Homens-Lagarto, quando estavam se reunindo para a usual noite de verão da desova, como um Homem-Lagarto gigante, cuspidando fogo e brandindo uma espada

incandescente contra o Sol poente. Os Homens-Lagarto se curvaram perante ele, e desde então têm adorado sua forma profana. Com o tempo, vários outros deuses e divindades foram introduzidos na cultura dos Homens-Lagarto por seus poderosos sacerdotes, inclusive Myurr, um outro Príncipe Demônio, e numerosos Demônios menores e deuses répteis. Ishtra também trouxe a mancha do Caos para a raça, inicialmente a fim de criar os poderosos sacerdotes de duas cabeças, que agiam como um foco, para governar a raça de Homens-Lagarto — mas isto também trouxe a maldição da mutação aos Homens-Lagarto comuns.

OS LIASH CHA

Nem todos os Homens-Lagarto de duas cabeças são sacerdotes, porém todos os Homens-Lagarto sacerdotes têm duas cabeças. Eles são uma elite junto aos Homens-Lagarto, conhecidos apropriadamente como os Liash Cha, e têm o poder de fazer quase tudo que desejam. Eles se vestem de maneira peculiar (são os únicos Homens-Lagarto com permissão de usar a sagrada cor vermelha, por exemplo), têm sua própria linguagem e são os únicos Homens-Lagarto que sabem escrever. O centro dos sacerdotes é o Templo de Ishtra, no meio das terras pantanosas de Silur Cha, a cerca de quinze léguas da capital, Silur Cha. Parte monastério e parte observatório astronômico, ele abriga milhares de sacerdotes de duas cabeças e seus servos, que passam todo o tempo executando rituais, sacrifícios, rezas e outros deveres profanos. Os sacerdotes têm reunido uma grande quantidade de conhecimentos através dos séculos, a maior parte desconhecida dos homens civilizados, pois eles têm mentes de lógica peculiar e sem emoções, que parecem capazes de absorver algumas questões filosóficas bem melhor do que os homens ou os Elfos. Seus observatórios são de uma



sofisticação jamais vista em terras civilizadas, e eles aprenderam muito sobre o universo e como ele funciona. Por outro lado, sua natureza fria, calculista e sem emoção os torna cruéis e violentos, pois não têm sentimentos por ninguém, nem mesmo por outros membros de sua própria raça. Os Liash Cha acreditam, acima de tudo, na pureza de sua raça, que foram ensinados (por Ishtra) a considerar o ponto mais importante das criações da Natureza. Como resultado, eles desprezam os Homens-Lagarto mutantes, e sacrificam muitos deles aos deuses para apaziguá-los e para tentar persuadi-los a parar com a maldição do Caos. Sacrifícios vivos são comuns e vários de seus prisioneiros têm esse destino.

OS REIS-LAGARTO

Embora os sacerdotes mandem no lado religioso da vida dos Homens-Lagarto, a política é controlada pelos Reis-Lagarto. Cada tribo é governada por um Rei-Lagarto, e eles são fiéis ao Conselho dos Treze, que fica em Silur Cha, a capital dos Homens-Lagarto, nas terras pantanosas do sul de Allansia. Os Reis-Lagarto podem, em alguma época, terem pertencido às mesmas espécies, mas agora são uma raça distinta, sendo muito maiores, mais fortes e com grande poder mental — embora nunca venham a se equiparar aos dos Liash Cha. Acredita-se que eles tenham telepatia, são capazes de se comunicar com todos os outros membros de sua raça apenas pelo pensamento, embora a extensão dessa comunicação não seja conhecida. Os Reis-Lagarto também parecem ter alguma forma de domínio por empatia sobre seu povo pois, quando um Rei-Lagarto morre no campo de batalha, suas tropas ficam imediatamente confusas e desorientadas, como se despertassem repentinamente de uma hipnose, num lugar estranho e diferente. Qualquer que seja a verdade disso, os Reis-Lagarto realmente dominam os Homens-Lagarto comuns com seus punhos escamosos, e têm o poder de vida e de morte sobre todo o Império dos Homens-Lagarto.

O Conselho dos Treze é comandado pelo Supremo Rei, o Luk Ten Cha, que se acredita amplamente ser a incorporação de seus deuses, enviado para o Plano Terreno a fim de tomar conta dos Homens-Lagarto. Quando ele morre (Reis-Lagarto vivem cerca de 130 anos, quase duas vezes mais que um Homem-Lagarto normal), acredita-se que renasce no mesmo instante, como se sua força de vida passasse para um Homem-Lagarto recém-nascido, na hora em que saísse dos aposentos de ovos do palácio. Quando uma nova criança atinge os treze anos, ela é trazida diante do Liash Cha, que executa o Ritual da Lembrança, durante o qual o Luk Ten Cha gradativamente começa a se lembrar de todas as suas vidas anteriores, de todo seu conhecimento passado e, então, está pronto para tomar seu lugar como governante do Império dos Homens-Lagarto, mais uma vez. No intervalo dos treze anos, cada membro do Conselho reveza e governa a terra por um ano.



A LÍNGUA DO HOMEM-LAGARTO

Os Homens-Lagarto falam uma língua muito estranha, onde cada leve inflexão da voz, movimento de uma mão ou posição da cauda significa algo completamente diferente. A palavra "Cha", por exemplo, pode significar "nos", "nós", "lhe", "eu", "Homem-Lagarto", "religioso", "bom", "bonito", "pantanosos", "deliciosos" e "dar ordens". Devido a seu hábitat pantanoso, os Homens-Lagarto têm mais de uma centena de nomes para condições diferentes de pântano, e podem reconhecer uma grande variedade de tipos de grama e árvores, que parecem idênticos para nós, humanos.

Os Liash Cha têm sua própria linguagem, empregada quase exclusivamente para supremos poderes religiosos e discussões filosóficas. Eles são quase incapazes de manter uma conversa trivial nela, embora, de qualquer maneira, raramente se dêem ao luxo de conversar bobagens.

SILUR CHA, A CIDADE DOS HOMENS-LAGARTO

O Supremo Rei, o Luk Ten Cha, reside em um gigantesco palácio de torres, bem no centro da bizarra cidade de Silur Cha que, por sua vez, fica bem no centro do Império dos Homens-Lagarto, nas terras pantanosas ao sul de Allansia. Silur Cha foi construída sobre o pântano, e sua maior parte repousa sobre plataformas de madeira, e apenas os edifícios mais importantes têm fundações em pedra (normalmente criadas através de transmutações mágicas de lama de pântano em rocha sólida, um processo que requer um grande número de feitiços e incontáveis sacrifícios). Os Homens-Lagarto têm outros fortes e cidades espalhadas pelo seu Império, mas Silur Cha é a glória coroada de todas elas. Levou milhares de anos para chegar à sua atual forma, e está sempre sendo aumentada, conforme o poder dos Homens-Lagarto se torna cada vez maior.

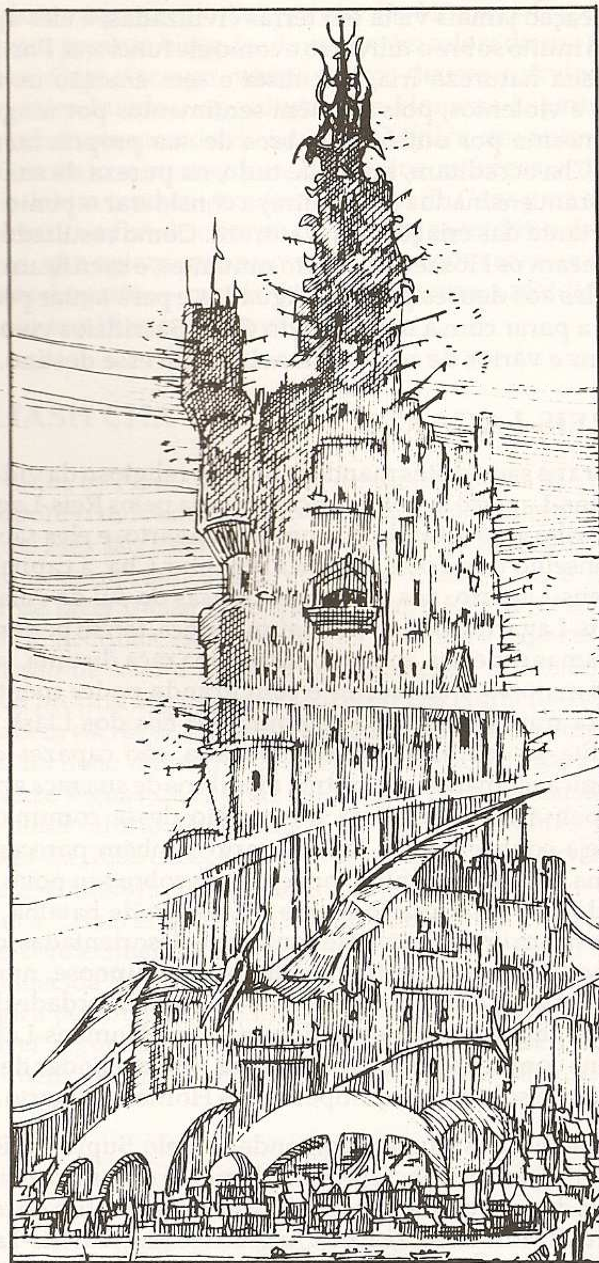
Silur Cha é um labirinto de templos, residências, passagens abertas de madeira (tanto na superfície quanto no céu), torres, barracas, praças amplas, piscinas e riachos, tudo tirado do próprio pântano. Todos os lugares são decorados com esculturas dos Homens-Lagarto, seus deuses, história e batalhas. Silur Cha fica situada numa grande curva em U, no rio sem nome que irriga o pântano. Os Homens-Lagarto não estão acostumados a ser marinheiros, mas seus barcos de proporções estranhas, e bizarramente decorados, navegam para cima e para baixo nos rios da selva e dos pântanos que controlam e, ocasionalmente, podem ser vistos mar adentro, carregando suprimentos para alguma de suas colônias externas. Em algumas ocasiões, bem antes da Guerra dos Magos, os Homens-Lagarto realmente lutaram em batalhas navais contra outras nações, embora agora haja poucas delas com frota forte o suficiente para lutar nesse tipo de combate.

A SOCIEDADE DO HOMEM-LAGARTO

No topo da sociedade dos Homens-Lagarto sabemos que ficam os Reis Lagarto e os Liash Cha, os sacerdotes de duas cabeças. Mas o que acontece entre os Homens-Lagarto comuns? A maioria reside em tribos, que são subdivididas em famílias. Cada tribo tem sua própria área, assim como suas peculiaridades quanto à vestimenta, linguagem, armas e assim por diante. Homens-Lagarto frequentemente pintam seu corpo com traços que os distinguem de outras tribos, e também fazem cicatrizes e cortes neles próprios com o mesmo objetivo. Cada uma das tribos é governada por um Rei-Lagarto, que geralmente vive em algum lugar magnífico, no coração do território tribal, cobrando tributos de seu povo na forma de servos, comida e produtos.

Uma típica família de Homem-Lagarto tem cerca de 10 a 13 criaturas, e vivem todos na mesma parte do pântano. Suas casas são muito diferentes na forma e na construção. No coração do pântano, elas podem ser cabanas de madeira empoleiradas sobre estacas mergulhadas profundamente na lama, ou casas de árvores com pontes de corda cuidadosamente trançadas, ligando plataformas de madeira. Em terra mais sólida, os Homens-Lagarto preferem viver em choupanas, que são feitas de lama e galhos, e ficam amontoadas umas nas outras a fim de criar um edifício baixo e desajeitado, com vários pequenos aposentos.

Muitos Homens-Lagarto (principalmente fêmeas e adolescentes) passam seus dias caçando comida nos pântanos, usando laços, lanças e mesmo seus dentes e força bruta a fim



de pegar comida para a família. Alguns adotaram o artesanato, como fiar trepadeiras, carpintaria ou fazer armas, enquanto outros ensinam aos membros mais novos da tribo os rudimentos da caçada e outras habilidades. Em cidades e vilarejos, e principalmente em Silur Cha, há comerciantes, treinadores de escravos, metalúrgicos e outros profissionais, exatamente como em uma cidade humana, embora haja diferenças. Homens-Lagarto têm pouca necessidade de fogo — eles vivem em climas bem quentes, comem toda sua comida crua, e conseguem enxergar no escuro — e este somente é usado para derreter metal e em cerimônias. Contudo, os sacerdotes adoram usar o fogo, pois sabem o efeito que causa nos outros.

Muitos Homens-Lagarto se alistam nas tropas do Império dos Homens-Lagarto, servindo a seus reis, para maior glória de sua raça, em várias partes das terras do sul. Na verdade, para os Homens-Lagarto mutantes, o exército é a única escolha possível, pois eles não têm permissão de se unirem às tribos e nunca podem entrar numa cidade como Silur Cha sem autorização especial ou como parte de um batalhão em serviço. Eles são banidos da sociedade como um todo, e são "encorajados" a servir no exército, onde é feito bom proveito de sua força prodigiosa.

EXÉRCITO E IMPÉRIO

Uma unidade de combate dos Homens-Lagarto pode consistir em cerca de seis a treze soldados. Cada unidade pertence a um regimento informal de até mil guerreiros, comandados por sua vez por um Rei-Lagarto, através de uma sucessão de capitães. Sempre há, também, mais ou menos uma dúzia de Liash Cha alistados em um regimento, pois o bem-estar espiritual das tropas é um fator importante para levá-las à vitória contra os humanos impuros.

Diferentes unidades são convocadas para diferentes tarefas na batalha. Pode haver um esquadrão da morte formado por mutantes, que liderarão a força para o motim, levados por um furor insano que, às vezes, por si só, é suficiente para expulsar seus adversários e enviá-los em fuga para fora do campo de batalha. Os "sapadores" são escalados para destruir as muralhas e os portões da cidade, através do uso de arietes, catapultas e da força dos Lagartos Gigantes e, algumas vezes, explosivos mágicos, muito delicados, são lançados por um sacerdote. Também há unidades de cavalaria, montadas em Lagartos Gigantes e Dinossauros semidomados, como o Estiracossauro. Tem havido notícias, do Cerco de Vymorna, de que algumas unidades de Homens-Lagarto têm conseguido domar Pterodátiles e Pteranodontes a fim de criar unidades aterrorizadoras! Mesmo que isso não seja verdade, com certeza é apenas uma questão de tempo para que desenvolvam essas táticas. As tropas dos Homens-Lagarto são fortes e bem treinadas, e tranqüilamente estarão à altura de qualquer exército humano.

O Homem-Lagarto que Ar-Kalagôn de Kaynlesh-Ma capturou era um soldado, servindo num regimento chamado o Kreashian Kux Cha, ou "o Divino Arrancador de Olhos de Pele Branca". Ele serviu em várias batalhas, inclusive no Cerco de Vymorna, que ainda continua. O regimento é feito da seguinte forma:

- Comandante:** O Divino Rei Lagarto, Yurnik Eerin Cha
Guarda Real: 26 Homens-Lagarto, os Matadores Divinos, juntos a 8 porta-bandeiras, arautos e mensageiros
Sacerdotes-de-Guerra: 13 sacerdotes de duas cabeças, a Vingança Divina de Isitra
Tropas de Choque: 266 Homens-Lagarto mutantes, a Cicatriz Divina do Caos
Cavalaria: 130 Homens-Lagarto montados, metade em Lagartos Gigantes, metade em Styracossauros, os Divinos Mensageiros Montados da Morte
Comuns: 1.326 Homens-Lagarto, divididos em 58 unidades de cerca de 7 a 28 tropas, conhecidas por muitos nomes, mas coletivamente como os Divinos Arrebatadores que Trarão a Morte para Todos
Sapadores: 125 Homens-Lagarto, o Divino Cataclisma de Pedra
Outros: 138 servos, carregadores, saqueadores de comida etc.

O Império dos Homens-Lagarto se estende sobre a maioria das terras do sul de Allansia, das fronteiras das (felizmente intransponíveis) Montanhas da Lamentação no extremo sul, por todas as terras pantanosas até as fronteiras da Planície dos Ossos, e ao norte até o Rio Vymorn e a cidade de

O CERCO DE VYRMONA



Faz seis anos que as forças combinadas de magia, explosivos, arietes e completo volume de criaturas têm forçado as muralhas da cidade antiga, na foz do Rio Vyrmon. Outrora, ela foi um local importante na ponta norte do Golfo de Shamuz, com comerciantes vindos de tão longe quanto Salamonis no extremo norte. Tinha uma população de cerca de 100.000 pessoas, mas foram reduzidos a pouco mais que um vigésimo disso, nos seis anos em que dura o cerco. O rei de Vymorna, Alexandros II, morreu num ataque maciço, ano passado, que rachou a penúltima muralha, e as tropas agora são lideradas por sua mulher, Rainha Perriel, que luta nas muralhas junto a seus guerreiros. O povo sabe que Vymorna cairá, porém continua a lutar, esperando em seus corações que ganhem tempo para que outras cidades preparem suas próprias defesas contra os cercos vindouros.

Vymorna, que ainda é — por pouco tempo mais — controlada por humanos. Do outro lado do Golfo de Shamuz, os Homens-Lagarto controlam todas as terras selvagens, das Terras das Serpentes até a fronteira de Arantis. Eles têm vigias no norte, distante da Ilha do Fogo (embora se acredite que elas tenham caído recentemente, pois nenhuma notícia tem sido enviada por seu comandante, há algum tempo), como também espalhadas na Costa dos Crânios e no deserto ao norte da Costa do Pirata. Também há vigias em Khul, embora elas sejam muito menos importantes para o Império, sendo menores e menos organizadas e situadas em áreas bastante desoladas, como o Deserto de Scythera e as selvas além de Marad, do outro lado do Mar Interior.



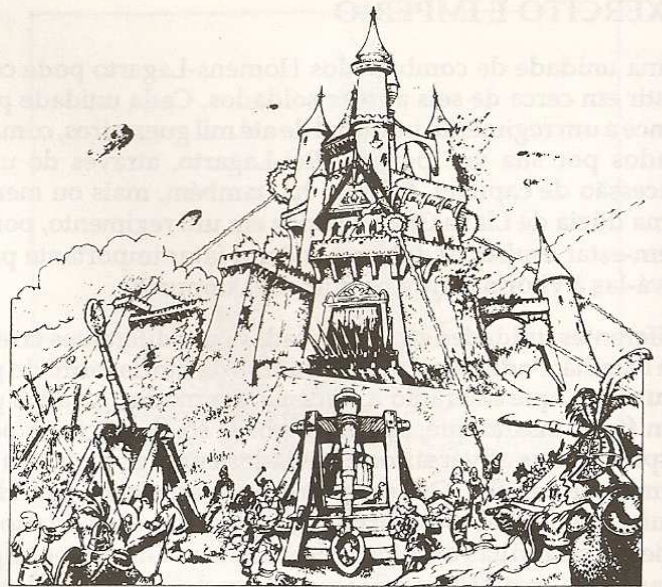
Elfos Negros - Servos das Trevas

Você sabe, aventureiro, a grande amizade que os Elfos podem lhe oferecer em suas viagens por Titan. Mas nem todos os Elfos, é preciso que se diga, estão do mesmo lado. Anteriormente, fizemos uma pequena referência aos Elfos Negros; agora vamos examiná-los mais de perto. As informações sobre os Elfos Negros são limitadas, pois eles são uma raça orgulhosa, reservada e, acima de tudo, muito perigosa, e não estão dispostos a permitir que sábios e estudiosos vagueiem em seus domínios subterrâneos, mesmo que para pesquisa acadêmica! O pouco que sabemos sobre suas especificidades tem sido recolhido dos escravos humanos e Anões, que fugiram de suas prisões subterrâneas.

A DIVISÃO DOS CAMINHOS

Há muito, muito tempo atrás, no começo da primeira era de vida em Titan, depois da Primeira Batalha, quando os deuses partiram para ocupar seus lugares no firmamento, o mundo era povoado por várias raças maiores. Havia os jovens humanos de vida curta, os bravos e inquisitivos Anões e os graciosos Elfos intelectuais. Como aprendeu em nosso prévio tratado sobre os Elfos bons, a raça cresceu em poder e aprendizado, trazendo unidade e tradição para muitas partes de Titan. Os Elfos eram os anciãos do mundo, os governantes sábios e conselheiros. Eles se mantinham bastante reservados, vivendo em suas vilas e palácios nas florestas, porém, ocasionalmente, se aventuravam no mundo a fim de dar ajuda onde fosse preciso. A quantidade deles nunca foi muito grande, pois sua quase imortalidade é contrabalançada pela falta de crianças, mas sua raça prosperou muito mais do que qualquer outra, naquela época.

Alguns Elfos, entretanto, ficaram desencantados com a atitude neutra dos povos Elfos. Eles acreditavam que uma vez que eram os mais sábios, os que viviam mais, e os mais




habilidosos e mais fortes de todas as raças, seriam candidatos naturais a senhores e mestres de todas as outras raças. Nos conflitos infundáveis com os Orcs, Goblins e outros servos do Caos, eles sentiram que deveriam ser os líderes, os generais e comandantes de um exército, que poderia, então, ser organizado para limpar a maldade da face da Terra. Contudo, o Conselho Elfo não concordou com essas exigências e persistiu em manter uma posição de não-comprometimento, tomada por todos os Elfos desde muito antes da ascensão dos Orcs e dos seres de sua laia.

O líder de um dos clãs Elfos, Príncipe Viridel Kerithrion, era o mais vociferante de todos aqueles que brigavam por maior poder e força. Guerreiro bravo e nobre, ele tinha se mostrado um herói em vários combates contra as Forças do Mal. Como resultado, era respeitado pela maioria do Conselho, embora alguns temessem sua natureza superativa; não é normal para os Elfos se envolver fisicamente em lutas mediocres dos mortais inferiores, exceto para oferecer conselhos e alguma pequena assistência. Elfos sabem que ainda estarão andando pelo mundo quando todas as guerras forem esquecidas, e isso os torna cautelosos na oferta de ajuda física como fora adotada pelo Príncipe Kerithrion.


Todavia, desconhecido pelos outros Elfos que não os de seu próprio clã, Viridel era um seguidor de Slangg, deus da malícia, conhecido entre os Elfos como Ar Anwar Gerithan, "Sussurro Cinzento das Sombras". O deus vinha sendo adorado, desde os Tempos das Lendas, pelos Elfos que desejavam saber mais sobre os caminhos transitórios dos humanos e das outras raças de vida curta. Ar Anwar Gerithan era considerado, para aqueles Elfos que o estudaram, a incorporação do espírito humano — malicioso, mediocre, vingativo e violento. Como um seguidor dele, não é surpreendente que o Príncipe Kerithrion tivesse tanto interesse nos assuntos dos humanos, quanto nos dos Elfos.

O príncipe Elfo enfim não conseguiu mais se segurar e aceitar a posição de não-comprometimento tomada pelos Elfos. Reunindo todos os guerreiros de seu clã, e de outros que pensavam como ele, Kerithrion marchou para o Conselho Elfo, que naquela época ficava situado em uma grande cidadela, na fronteira do que agora são as Terras Planas e, depois de assassinar mais de duas dúzias de líderes de outros clãs, ele e seus rebeldes tomaram o poder sobre as nações dos Elfos.


OS MAIORES CLÃS DE TIRANDUIL KELTHAS

Tesarath. Símbolo: 


Cabeça de besouro preto sobre losango de prata. Áreas principais de domínio: criação de insetos, preparação de comidas, limpeza da terra para o cultivo, transporte de alimentos.

Mirisgroth. Símbolo: 

Gema verde sobre barra preta. Áreas principais de domínio: mineração, metalurgia e fundição.

Camcarneyar. Símbolo: 

Crânio branco octogonal. Áreas principais de domínio: aquisição de escravos (ataques à superfície), segurança, assassinatos, a guarda real.

Kerithrion. Símbolo: 

Punhal de prata e coroa. Áreas principais de domínio: a família governante.

Felizmente, ele não pegou os líderes do Conselho, incluindo o Rei Glorien Thelemas e seus filhos, e a maioria dos príncipes dos clãs mais fortes. A rainha de Thelemas, Ariel Aurindol, tinha o poder de adivinhar o futuro e, num sonho na noite anterior, ela vira as forças de Kerithrion marchando para o Conselho. Não havia tempo para alertar os outros, mas ela persuadiu o rei e sua família a se ausentarem, naquele dia fatal.

A reação à tomada de poder por Kerithrion não tardou a vir e, em três dias, um maciço exército de Elfos ficou acampado em volta do palácio do Conselho. Por dezenove dias, eles lutaram contra os rebeldes, transformando as muralhas em pó com catapultas e feitiçaria poderosa, porém, no vigésimo dia, um trio de capitães de Viridel marchou para fora das

ruínas, brandindo bandeiras verdes de trégua e pedindo para fazerem um acordo. Eles foram aceitos e trazidos diante do Rei Thelemas. Entretanto, enquanto o acordo de paz prosseguia na tenda do rei, o restante das forças rebeldes fugiu através de túneis que vinham construindo nos últimos dezessete dias (pois eles rapidamente tinham compreendido que não poderiam pretender ganhar contra os exércitos unidos dos Elfos, não importando o tempo que mantivessem bem defendidas as suas posições). Os capitães-negociadores arrastaram a conversa até depois do Sol se pôr antes de concordarem em retornar para seu próprio lado e entregar as ordens de Thelemas para rendição e, então, levar para fora todos os rebeldes. Os capitães voltaram ao palácio, seu caminho iluminado por centenas de tochas flamejantes, acesas para eles pelos defensores. As forças do rei esperaram



até o amanhecer, mas nenhum dos capitães, nem Kerithrion ou o restante dos rebeldes apareceu. Os ataques recomeçaram, porém logo ficou óbvio que eles tinham fugido.

Eles, contudo, haviam batido em retirada somente até as terras nativas de Kerithrion, onde tentaram declarar uma nação independente. Num movimento radical, incomum para um Elfo, Thelemas mandou suas tropas invadirem as terras de Kerithrion. Muitas batalhas e disputas se seguiram, até que os rebeldes se retirassem para as montanhas (numa área a oeste das terras altas, hoje conhecida como as Colinas Moonstone), e de lá para o subterrâneo, tomando uma cidade de Anões, abandonada, que Kerithrion reservara como último recurso, para o caso de todos os seus planos não darem em nada. Os Elfos rebeldes fecharam o caminho atrás deles, e o rei desistiu da perseguição. O palácio do Conselho foi derrubado pedra por pedra, e um novo palácio construído a muitas léguas de distância. Os rebeldes saíram rapidamente da memória dos Elfos, suas ações nunca foram registradas em sua história e, com o começo da primeira das Guerras Orcs logo depois, as suas nações estavam muitíssimo ocupadas em defender suas preciosas florestas.

AS CIDADES SUBTERRÂNEAS

No subterrâneo escuro, os rebeldes prosperaram muito mais que qualquer pessoa possa imaginar. Eles exploraram cada palmo de seu domínio, sem luz, e começaram a se adaptar à vida sem a claridade do Sol. A necessidade os fez aprender rapidamente: descobriram como cultivar fungos e musgos para comer, e como cruzar lagartos e insetos gigantes. Aprenderam como escavar as rochas e se expandiram em direção oeste, até se depararem com uma série de cavernas naturais, bem ao fundo, debaixo da Floresta Darkwood, no que agora é Allansia noroeste. Através dos séculos, tornaram-se fortes novamente, mas também se modificaram, lentamente se transformando, em seu isolamento, em verdadeiras criaturas da escuridão. Sua adoração a Ar Anwar Geritham tornou-se ainda mais forte, mas escolheram também outras divindades — seres perigosos como o Príncipe Demônio Myurr e vários outros. Mudaram de criaturas da luz, da verdade e da beleza para uma raça doentamente decadente de terríveis adoradores de Demônios — os Elfos Negros.

Eles agora residem sob Darkwood, e também há pequenas colônias subterrâneas, em outras partes de Allansia. Rumores recentes falam de um grupo de batedores de Elfos Negros sendo visto a nordeste de Khul, embora só adivinhando é que seria possível saber o que estivessem fazendo por lá, tão longe de casa. Os Elfos da Floresta já os conhecem novamente, pois os Elfos do Lado Negro continuam a mandar pequenos grupos de ataques contra seus irmãos residentes da superfície, a quem odeiam com todas as fibras de seu ser. Para os Elfos da Floresta, eles não são melhores que os Orcs e outros trastes, e não dão descanso a qualquer um que encontrem.

Sua cidade é chamada Lado Negro, conhecida como Tiranduil Kelthas por seus habitantes, e é um lugar extraordinário. É construída em uma caverna natural imensa, iluminada apenas pelo brilho fraco das plantas fosforescentes, fungos e lanternas reluzentes. Quando os Elfos Negros começaram a construí-la, iniciaram com o uso da arquitetura tradicional dos Elfos, mas gradativamente o estilo mudou, e agora é um lugar bizarro e sinuoso, com torres e muralhas salientando-se em vários níveis diferentes, e decorada por todos os lados com esculturas loucas dos demônios padroeiros eleitos pela cidade. Ligada ao mundo externo por uma sucessão de

passagens como um labirinto, cada uma bloqueada por gigantes portas de pedra esculpidas e vigiadas por vários Elfos Negros do sinistro Clã Camcarneyar, é um lugar fascinante e terrível, uma cidade de sombras e Demônios, de escravos e magia negra. Becos sinuosos se projetam entre as casas de formato esquisito; praças podem estar cercadas de muros para que ninguém entre nelas; parques horrendos e jardins brilham à luz de vaga-lumes engaiolados, enquanto besouros gigantes correm no musgo cultivado. Bem no centro de Tiranduil Kelthas fica o Palácio de Kerithrion, o Aiù Lindalé Kerithrion, em homenagem ao fundador da cidade e ao clã que ainda governa a cidade. Construído em cristal negro, ele se impõe sobre a cidade tal qual o Ceifador Repugnante, como se observasse seus cidadãos como um abutre esperando que uma criatura agonizante dê seu último suspiro.

A vida no Lado Negro é muito diferente da dos Elfos das Florestas, nos bosques acima. Em sua cidade subterrânea, os Elfos Negros desenvolveram sua própria sociedade, altamente complexa, baseada nos clãs rebeldes originais, que agora são mais liderados pelos reis feiticeiros e rainhas bruxas do que pelos príncipes guerreiros. Todos os Elfos Negros pertencem a um clã particular, que age como a extensão de uma família. Cada clã tem seu próprio nome, símbolos, insígnias da posição, quartéis gerais, e uma área da cidade onde suas regras são lei e onde membros de outros clãs necessitam de permissão especial para caminhar. Muitos têm sua própria linguagem especial e sinais, que permitem aos membros reconhecerem uns aos outros sem a necessidade de símbolos; todos adoram seu próprio demônio especial como padroeiro. As rivalidades entre os clãs são enormes, e sempre há intrigas acontecendo nos níveis mais elevados da sociedade dos Elfos Negros, uma vez que cada um deles tenta tomar uma pequena fração de poder dos outros. Rivalidades entre eles geralmente levam a assassinatos, incêndios e, em alguns casos, completas carnificinas, que normalmente cessam quando o terrível Clã Camcarneyar entra. Eles nunca são aliados de ninguém, pois todos os temem; são, em última instância, leais somente à continuidade da raça dos Elfos Negros e à cidade de Tiranduil Kelthas.

UMA RAÇA DE PRÍNCIPES

Ao mesmo tempo em que há alguns pobres entre os cidadãos de Tiranduil Kelthas, como em todas as cidades, a maioria dos Elfos Negros vive vida muito confortável. Há grande riqueza extraída da terra pelos escravos, nas minas de prata e cobre, o que fez com que o dinheiro significasse pouco para eles, e todos, com exceção dos realmente pobres, andam pendurados de prata — no seus pescoços, pulsos e tornozelos, enrolada em seus cabelos, bordada em suas roupas, gravada em suas armas, pintada em ornamentos sobre sua pele e assim por diante.

Cada Elfo em Lado Negro é parente da nobreza de alguma forma, e todos os Elfos Negros têm um ar de realeza, principalmente, as mulheres. Elas têm uma beleza sobrenatural, muito maior do que qualquer humana, com sua pele negra aveludada, cabelos brancos ou prateados e olhos totalmente verdes; e sua beleza é enormemente acentuada pelos modelos bizarros de roupas e adereços que desenvolveram, através dos séculos de completo isolamento com o mundo exterior. A atmosfera geral de Lado Negro e seus cidadãos é, simultaneamente, parecida e diferente do mundo da superfície, tornando-a levemente desorientadora e perturbadora para qualquer um que não seja um Elfo Negro.

A sociedade nobre dos Elfos é muito competitiva, com as mais belas rainhas bruxas de Lado Negro competindo umas com as outras a cada oportunidade. Opulentos banquetes de fungos raros e vinhos de musgos potentes são comuns, com todos presentes, tentando ganhar pontos uns sobre os outros, com atos de desdém, maldade e até violência. Apesar de seu terrível porte real, todos os Elfos Negros têm uma veia de puro mal correndo em seu caráter, o que, às vezes, torna-os muito sórdidos.

COMÉRCIO E ESCRAVIDÃO

Os mercadores de Lado Negro têm mais poder que seus colegas das cidades da superfície, pois a aquisição de comida, energia, escravos e metais preciosos requer planejamento cuidadoso e organização no ambiente artificial da cidade subterrânea. Enquanto os Elfos Negros são temidos por todas as raças (pois, se puderem, tornarão qualquer um escravo), eles realmente comerciam com alguns Orcs e tribos dos Trolls da Colina, dando prata e pedras preciosas em troca de escravos humanos e Anões, novos insetos gigantes e produtos manufaturados. Os Elfos Negros, mercadores, se encontram com os Orcs praticamente todo mês, trazendo suas mercadorias nas costas de Lagartos Gigantes domados e pesadas aranhas para cavernas, em território neutro, perto da superfície, onde todas as trocas são feitas.

Escravos também são muito importantes para o funcionamento das cidades, pois os Elfos Negros estão continuamente expandindo suas cavernas e escavando as minas à procura de mais metais e pedras preciosas. Geralmente, eles são capturados em ataques à superfície, embora muitos sejam trocados através do comércio com outras raças malignas. Humanos são os mais comuns, pois são mais fáceis de se obter, porém Anões são mais populares, devido à sua natureza resistente (que pode agüentar as surras regulares que os Elfos Negros infligem em seus prisioneiros) e porque sabem trabalhar com rochas e encontrar os melhores veios de metal. Orcs, Trolls e Goblins, às vezes, são usados para a



Tiranduil Kelthas — a Cidade dos Elfos Negros

maioria das tarefas domésticas, mas são fracos, criaturas sem iniciativa e os Elfos Negros freqüentemente os matam logo, por pura frustração.

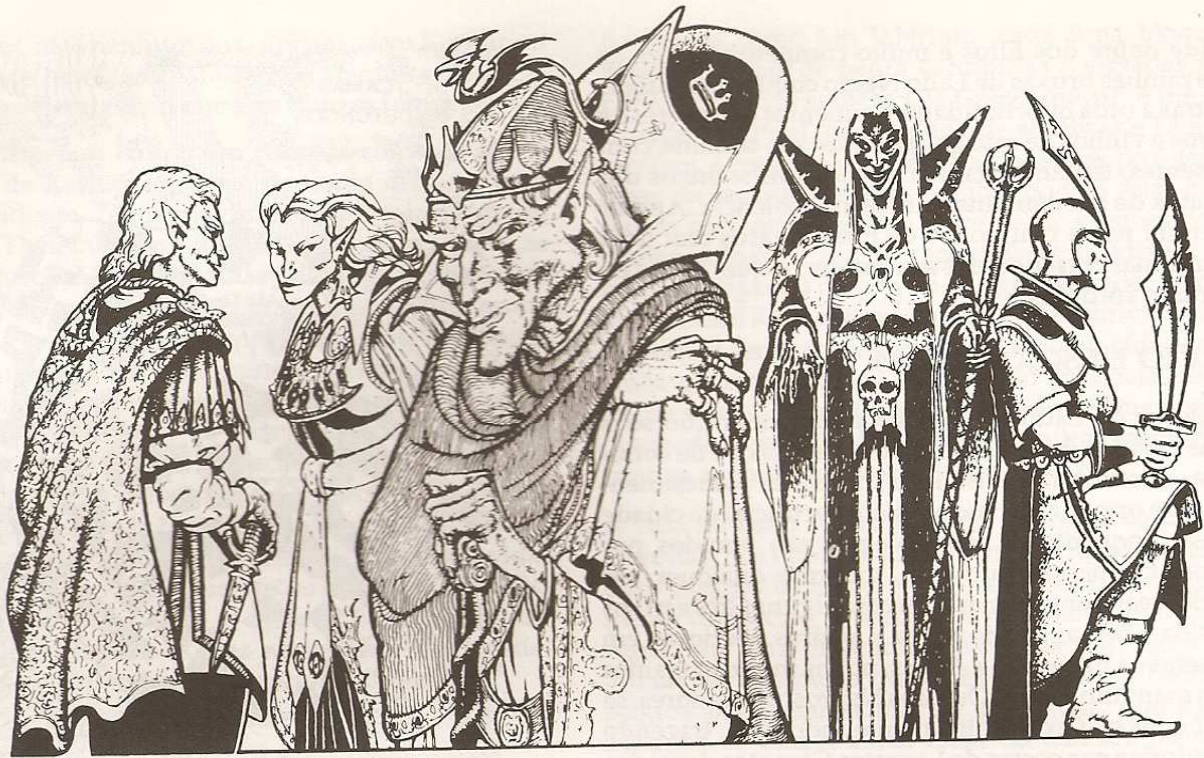
Os Elfos nunca são mantidos como escravos. Aqueles que não morrem no primeiro encontro (uma vez que os Elfos Negros inspiram os Elfos da Floresta a atos surpreendentes de fúria suicida) ou que não são assassinados logo depois, são requisitados pelos feiticeiros e bruxas para sacrifícios eventuais em um de seus rituais horripilantes, embora a maioria seja torturada interminavelmente até que isso aconteça. Apesar de suas mutilações e privações, jamais se soube de os Elfos da Floresta dizerem uma só palavra para seus captores, nem nunca gritaram de dor, e os Elfos Negros nunca conseguiram coisa alguma de seus Elfos cativos.

ATACANDO O MUNDO DA SUPERFÍCIE

Os escravos são trocados com os Orcs e Trolls da Colina por prata e pedras preciosas, e capturados em ataques à superfície. Esses ataques, geralmente, são feitos por membros do Clã Camcarneyar, que se arrastam nas florestas escuras à noite, em grupos de pilhagem de não mais do que oito caçadores, escondidos em mantos e roupas negras, e por magia de proteção que os protege até mesmo dos mais aguçados sentidos animais. Eles normalmente escolhem fazendas isoladas ou pequenas aldeias, onde sabem que não sofrerão oposição de mais do que uma dúzia de humanos e Anões, e sempre esperam a Lua se pôr antes de atacarem.

Primeiro se espalham em volta do seu alvo e, então, lançam uma cobertura de feitiços para evitar que sejam detectados pelos animais da fazenda, que poderiam acordar os habitantes. Flechas incendiárias lançadas sobre o telhado iniciam o ataque, e são seguidas de um assalto completo por todos os lados, quando os Elfos Negros invadem através das janelas e portas, livram-se de qualquer resistência com suas adagas longas e afiadas, e arrastam seus prisioneiros para dentro da noite. Os atacantes do Clã Camcarneyar vagam pela superfície do mundo na maioria das noites, explorando cada vez mais campos à procura de vítimas.





REIS FEITICEIROS E RAINHAS BRUXAS — OS SHAERN KERITHRION

Os maiores de todos os Elfos Negros são os líderes dos clãs e os maiores de todos os líderes dos clãs são os do Clã Kerithrion, que governa a cidade bem como sua família real, e reside em Aiù Lindalé Kerithrion, o Palácio de Kerithrion, no coração da cidade negra. O Clã Kerithrion é encabeçado por um conselho de cinco Elfos, os Shaern Kerithrion, que governam parte por consentimento geral, e parte por jogar os outros membros do círculo uns contra os outros.

Rei Eilden Kerithrion. Ele é o líder nomeado do Clã Kerithrion e, portanto, rei de Tiranduil Kelthas e governador de toda a raça dos Elfos Negros. Na verdade, está ficando velho e fraco, e entrando em um mundo paranóico, onde todos à sua volta são uma ameaça a seu governo. Ele não confia mais em ninguém, menos ainda em sua irmã Velicoma, e sai dos seus aposentos em Aiù Lindalé Kerithrion somente para atender aos encontros mais importantes do conselho. É um seguidor do Príncipe Demônio Myurr, que contatou ao oferecer sua mãe viva, em sacrifício, há muitos séculos atrás. Myurr lhe disse que o trono de Kerithrion está ameaçado pela tempestade de insanidade, e Eilden agora está esperando que a loucura se mostre em um dos outros quatro governantes — sem compreender que ele é quem está louco.

Princesa Velicoma Endûl Kerithrion. Diferente de seu irmão, que planeja matar qualquer dia desses, Velicoma está em perfeito domínio de suas faculdades, e não tem ilusões sobre nenhum dos outros quatro. Ela é a Suprema Princesa de Lado Negro, e celebra todos os sacrifícios importantes. Também serve ao Príncipe Demônio Myurr, e foi ela quem primeiro sugeriu que explorassem o lado paranóico do caráter do Rei Eilden. Princesa Velicoma é uma bruxa implacável e impiedosa, e a maioria dos Elfos Negros tem medo dela, sem nem saber por quê. Ela parece ser fria e dura, mas muito eficiente e prática, e trata cruelmente a tolice. Em torno dela há uma aura de ameaça quase tangível, em parte por causa da confiante arrogância e em parte por pura maldade. Se algum dia subir ao poder, todos esperam não serem aqueles a quem ela faça de exemplo.

Príncipe Astrea e Princesa Leya Garathrim. Astrea e Leya são primos do rei e de sua irmã maligna, e agem como uma força de equilíbrio no conselho. Eles são calmos e inteligentes, e têm pouco tempo para a paranóia de Eilden e para as intrigas de Velicoma. São adoradores de Ar Anwar Gerithan (Slangg), mas de alguma maneira conseguem compensar seus ensinamentos malignos com uma cuidadosa preocupação com os procedimentos apropriados da sociedade dos Elfos Negros. Se Eilden e Velicoma se colocarem um contra o outro numa luta pelo poder, eles poderão assumir o controle de Tiranduil Kelthas com um mínimo de problemas, pois Leya é a esposa do príncipe Taragûl Camcarneyar, o cabeça do Clã Camcarneyar.

Príncipe Menel Ithilkir. O estourado dos Shaern Kerithrion, Menel passa a maior parte de seu tempo em ataques à superfície, com os membros do Clã Camcarneyar, e raramente tem tempo para os trabalhos da política de Lado Negro. É uma grande pena, pois ele geralmente está do mesmo lado que o Garathrim, e poderia ajudá-los a virar o poder do conselho rumo a uma base mais leve e mais eficiente. Do jeito que está, ele somente atende aos encontros do conselho quando ações militares importantes estão sendo consideradas, ou quando um sacrifício especialmente sangüinolento de um prisioneiro Elfo da Floresta nobre está marcado para ser parte do entretenimento. Na verdade, ele é o cabeça do ramo Ithilkir do clã, depois da morte recente de sua mãe, muito mais forte que ele, nas mãos de um envenenador desconhecido; suspeita-se amplamente de que seja mais uma das pequenas conspirações de Velicoma, mas, na realidade, foi um trabalho de Astrea e Leya.

Os cinco membros de Shaern Kerithrion vivem em partes separadas do palácio, cada uma protegida por guardas armados e forte magia, "só por precaução". Se eles algum dia resolvessem se unir, finalmente seriam organizados o bastante para olhar além da sobrevivência do dia-a-dia. Seriam capazes de fazer planos para uma volta à superfície do mundo, a fim de encarar, finalmente, os amaldiçoados Elfos da Floresta em uma batalha final, e mostrar-lhes o verdadeiro significado da vingança!

AS FACES DO MAL E DO CAOS

Há muitas raças perigosas e Caóticas, em Titan, trabalhando para a completa destruição da civilização com a ajuda sobrenatural de surpreendentes poderes malignos. Mas, acima de todas, fica uma raça, a mais maléfica, mais depravada, mais decadente e mais perigosa de todas — a humana. Pois do mesmo modo que um homem é capaz de extrema bondade, também é capaz de fazer profundo mal, se assim o desejar.

Nos anos que levaram à cataclísmica Guerra dos Magos, a raça humana se dividiu ao meio, com um lado claramente oposto ao outro, sem haver lugar para espectadores neutros. Hoje, 280 anos depois do colapso, a humanidade ainda está lutando para se reafirmar, porém ainda há homens que seguiram o caminho do Mal até seus extremos. Na verdade, há muitos detalhes a serem vistos; tudo que podemos fazer é nos concentrar naqueles que talvez sejam os mais importantes, e cair em desespero pelos muitos que tivemos que omitir.

Razaak, o Que Não Morre

Há cem anos, Razaak era um aprendiz de um dos magos Bons da época. O nome de seu mestre surpreendentemente não está registrado, mas poderia facilmente ter sido o próprio Grande Mago de Yore, Vermithrax Moonchaser. Ele era um pupilo bastante promissor, como aprendizes o são, embora, como muitos, tentasse correr antes de saber andar. Era fascinado pelo que seu mestre contara sobre a magia negra dos xamãs, Elfos Negros e Demônios. Bisbilhotando nos livros antigos no estúdio de seu mestre, à luz de uma vela bruxuleante, enquanto o ancião dormia, Razaak rapidamente compreendeu que tinha uma força interna para se tornar um poderoso necromante, que um dia poderia obrigar todo mundo a obedecê-lo. A magia era um instrumento muito precioso para se desperdiçar, fazendo o bem — ele a usaria para colocar Allansia de joelhos.

Naquela mesma noite, Razaak voltou para seu estreito catre, colocou todas as suas coisas profanas num saco pequeno, e deixou o caminho do Bem para sempre. Ele viajou para os desertos remotos, na ponta extrema das Terras Planas, onde meditou, estudou e praticou as artes arcanas em completa solidão por quarenta anos, até que percebeu que seus poderes tinham se tornado tão grandes que se transformara em um necromante capaz de trazer os mortos de volta à vida para serem seus escravos! Sentiu-se, então, seguro de que Allansia em breve seria sua.

Razaak enviou mensagens para todos os nobres da terra, exigindo que o reconhecessem como seu governante definitivo. Mas eles nunca haviam ouvido falar sobre ele, e ignoraram suas ameaças como sendo o trabalho de mais um feiticeiro lunático. A resposta de Razaak veio na forma de milhares de insetos negros, que espalharam praga e peste em todas as terras. Ele enviou outra mensagem para todos os governantes, desta vez com um prazo: tinham até a próxima Lua cheia para reconhecer sua liderança, ou as coisas poderiam ficar ainda piores. Vários guerreiros foram despachados para assassinar Razaak, mas todos morreram na tentativa.



Por fim, chegou um guerreiro chamado, simplesmente, Kull. Ele possuía uma espada que achara agarrada em mão esqueletrica, projetada de um lago velado por uma bruma, no alto das Colinas Moonstone, quando o atravessava em sua balsa. Era uma lâmina encantada, capaz de cortar uma armadura blindada sem que seu fio ficasse cego ou marcado. Antigamente, a espada pertencera ao próprio Razaak, e era a única espada em Titan que poderia feri-lo! Como parte de seu pacto final com as divindades demoníacas que o aceitaram em seu grupo como um necromante, Razaak tinha que se descartar de todas as armas, com exceção das facas de sacrifício, que ele consagrara ao Mal como parte de sua iniciação. Mas não havia um modo de destruir sua espada, então ele a jogara no lago — de onde ela ressurgiu na mão de um esqueleto! Uma incrível ironia do destino, digna do próprio Logaan, o Trapaceiro, fez a lâmina voltar a Razaak nas mãos do agora invencível Kull.

Porém, no momento em que a lâmina voltou ao lar, Razaak lançou sua maldição sobre o guerreiro. A pele de Kull caiu de seus ossos como areia em torno de seus pés, e ele foi transformado em um esqueleto, que brandiria a espada para sempre! A coisa sem cérebro, que um dia fora Kull, retornou ao lago onde encontrara a abençoada e amaldiçoada espada, e agora navega de um lado para o outro, esperando que alguém a tome dele e o liberte para o sono da morte. O corpo de Razaak foi selado em um sarcófago de pedra, que foi depois colocado numa fissura profunda no alto das colinas, e o necromante maligno foi esquecido. Entretanto, nos últimos meses, através do Passo de Trolltooth, tem chegado notícias de fome, peste e praga surgindo nas Terras Planas. O céu tornou-se escuro e ameaçador, o Sol escondeu-se atrás de uma parede cinza. A fonte do Mal foi apontada como sendo a fissura nas montanhas, enegrecida pelo fogo e corrompida pelo Caos... poderia Razaak ter sido perturbado e ter retornado ao Plano Terreno?

Malbordus, o Filho da Tempestade

Malbordus é um feiticeiro humano, um servo poderoso do Mal e do Caos, cujo tempo somente agora está começando a surgir. Seu nome significa "Filho das Trevas" em Elfo Vulgar, e lhe foi dado pelos Elfos da Floresta de Darkwood, quando ele tinha nove anos. Para entender as razões desse nome, temos que voltar ao seu nascimento.

Malbordus nasceu numa cabana arruinada e desmoronada na fronteira da Floresta de Darkwood, na Allansia antiga, em meio a um inverno o mais rigoroso de centenas de anos. Ninguém sabe quem era sua mãe, mas se acredita que era apenas uma simples arrendatária. Certamente, ela não poderia sustentar uma outra criança, pois o bebê foi abandonado em um monte de neve a cerca de uma légua dentro da floresta.

Naquela noite, Elfos Negros encapuzados de preto vindos de Tiranduil Kelthas, a cidade amaldiçoada de Lado Negro, escondida bem abaixo da superfície do mundo, estavam na floresta, cultuando a Lua cheia, Tiriël, com sacrifícios de sangue e rituais bizarros. Um grupo, passando silenciosamente sobre a neve sem deixar nenhum rastro, ouviu o choro da criança. Eles encontraram, em uma patética trouxa congelada, uma criança humana que gritava com todas as forças. Levaram-na para o lugar de seu ritual, e a ofereceram ao Guardião Silencioso no céu em troca de sua bênção. Ela era um presente do paraíso e ficaria sob a proteção de Tiriël para sempre. Depois de feito o ritual, os Elfos Negros saíram e retornaram para sua cidade no subterrâneo.

O FILHO DA TEMPESTADE

Eles deram o nome à criança de Aëren Tintathel, Filho da Tempestade, e o criaram em seu templo, sob a proteção da rainha bruxa Velicoma Kerithrion. Conforme crescia, foi introduzido por ela nos caminhos de Myurr, o Príncipe Demônio, e ensinado nos princípios dos Elfos Negros, como se fosse um deles. Seu rosto, de um branco pálido, e seus penetrantes olhos azuis, eram muito estranhos para os Elfos Negros de pele negra. E o poder primário de sua alma humana não tardou a se firmar.

Quando Aëren estava com sete anos, não se distinguia das crianças pequenas dos Elfos Negros em nenhum aspecto, exceto fisicamente; sua pele, que parecia se tornar mais branca à medida que crescia, o apontava como algo especial. Porém, diferente das outras crianças, ele carregava dentro de si uma determinação tão intensa que era assustadora para aqueles a quem escolhia revelá-la. Ele falava, com sentimento profundo de ódio e raiva, dos residentes da superfície, que o deixaram na neve para morrer há tantos anos atrás, e falava de um tempo em que os lembraria da sua tão falada humanidade. Esse tipo de conversa nunca tinha sido ouvida antes, saída da boca de uma criança pequena, e a Princesa Velicoma declarou ser ele um presente dos deuses (embora os deuses a que se referisse sejam muito diferentes dos nossos).

Um ano depois, a natureza da criança tinha se desenvolvido para um estágio mais avançado, e começou a se manifestar em demonstrações espontâneas de magia selvagem. Ele podia estalar seus dedos e fazer as plantas murcharem e morrerem de puro ódio. Olharia fixamente bem dentro dos



olhos de um Lagarto Gigante, dez vezes maior que ele, ou de um cão selvagem Elfo que encontrasse na rua, e a fera sem inteligência o seguiria despreocupadamente aonde quer que fosse, até que morresse de fome porque a criança esquecera de mandar que comesse. Aëren estava nitidamente destinado a ser um grande manipulador de magias antigas.

O PRIMEIRO TESTE DE MAGIA

A magia dos Elfos é pura e graciosa, repleta do poder livre da própria natureza. Mas a magia dos Elfos Negros é vil e degradante, uma força das trevas que é tão genuína, que causa vergonha à desprezível escuridão da noite. Para ser iniciado nos primeiros estágios das complexidades de seus arcanos, um Elfo Negro tem que provar merecimento através de algum teste; então, um segundo teste se seguirá bem depois, e apresentará a conclusão de seu aprendizado. A maioria dos Elfos Negros fazem o teste inicial depois de meio século de estudo e culto, mas o Filho da Tempestade estava apenas completando nove anos quando foi submetido à iniciação. Para o pequeno Aëren, o teste era um de seus próprios planos. Ele voltaria ao mundo da superfície, onde não tinha posto os pés desde que fora encontrado na neve, naquela terrível noite de inverno exatamente há nove anos atrás, e começaria o primeiro estágio de sua vingança.

Assim, numa noite tempestuosa de inverno, uma pequena silhueta encapuzada de negro saiu suavemente da entrada escondida das cavernas que levam a Tiranduil Kelthas, e desapareceu nas sombras da floresta. Ele não sabia para onde estava indo, nem o que faria para provar seu valor, mas sabia que os seres sem nome que sabia o protegiam por tanto tempo, o protegeriam nesta noite.

A sorte, se é que era isso, estava com ele naquela noite, pois logo chegou a uma área de densas árvores, onde o aroma era mais forte. Sua visão de Elfo Negro percebeu a forma de casas de árvores, bem acima do chão. O som distante de risos viajou no vento até ele, e soube então que aquele era o lugar onde sua vingança começaria. Por um acaso, a pequena

criança tinha entrado no meio da cidade dos Elfos da Floresta, chamada Caëranos, passando tranqüilamente pelos guardas de patrulha.

Reunindo toda força interior que podia, Aëren começou a pensar em fogo. Pequenas labaredas altas e quentes, a madeira brilhando com o calor, o mau cheiro de carne queimando — Aëren pensou em tudo isso. E o poder começou a se formar dentro dele; todo o ódio, a raiva e o Mal dentro de si fluíram através de sua mente, onde foram convertidos em pensamentos de fogo, fogo, fogo. A primeira árvore foi pega, explodindo em chamas com um clarão brilhante de luz, que cegou a pequena criança. Mas ele prosseguiu concentrando-se, deixando o verdadeiro fogo alimentar as chamas que circulavam em sua mente. Uma segunda árvore pegou fogo, depois uma terceira e uma quarta. E logo, todas as árvores, até onde Aëren podia ver, estavam em chamas, e do topo delas, figuras se lançavam para a morte, suas roupas acesas com as labaredas do Mal de Aëren.

Toda a cidade de Caëranos, no topo das árvores, estava incendiada, com os Elfos da Floresta correndo para todos os lados em tentativas vãs de tentar a extinção do fogo. Mas já era tarde — muito tarde para água e muito tarde até mesmo para magia. Enquanto corriam em círculos, em pânico, vários Elfos esbarraram na pequena criança humana que ficava, enrolada em seu manto, olhando fixo para as chamas com olhos arregalados e um sorriso satisfeito em seu rosto. Mas eles estavam muito ocupados naquela hora para notá-la, pois suas vidas estavam desabando à volta deles.

Só muitíssimo mais tarde, quando os Elfos contavam os mortos e se perguntavam como isso podia ter acontecido, é

que a criança foi lembrada. E eles se perguntaram quem seria, essa criança de rosto doce, que aparecera do nada para observar suas famílias e amigos morrerem. Os Elfos procuraram em volta por alguma pista, e encontraram um pequeno manto negro, nas cinzas da árvore maior. Era feito de um tecido estranho, e estava impregnado de um cheiro de mofo, como se tivesse estado enterrado por muito tempo, o que fez com que os Elfos se sentissem nauseados. O Elfo que tentou pegá-lo deixou escapar um grito, pois queimou sua mão com o frio intenso de puro Mal. Então souberam que era um manto de Elfos Negros e que a misteriosa criança humana estava ligada aos Elfos Negros da amaldiçoada Tiranduil Kelthas.

A história da criança que destruiu a cidade dos Elfos se espalhou rapidamente por todas as partes da nação Elfo, e deram-lhe o nome de Malbodus, o Filho das Trevas, e sua importância cresceu cada vez mais na narrativa. Porém, bem abaixo da superfície da Floresta de Darkwood, o pequeno Aëren ou Malbodus, como ele mesmo viria a se autodenominar, estava sossegando a fim de estudar os rudimentos do primeiro estágio da magia dos Elfos Negros. Desde a solitária explosão de seus poderes, ele não botou os pés no mundo exterior novamente, e seu nome foi esquecido por todos, exceto por uns poucos.

Entretanto, ele deve se tornar adulto em breve, a hora em que teria que fazer seu segundo teste de iniciação, a fim de lhe permitirem que terminasse seus estudos da sabedoria proibida da magia dos Elfos Negros. E, desta vez, ele não se contentaria em queimar umas poucas árvores. Da próxima vez em que Malbodus puser os pés na superfície, toda a Allansia saberá.



Shareella, a Feiticeira da Neve

No extremo norte gelado de Allansia, as Montanhas do Dedo de Gelo assomam sobre as planícies limitadas pelo gelo, seus picos escarpados apontando acusadoramente para o céu. Nas montanhas vivem criaturas selvagens como Yeti, e Toa-Suo, que caçam animais menores de seu hábitat gelado. Mas, nos últimos anos as Montanhas do Dedo de Gelo têm sido também o lar de não-humanos malignos — Orcs, Goblins, Ogres e Trolls — que fazem ataques esporádicos a povoados de caçadores isolados, em busca de escravos. Esses seres asquerosos servem à vil bruxa conhecida como a Feiticeira da Neve.

Esta bruxa demoníaca mora num extenso emaranhado de cavernas cuidadosamente vigiadas, conhecidas como as Cavernas de Cristal. Essas cavernas fabulosas foram recortadas do gelo de uma geleira no alto de uma montanha, muitos anos atrás, pelas mesmas criaturas degeneradas que a servem até hoje. O que ela está fazendo aqui, nessa terra gelada, não se entende muito, mas há rumores de que ela está se aclimatando aos poderes da magia do gelo, treinando até que esteja pronta para soltar o frio e trazer uma nova Era Glacial a Titan e, nesse ponto, assumirá o controle.

Até bem recentemente, ninguém sabia de onde tinha vindo a Feiticeira da Neve — numa hora as montanhas estavam calmas, na seguinte ela havia chegado, com seu exército de Orcs e Goblins. Mas graças ao espírito indômito de Harlak Erlisson, um aventureiro de Frosthalm, nós sabemos muito mais sobre ela e podemos mesmo começar a reunir as peças da vida infeliz que a levou a esse ponto. Harlak passou nove meses como um escravo de suas cavernas, sendo forçado a atacar e matar povoados humanos devido a um colar mágico que estava preso a seu pescoço, mas que não evitava que sua mente observasse e lembrasse de tudo que via. O bravo guerreiro fugiu depois que seu colar foi arrancado, ao ser pego numa avalanche que matou os outros membros de seu grupo de ataque. Ele atravessou as planícies geladas em direção à Allansia e à liberdade, e então, veio-nos para contar o que tinha visto e aprendido.

A Feiticeira da Neve antigamente era humana. Como uma jovem mulher em Zengis, onde nasceu e cresceu, era conhecida como Shareella. Nessa cidade distante, as mulheres têm mais importância nas funções religiosas e sociais, enquanto os homens se tornam soldados ou comerciantes. Parece que eles acreditam que as mulheres são criaturas muito mais "espirituais" do que os homens, mais físicos. Para compensar esse fato, uma feiticeira tinha que vagar nas regiões áridas do norte como um teste de sua habilidade para sobrevivência e força de vontade. A jovem Shareella foi treinada como uma feiticeira e, como teste, foi enviada para as bordas das Montanhas do Dedo de Gelo no inverno, onde teria que sobreviver — sem o benefício do fogo, abrigo, ou qualquer outro conforto — por cinco semanas.

No princípio, Shareella achou a viagem muito dura, pois estava acostumada como o clima quente de Zengis, mais ao sul. Mas ao fim da segunda semana, ela estava ficando mais aclimatada às condições, e começou a explorar sua vizinhança. Gradativamente, perambulou cada vez mais para cima dos Dedos de Gelo, vivendo do veado da neve que pegara e matara com as mãos nuas, mas que cozinhou com fogo mágico. A quatro semanas no teste, Shareella estava explorando a região, como sempre, quando chegou a um



vale de desfileiro recluso que nunca havia visto antes. Ela olhou dentro dele — e parou! Bem no fim da depressão havia uma estátua gigantesca de um Demônio, aparentemente esculpida em gelo sólido.

Mas quando se aproximou dela, e colocou a palma da mão em sua superfície surpreendentemente morna, uma voz falou dentro de sua cabeça — a voz do Demônio de Gelo que repousava dentro da estátua. Falou-lhe de muitas coisas sobre os Demônios e seus trabalhos, e sobre as "perversões" da Bondade e as "blasfêmias" da Neutralidade. E mostrou-lhe uma visão do mundo coberto de gelo e ela como sua governante onipotente! Shareella foi convertida num instante, e prometeu sua alma a fim de fazer tudo que pudesse para atingir esse objetivo.

Sob as instruções do Demônio de Gelo, ela tornou-se uma necromante, capaz de erguer Zumbis ou Esqueletos dos corpos dos mortos para servi-la. Ela foi provida de hordas de Orcs e Goblins, que adoram o Demônio, a fim de construir para ela as Cavernas de Cristal, onde agora reside, escondida dentro das montanhas por uma parede de gelo ilusória. Por sua vez, as raças inumanas trouxeram-lhe escravos, que ela mantém em ordem com colares mágicos especiais, que dão choques agudos de dor a qualquer hora que deseje. Shareella transformou-se devido aos poderes dados a ela pelo Demônio, e agora é uma Vampira, capaz de sugar as almas dos corpos das outras pessoas. Contudo, ela gasta todo seu tempo estudando os poderes do gelo e se preparando para o dia em que as geleiras irão rachar e, vagarosamente, deslizar para cobrir todo Titan.

Os Três Demoníacos

Anos atrás, um feiticeiro ancião teve três pupilos, a quem ensinou numa escola exclusiva para magia. Todavia, diferente do Grande Mago da Floresta de Yore, ele era um servo do Mal e do Caos, e seus três pupilos estavam sendo treinados para serem bruxos e necromantes. O claustro desse mago maligno, cujo nome era Volgera Darkstorm, ficava escondido junto às regiões gramadas das Terras Planas, perto de um dos vários círculos antigos de pedras que se amontoam nas planícies. Lá, os quatro estudaram todas as artes dos arcanos, desde espetar agulhas em bonecas de vodu e feitiços simples para azedar leite, até levantar os mortos e conversar com os Demônios.

Os três jovens aprendizes eram estudantes perspicazes e aprenderam sua arte horrenda rapidamente, sua capacidade para o mal surpreendendo até mesmo o depravado feiticeiro ancião que os ensinara. Eles escapuliam de noite, bem depois de seu professor ter se retirado para a cama e, só por divertimento, se esgueiravam nos campos dos cavaleiros nômades sob o manto de magia negra, que escondia seu cheiro dos cavalos sensíveis. Lá, na escuridão, cuidadosamente, colocavam armadilhas mágicas, que mais tarde explodiriam em chamas, quando, em segurança atrás de uma moita de galhos espinhentos, os três poderiam observar os nômades correrem desesperadamente, tentando apagar suas tendas flamejantes.

Estes três se chamavam Balthus Dire, Zagor e Zharradan, e suas atividades logo se tornaram conhecidas por grande parte de Allansia. Quando atingiu a idade de dezessete anos, o trio decidiu que já estava exausto do aprendizado e que estava cansado de viver nas Terras Planas. Eles mataram seu professor pela magia, deixaram-no estirado numa poça de sangue, e se esgueiraram pelo Passo de Trolltooth e para dentro de Allansia antiga. Lá, à sombra da Floresta de Darkwood, disseram-se adeus, desejando um ao outro a sorte dos Senhores Negros em alcançar seus objetivos nos anos vindouros.

Balthus foi para o sul, cuidadosamente evitando a Floresta de Yore. O aroma doce da Bondade pairava sobre a floresta, fazendo com que o jovem feiticeiro se sentisse mal, mas atravessou-a rapidamente. Ele não virou para o lado quando chegou aos contrafortes das Montanhas Craggen, mas continuou viajando para dentro deles, andando até que não pudesse prosseguir mais para cima. Lá, nas montanhas descobertas, ele dormiu, porém no dia seguinte cedo, atingiu seu objetivo — a cidadela construída por seu avô e agora habitada pelo pai, ambos praticantes de magia negra. Na hora em que seu pai o abraçou, dando-lhe as boas-vindas, Balthus enfiou-lhe um punhal entre as costelas — e a Cidadela do Caos era dele! Sabia o que tinha a fazer. Reuniria à sua volta os servos do Caos, Orcs e Goblins — e criaria seus próprios servos também, formando-os a partir de outras criaturas a fim de se presentear com os exércitos mais fortes da Terra. Mostraria a Zagor e Zharradan quão maligno podia ser!

Zagor, enquanto isso, foi para o norte com Zharradan por um tempo, ladeando a Floresta de Darkwood, até que o outro se separou e foi para o leste, adentrando as Colinas Moonstone. Zagor viajou por muitos dias, até que avistou a Montanha de Fogo, um pico que várias vezes vira em seus sonhos enviados pelos Demônios. Aqui, ele sabia, estava seu



destino. Naquela época, as lendárias cavernas sob as montanhas estavam ocupadas pelos Anões, porém isso logo mudou, quando o maligno Zagor invadiu-as com uma forte tropa de Orcs e asquerosas criaturas mortas-vivas. Alguns dos Anões fugiram pelas infundáveis passagens, semelhantes a labirintos, e nunca foram pegos, contudo, muitos foram mortos, proporcionando ainda mais tropas mortas-vivas para o necromante.

Agora, muitos anos mais tarde, Zagor é senhor e mestre da Montanha de Fogo, onde governa uma coleção heterogênea de servos malignos, vigiando os tesouros fabulosos que roubou dos Anões tantos anos atrás. Do outro lado de Allansia, o vil Balthus Dire governa sobre a Torre Negra, uma cidadela espectral que fica no topo do Rochedo Craggen, como um dedo furioso, apontando acusadoramente para os deuses! Em seus labirintos de viveiros, criaturas mutantes — criadas por Balthus em seus próprios laboratórios — treinam no uso de armas e magia, junto aos Elfos Negros e muitos Orcs e Goblins. Eles se preparam para a guerra, pois seu líder satânico planeja usá-los para invadir o Vale do Salgueiro e a cidade antiga de Salamonis, trazendo Caos e morte à terra agradável como um tributo às divindades geradas no inferno de Dire.

Mas, e Zharradan? Bem, sabe-se que ele foi para o leste dentro das Colinas Moonstone, muitos anos atrás. Podemos traçar seu caminho muito bem a partir de pequenas pistas que deixou atrás de si, ao longo do caminho — uma vila de Elfos queimada aqui, um povoado de Woodlings massacrado acolá, e assim por diante. Entretanto, quando ele chegou ao coração das Moonstones, parece ter desaparecido sem deixar nenhum rastro. Dizer que ele é perigoso é subestimá-lo — se estiver vivo. É apenas concebível que tenha sucumbido aos perigos do mundo: esperemos que assim seja.

Sukumvit e Carnuss

Dizem que não há laço tão forte nesse mundo como o amor fraternal, mas isso claramente não se aplica sempre. Há muitos anos atrás, havia dois jovens irmãos, os filhos do Barão Arkat Charavask, que naquela época era o governante da próspera cidade comerciante do norte, Fang. Fang era, e ainda é, a capital da pequena, porém rica, província de Chiang Mai, que fica logo ao norte da Allansia antiga. A fronteira dessa terra é o Rio Kok, uma torrente de corredeiras que traz barças e navios mercantes de locais longínquos como a cidade de Zengis, em Kaypong, ao norte, e de outras terras através do Oceano Oeste. O Barão Arkat era excessivamente rico e seus dois distintos filhos tinham de tudo.

Contudo, Carnuss tinha muito ciúme de seu irmão; ele achava que Sukumvit monopolizava demais a atenção de seu pai. Sukumvit, como filho mais velho, podia contar em herdar o governo de Chiang Mai, após a morte do Barão Charavask, portanto, seu tempo era gasto acompanhando-o a fim de aprender as tarefas do governo: estavam juntos em visitas de estado, na corte ouvindo as reclamações dos cidadãos, falcoando, ou caçando, e nos campos de treinamento, onde Sukumvit estava aprendendo o uso da espada e da lança.

Enquanto isso acontecia, Carnuss Charavask aprendia uma grande quantidade de coisas cansativas com o feiticeiro da corte, Zaragan, o Enrugado, que era um professor muito sábio, porém muito entediante também. Do aposento no topo da torre arruinada onde o mago vivia, Carnuss podia ver seu irmão competindo ou caçando com cães — fazendo todas as coisas que Carnuss queria fazer. Mas não, ele não estava destinado a essas grandezas. Em sua mente, mesmo na tenra idade, ele nutria um ódio que duraria muitas décadas.

Quando seu irmão mais velho tinha vinte e um anos, o Barão Arkat morreu e Sukumvit foi imediatamente declarado Barão de Fang. Carnuss, somente um ano mais novo, ficou com raiva de seu irmão adquirir tamanha riqueza e poder tão repentinamente, que planejou se vingar. Começou a se misturar com ladrões e assassinos nos bares decadentes das áreas pobres de Fang, entrando numa turma perigosa. Ele baixava lá, todas as noites, murmurando o quanto gostaria de matar seu irmão. Em um certo momento, alguns de seus "amigos" decidiram acolher sua oferta — mas isso lhe custaria 1.000 Moedas de Ouro, uma vez que seria difícil chegar perto da vítima.

Carnuss, em sua idiotice juvenil, concordou — porém os "assassinos" foram direto a Sukumvit e lhe contaram do plano, pois eles eram membros da guarda palaciana que o Barão havia contratado para vigiar seu tolo irmão. As conspirações de Carnuss foram expostas publicamente, e o jovem nobre fugiu da cidade em desgraça. Ele viajou por todos os lados, mas descobriu que assim que mencionava seu nome, as pessoas riam dele. Indo cada vez mais para sul, acabou indo viver na Ilha de Sangue, fora da costa deserta da Allansia do sul, onde construiu um sólido castelo.

Conforme os anos de exílio e isolamento se passaram, o ódio de Lord Carnuss por seu irmão inflamou-se, até que o tornou quase louco. Enquanto isso, Sukumvit saboreava um reinado longo e pacífico em Fang, onde era bastante amado pelos cidadãos, apesar de sua tendência à violência. Como um passatempo sádico particular, ele construiu o Calabouço da



Morte, um forte complexo subterrâneo, repleto de criaturas mortais e armadilhas perversas. Ofereceu um prêmio de 10.000 Moedas de Ouro ao guerreiro que conseguisse atravessá-lo. Quando um finalmente o fez, a reputação de Sukumvit sofreu enormemente, mas ele não se assustou e imediatamente fez planos para algumas mudanças. Quando finalmente tinha redesenhado e reconstruído sua "Prova de Campeões", como o chamava, enviou mensageiros a todas as cidades e vilas dezenas de léguas em volta, declarando que ninguém *jamais* passaria por ela vivo!

Carnuss, meditando em seu distante castelo, de repente viu uma maneira de se vingar de Sukumvit depois de todos esses anos. Encontraria um campeão, um guerreiro e aventureiro duro o suficiente para sobreviver tudo o que o medíocre labirinto do Barão pudesse jogar sobre ele. Com esta finalidade, criou a Arena da Morte na Ilha de Sangue, que ainda funciona. Ele usa escravos obtidos para si pelo pirata notório e assassino de massas, Capitão "Crânio" Bartella; esses escravos quase sempre são apenas pessoas normais que foram "persuadidas" a unirem-se ao bom capitão e à sua vil tripulação em um pequeno cruzeiro no mar. Assim que chegam à ilha, Carnuss submete seus aprendizes a combates mortais na arena. Ele está tentando reduzi-los a apenas um único guerreiro, que o representará e ganhará a Prova de Campeões, mas seus testes são por demais extenuantes. Entretanto, quando alguém realmente sobreviver, ele planeja mandá-lo para o norte, a fim de se vingar de seu sádico irmão.

O Arquimago

Há muitas coisas que não sabemos sobre o Arquimago de Mampang, muitíssimas coisas. Não temos registros de onde ele nasceu, qual sua nacionalidade, nem quem foram seus pais — se é que teve algum. Não se sabe quem o treinou nos rudimentos de magia negra, nem onde fez seu aprendizado.

Quaisquer que sejam suas origens, entretanto, agora todos o conhecem, pois ele é o senhor e mestre da vil cidadela de Mampang, onde treina suas tropas malignas de guerreiros não-humanos, e de onde ameaça escravizar todos de Kakhabad sob seu governo. Quando chegou ao Alto Xamen, ele já estava com quase trinta anos e toda a área era inabitada. Mas ele reuniu em volta de si todos os tipos de Goblins, Orcs, Trolls e vários outros servos ignorantes do Mal e do Caos, e começou a construir o que mais tarde veio a ser Mampang, a Cidadela do Arquimago.

No início, os campos provisórios dos construtores ficavam sujeitos a ataques dos Homens-Pássaro da área, os Schinn, que, logicamente, não queriam nenhum feiticeiro vil construindo sua grande cidadela negra nas terras *deles*. O Arquimago fingiu que queria se reunir e discutir o assunto, mas quando os líderes dos Homens-Pássaro chegaram para a conferência com o mago, ele os matou. Então, negociou com outros Homens-Pássaro, os inimigos tradicionais da facção que protestava, oferecendo-se para ajudá-los com suprimentos de ouro e jóias em troca de sua ajuda para manter os Schinn distantes.

Finalmente, depois de muitos anos de construção, a fortaleza de Mampang estava terminada, e o Arquimago e seus servos malignos foram morar lá. Por talvez trinta ou quarenta anos, o Arquimago continuou a estudar as artes dos arcanos, invocando Demônios e fazendo pactos com eles em troca de poder cada vez maior, aumentando cada vez mais sua perícia na prática de magia negra.

AS SETE SERPENTES

Mais ou menos nessa época, dez ou quinze anos atrás, diz a lenda que o Arquimago lutou uma batalha notável. Enquanto o feiticeiro estudava sua bruxaria negra, seus servos vis atacavam cada vez mais à frente, trazendo terror a vários povoados isolados em Baddu-Bak e ao longo dos bancos do Lago Ilklala, na vizinhança. Mas foi enquanto eles estavam explorando as cavernas acima da Floresta Avanti, no extremo oposto de Xamen, que encontraram a Hidra.

A batalha titânica durou dois dias inteiros, durante os quais magia selvagem brilhou em volta dos picos montanhosos e o Arquimago recebeu, afora as queimaduras severas, um ferimento profundo, cuja cicatriz aparentemente vai de seu pescoço ao joelho direito. Contudo, a Hidra foi finalmente morta.



O Arquimago ficou tão impressionado com a força e a destreza dessa extraordinária adversária, que ele pegou suas sete cabeças e lançou feitiços poderosos e intrincados sobre elas. Então, reunindo todas as suas habilidades de necromancia, ressuscitou-as como sete serpentes aladas! Talvez como piada cruel, ou possivelmente, porque ele ainda acreditava nelas naquela ocasião, designou cada uma delas a um dos deuses do Mundo Antigo. O poder de Glantanka foi dado à Serpente do Sol; o de Lunara à Serpente da Lua. Quatro outras serpentes foram associadas respectivamente à terra, ao ar, ao fogo e à água, e à última foi dado o poder de Chronada, o obscuro deus do tempo de Kakhabad. As Sete Serpentes ainda o servem, dizem, trazendo informações para ele de todas as terras apodrecidas.

E agora os rumores dizem que ele tem a maravilhosa Coroa dos Reis, roubada do rei de Analand pelos Homens-Pássaro! Nós só podemos nos arrepiar em pensar no poder de que ele pode dispor agora. Ele não vai parar em Kakhabad, pode estar certo disso, não importa quão sem rumo ele esteja — todo o Mundo Antigo pode não estar a salvo de seus planos de conquista, uma vez que o Arquimago saboreou os frutos podres da tirania.



Lord Azzur, o Tirano de Blacksand

Por último, mas de modo algum menos importante, chegamos ao círculo completo de onde começamos nossa viagem através de Titan, em Porto Blacksand, o coração da Allansia povoada, a verdadeira "terra da aventura". Que cidade! Ainda mais maligna que Kharé, o Porto dos Ardis das terras selvagens de Kakhabad, ela fica no coração de Allansia como uma ferida aberta em um leproso agonizante! Mesmo aqueles que lá moram a chamam de "Cidade dos Ladrões", pois atrai todos os piratas, bandidos, assassinos, ladrões e malfeitores por centenas de léguas à sua volta. O perigo espreita cada esquina de cada rua, onde os fortes espreitam os fracos, e os fracos espreitam uns aos outros. Contudo, Blacksand é governada pelo maior ladrão de todos eles, o misterioso Lord Azzur.

Azzur tem governado Porto Blacksand por, pelo menos, trinta anos. Ele subiu ao poder depois de usurpar o controle de seu senhor anterior, um Barão Valentis, numa tomada sutil da cidade que envolveu o envenenamento do cabeça do exército, a decapitação do irmão de Valentis, o bloqueio do porto com navios piratas, e o enforcamento do barão na torre mais alta de seu palácio! Contudo, há muitas teorias sobre quem é Lord Azzur — em uma só noite, você vai se deparar com várias em cada taberna pelas quais passar — mas poucos sabem a verdade. Exceto em algumas raras ocasiões, Azzur se mantém sempre fora de vista desde que tomou a cidade, e sempre age através da Guarda Azzur, que se traça toda de negro.

A conexão pirata preocupa vários cidadãos e alguns dizem que Azzur é o irmão de um bandido famoso, Garius de Halak; outros dizem até que ele é Garius de Halak! O fato de seu escudo mostrar um barco num mar revolto margeado pelo Sol e pela Lua adicionou grande peso a essas teorias. Pesquisa extensa feita pelo grande historiador, estudioso e viajante, Zelakar de Chalannabrad, entretanto, finalmente revelou o verdadeiro passado de Lord Azzur.

A VIDA PREGRESSA DE AZZUR

Lord Varek Azzur nasceu de pais nobres na cidade de Arion, bem distante de Porto Blacksand, na ponta nordeste de Khul. Arion, como todas as cidades, é habitada pelos bons e pelos maus, pelos Bons e pelos Caóticos. Para o jovem Azzur, o lado mais negro da existência sempre guardou mais atrativos. Ele ficava fascinado com os adoradores de estranhas divindades como Kukulak, o deus das tempestades de Khulian, trajados bizarramente, cujos devotos sempre saíam totalmente envoltos em grossos mantos negros. Quando atingiu a idade de dezesseis anos, escondeu-se no templo de Kukulak durante uma cerimônia e aprendeu o porquê de seus adoradores sempre se vestirem assim: como parte de sua iniciação, ferros em brasa eram aplicados em suas faces e corpos, causando grandes vergões e cicatrizes. Se as cicatrizes se formam em runas de Kukulak, o acólito é aceito; se não, ele é levado do templo e expulso. Azzur foi pego naquela noite, espreitando nas sombras, nos fundos do templo, depois de tropeçar acidentalmente num grande candelabro de metal. Foi-lhe dado uma simples escolha — fazer o teste do fogo ou morrer ali mesmo.



As queimaduras foram feitas e se formaram em runas de Kukulak diante dos olhos desapontados do supremo sacerdote. Azzur era, de repente, um iniciado de Kukulak, o deus das tempestades! Temendo pelo que seus pais diriam quando vissem seu rosto, Azzur fugiu de Arion a bordo de um navio mercante em direção a Corda. Contudo, no caminho,

o navio foi atacado por piratas, operando na região das Ilhas de Rockwall, que escravizaram os tripulantes melhor capacitados do navio, e jogaram o resto aos tubarões. O capitão dos piratas (seu nome e o nome do navio não são conhecidos) ficou intrigado pelo rapaz de cicatrizes envolto em negro e permitiu-lhe que se tornasse seu camareiro.

Aqui, os rastros de Azzur ficaram perdidos de Zelakar por algum tempo, sem contar com uma quantidade de registros sem confirmação de um bravo guerreiro pirata com um rosto pesadamente marcado de cicatrizes, que serviu com um capitão operando na região próxima às Ilhas Arrowhead. Nove anos depois que fugiu de Arion, Varek Azzur surgiu em Merluk, o pequeno porto na ponta do extremo sudeste de Allansia, no controle de uma galera pirata chamada *A Face do Caos*. Ele navegou pelo porto de Merluk, exibindo o crânio e os ossos, abordou três navios que se preparavam para sair e, ostensivamente, esvaziou-lhes os cofres de seus pertences que valiam milhares de Moedas de Ouro em mercadorias antes de partir novamente! Obviamente, Azzur tinha aprendido como realizar um ataque em seus anos como pirata!

Azzur passou os seis anos seguintes atacando navios ao longo de todo o litoral sul, desde o Estreito das Facas até Kaynlesh-Ma, até que tivesse adquirido uma frota de galeras, centenas de homens fanaticamente leais, e dinheiro suficiente para comprar a maioria das terras do sul! Suas atenções, porém, voltaram-se para Porto Blacksand, que naquela época era um pequeno e miserável principado governado pelo idoso Barão Valentis. Reunindo suas forças, ele rapidamente tomou o controle da cidade, que tem governado desde então.

PORTO BLACKSAND SOB OS DOMÍNIOS DE AZZUR

O governo de Azzur tem sido severo. A cidade se tornou um santuário para todas as espécies de malfeitores, e não é mais seguro para um homem comum andar pelas ruas — não que a maioria possa realmente fazê-lo, pois Azzur impôs um sistema restrito de passes. Isso foi reforçado pela sua milícia da cidade, toda trajada de negro, que inclui Trolls e Ogres. Os passes são caros e variam de acordo com o que uma pessoa deseja fazer: um é necessário para entrar na cidade; um outro para sair; outros são requeridos para beber em certas tabernas; entrar em um templo, fazer comércio. É quase impossível sair nos dias em que os militares estão cumprindo as ordens de seu senhor e checam todo mundo!

Os cidadãos têm visto Lord Azzur muito pouco, e apenas duas pessoas em Porto Blacksand viram seu rosto. Um é seu homem sagrado, particular, que traz a sabedoria de Kukulak a Azzur uma vez por mês; o outro é um incrivelmente autoconfiante ladrão, que agora repousa em várias partes da cidade, depois de se insinuar nos aposentos particulares de Azzur certa noite! Azzur vai a todos os lugares numa caruagem ornamentada de dourado, seu rosto escondido atrás de janelas escuras. Se ele tem que aparecer em público, o que faz raramente, sempre se veste com mantos negros, que o envolvem totalmente. Os portões de seu palácio terrivelmente sofisticados nunca estão abertos a visitantes.

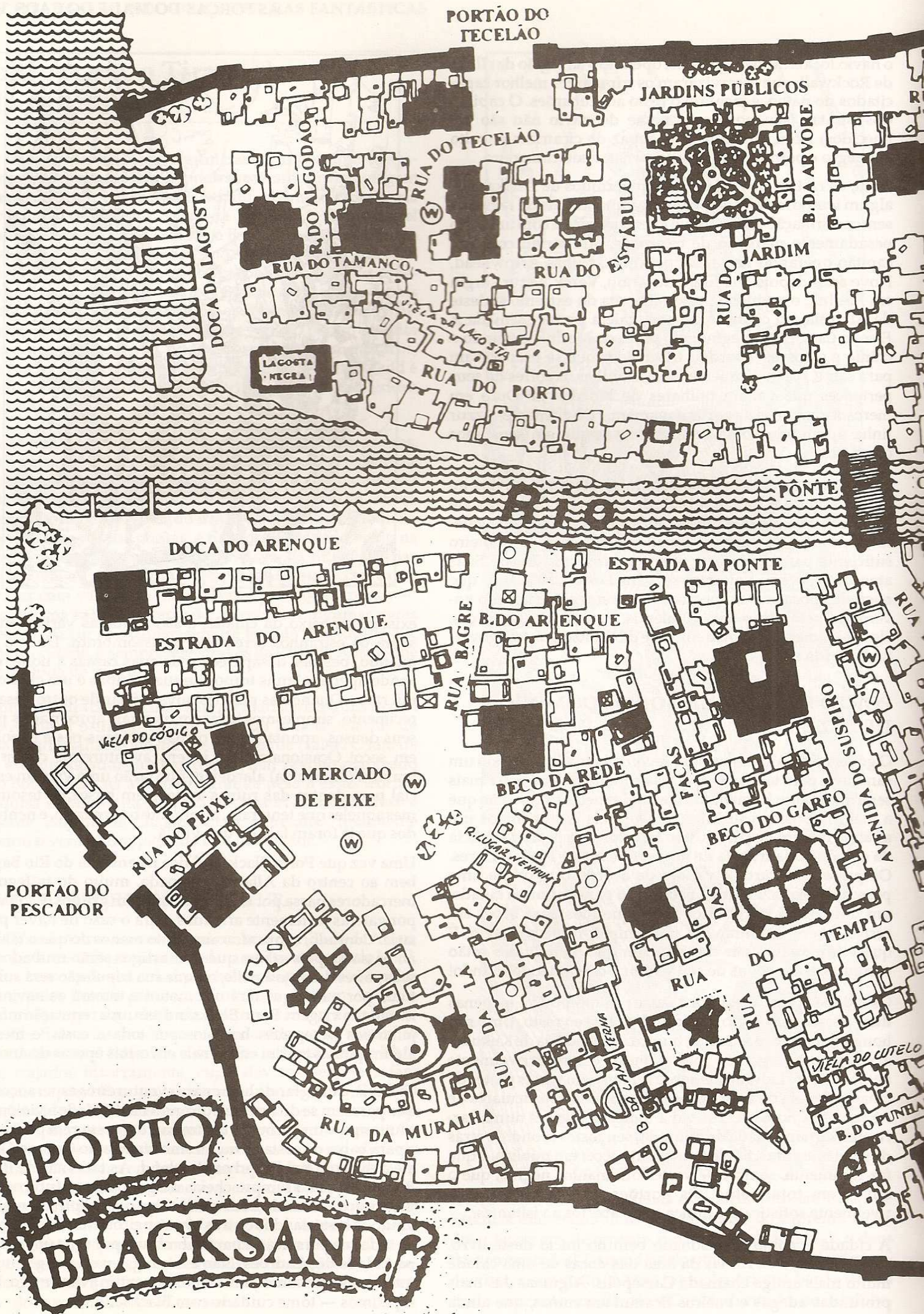
A cidade é, como mencionado bem no início deste livro, construída sob as ruínas da área das docas de uma cidade muito mais antiga chamada Carsepolis. Algumas das mais profundas adegas e bueiros ficaram em ruínas, que ainda



existem embaixo da cidade, e são contadas várias lendas sobre os estranhos seres que os assombram. De vez em quando, pessoas desaparecem de suas camas à noite, deixando apenas alguns trapos de suas roupas e um cheiro de mil ratos. Quando as pessoas ouvem falar de outro desaparecimento, simplesmente fazem os sinais apropriados para seus deuses, apontam para o chão sob seus pés e engolem em seco! Ocasionalmente, jovens aventureiros cheios de bravura (ou bebida) alardeiam que farão uma viagem especial para dentro das ruínas antigas em busca de tesouros, mas aqueles que tentaram, raramente retornaram, e nenhum dos que já foram fala do que viu lá.

Uma vez que Porto Blacksand fica na entrada do Rio Bagre, bem ao centro da Allansia povoada, muito do tráfego de mercadores passa por ele, geralmente em grupos escoltados por galeras fortemente armadas, para o caso de haver pirataria. Contudo, agora atacam muito menos do que o faziam no passado, pois sabem que seus artigos serão roubados de seus cofres durante a noite, ou que sua tripulação será substituída por outra, que fará um motim e tomará os navios na metade da viagem. Porto Blacksand tem uma reputação infame junto aos navegantes honestos por toda a costa, e mesmo alguns piratas temem entrar nele em certas épocas do ano.

Todavia, é um grande lugar para aventureiros esperançosos, que parecem se divertir misturando brutalidade e violência. Muitos passam em busca de um barco e passagem para cima e para baixo da costa — ou mesmo através do Oceano Oeste até a distante Kakhabad ou Analand. As tabernas de Porto Blacksand estão sempre cheias de guerreiros e futuros magos, todos contando suas peripécias ou simplesmente ouvindo as histórias dos outros aventureiros. Mas você precisa de toda sua perspicácia para sobreviver por uma única noite na Cidade dos Ladrões. Não é um lugar para um garoto do interior inexperiente com sonhos de ser um aventureiro. Nós repetimos — tome cuidado com Blacksand!



PORTÃO DO
TECELÃO

JARDINS PÚBLICOS

DOCA DA LAGOSTA

R. DO ALGODÃO

RUA DO TECELÃO

RUA DO TAMANCO

RUA DO

ESTABULO

B. DA ARVORE

RUA DO JARDIM

LACOSTA
NEGRA

RUA DO PORTO

RIO

PONTE

DOCA DO ARENQUE

ESTRADA DA PONTE

ESTRADA DO ARENQUE

RUA BAGRE

B. DO AR ENQUE

VELA DO CÓDIGO

O MERCADO
DE PEIXE

BECO DA REDE

FACAS

BECO DO GARFO

PORTÃO DO
PESCADOR

RUA DO PEIXE

R. LUGAR NENHUM

AVENIDA DO SUSPIRO

TEMPLO

PORTO

BLACKSAND

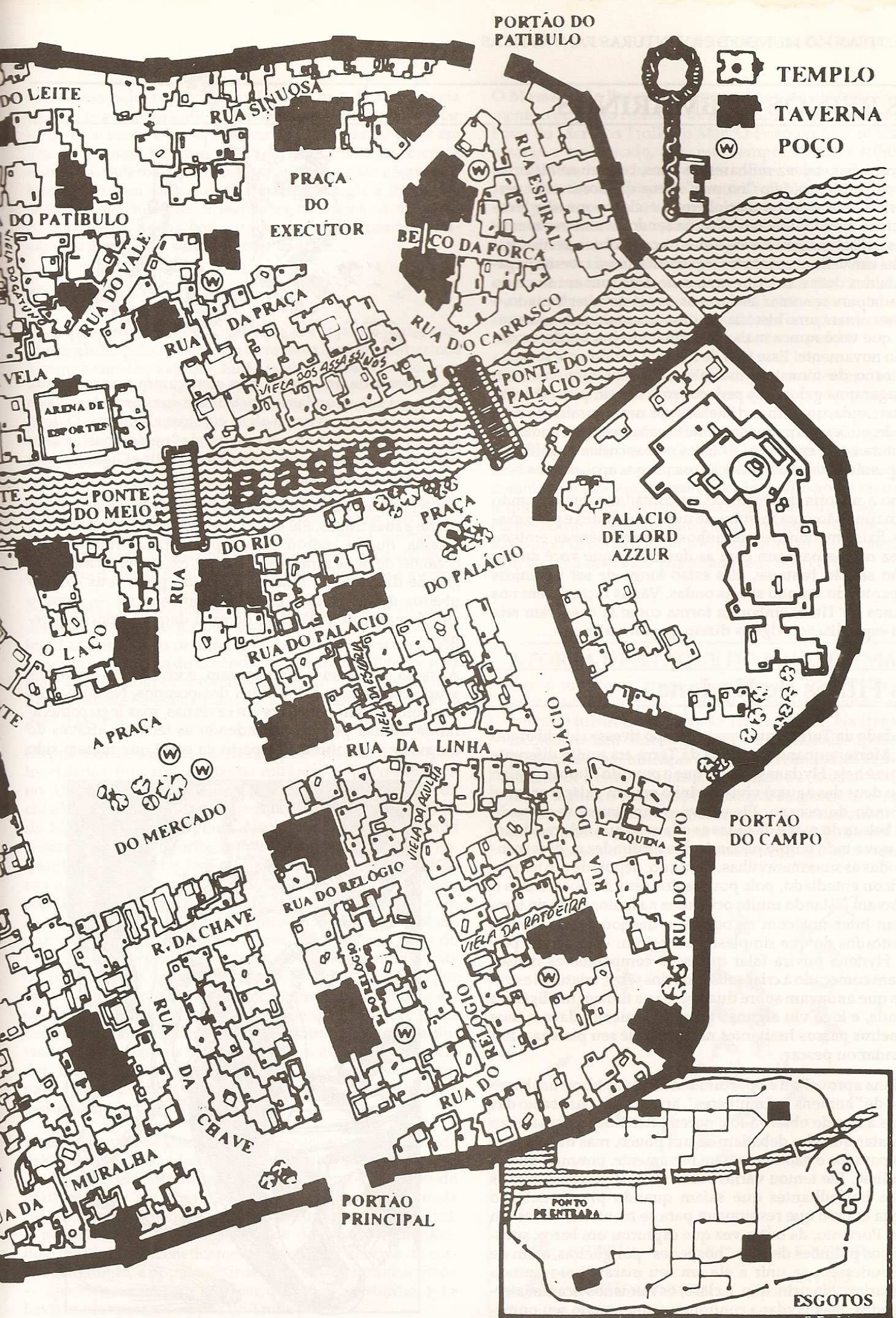
RUA DA MURALHA

RUA

RUA

VELA DO CATELO

B. DO PUNHA



OS REINOS SUBMARINOS

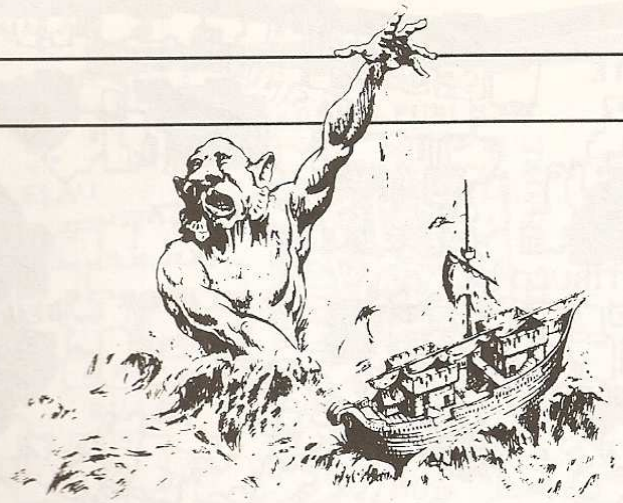
Por centenas, talvez milhares de anos, contam-se histórias de povos que residem "no mar". Seus difusores mais persistentes têm sido os marinheiros, é claro, que são reconhecidos em todas as terras como sendo os maiores mentirosos e mais exagerados de todos os contadores de história! Ponha um velho marinheiro experiente numa taberna vagabunda das docas, coloque uma caneca de rum em sua mão tatuada para se somar às dezenas que já deve ter tomado, e ele lhe contará uma história tão monumentalmente catastrófica, que você nunca mais vai sonhar em ir a bordo de um navio novamente! Esse tipo de mentira geralmente se passa em torno de monstros marinhos gigantes que ameaçam esmagar uma galera aos pedaços com um simples esbarrão de sua cauda, que tem as dimensões de uma muralha de uma cidade, ou Sereias perigosamente fascinantes, que repousam sedutoramente em rochas isoladas ou nas costas de golfinhos que passam levando à perdição os curiosos apaixonados.

Como a maioria das histórias, as contadas sobre o mundo submarino são uma mistura de meias-verdades e puro exagero. Existem monstros marinhos e existem Sereias, embora talvez não se pareçam com as descrições que você ouviu. Como se não bastasse, eles estão longe de ser os únicos ocupantes do mundo sob as ondas. Várias raças vivem nos oceanos de Titan, embora a forma como lá chegaram seja pura especulação. Alguns dizem que foi assim...

Os Filhos de Hydana

Na idade da Terra, antes que o Tempo tivesse sido liberado pela Morte, e quando a forma da Terra era muito diferente do que é hoje, Hydana (o nome que o povo do Mundo Antigo dá ao deus das águas) vivia sozinho em um palácio enorme no fundo do oceano. Ele estava completamente cativado pela beleza do mar e de todas as criaturas que nele residiam, e passava todo tempo nadando nas profundezas, observando todas as suas maravilhas. Contudo, depois de um tempo, ele ficou entediado, pois poucos dos seus irmãos e irmãs o visitavam (estando muito ocupados na maior parte do tempo em lutar uns com os outros) e desejou prazeres mais sofisticados do que simplesmente brincar com alguns peixes. Hydana ouvira falar que seus companheiros deuses tinham começado a criar seus próprios seres, criaturas estranhas que andavam sobre duas pernas e tinham inteligência variada, e logo viu alguns "homens", quando davam seus primeiros passos hesitantes nas águas de seu planeta a fim de nadar ou pescar.

Hydana aproveitou a oportunidade. Ele capturou um barco cheio de "homens" e "mulheres", arrastou-os para baixo das ondas a fim de observá-los; porém, ficou decepcionado ao constatar que eles debatiam-se um pouco, mas depois ficavam parados e não se moviam novamente, por mais que os sacudisse. Ele tentou várias vezes até que percebeu que as coisas borbulhantes que saíam quando presos debaixo d'água eram o que respiravam para se manterem vivos em terra. Portanto, da outra vez que capturou um barco, substituiu os pulmões de seus "hóspedes" por guelras, a fim de que pudessem se unir a ele em seu maravilhoso mundo submarino. No princípio, é claro, os humanos ficaram aterrorizados, mas Hydana continuou aumentando seu núme-



ro, e depois de um tempo, eles começaram a apreciar sua vida nova sob as ondas e construíram suas próprias vilas e cidades, onde cultivavam algas e outros alimentos. O deus prosseguiu ampliando seu estoque de "peçoinhas", e logo tinha trazido outros seres como Elfos, Trolls e Gigantes para se juntarem aos humanos.

Entretanto, Hydana foi pego na Primeira Batalha contra a Morte e suas tropas. Ele foi tão gravemente ferido durante a batalha, que se retirou para a parte mais profunda dos oceanos, de onde raramente emerge, exceto em ocasiões de grande desastre, ou quando chamado pelos seus companheiros deuses para alguma missão especial — como o afundamento de Atlântida, do qual daqui a pouco falaremos.

As raças submarinas prosperaram, e viviam em pequenos grupos salpicados pelos leitos dos oceanos. No princípio, eles construíram seus lares em cavernas, mas logo começaram a utilizar pedras, aprendendo as técnicas através do exame de vilas afundadas perto da costa que tinham sido



submersas pelo avanço incansável do mar. Sua aparência mudou gradativamente, e eles se tornaram o Povo do Mar — de pele verde e escamada, com uma cauda de peixe em vez de pernas. Fizeram amizade com golfinhos, focas e outros mamíferos aquáticos, e freqüentemente caçavam e brincavam com eles; e cada espécie protegia a outra das atenções dos tubarões e serpentes marinhas. A vida era pacífica sob as ondas, com poucos dos problemas que estavam surgindo para seus parentes da terra.

A DIVISÃO DAS RAÇAS

Mas, quando chegou a hora em que as Forças do Mal começaram a lutar pelo domínio da terra, seus irmãos submarinos foram chamados a ajudar. Embora eles tivessem vivido por muitos séculos em perfeita paz e harmonia com Tritões e Elfos do Mar, os Trolls do Mar se afastaram e fizeram suas próprias colônias, evitando a companhia dos seres que haviam sido seus amigos. Uma vez que os Tritões e os Elfos do Mar viviam nas águas mornas e cristalinas ao redor do centro de Titan, as raças rebeldes foram forçadas a ficar nas águas frias e lamacentas do norte. Disputas mesquinhas sobre as fronteiras e sobre quem “possuía” áreas privativas do mar começaram — coisa que nunca tinha acontecido antes no mundo submarino, embora seja familiar a qualquer residente da terra. Elas, inexoravelmente, levaram à guerra.

Por ocasião dos primeiros conflitos, o Povo do Mar ficou dividido em quatro grupos distintos, cada um baseado no interior e em torno de uma grande cidade submarina, em uma parte diferente do oceano. Eles não tinham líderes, mas eram observados por conselhos de governo de cerca de vinte e três Tritões e Sereias. E estavam totalmente despreparados para a guerra.

Os primeiros combates ocorreram perto da menor das quatro cidades, Buwalra, na língua estranha do povo submarino. Uma tribo de Trolls do Mar que morava ao norte da cidade tinha gradativamente se infiltrado nas terras do Povo do Mar, matando golfinhos, sem necessidade, e deixando tubarões soltos por perto, depois destruindo plantações enquanto os habitantes locais estavam distraídos. Apesar de sua natureza pacífica, o Povo do Mar não agüentava mais e mandou uma delegação ao chefe dos Trolls do Mar, que era conhecido como Krulligh Stormtooth. A delegação foi em paz, escoltada por golfinhos e com observadores Elfos do Mar. Antes que pudessem chegar ao platô escarpado onde os Trolls tinham feito seu povoado, foram emboscados por uma tropa composta por Trolls, Gigantes e tubarões, e assassinados num derramamento de sangue frenético. Seus corpos boiaram lentamente pela correnteza de volta a Buwalra, e mensageiros foram mandados às outras três cidades, informando-lhes de que os cidadãos de Buwalra estavam à beira de declarar guerra às tropas de Stormtooth, e pedindo ajuda para sua luta.

Uma forte tropa de guerreiros foi despachada e nadou a toda velocidade para a cidade, mas a várias léguas de distância de Buwalra encontraram os primeiros corpos do Povo do Mar, boiando na água. Quando chegaram ao centro da cidade, compreenderam que houvera um massacre terrível. A praça central era um aglomerado de tubarões amontoados, mastigando freneticamente uma pilha enorme de corpos sangrando, a população inteira da cidade fora chacinada — aparentemente sem oferecer qualquer resistência, pois havia muito poucos corpos de Trolls por ali.

O Massacre de Buwalra, como é chamado até hoje, foi somente o primeiro combate de um conflito incessante entre o Povo do Mar e os Trolls do Mar. O Povo do Mar se tornou amargo e endurecido, pois está sempre alerta às silhuetas corpulentas, boiando sobre seus recifes, o que indica a presença de mais um grupo de ataque Troll. O conflito é intenso em algumas partes do oceano, enquanto uma paz inquietante reside em outras, mas todo o Povo do Mar sempre está em alerta contra os Trolls, a quem agora chamam de Sharadrin ou “Os Seres das Profundezas”. Buwalra foi deixada vazia, como um monumento àqueles que foram tão cruelmente assassinados há tantos séculos atrás. Lama e escombros são retirados de suas ruas e edifícios, de vez em quando, mas as únicas criaturas que vivem lá agora são os peixes.

O Povo do Mar tem pouco a ver com os residentes da terra, pois há assuntos mais importantes que os preocupam mais. As vezes, contam-se histórias de marinheiros que foram salvos de navios naufragados por “homens-peixe” guiando golfinhos, porém essas situações são muito raras. Sereias ainda atraem homens para o mar a fim de tê-los como amantes por um tempo, mas ninguém pode saber exatamente quantos se perderam desta maneira. Aventureiros e sábios curiosos, que aperfeiçoaram guelras mágicas ou feitiços para respirar debaixo d’água, são recebidos cordialmente, mas com alguma reserva, e sua estada tem sido curta.

A FORÇA DE ATAQUE DO POVO DO MAR

Este é um típico grupo de guerra de Tritões com a formação que tomam, quando estão patrulhando em busca de tubarões ou caçando Trolls do Mar. Na frente, escoltas nadam com os golfinhos e focas mais rápidos, procurando por ameaças aparentes. Atrás deles vem a guarda de frente, montando golfinhos ou cavalos-marinhos, seguidos pelo grupo principal de guerreiros, novamente montando cavalos-marinhos ou nadando. A retaguarda é composta por vários outros golfinhos e focas. Todos os Tritões são armados com lanças e redes.



AS OUTRAS RAÇAS

Os Elfos do Mar são muito menos numerosos que o Povo do Mar ou Os Seres das Profundezas, e eles são o mais reservados que podem. Como seus primos de terra firme, podem viver por muitos séculos e, também como eles, abraçaram a profissão de jardineiros. Tiveram poucos problemas com os Trolls do Mar, pois os últimos aprenderam a deixá-los em paz, depois de algumas tentativas desastrosas de atacar seus povoados no início dos conflitos.



Os Elfos se adaptaram tão bem ao seu meio ambiente submarino, que são mais peixes do que humanóides, e sabem nadar com grande velocidade e destreza. Chega-se a cogitar que eles se tornaram capazes de mudar de cor como camaleões, e podem se camuflar em qualquer superfície pela qual estejam passando (areia, digamos, ou pedras), o que lhes permite se esgueirar sobre as presas sem serem vistos. Tritões usam lanças, facas e redes, mas os Elfos do Mar são perfeitos no uso de pequenas bestas, que disparam dardos polidos, esculpido em ossos, com bastante velocidade, através da água. Também aprenderam como usar venenos paralisantes, retirados de peixes-escorpião, e com o qual untam seus dardos e pontas das lanças.

Os Elfos do Mar moram em povoados pequenos e bem escondidos, camuflados por florestas de algas e protegidos por caranguejos-aranha e polvos gigantes, que são o suficiente para assustar a maioria das criaturas. Eles são governados por seus sacerdotes, em vez de chefes ou reis, e sua magia é poderosa e totalmente ligada às tradições do mar. Diferente do Povo do Mar, mantêm-se sempre em contato com seus parentes da terra firme, e vão aos Conselhos Elfos a cada século, ficando em grandes tanques no aposento do conselho, por toda a duração do conselho!

Os Gigantes do Mar são como qualquer outro Gigante, sendo seres pesados, vagarosos e solitários. Tendem a residir em grandes cavernas ou edifícios de pedra bruta, vivendo sozinhos ou, algumas vezes, com alguns peixes de estimação ou qualquer outra criatura do mar como lulas ou polvos. São criaturas gentis, meio bobas, que raramente se dão conta do estrago que podem causar. São amistosos com os Elfos do Mar, mas gostam mais da companhia dos Tritões, pois desprezam os Trolls do Mar devido aos danos que causam e, ocasionalmente, os ajudam nos ataques contra eles. Tritões se aborrecem muito com os Gigantes do Mar, pois tendem a pisar por engano sobre suas colheitas premiadas, mas sempre são gratos por sua ajuda durante as constantes escaramuças com os Trolls de escamas verdes.

Atlântida, a Cidade Afundada

Essa é a situação sob as águas desses oceanos do mundo, mas e Atlântida, essa infame cidade das lendas? Desde que as pessoas contam histórias, tem havido lendas sobre a cidade que foi deliberadamente afundada pelos deuses, e as histórias não são restritas às regiões da costa — mesmo os povos primitivos do Deserto de Scythera e do Deserto dos Crânios têm histórias a respeito de “uma cidade sobre terra corrente (água) enterrada pelos deuses”. A história de Atlântida e sua destruição cataclísmica tem passado por todo o mundo.

Era uma vez uma grande ilha no meio do que agora é chamado de Oceano Oeste. Naqueles dias, essa extensão de água era muito maior, pois os três continentes principais que conhecemos hoje estavam juntos onde agora encontram-se o Oceano das Serpentes e o Oceano das Tempestades. Os deuses tinham partido do Plano Terreno nessa época, mas as raças dos homens tinham começado sua ascensão para a civilização. A ilha era conhecida como Atlântida, em homenagem a Atlan, o mensageiro dos deuses, e foi o maior centro de sabedoria de todo Titan. Em sua capital, Cidade de Atlântida, os mais sábios dos estudiosos da época se reuniam a fim de discutir questões de filosofia profunda sobre a natureza da vida.

Atlântida era muito rica, pois nas montanhas que cobriam talvez metade de sua área, os Atlanteanos tinham descoberto ouro em abundância, que parecia vir de um suprimento inesgotável. Com esse ouro, o povo de Atlântida comprava as melhores coisas que o mundo podia oferecer e vivia luxuosamente na Cidade de Atlântida, que era sem dúvida a mais bela metrópole que já embelezara a superfície de Titan. A opulência de Atlântida atraiu as atenções de várias nações mais pobres, e invasões foram tentadas talvez duas



a três vezes a cada década. Todavia, com sua riqueza, os Atlanteanos podiam facilmente pagar pelos melhores mercenários, e as nações invasoras eram rapidamente repelidas, suas forças fugindo humilhadas para seus próprios portos.

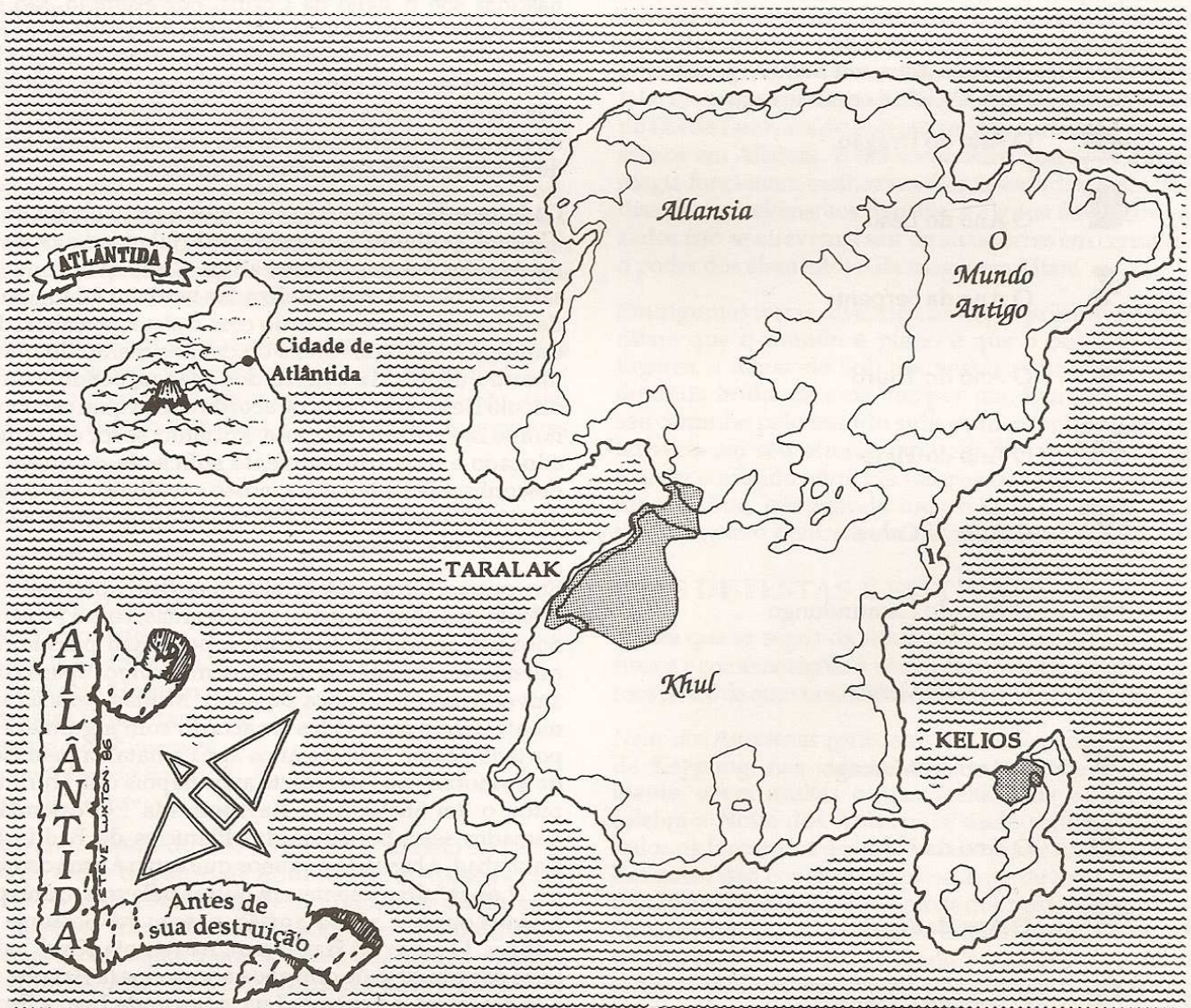
Assim Atlântida prosperava, ficando cada vez mais rica e cada vez mais forte. Logo se tornou o centro do comércio e da cultura de todas as terras do oeste. Entretanto, tudo o que é bom dura pouco — e o destino de Atlântida foi traçado quando seu grande rei, Faramos XXII, morreu depois de reinar por oitenta e um anos sem deixar um herdeiro. Uma busca foi iniciada, uma busca que durou quatro anos, até que o filho de quinze anos de um primo de segundo grau do pequeno reinado de Kelios (agora parte das Ilhas da Aurora) foi encontrado, e declarado rei de Atlântida, assumindo o nome de Faramos XXIII, em memória de seu nobre predecessor.

O novo rei era muito jovem e inexperiente, porém, de acordo com a lei Atlanteana, foi-lhe dado poder absoluto sobre toda a terra — a mais rica e mais poderosa de Titan! O poder subiu à cabeça de Faramos tão rapidamente, que em quatro meses ele lançou uma invasão contra a última nação a ameaçar Atlântida, uma grande democracia governada por mercados chamada Taralak. Ela logo foi vencida e as tropas mercenárias vitoriosas varreram as terras seguintes, que caíram tão rapidamente quanto a primeira. Em quatro meses, as tropas de Faramos tinham tomado uma faixa larga no centro do continente e estavam ocupadas em atear fogo à maioria das terras do norte! Profundamente impressionados por

esse novo método de provar a superioridade Atlanteana, todo o país apoiou Faramos, e Atlântida deu a partida para um futuro domínio de todo o mundo!

Os deuses não podiam mais se conter e continuar a observar, principalmente porque naquela época suspeitava-se (com justiça) que o rapaz Faramos era de fato o infernal Príncipe Demônio Myurr, disfarçado. Durante a tempestade mais espetacular que o mundo jamais viu, Hydana, deus das águas, ergueu-se de seu domínio secreto no fundo do oceano e destruiu Atlântida com um macaréu monumental. Ao mesmo tempo, Throff, deusa da terra, fez com que o Vulcão de Atlântida entrasse em erupção e a nação foi destruída por torrentes furiosas de lava e água, até mergulhar para o fundo do oceano (embora não antes que, infelizmente, Myurr escapasse de volta aos Planos Demoníacos). O mar raivoso também carregou a fúria dos deuses para a terra firme; a terra ficou pantanosa e grandes canais foram formados, o que a transformou em três ilhas separadas. Gradativamente, estas se dividiram, criando os três continentes que conhecemos hoje em dia.

Quanto a Atlântida, ainda descansa no fundo do Oceano Oeste, lar do Povo do Mar e dos Trolls do Mar, que guerriam continuamente pelo prestígio de morar lá. Seus tesouros nunca foram recuperados mas, de vez em quando, algumas Moedas de Ouro são pegas nas redes dos pescadores, recordando-nos da cidade que afundou no mar, e do poder de nossos deuses!























O CALENDÁRIO DE TITAN

Nos chamados países civilizados, que estão alinhados junto ao litoral estreito, como se estivessem presos entre o oceano intransponível e o interior hostil, a maioria das pessoas vive da terra. Toda a sua vida gira em torno das estações do ano, pois assim os agricultores podem saber quando plantar sua safra a fim de colher os melhores frutos. Também, nas pequenas vilas, os cidadãos vivem estritamente pelo calendário, seja esperando pelas visitas regulares dos mercadores viajantes, seja tentando se lembrar que tipo de peixe pode ser encontrado na costa, seja observando os dias de festas de seus deuses. Em qualquer terra visitada pelas caravanas dos mercadores, você descobrirá que eles marcam a passagem do tempo de modo bem semelhante aos outros lugares, mas nas terras mais selvagens poderá descobrir sistemas completamente diferentes. Entretanto, por onde quer que viaje, você deve respeitar a cultura do povo local e tentar não ofendê-lo — ou logo descobrirá que em sua hospitalidade risonha se escondem punhais brilhantes, empunhados firmemente às suas costas!

Calculando os Anos

Durante o Tempo da Nomeação, quando tudo estava recebendo o título que carregaria até o fim dos tempos, os anos tinham seus nomes designados em homenagem às maiores criaturas que vagavam na superfície de Titan. Os anos ainda se passam em ciclos de vinte anos, em homenagem às criaturas cujos nomes levam. O ciclo é como se segue:

1.  O Ano do Dragão
2.  O Ano do Leão
3.  O Ano da Serpente
4.  O Ano do Touro
5.  O Ano do Tigre
6.  O Ano da Cabra
7.  O Ano do Camundongo
8.  O Ano do Cervo
9.  O Ano do Morcego
10.  O Ano do Lobo
11.  O Ano da Águia
12.  O Ano do Cachorro

13.  O Ano da Aranha
14.  O Ano do Coelho
15.  O Ano da Raposa
16.  O Ano do Crocodilo
17.  O Ano da Coruja
18.  O Ano do Gato
19.  O Ano do Tubarão
20.  O Ano do Cavalo

Alguns astrólogos de Allansia e de outros lugares acreditam que as pessoas nascidas no ano de um determinado animal, assumem as características deste animal. Dizem que as pessoas nascidas sob o signo da Coruja, por exemplo, são sábias e nobres, mas possuem uma selvageria dissimulada; os nascidos no Ano do Cervo crescem tímidos e nervosos, sempre fugindo ao menor sinal de perigo. De qualquer forma, isso sendo ou não verdade, muitas pessoas prestam homenagens ao animal de seu ano de nascimento em seu vigésimo aniversário, quando se tornam reconhecidamente adultos.

Cada passagem do ciclo de vinte anos é chamada de um "Turno", portanto, um ancião pode falar que nasceu no Ano da Aranha, há três Turnos atrás. Claro que, como você já sabe, as culturas mais civilizadas também falam em termos de datas precisas, de acordo com o sistema elaborado pelos estudiosos de várias áreas do conhecimento do mundo conhecido depois da Guerra dos Magos, sendo instituído o cálculo Depois do Caos, de acordo com o qual estamos agora no ano 284, o Ano da Raposa. Portanto, se for um pouco mais educado e tiver conhecimento suficiente da quase sempre desconhecida matemática, nosso cavalheiro idoso pode nos dizer que nasceu em 222 DC, e que é um venerável homem de sessenta e dois anos.

Em outras terras, usam sistemas bem diferentes para o cálculo dos anos (embora, em algumas, como Frostholm no nordeste gelado de Allansia, o povo não possua nenhum calendário, pois não sabem e nem se preocupam com seus aniversários ou a época do ano!). Muitas pessoas simplesmente datam suas vidas de acordo com algum evento importante, como "quatro anos após a Batalha pelo Caminho de Vymorna" ou "dezessete anos depois que Hurlinn decapitou o Rei Shakash de Kaynlesh-Ma". O calendário dos nômades semi-humanos das Planícies de Baddu-Bak em Kakhabad, é baseado nos anos que estão a uma certa distância "Longe" do presente; em outras palavras, o ano passado é Um Longe, e nosso ancião nasceu há Sessenta e Dois Longes. O povo de Hachiman, na remota Khul, calcula os anos por um ciclo de oito anos nomeados (a Árvore, o Peixe, a Pedra, o Sol, a Primeira Lua, a Segunda Lua, a Espada e a

Flecha) e também pelo ano do reinado de seu governante. Portanto, nosso ancião poderia nos dizer que nasceu no Ano do Peixe, no quarto ano do Shogun Aykira (por falar nisso, o avô do atual Shogun, Kihei Hasekawa).

Medindo os Meses

Repetindo, em diferentes partes do mundo há diferentes nomes e cálculos para os meses de qualquer ano, mas nas regiões mais civilizadas, cada ano é dividido em doze meses. Em cada mês os dias são contados, então, em Allansia, por exemplo, um dia pode ser Dia do Mar, oitavo dia da Escuridão. Contudo, há dois cálculos separados para os dias dentro desse tipo de mês.

O Cálculo de Allansia. Este sistema tem meses de tamanhos diferentes, chamados pelos nomes a seguir:

1. Gelado (31 dias)
2. Escuridão (28 dias)
3. Revelação (31 dias)
4. Semeadura (30 dias)
5. Ventos (31 dias)
6. Calor (30 dias)
7. Fogo (31 dias)
8. Observação (31 dias)
9. Colheita (30 dias)
10. Esconderijo (31 dias)
11. Fechamento (30 dias)
12. Trancamento (28 dias)

Os dias são agrupados em semanas, cada uma consistindo de sete dias. Entretanto, um estudo cuidadoso revelará que isso dá três dias a menos do que os 365 dias que são comuns no ano. Depois do Trancamento, o calendário de Allansia adiciona três dias incontáveis para a comemoração do Ano Novo. As crianças nascidas durante este período de comemoração são consideradas profundamente abençoadas, e espera-se muito delas. Durante essa época, o frio paralisante do inverno é quebrado por 72 horas de comemoração estrondosa (veja a seguir mais sobre o Ano Novo e outros dias especiais).

O Cálculo Khul. Desde que as pessoas têm calculado os dias e os meses, os países do continente misterioso têm tido doze meses, cada um com exatamente 30 dias de duração, com cinco semanas de seis dias cada. Os meses têm os seguintes nomes:

1. Manto de Neve
2. Céus em Escuridão
3. Despertar da Terra
4. Choro do Paraíso
5. Canto dos Pássaros
6. Dias Prolongados
7. Maturação do Milho
8. Colheita do Homem
9. Florestas Douradas
10. Agitação da Natureza
11. Esconderijo do Sol
12. Sono da Terra

No fim do ano, depois do mês do Adormecimento da Terra, os povos de todos os países de Khul civilizado comemoram o Ano Novo com cinco dias de festividades, e não três, embora deva ser dito que, em várias partes do continente, as comemorações sejam mais sóbrias, quando as pessoas agradecem seus vários deuses e rezam por um próspero ano vindouro.

Contando os Dias

Em Allansia (e no Mundo Antigo), cada semana tem sete dias, enquanto no continente distante de Khul as pessoas têm uma semana de seis dias. Os nomes de cada um dos dias são:

<i>Dia da semana</i>	<i>Allansiano</i>	<i>Khuliano</i>
Primeiro	Dia da Tempestade	Dia da Raiva
Segundo	Dia da Lua	Dia Gelado
Terceiro	Dia do Fogo	Dia do Medo
Quarto	Dia da Terra	Dia da Vida
Quinto	Dia do Vento	Dia Selvagem
Sexto	Dia do Mar	Dia do Espírito
Sétimo	Dia Sublime	—

No Dia Sublime, em várias partes civilizadas de Allansia e em alguns dos principados do continente oeste, e no Dia do Espírito, em Khul, a maior parte do trabalho pára e aqueles de tendência religiosa vão aos templos e às capelas a fim de cultuar seus vários deuses por grande parte do dia, passando o restante dele relaxando confortavelmente. Assim como nos anos, os astrólogos insistem que o dia da semana determina o caráter de um criança desde o nascimento. Dizem que um bebê nascido no Dia da Terra, terá habilidade manual com destino de ser um artesão ou um agricultor, mas aquele nascido no Dia da Lua, será um estudioso ou um sacerdote, e seguirá o caminho do saber e da iluminação. Por falar nisso, também se acredita que a maioria dos gêmeos nasce no Dia da Lua e, surpreendentemente, parece ser verdade, pelo menos em Allansia. É tão verdadeiro que tipos diferentes de magia funcionam melhor em dias associados a eles do que em dias de seus elementos opostos, e alguns feiticeiros especializados não se atrevem a sair de suas torres em certos dias; tal é o poder dos elementos e da magia em Titan!

Em algumas terras distantes, as tribos primitivas ainda acreditam que o mundo é plano e que o Sol (ou em muitos lugares, a deusa do Sol) atravessa o céu numa carruagem dourada brilhante uma vez por dia. Durante a noite, abre seu caminho pelo mundo subterrâneo, enfrentando perigos terríveis em seu esforço para equilibrar o Bem e o Mal, e manter o mundo vivo. Ela retorna novamente na aurora do dia seguinte, começando todo o ciclo de novo. Claro que nenhum povo *civilizado* acreditaria nessas coisas!

DIAS DE FESTAS E FESTIVAIS

A lista que se segue dá detalhes de apenas alguns dos muitos rituais e comemorações a serem encontrados pelo mundo; estamos certos de que você descobrirá muitos outros em suas viagens.

Noite dos Ancestrais (primeiro dia do Esconderijo): Na terra de Kaypong, nas cidades-estados em torno do Mar Brilhante, e em muitas outras áreas mais isoladas, o povo celebra a Noite dos Ancestrais, onde recebe em seus lares todos os fantasmas dos ancestrais que se foram. Na maioria dos anos, isso consiste simplesmente de uma grande quantidade de cantos e danças, com todos vestidos com máscaras fantasmagóricas e fantasias de crânios e esqueletos. No raiar da aurora, eles correm gritando para dentro e para fora de todas as edificações, através dos portões do povoado, simbolizando a partida dos espíritos dos ancestrais por mais um



ano. Entretanto, talvez a cada dez anos mais ou menos, os fantasmas de seus ancestrais resolvem aparecer pessoalmente, o que faz com que a noite passe num compenetrado, porém alegre, ritual de danças comemorativas, com cada libertino abraçado às formas fantasmagóricas, que os mantêm dançando por toda a noite, até que os próprios espíritos fujam com a aurora. A Noite dos Ancestrais ajuda o povo a racionalizar as mortes de seus entes queridos, e demonstra mais fortemente como a vida e a morte são inseparáveis em Titan.

Festival das Crianças (primeiro Dia Sublime do Calor): Em várias pequenas vilas de Kakhabad e Ruddlestone, os cidadãos comemoram as alegrias da infância permitindo às crianças trocarem de lugar com todos os adultos por um dia, e ter toda a liberdade na vila. Todo mundo com mais de dezesseis anos tem que servir às crianças por todo o dia, freqüentemente tendo que aturar surras ou exigências completamente ridículas, de acordo com os caprichos das crianças travessas! Elas fazem tudo que querem por um dia, seguras por saberem que os adultos não têm permissão de ir à forra no dia seguinte. Isso ajuda os adultos a verem como é ser uma criança por um dia e, claro, é incrivelmente divertido para os participantes mais jovens!

Festa das Águas (vários dias do Revelação): Ao longo dos bancos dos rios, como o Eltus, em Arantis, e o Tak, em Khul do sul, a vida depende da irrigação regular das fazendas, quando o rio revolve o solo fértil em que as safras podem florescer. Portanto, ao primeiro sinal da "Revelação da Natureza" (em homenagem à qual o nome do mês foi dado), os povos ribeirinhos pegam barcos esculpidos e pés simbólicos de trigo e arroz, e oferecem preces aos seus deuses dos rios, para uma irrigação abundante e frutífera, de modo a poderem comer durante os meses improdutivos do inverno que virá. Dizem em algumas terras que os animais, e às vezes as crianças, são sacrificados quando as águas não vêm, embora a verdade dessa prática bárbara nunca tenha sido propriamente apurada.

Ano Novo (últimos três ou cinco dias do ano): O Fim de Ano é o maior de todos os festivais, e é comemorado quase universalmente junto às raças humanas. Não se sabe se os Elfos



celebram a passagem de mais um ano; os Anões certamente o fazem, com uma típica e grande bebedeira! Ocasionalmente, os Orcs e outros não-humanos celebram o Ano Novo, geralmente sacrificando e comendo muitos outros não-humanos, num festim debochado de proporções monumentais!

Os humanos celebram o Ano-Novo de várias maneiras. Em Khul, os cidadãos profundamente religiosos de Ximoran e Buruna passam cinco dias em orações, concentrados em seus templos, parando somente na noite do quinto dia a fim de festejar e comemorar, atividades que parecem ainda mais exultantes devido às sóbrias orações anteriores. Em Analand e Lendleland, o povo comemora com caçadas e feiras, com mercadores viajantes parando nos mercados das vilas a fim de vender todo tipo de produtos exóticos. Em Porto Blacksand, em Allansia, entretanto, Lord Azzur geralmente celebra executando vários cidadãos proeminentes (e depois doando generosamente suas riquezas para os pobres da cidade — que governante benevolente!).

A VIDA AVENTUREIRA

Agora você sabe aonde ir, com quem fazer amizade e a quem evitar em suas viagens. Mas como chegar aonde quer ir e que perigos enfrentará enquanto viaja em volta desse nosso vasto mundo? Leia e lhe diremos.

Viajando de A(llansia) para B(addu-bak)

Em primeiro lugar, você deve se lembrar de que há poucos métodos rápidos de se viajar em Titan. Enquanto alguns magos têm aperfeiçoado feitiços de "Teleportação" experimentais, que podem levá-los aonde quer que queiram ir, num piscar de olhos (ou mais comumente levá-los a qualquer lugar, *menos* aonde queriam ir!), e algumas raças, como os Elfos da Montanha, têm acesso a rápidas criaturas voadoras como as Águias Gigantes, a maioria das pessoas simplesmente viaja a pé e, conseqüentemente, raramente faz longas jornadas. Tirando os nômades do deserto, a maioria dos povos comuns nunca vai além de um dia de caminhada de seu lugar de origem!

Os povos que realmente viajam, principalmente nas áreas mais selvagens de Titan, são com certeza bastante diferentes. Essas exceções à regra podem incluir um nobre e aqueles a seu serviço, que frequentemente viajam além de suas próprias fronteiras a fim de consultar ou atacar outros líderes; mercadores, que carregam produtos do lugar onde são produzidos ao lugar onde são vendidos; peregrinos e estudiosos; soldados e mercenários errantes; alguns especialistas, como menestréis viajantes, circenses e semelhantes; e aventureiros perambulantes, ladrões e foras-da-lei. Em uma parte do mundo densamente povoada, as estradas estarão bem cheias desse tipo de tráfego, conforme as pessoas mudam de uma cidade para a outra. Em áreas distantes, é mais provável que você viaje por dias sem se encontrar com ninguém.

CAMINHANDO

Apesar de o uso das próprias pernas ser muito bom para pequenas jornadas de no máximo uma semana, só um louco gostaria de caminhar distâncias maiores. Por mais que possa ser um motivo de orgulho se tornar o primeiro aventureiro a atravessar as Terras Planas a pé, por exemplo, você vai gastar quatro meses nisso, e poderia fazer a viagem em metade do tempo montado num cavalo.

Todavia, cavalos são caros, e andar realmente lhe dá uma oportunidade de se reencontrar com a natureza. Conforme você passeia, pode aproveitar tudo à sua volta e degustar o sabor de estar na natureza selvagem. Para caminhar qualquer distância maior, precisará de um bom par de botas de couro duráveis e um bastão feito de um galho esculpido de uma árvore de madeira dura. As botas durarão muito tempo, contanto que se lembre de tirá-las quando atravessar os rios, e o bastão o ajudará a se manter de pé quando cansado e lhe será útil para abrir caminho entre arbustos.

VIAGEM MONTADO

Cavalos são a montaria mais comum e você pode comprar um cavalo de qualidade mediana na maioria das vilas e das cidades. Entretanto, os melhores de todo Titan vêm das planícies de Lendleland, onde maravilhosos cavalos pretos e brancos correm soltos nas extensões gramadas. Um cavalo de Lendleland pode custar até 1.000 Moedas de Ouro, a menos que você mesmo o capture e o dome, mas ele o servirá fielmente até morrer.

A maioria das raças usa cavalos e pôneis, mesmo os Orcs, que os utilizam para puxar vagões de minérios em suas minas. A maioria das pessoas aprende a montar quando ainda pequenas, mesmo que seja somente em uma carroça de fazenda, e uma vez que se aprenda, nunca se esquece. Os nômades que perambulam nas Terras Planas em seus pôneis desgrenhados, são especialistas em fazer todas as tarefas enquanto estão em movimento, desde atirar uma flecha até costurar buracos em suas tendas — tudo sem segurar as rédeas! Você não vai precisar ser tão hábil, mas se conseguir brandir uma espada com uma das mãos e se segurar com a outra, vai fazer melhor que muitos dos supostos salteadores de estrada e bandidos!



Uma outra vantagem de se usar um cavalo é que você pode amarrá-lo a uma carroça ou a um *travois* (dois bastões compridos com um pedaço de tecido amarrado no meio), sobre o qual poderá carregar seus pertences ou um companheiro ferido. Em algumas terras, os nômades chegam a puxar casas inteiras sobre rodas, atadas a eles, mudando suas vilas sempre que desejam!

Mulas e burros são mais vagarosos que cavalos, e podem ser bem desconfortáveis de se montar, porém podem percorrer terrenos que um cavalo se recusaria a arriscar. Contudo, são mais úteis como burros de carga, para carregar tesouros ou mercadorias por grandes distâncias. Nas terras do norte, a maioria dos mercadores usa fileiras compridas de mulas a fim de levar seus produtos para os mercados distantes; quando lá chegam, podem até mesmo vender as mulas, e voltar montados a cavalo, confortavelmente.

Nas regiões mais quentes, os camelos prevalecem sobre os cavalos como a montaria mais comum. Eles são animais temperamentais e podem causar grande frustração até você descobrir os comandos certos para fazê-los abaixar seus corpos ou levantarem-se e começarem a caminhar novamente. Depois de algumas extensas (e enfurecedoras) pesquisas, podemos dizer que todos os camelos se ajoelharão para você montar se disser simplesmente "Hchhht!" guturalmente, e se levantarão e começarão a andar com "Hutt! Hutt!" — simples quando já se sabe, mas terrivelmente irritante se não o souber. A grande vantagem dos camelos, como talvez saiba, é que eles podem seguir por muitos dias sem precisar de comida e água, o que pode ser muito útil quando você está perdido em meio às areias escaldantes do Deserto de Scythera!

Os Lagartos Gigantes podem chamar sua atenção como sendo impressionantes de se dirigir pelo mundo afora, mas eles são criaturas rabugentas, e você precisa de um traseiro como o de um Homem-Lagarto para não ficar assado! Eles não gostam de clima frio, têm que ser alimentados com uma grande quantidade de carne fresca todos os dias, e a maioria dos aldeões trancará seus portões se você tentar levar tamanho animal para perto deles, portanto, não podem ser realmente recomendados como montarias.

De maneira parecida, você não deveria pensar em tentar montar um lobo. É verdade que os Orcs e os Goblins o fazem, e pode parecer muito impressionante e heróico, mas onde poderia achar um lobo domado? Você não pode simplesmente subir no primeiro que encontrar na selva e pular nas suas costas, gritando "Eia, lobinho!" Há séculos os Orcs têm criado lobos, e mesmo assim, eles se voltam contra seus montadores se não houver comida melhor à sua volta.

A maneira mais rápida de viajar (tirando teleporteação) é voar nas costas de uma Águia Gigante. Como qualquer outra criatura selvagem, você primeiro tem que persuadi-la a levá-lo. Águias Gigantes normalmente permitem somente criaturas muito delicadas em suas costas, como os Elfos, e ainda assim, sob protesto. São criaturas nobres e podem sentir que é humilhante carregar um ser inferior! Entretanto, se conseguir algum dia voar nas costas de uma Águia Gigante, nunca esquecerá a experiência, pois elas podem voar mais rápido que o vento!

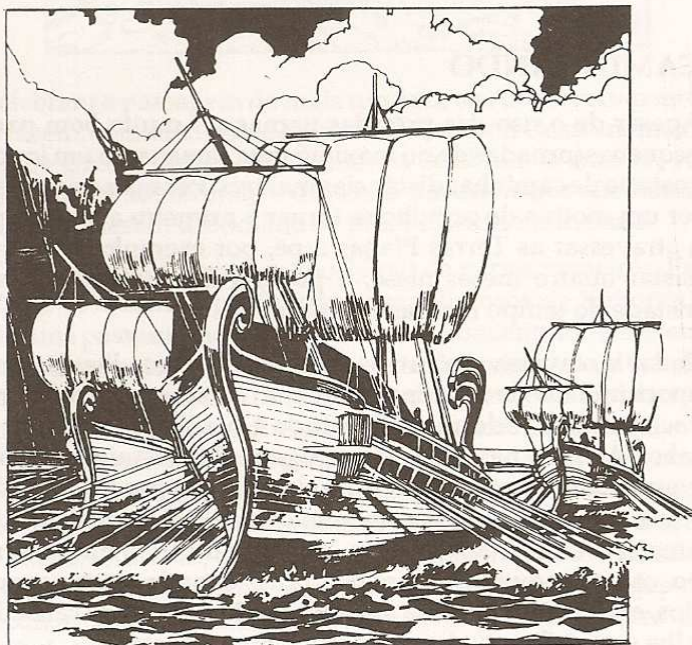
ATRAVESSANDO AS ÁGUAS

Entretanto, para conhecer tudo de Titan, vai precisar navegar por oceanos revoltos na companhia de piratas e mercadores. Devido à larga distância entre os continentes, você

pode achar que tenha que pular de ilha em ilha a fim de atingir seu objetivo, mas com paciência e a tempo, vai descobrir que pode navegar em volta do mundo todo, se assim o desejar! A maneira mais fácil de atravessar os mares é comprar uma passagem num navio mercante ou de guerra. Contudo, muitos capitães vão querer que pague a passagem com trabalho. Essa é uma ótima oportunidade para aprender sobre a vida a bordo, porém pode ser um trabalho duro, dezesseis horas por dia, seja sob sol abrasador ou numa tempestade violenta. Se não estiver acostumado com um pequeno barco jogando no mar, também poderá aprender um bocado sobre enjôo!



Barcaças. Barcaças longas e estreitas operam somente em rios e ao longo dos litorais mais calmos, pois são facilmente afundadas por ondas grandes. O comércio nascido nas águas entre Porto Blacksand e Zengis, por exemplo, usa filas de barcaças que navegam para cima e para baixo no amplo Rio Kok. Você pode geralmente comprar passagem numa



barcaça para a maioria dos lugares à beira do rio nas terras povoadas.

Galeras. São compridos barcos a remo (embora carreguem algumas velas pequenas para quando a tripulação precisar de descanso), normalmente remadas por escravos. Frequentemente são usadas por piratas da costa, uma vez que podem ser manobradas com facilidade em combate: por exemplo, se remarem habilmente, podem ir para trás ou virar rapidamente. Elas podem estar armadas com um esporão ou uma catapulta para lançar bolas em chamas sobre outros navios. Os nortistas de Frostholm, em Allansia, usam galeras compridas, de velas quadradas, decoradas com Dragões, que navegam para bem longe de casa, a fim de atacar fazendas e vilas isoladas do litoral.

Navios Mercantes. Esses têm, tipicamente, o mesmo tamanho das galeras, porém são mais largos, com um único mastro e uma vela "latina" triangular. Alguns também têm suportes para remos, que podem ser usados para mover o navio em volta de uma doca, ou quando há calmaria. Entretanto, os piratas frequentemente usam navios semelhantes a fim de fazer ataques em navios mercantes. Dessa maneira, eles podem chegar bem perto de sua presa, antes de abordá-la e lançar homens, através de cordas com o intuito de matar e pilhar.

Navios de Guerra. Esses são pouquíssimos, pois são poucas as nações ricas o bastante para manter uma esquadra apropriada. Eles são rápidos e fáceis de manobrar, e podem geralmente correr mais do que um navio pirata. Contudo, não são muito bons no mar, e são passíveis de afundar em mares revoltos. Maiores que os navios mercantes, geralmente têm dois ou três mastros, um esporão de combate, logo abaixo da linha da água na frente, e estranhas construções parecidas com castelos na proa, das quais os guerreiros podem pular para um navio inimigo tão logo sejam abordados. Também podem ter grandes catapultas ou balistas.

Dificuldades!

Quando estiver vagando pelas partes mais selvagens do mundo, terá dificuldade, no início, para comer, beber e acampar, e pode transformar-se em presa para uma infinidade de perigos. Há muitos riscos pairando sobre um viajante desavisado ou inexperiente, e rapidamente, você aprenderá com seus erros — se não for devorado, envenenado, ou o que quer que seja, primeiro!

Comida na selva pode ser um grande problema, principalmente se você estiver em terras desconhecidas. Vários viajantes carregam muitas provisões com eles quando saem numa jornada. Em Analand, eles preparam uma coisa chamada vittles, que são bolinhas de massa recheadas de carne seca. Elas duram vários dias e você pode, pelo menos, ter certeza de que está comendo uma coisa que não o envenenará.

O mesmo, porém, não pode ser dito sobre muitas frutas. Quando você está muito longe do último posto avançado e sua comida está acabando, frutinhas vermelhas bem brilhantes parecem muito apetitosas, mas talvez devesse se lembrar de que elas podem ser vermelho-brilhante para avisar às criaturas de que não as comam! Enquanto delícias suculentas como a fruta-bomba (uma fruta vermelha, parecida com a maçã, encontrada em várias terras quentes) o refrescarão, há coisas como o acre-doce, que parece como uma fruta-bomba para tapear os humanos, mas provoca



dores de estômago terríveis. Você estará muito mais seguro caçando alguns coelhos ou uma raposa-da-colina — pelo menos saberá que gosto a comida tem, mesmo que tenha que seguir o nojento ritual de tirar sua pele e cozinhá-los!

Alguns especialistas acreditam que quando acampar à noite, você deve acender um fogo e o deixar ardendo toda a noite, a fim de manter longe os animais selvagens. Infelizmente, nós descobrimos que um fogo também pode servir para atrair todos os animais selvagens da área, que de outra forma o ignorariam! Se você já tiver atraído as atenções de algo perigoso como uma alcatéia, entretanto, um fogo os manterá longe por um tempo, embora quanto mais famintos, mais corajosos ficarão. Se se encontrar preso num lugar aberto, cercado por uma alcatéia, provavelmente você não vai dormir muito de noite! Se realmente estiver preocupado com animais selvagens durante a noite, durma encostado numa árvore grande, ou melhor ainda, durma sobre a árvore.

Há outros perigos nas selvas também, mas vamos pulá-los agora: não gostaríamos de desencorajá-lo de se aventurar pelo mundo, com histórias de lobos, bandidos e morte violenta, não é? Todavia, há uma coisa que deveria saber. Nos últimos anos, a peste amarela se reestabeleceu numa série de vilas afastadas nas partes mais selvagens de Allansia e Kakhabad. Mesmo que possa ser curada se tomar a tempo o suco da fruta-surpresa, frequentemente é muito tarde quando a vítima descobre que tem a doença. Se entrar numa vila campestre e não ouvir o canto dos pássaros, os cachorros não correrem para saudá-lo e as crianças não estiverem brincando nas ruas, fique em guarda!

Enquanto viajar pelo amplo mundo de Titan, deve ser cuidadoso, mas não cuidadoso demais. Ele pode ser um lugar selvagem e perigoso às vezes, porém, certamente, é no perigo que heróicos aventureiros como você florescem!

Dinheiro

Todo mundo precisa de dinheiro, de um jeito ou de outro, se quer abrir seus caminhos no mundo. Entretanto, em diferentes terras, o que é tido como dinheiro pode ter formas diversas.

MOEDAS DE OURO E OUTRAS CUNHAGENS

Como já deve ter percebido, a unidade padrão de dinheiro na maioria das áreas civilizadas humanas é a Moeda de Ouro. Devido aos esforços dos comerciantes e dos mercados, seu tamanho e peso foi feito bem semelhante em todo mundo. Elas são moedas circulares (embora em algumas terras possam ser quadradas ou octogonais, ou ter um buraco no meio), normalmente têm de quatro a seis centímetros de diâmetro e pesam oitenta ou noventa gramas. Dependendo da parte do mundo onde são encontradas, as Moedas de Ouro podem estar decoradas com retratos dos reis em relevo, deuses ou mesmo heróis populares locais, embora a maioria acabe quase perdendo o relevo após passar pelas mãos de tantas pessoas. Alguns fundidores de metal, trapaceiros, fazem suas próprias moedas de ouro, misturando chumbo ou latão ao ouro mais precioso, a fim de fazê-lo render mais. A penalidade para esse tipo de falsificação é geralmente a execução (normalmente por algum método particularmente desagradável, como derramar chumbo quente nos ouvidos). Em algumas terras as Moedas de Ouro recebem apelidos, como Reais, Realezas, Soberanos ou Sóis, ou como uma homenagem a uma versão popular do nome de um governante local (moedas em Kaypong, por exemplo, são conhecidas como "Coggies", devido ao nome do governante da cidade, Barão Kognoy).

Uma única Moeda de Ouro lhe pagaria uma noite numa Estalagem de qualidade mediana ou um punhal novo, numa cidade agitada, embora bem menos numa área isolada, que é atendida somente por raras caravanas de mercadores trapaceiros (veja adiante mais detalhes sobre os preços usuais). Mas o que acontece se você quiser comprar apenas uma maçã ou um pão, ou qualquer outra coisa menor, que obviamente custa menos do que uma Moeda de Ouro? Em algumas nações, Moedas de Ouro menores, talvez com metade ou um quarto do tamanho de uma moeda padrão, têm sido cunhadas e algumas vezes são conhecidas como Príncipes ou Meio-Reais. Em outras terras, eles usam Moedas de Prata do mesmo tamanho das de Ouro. Estas são normalmente trocadas numa proporção de dez Moedas de Prata para uma de Ouro (embora algumas tribos de Orcs usem Moedas de Prata muito maiores, valendo uma Moeda de Ouro, juntamente com suas moedas mais rudimentares de chumbo e bronze). Moedas de Prata são geralmente apelidadas de Pratas, Luas, Estrelas ou Rainhas. Em algumas terras, eles até mesmo cortam suas moedas em metades, quartos ou oitavos, a fim de dar troco. Entretanto, isso tende a acontecer somente em terras onde há grande suprimento de ouro, uma vez que todas essas lascas de ouro logo se perdem!

Em algumas terras, as moedas ainda não substituíram outras formas mais tradicionais de dinheiro. Junto às tribos primitivas do nordeste das Terras Planas na Allansia central, varetas de cobre e bronze são usadas como dinheiro, trocadas da mesma forma que as Moedas de Ouro ou de Prata. Para os Trogloditas subumanos, que vivem sob as Montanhas do Dedo de Gelo, o número de ossos humanos ou de

Anões que uma pessoa possuir mostra o quanto abastada é; cada ossinho de dedo pode valer uma Moeda de Ouro para eles. Um conjunto completo de costelas ou um crânio seria uma grande — apesar de mórbida — fortuna!

ESCAMBO

Em toda a terra povoada, desde as regiões improdutivas, percorridas pelos nômades do deserto, até os fossos das cidades, abundantes de vermes, as pessoas trocam coisas ao invés de usar o dinheiro. Na verdade, em várias terras isoladas, dinheiro e moedas são completamente desconhecidos, e o povo comercia somente através da troca de coisas de que não precisa por itens dos quais necessita. Esse sistema de "escambo" funciona em todos os níveis, dependendo da qualidade dos artigos envolvidos e do *status* dos grupos de comerciantes: por exemplo, um armador de alta classe não aceitaria duas dúzias de galinhas em troca de um escudo decorado, contudo, uma espada fina encrustada de jóias seria gratamente aceita; da mesma maneira, ninguém tentaria comprar um pouco de queijo com um saco de pedras preciosas ou com um símbolo sagrado de ouro! Guarde isso na cabeça e mantenha um senso de proporção, e você não vai ter nenhuma dificuldade, não importa o que queira trocar, ou onde quer que esteja.

IMPOSTOS

O imposto é o encargo mais pesado sobre qualquer pessoa, que deseja viver numa área civilizada, sob a proteção de um rei ou nobre, porque os exércitos e fortificações precisam ser pagos — assim como as luxuosas caçadas que fazem parte do estilo de vida de um rei! Algumas terras, como os reinos de Arion ou Analand, cobram somente impostos mínimos de seus cidadãos, porque o dinheiro obtido deles é usado com economia e muito cuidadosamente, para fazer a manutenção dos exércitos e pouco mais; em Analand, a maioria da renda do rei vem de seu próprio comércio e fazendas, e ele pede pouquíssimo de seus súditos devotados. Entretanto, muitas terras têm governantes que contam com o dinheiro ganho pelos impostos sobre seus cidadãos para mantê-los em um estilo de vida com o qual um governante logo se habitua!

Na maioria das cidades, a família governante tem permissão de cobrar tanto dinheiro de impostos quanto queira. Contudo, todo rei sabe que cobrar demais dos cidadãos causa levantes, e talvez até mesmo o destronamento do monarca, portanto, a maioria não abusa e conta com alguns impostos comuns, em épocas regulares do ano. Numa cidade grande como Salamon, em Allansia, ou Ximoran, em Khul, os impostos são habitualmente feitos de duas maneiras. Há, geralmente, um imposto padrão para qualquer um que atravesse os portões da cidade para comercializar, e para qualquer um trazendo grande quantidade de dinheiro para dentro da cidade — aventureiros, tomem nota! De forma semelhante, os navios trazendo carga para dentro de um porto podem ter um pequeno imposto sobre os artigos que levam, dependendo, talvez, de seu valor para os cidadãos da cidade. Os portões da cidade ocasionalmente também sofrem um pequeno imposto por serem abertos depois do pôr-do-sol, para deixar alguém entrar ou sair da cidade.

Quando começa a colheita em pleno outono, um segundo imposto é normalmente cobrado, dessa vez cobrindo todas as terras em volta da cidade, bem como seus residentes. É

cobrado, de todos os agricultores e donos de terras, um imposto de cerca de 10 a 15 por cento do valor de todas as safras e animais; na cidade, a proporção pode ser de 2 a 25 por cento da fortuna de um homem, em dinheiro vivo (mas onde houver pouco dinheiro, vários coletores tomarão a propriedade, satisfeitos do mesmo jeito!). O "Imposto de Fim do Verão", como é conhecido em algumas terras, é mal recebido por todos, porque, obviamente, ninguém gosta de perder mais dinheiro do que deve.

Por sua vez, os coletores de impostos usam meios muito duvidosos para pegar os cidadãos. Eles mantêm as datas das coletas o mais secretamente possível; colocam pedágios em todos os portões da cidade a fim de impedir que os cidadãos abastados levem suas fortunas para fora da cidade durante o período; eles até mesmo se disfarçam e espionam tudo antecipadamente, preparando uma lista de tudo que normalmente há numa fazenda, antes de irem oficialmente verificar uma semana depois. Pode ser bem perigosa a vida de um coletor de impostos, e vários passaram a viajar sob uma escolta fortemente armada! Por todas essas razões, quando a época dos impostos chega, todos os países diminuem de ritmo até quase pararem, e todo mundo toma parte num geralmente bem-humorado jogo de coleta de impostos!

OS PREÇOS EM TITAN

Desde pequenos, todos em Titan aprendem o valor do dinheiro. Apesar de os cidadãos miseráveis de Brice insistirem

que "o ouro e todo seu poder são as raízes de tudo que é amargo!", o dinheiro tem um significado especial para a maioria das pessoas. Para os ricos significa uma outra galera, mais uma escrava, outra pele de Vynheim ou mais um Leão Negro, de estimação, da Planície de Bronze. Mas para os pobres pode significar a diferença entre comer hoje ou amanhã, entre dormir na rua ou em abrigo, entre vida e morte.

Desde que aprende a falar, a maioria das crianças de famílias pobres ou de classe média é ensinada a pechinchar. A pechincha é uma forma sofisticada de discussão entre o comerciante e o freguês, na qual tentam estabelecer um preço que ambos estejam dispostos a aceitar. Parece que algumas vezes



MOEDAS TÍPICAS



frente
verso



À esquerda está uma típica Moeda de Ouro. Esta é de Porto Blacksand, ostentando o brasão do governante maligno da cidade, Lord Azzur, na frente, e um retrato de um Dragão no verso.

À direita está uma Moeda de Ouro, um pouquinho menor, cunhada na cidadela dos Anões de Fangthane, no extremo nordeste de Allansia. Ela ostenta os machados cruzados do governante de Fangthane, Rei Namûrkill, e a Runa dos Anões no verso. A inscrição rúnica diz: "Forjada na sagrada Fångthane — que ela jamais caia!"

Abaixo, à esquerda, está uma pequena moeda de chumbo usada pelos Orcs e Goblins, que parece ter sido copiada a partir de uma folha de metal, uma vez que os dois lados não estão corretamente alinhados. Ambos os lados mostram a cabeça de algum chefe Orc, cujo nome parece ter sido "Scurfric".

A última moeda, abaixo, à direita, é uma Moeda de Prata de Tak, no sul de Khul. Ela é perfurada no meio para ser pendurada por um cordão em volta do pescoço do proprietário — uma proteção contra aqueles ladrões zelosos da cidade! Mostra uma galera comercial de um lado e alguns lingotes de prata estilizados no verso. Doze destas moedas valem 1 Moeda de Ouro.



frente
verso



frente
verso



os ricos desdenham pechinchar por artigos comuns, mas na verdade, eles normalmente contratam alguém para pechinchar por eles — e mesmo os ricos pechinham abertamente por jóias, peles ou escravos. Em algumas terras, é um sinal de grande riqueza e prosperidade não aceitar simplesmente e pagar o primeiro preço que um mercador pede por seus produtos; em outras terras, é um grande insulto, com os mercadores ficando com o sentimento de que deveriam ter pedido muito mais no início! Conforme você viaja pelo mundo, rapidamente vai aprender onde pechinchar e onde não o fazer, onde se recusar a pagar o que é pedido e onde desistir e comprar em algum outro lugar.

Em Titan, dependendo de sua disponibilidade, as coisas custam preços diferentes. No centro de uma cidade comercial agitada como Porto Blacksand, Lendle Real ou Ximoram, mesmo os itens mais raros são passíveis de serem bem baratos, comparados com os preços que teria que pagar se dependesse dos esforços de um único mercador para levá-los em sua região isolada de Kaypong ou Arantis. A lista seguinte destaca algumas coisas de que pode precisar enquanto viaja por Titan; ela deve ajudá-lo a pechinchar para chegar ao preço certo das diferentes partes do mundo. A Coluna A é para uma cidade grande, onde os artigos são abundantes e os mercadores fazem visitas regulares. A Co-

<i>Descrição do Item</i>	<i>Coluna A</i>	<i>Coluna B</i>	<i>Coluna C</i>
Cerveja, jarra	4 MP	3MP	3MP
Ponta de flecha, dúzia	2MO	2MO	4MO
Flechas, dúzia	3MO	3MO	5MO
Machado de combate	35MO	50MO	75MO
Cobertor, grande	2MO	2MO	4MO
Botas, couro resistente	6MO	5MO	10MO
Arco, longo	15MO	12MO	25MO
Arco, curto	12MO	10MO	22MO
Couraça	65MO	70MO	150MO
Velas, dúzia	1MP	1MP	4MP
Manto, lã	3MO	2MO	5MO
Manto, seda	10MO	18MO	25MO
Besta	90MO	120MO	150MO
Setas p/besta, dúzia	6MO	9MO	15MO
Armadura, cota de malha	40MO	60MO	130MO
Armadura, couro	20MO	25MO	55MO
Punhal	MO	1MO	2MO
Punhal de lançamento	3MO	5MO	10MO
Luvas, couro	3MO	4MO	7MO
Gancho	12MO	15MO	30MO
Rebolo	8MP	8MP	12MP
Arreios, cavalo	4MO	4MO	9MO
Armadura longa, cota de malha	55MO	80MO	175MO
Armadura longa, couro	25MO	30MO	65MO
Ervas, comuns, por dose	1MP	1MP	2MP
Ervas, raras	3MO	6MO	8MO
Cavalo, comum	40MO	40MO	50MO
Ferradura	3MP	2MP	3MP
Lampião	2MO	3MO	6MO
Refeição, quente, na taberna	2MO	2MO	2MO
Refeição, fria, na taberna	8MP	5MP	5MP
Pena, tinta e papel	1MO	2MO	4MO
Alvaja	1MO	12MP	2MO
Traje, linho	2MO	3MO	7MO
Traje, seda	10MO	16MO	24MO
Corda, o metro	6MP	7MP	15MP
Quarto, dividido, 1 noite	1MO	15MP	2MO
Quarto, solteiro, 1 noite	2MO	4MO	5MO
Saco	2MP	3MP	5MP
Sela	6MO	7MO	10MO
Escudo, pequeno	5MO	6MO	10MP
Escudo, grande	12MO	15MO	25MO
Lança	6MO	8MO	12MO
Estábulo, cada 24h	1MO	8MP	2MO
Espada, longa	30MO	40MO	65MO
Espada, curta	20MO	25MO	50MO
Tenda	3MO	4MO	6MO
Túnica, couro	5MO	6MO	12MO
Túnica, lã	2MO	3MO	5MO
Martelo-de-guerra	35MO	40MO	75MO
Vinho, jarra	4MP	6MP	7MP

luna B é para cidades e vilas, onde há alguma produção local e visitas regulares de alguns mercadores. A Coluna C mostra os preços das regiões isoladas, onde há pouca comida exótica e somente visitas esparsas de um único, extremamente ganancioso, mercador! Lembre-se de que 10 Moedas de Prata (MP) = 1 Moeda de Ouro (MO).

MERCADORES E CARAVANAS

“Nunca confie num mercador com ouro até as orelhas” é um ditado peculiar de Arantis, no sul de Allansia, mas reflete a desconfiança natural que o povo comum tem de todos os mercadores e comerciantes. Eles parecem ter certeza de que se alguém está vendendo alguma coisa — e até pior, na verdade viajou contigo a fim de vendê-la — então só pode estar querendo tapeá-lo de alguma forma. Claro que isso não é completamente verdadeiro, porém tem seu fundo de verdade, e há exemplos vivos do “mercador safado” clássico em todos os lugares que procurar. Entretanto, apesar de suas reputações duvidosas, os mercadores são uma parte vital do sistema comercial em todas as terras povoadas.

Nas cidades e nos centros maiores, há sempre muitos artesãos especializados, como joalheiros, tintureiros, especialistas em ervas e perfumes, que às vezes precisam de ingredientes muito exóticos. Contudo, é um fato interessante que as cidades estejam sempre situadas extremamente distantes dos lugares onde os itens exóticos são produzidos, daí mercadores e comerciantes serem necessários para trazer os artigos das terras isoladas para as cidades. Em terras longínquas há poucos artesãos bons o suficiente para produzir boas espadas, armaduras ou roupas: a falta de clientes faz com que fiquem distantes. Mas há sempre pessoas que *realmente* querem comprar alguns itens sortidos, desde a nobreza local até os camponeses, à procura de coisas melhores, e esse tipo de pessoa pode ser um bom mercado para um comerciante de artesanato. Portanto, o comércio pode funcionar em ambas as direções — imaginando-se, é claro, que o mercador deseje viajar a grande distância necessária para ir das cidades às terras afastadas, e depois retornar.

Se a jornada for grande, a maioria dos comerciantes viaja como parte de uma caravana, acompanhados por outros mercadores, talvez alguns carregadores e servos, e uma escolta contratada de guardas mercenários. Bandidos são um perigo bastante freqüente para as caravanas, principalmente nas rotas mais abastadas, mas a presença de mais ou menos uma dúzia de soldados profissionais, armados até os dentes, deve ser suficiente para amedrontar todas as ameaças, com excessão das mais fortes. Ser contratado como um guarda por um mercador é, quase sempre, um bom método de viajar por longas distâncias — é melhor que andar, com



certeza, e tem a vantagem adicional da companhia, segurança e pagamento no final! Certamente há maneiras muito piores de se viajar.

Os animais de carga mais populares são as mulas, embora elas freqüentemente sejam trocadas por camelos em regiões mais quentes do deserto, porque os últimos sobrevivem sem água. Um mercador famoso, Tadeus Lecarte, era escoltado por dois Tigres de Dente-de-Sabre aonde quer que fosse! Ele tinha criado o par, chamado de Fangy e Carny, desde que os encontrara ainda filhotes na Planície dos Ossos, após terem sido abandonados por sua mãe. Quando atingiram a idade adulta, tinham sido domesticados o bastante para serem confiáveis, mesmo com humanos que não conhecessem — porém bastaria uma única palavra de Lecarte e eles viriam correndo em seu auxílio. Infelizmente, Lecarte morreu há oito anos atrás, depois de tentar atravessar novamente a Planície dos Ossos — irocanicamente espancado por um Tigre de Dente-de-Sabre que tentou açuciar, confundindo-o, no escuro, com seu próprio Carny. Não se sabe o que aconteceu com seus dois bichos de estimação.

PRINCIPAIS ROTAS DE COMÉRCIO

Embora muitos comerciantes prefiram tomar seu próprio rumo, o aumento do número de bandidos, bandos de Orcs errantes e outras ameaças levou ao surgimento de mais rotas de comércio populares, onde uma pessoa pode estar certa de encontrar um companheiro de viagem, pelo menos uma vez por dia, e onde se sabe que há sempre patrulhas armadas regulares. Há muitas rotas de comércio em todos os três continentes, mas as principais, e os artigos especiais que levam, são os seguintes:

Zengis para Salamonis, via Fang, Anvil, Stonebridge e Chalice: especiarias, peles, prata, ouro, produtos dos Anões, produtos dos homens do norte de Vynheim. A rota de Zengis para Fang está aberta somente da Semeadura até o Esconderijo.

Pollua para Lendle Real, via Chalannabrad e Cidade de Cristal: pedras brilhantes, minerais, especiarias, tecidos e artigos de couro.

Kalagar para Ximoram, via Ashkyos e Djiretta: ouro, cobre, marfim, peles, artigos de metal.

Estalagens e Tabernas

Então, agora você aprendeu sobre o dinheiro; gostaria talvez de ir a algum lugar para gastá-lo? Que lugar seria melhor do que uma estalagem ou uma taberna, onde poderia vangloriar-se de suas aventuras heróicas, encontrar outros bravos aventureiros e descansar com uma ou seis jarras de bebida? Você também precisará de estalagens, uma vez que lugares seguros a céu aberto são raros; a maioria dos aventureiros mais sensatos calcula suas jornadas diárias, sempre que possível, de modo a chegar a uma vila com uma estalagem na hora do pôr-do-sol. E, enquanto estiver descansando entre as aventuras, certamente precisará de uma, pois um herói ativo e sedento de perigos como você jamais ficaria em um lugar tempo o bastante para comprar uma casa — bom, não por alguns anos pelo menos!

“Estalagem” e “taberna” são, de fato, os nomes de dois tipos bem diferentes de estabelecimentos de bebidas. Numa taberna, você sempre pode tomar uma bebida e, ocasionalmente, comer e se divertir também; numa estalagem, você pode passar a noite, e talvez mesmo colocar seu cavalo no estábulo, bem como comer e beber. Enquanto estiver na estrada, certamente precisará dos serviços de uma estalagem; em outras horas, uma taberna será suficiente.

Ambos os tipos de estabelecimento têm várias funções para as pessoas que os usam. A cervejaria local sempre fica no coração de qualquer vila, e é lá que todos os homens se



encontram de noite. Fofocas e notícias locais são trocadas, histórias são contadas, lendas são recontadas, e geralmente tudo numa atmosfera de grande cordialidade. Se se encontrar à noite numa estalagem ou taberna do interior, com certeza será questionado sobre os eventos de outras partes do mundo; pois, para muitas pessoas do local, viajantes como você são os únicos mensageiros de notícias que vêm. Fofocas podem ser muito divertidas de se ouvir, embora por vezes possam se tornar perigosas. Numa taberna frequentada por ladrões locais, a

última coisa que vai querer fazer é ser pego escutando alguém planejando o seu próximo “grande golpe”!

Em qualquer boa Estalagem haverá muitos viajantes para dormir, em vez de passar uma noite arriscada a céu aberto: salteadores, lobos, bandidos e coisas piores são o suficiente para persuadir a maioria das pessoas a ficar dentro de algum lugar até o Sol se levantar! Pode haver aventureiros como você, ricos mercadores com sua tropa de seguranças e talvez alguns escravos, ou peregrinos a caminho de cultuar em algum santuário sagrado próximo. Todos têm suas histórias para contar, e qualquer um deles pode ser muito divertido. Em tabernas da cidade, a clientela saboreando suas bebidas pode ter desde profissionais, como escrivãos ou comerciantes de escravos, militares ou assassinos, até cidadãos locais, desordeiros ou mesmo mendigos. Você aprenderá rapidamente que todas as estalagens ou tabernas têm suas próprias peculiaridades, que podem se revelar divertidas ou perigosas. Todas elas também têm aparência diferente, mas para simplificar, nós as dividimos em alguns tipos.

Tabernas de Cidade. Estas normalmente são pequenas e apertadas e, frequentemente, muito quentes e lotadas à noite. Consistindo de um, talvez dois aposentos, elas todavia podem ser divididas em pequenos cantinhos, para os clientes terem mais privacidade. Apesar de o serviço de garçons não ser dos piores, muitos usam o método novo de comprar sua própria bebida no bar, ao invés de chamar alguém à sua mesa. A atmosfera pode ser de desordem e calorenta, ou tensa e conspiradora, dependendo de quem vai ao estabelecimento, mas um forasteiro raramente atrairá muita atenção.

Algumas cidades impõem um horário desagradável de abertura e fechamento de suas tabernas, na esperança de que alguns de seus cidadãos façam algum trabalho à tarde, em vez de se sentarem bebendo; infelizmente, para compensar a hora de fechar, muitos farristas bebem mais do que deveriam, antes que ela feche, e passam suas tardes no trabalho num estado de bebedeira muito improdutivo! As tabernas típicas de cidade são “O Porco e o Sapo” em Porto Blacksand, “A Batalha de Skynn” em Lendle Real ou “O Homem de Cabeça para Baixo” em Ximoran.

Tabernas do Campo. Diferentes de suas contrapartes da cidade, estas podem ser cervejarias maciças, construídas em pedra e grandes vigas de madeira, e com mais ou menos uma dúzia de pequenos aposentos reunidos em torno de um bar central, onde barris se alinham nas paredes e garçonetes-prostitutas enchem jarras de cerveja para levar à sua mesa. Normalmente há, especialmente no inverno, uma grande lareira no centro do aposento, e candelabros de velas pendurados no teto para iluminar bem (estes também são úteis para atravessar o aposento com um impulso durante uma pancadaria!). A atmosfera tende a ser densa com a fumaça e o cheiro de chão, e o chão de palha pode ficar grosso de lama no final da noite. Numa taberna do campo, a chegada de um forasteiro pode resultar num silêncio repentino e altamente constrangedor, principalmente se a taberna for isolada. Não temos nenhum conselho a dar sobre como lidar com momentos como esse — normalmente as pessoas tentam ignorá-lo e pedir uma bebida. Você deve deixar que os outros vejam que é apenas um ser humano normal como o restante deles... a menos, é claro, que você seja um Orc ou um Lobisomem ou qualquer outra coisa! Exemplos de tabernas do campo típicas são “Cervejaria Hullgrim” em Anvil, “Besta de Cerda Eriçada” em Florrin ou “A Lança Curva” em Fenmarge.

Estalagens de Cidade. Há dois tipos distintos de estalagem de cidade. O primeiro tipo serve para qualquer aventureiro local, profissionais e outros que preferem ficar numa estalagem ao invés de comprar ou alugar uma acomodação. Esse tipo de estalagem também pode ser encontrado ao longo das docas das áreas portuárias, provendo acomodação temporária às tripulações dos navios — e talvez até pendurando redes ao invés de camas, e servindo a bebida tradicional do marinheiro, no lugar da cerveja! Essas estalagens são normalmente pequenas, com um único aposento-bar para os clientes e hóspedes. “O Lagosta Negra” em Porto Blacksand é esse tipo de lugar.

O segundo tipo é freqüentemente encontrado nas fronteiras da cidade, perto do portão principal, pois é procurada quase exclusivamente por viajantes entrando ou saindo da cidade. Na verdade, algumas como “O Caminho” em Chalannabrad, são construídas nos arcos, sobre uma das principais

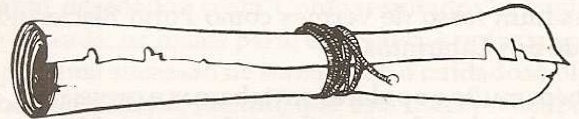


vias públicas. Elas geralmente localizam-se em volta de um jardim central, contemplado pelos quartos de hóspedes. Também haverá estábulos, e, provavelmente, os serviços de um rapaz no estábulo, um ferreiro ou um carroceiro, seja no local ou pelo menos, perto. O bar pode ser bem pequeno ou dividido em uma variedade de pequenos aposentos, onde grupos separados de viajantes podem descansar juntos, longe dos outros hóspedes. As estalagens desse tipo são “O Descanso do Marinheiro” em Kharé e “A Estrada do Rei” em Djiretta.

Estalagens do Campo. No campo, as estalagens são parecidas com as tabernas, a menos que fiquem em estradas muito agitadas e, nesse caso, elas vão se parecer muito com as estalagens da cidade. Elas também vão se situar à volta de um jardim, e terão estábulos para os cavalos ou para as carruagens dos viajantes. Podem ter um certo número de pequenos quartos de hóspedes, como uma estalagem da cidade possui, mas geralmente terão um bar principal para a clientela local. Esse tipo de estalagem serve como refúgio comum aos salteadores ou contrabandistas, e pode ser um lugar muito perigoso, se não se tomar cuidado. O melhor conselho que podemos dar é ir para cama, como sempre, e não investigar nenhum barulho estranho que ouça de noite (a menos que seja alguém esvaziando seus bolsos, é claro!) — e sempre mantenha sua espada à mão, só por precaução. Muitas coisas estranhas acontecem em algumas estalagens do campo; embora deva-se dizer que há tantas outras em que nada de extraordinário ocorre. As típicas estalagens do campo são “A Festa de Enforcamento” perto de Silverton, “A Grande Muralha” em Cantopani e “Os Dedos do Rei Gregor” na estrada ao sul de Ximoran.

CERVEJA E OUTRAS BEBIDAS

Uma das mais importantes atividades que leva as pessoas a visitarem as tabernas é, logicamente, a bebida. Em algumas áreas não há escolha: você bebe a cerveja local ou simplesmente não bebe! Mas nas cidades e nas vilas maiores, as coisas podem ser um pouco mais civilizadas, com cervejas, vinhos e bebidas de todo Titan. Algumas bebidas são muito famosas por continentes inteiros devido à sua potência ou sabor peculiar; em suas viagens você descobrirá que vale a pena experimentar vários tipos diferentes, mas fique alerta — algumas bebidas são mais fortes que outras!



CERVEJAS E BEBIDAS FAMOSAS

Segura-Valentão Azul Especial: Uma cerveja esquisita, azul, encontrada a oeste de Allansia. Duas jarras são o suficiente para derrubar um grande Gigante das Colinas com um resfriado! Uma jarra custa 4MO.

Água de Quill: Encontrada somente em Quill, em Brice. Parece com água, tem gosto de água e três doses pequenas matam um homem. Geralmente é servida em dedaizinhos, a cerca de 10MO a dose!

Buruna Sangue Felino: Uma cerveja bem leve e doce de Khul. A maioria pensa que é fermentada a partir da água do Rio Sangue Felino, e tingida de vermelho para causar efeito. Na verdade, é feita pegando-se duas dúzias de gatos e vagarosamente... Meia-jarra custa 5MO.

Crânio Bêbado: Uma especialidade dos Anões, uma bebida marrom escura feita da destilação do trigo em rachaduras de blocos de granito. Você tem que ser um Anão para saborear sua consistência muito arenosa, mas derrubará qualquer um que não seja um Anão em três minutos. Uma dose custa 2MO e somente é encontrada no noroeste de Allansia.

Guursh: Cerveja Orc. Não a beba, se der valor a seu estômago!

OUTRAS AMENIDADES

A comida da taberna geralmente não é tão ruim quanto dizem (embora, às vezes, claro, seja muitíssimo pior!). É somente porque, em algumas partes do mundo, os nomes de algumas comidas soam um pouco estranhos. Nossos estômagos, também, vão se contorcer no princípio só de pensar em alguma coisa como "Rins de Fera de Espinhos Endiabrados", mas, na verdade, isso é um prato muito saboroso e substancioso, encontrado no sul de Kakhabad e no norte de Analand. Se tiver uma mente aberta e for cortês quando perguntar casualmente o que um determinado prato contém (e ainda mais cortês se a descrição que se seguir o fizer querer cuspi-lo imediatamente!), terá poucos problemas com comida quando viajar pelo mundo.

Muitas tabernas têm suas próprias marcas especiais de fumo, que vendem para qualquer um que desejar relaxar depois da refeição ou com uma bebida. Se trouxer uma marca estrangeira de tabaco para dentro de uma taberna, não se esqueça de que podem esperar que você ofereça uma amostra a cada um que perguntar sobre ele. O que quer que faça, tome cuidado com qualquer fumo oferecido a você em lugares muito quentes, como qualquer uma das cidades em torno do Mar Interior, em Khul. Se nunca o tiver experimentado antes, fique certo de que o negócio vai colocá-lo para dormir ou fazer com que sua mente fique nublada, e será roubado de todos os seus pertences em um instante. Em algumas partes do mundo, fumar *pode* estragar sua saúde!

DIVERSÃO!

Um dos maiores prazeres de se visitar qualquer estalagem ou taberna é o divertimento que pode encontrar por lá. Aparecimentos regulares de menestréis, dançarinas exóticas ou animais amestrados são garantidos para levar multidões de clientes em fila a uma determinada estalagem por uma noite, e com isso, trazer um ganho extra para o proprietário! Nas tabernas das pequenas vilas, o único entretenimento pode ser um dos habitantes locais com o dedo enfiado no ouvido, gritando algumas canções populares o mais alto possível, mas às vezes há visitas de menestréis errantes, músicos ou circos. Nas cidades e vilas maiores, e principalmente nos portos, pode haver artistas de todos os cantos do globo. Simplesmente quase tudo que possa imaginar, e coisas que nem mesmo imagina, geralmente podem ser encontradas num fosso de vermes como Porto Blacksand ou na Cidade dos Labirintos.

Também muito populares em tabernas e cervejarias, através do mundo povoado, são os jogos de apostas. Há uma grande variedade de jogos — cada cantinho de Titan parece ter o seu favorito, e mesmo quando áreas particulares têm um jogo em comum, as regras são freqüentemente diferentes. Aqui vão três de nossos favoritos; nós sabemos que descobrirá os seus, seja nos infames Salões de Apostas de Vlada em Kharé, seja em alguma pequena taberna varrida pelo vento, escondida nas regiões das Planícies Pagãs.

Mumblypeg. Também conhecido como Dedo Veloz, em alguns lugares, esse é um jogo muito simples, mas requer grande destreza para ser bem jogado. Tudo que tem que fazer é pegar um punhal e jogá-lo no ponto entre os dedos de sua mão, que repousa sobre o tampo da mesa. Quanto mais altas as apostas, mais rápidas e mais difíceis as jogadas. Sangue jorrando indica que o jogo acabou!

Knifey-Knifey. Também conhecido com Roleta Khareana, esse jogo é proibido na maioria dos países, pois invariavel-



mente termina em morte. Seis punhais idênticos ficam sobre a mesa; um é verdadeiro, enquanto os outros cinco têm lâminas que se retraem e que não machucam. Em turnos, cada jogador seleciona um punhal e rapidamente o enfia no próprio peito. Se for um falso, ele retorna à mesa e se mistura com os outros, e o jogo continua; se for o verdadeiro, a morte do jogador azarado é certa. O jogo continua até que um único jogador sobreviva. Esse é um jogo muito excitante de se ver, mas não de jogar (os especialistas em Knifey-Knifey são pouquíssimos, porém geralmente riquíssimos).

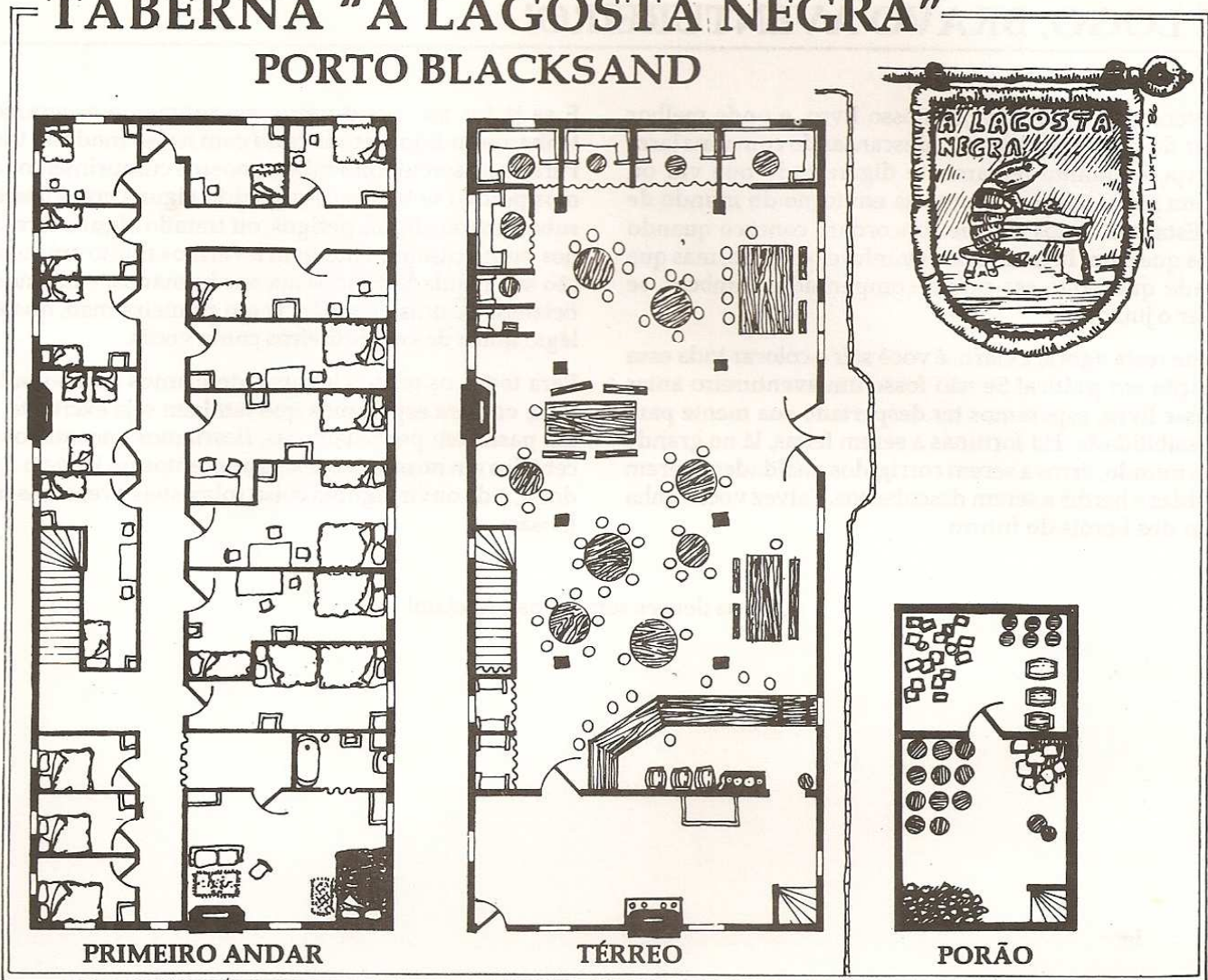
Ten-Ten. Esse é, provavelmente, nosso jogo predileto (freqüentemente você nos encontrará jogando-o em nossa taberna local, "O Sábio e o Estudioso", na hora do almoço). Consiste de um painel, coberto com 64 quadrados, e em cada um, há um número de 1 a 9. Metade dos quadrados é preta, metade é branca. Cada jogador simplesmente joga um dardo em direção ao painel, em rodadas. Os números pretos contam a favor do total, mas os brancos são *subtraídos* do total. O jogo prossegue até que um jogador atinja um número de exatamente 10 ou -10 pontos, onde então ele toma o conteúdo da caneca. Esse jogo é especialmente popular em Analand e Ruddlestone, no continente oeste, porém é jogado na maioria das cidades civilizadas em Titan.

BEBIDAS PERIGOSAS

Ocasionalmente, sem aviso, você pode se encontrar no meio de um bar cheio de guerreiros rudes, todos com a intenção de criar galos uns nos outros! Rixas de bar são especialmente comuns em tabernas violentas nas áreas das docas das cidades malignas como Porto Blacksand ou a Cidade dos Labirintos, e uma vez que alguém queira começar uma, há pouco que possa fazer, exceto trincar os dentes e cair sobre quem quer que chegue perto, e se lembrar de sair fora antes da Patrulha chegar! Mas as rixas são às vezes a menor de suas preocupações, pois há coisas muito mais sinistras acontecendo nas tabernas.

TABERNA "A LAGOSTA NEGRA"

PORTO BLACKSAND



Contrabandistas são muito comuns em algumas áreas da costa, principalmente perto dos portos que cobram impostos comerciais extorsivos. As tabernas oferecem uma base ideal, pois a maioria tem porões profundos, nos quais grandes quantidades de contrabando podem ser estocadas. Seu jogo é muito perigoso, e podem ser pessoas implacáveis. O mesmo ocorre com salteadores e bandidos, que operam nas áreas campestres longe das grandes cidades, mas perto das maiores rotas comerciais. O mais famoso salteador de todos, Sorridente Lord Dorian, trabalhava junto às estradas entre Porto Blacksand e o interior da Allansia povoada, roubando mercadores, carruagens, mensageiros e viajantes solitários, e operando ao lado de "O Dorso do Orc", na estrada para Stonebrigde. Ele era um exímio espadachim e um soberbo atirador de arco e flecha, mas ironicamente, foi morto quando seu cavalo, Blue Boris, bateu numa árvore depois de uma tentativa malsucedida de roubar o mago Nicodemus (que estava viajando disfarçado).

Os mais perigosos de todos são os proprietários pervertidos, que jogam ladrões no meio de seus hóspedes e os atacam. O quase lendário Erlik Vinner de Rorotuna construiu uma armadilha mortal dentro de sua estalagem. Os hóspedes deitavam em suas camas e, de repente, eram virados de costas e derrubados com um chute para dentro de um tanque de água fervendo. Vinner roubava seus pertences, e depois reclamava no dia seguinte que o hóspede tinha fugido sem pagar a conta! A estalagem de Vinner, "O Proprietário Feliz", era também famosa por seu peculiar, porém saboroso, guisado...

UMA ESTALAGEM TÍPICA: "A LAGOSTA NEGRA" EM PORTO BLACKSAND

"A Lagosta Negra" é uma renomada estalagem das docas, muito freqüentada por tripulações piratas e seus capitães. Seu proprietário é o "Risonho" Guidon Allierté, que também é dono de duas tabernas em Rimon, e mais três em Halak, mais adiante, descendo a costa. Como resultado, "A Lagosta Negra" é deixada, na maior parte do tempo, à própria sorte, dirigida por uma sucessão de *barmen* sob o cuidadoso olhar do sobrinho de Allierté, Halron, que está mais preocupado em beber os lucros do que em fazê-los! A família Allierté possui tabernas em Allansia há muitos anos, e criou laços fortes com vários capitães piratas, que sempre trazem suas mercadorias para as casas de Allierté quando estão no porto. Pensa-se que Garius de Halak é um deles, apesar de nunca ter sido pego por nenhum dos guardas que, com pouca freqüência, entram no local.

"A Lagosta Negra" é uma típica taberna de cidade, com um único bar de tamanho mediano e vários pequenos reservados. Seus aposentos são sujos e cheios de insetos, mas pelo menos não são compartilhados com outros hóspedes, e não custam mais de 1MO por noite. O bar serve várias cervejas e "espíritos" locais, bem como bebida de marinheiro feita de cana-de-açúcar e trazida desde Arantis. Sua clientela é invariavelmente constituída de metade de piratas e metade de aventureiros (muitas vezes à procura de passagem em um navio pirata).

ATÉ LOGO, BRAVO AVENTUREIRO!

Agora você chegou ao fim de nosso livro, e onde melhor terminar do que numa taberna, descansando com uma jarra de cerveja, enquanto lentamente digere tudo que viu ou ouviu, em nossa viagem compacta em torno do mundo de Titan? Estamos certos de que concordará conosco quando dizemos que é um lugar muito estranho e perigoso, mas que é verdade que pode ser muito compensador também, se mantiver o juízo.

Tudo que resta agora, é claro, é você sair e colocar toda essa informação em prática! Se não fosse um aventureiro antes de ler esse livro, esperamos ter despertado sua mente para essa possibilidade. Há fortunas a serem feitas, lá no grande e amplo mundo, erros a serem corrigidos, maldades a serem combatidas e heróis a serem descobertos. Talvez você venha a ser um dos heróis do futuro.

E se já for um aventureiro, sinceramente esperamos que tenha aprendido alguma coisa com nosso modesto trabalho. Para você, senhor ou senhora, nossos cumprimentos e pedimos perdão se tivermos cometido alguns erros nesse livro, subestimado alguns perigos, ou tratado alguns seres malignos muito casualmente, sem levarmos muito em consideração sua maldade. Somos apenas humanos, e não nos beneficiamos de uma experiência em primeira mão, que é privilégio único dos aventureiros como vocês.

Para todos os nossos leitores, desejamos uma vida longa e feliz, embora esperamos que também seja excitante. Se um dia passarem por Salamonis, ficaríamos encantados em recebê-los em nossos modestos aposentos no Palácio da Sabedoria, e de ouvir alguma coisa sobre suas aventuras maravilhosas.

Que os deuses sempre os protejam!

O GUIA COMPLETO DAS AVENTURAS FANTÁSTICAS!

O GUIA COMPLETO PARA O MUNDO DE AVENTURAS FANTÁSTICAS
— NENHUM AVENTUREIRO PODE FICAR SEM ELE!

Você encontra os monstros em OUT OF THE PIT — agora conheça o resto do mundo das Aventuras Fantásticas! Nenhum aventureiro deve ficar sem ele. TITAN contém tudo o que você deve saber, cobrindo a turbulenta história do planeta, de sua criação e civilizações antigas — através da devastadora Guerra dos Magos — até o presente, onde a anarquia deixa a balança entre o Bem e o Mal sempre num frágil equilíbrio . . .

- ☆ Descrições detalhadas e mapas dos três principais continentes de Titan: Allansia, Kakhabad e Khul.
- ☆ Todos os deuses, divindades... e demônios!
- ☆ As forças — e raças — do Bem e do Mal
- ☆ Os Reinos Submarinos
- ☆ O calendário de Titan
- ☆ Informações fascinantes da vida cotidiana: tavernas e estalagens, comida, vestuário... e até piadas!

Um tesouro de informações valiosa está neste livro. Certifique-se que VOCÊ possui uma cópia antes de embarcar na próxima Aventura Fantástica!

EDITADO POR
MARC GASCOIGNE

Ilustração da capa por
Peter Andrew Jones

ISBN: 85-85238-61-5

EDITORA



MARQUES SARAIVA