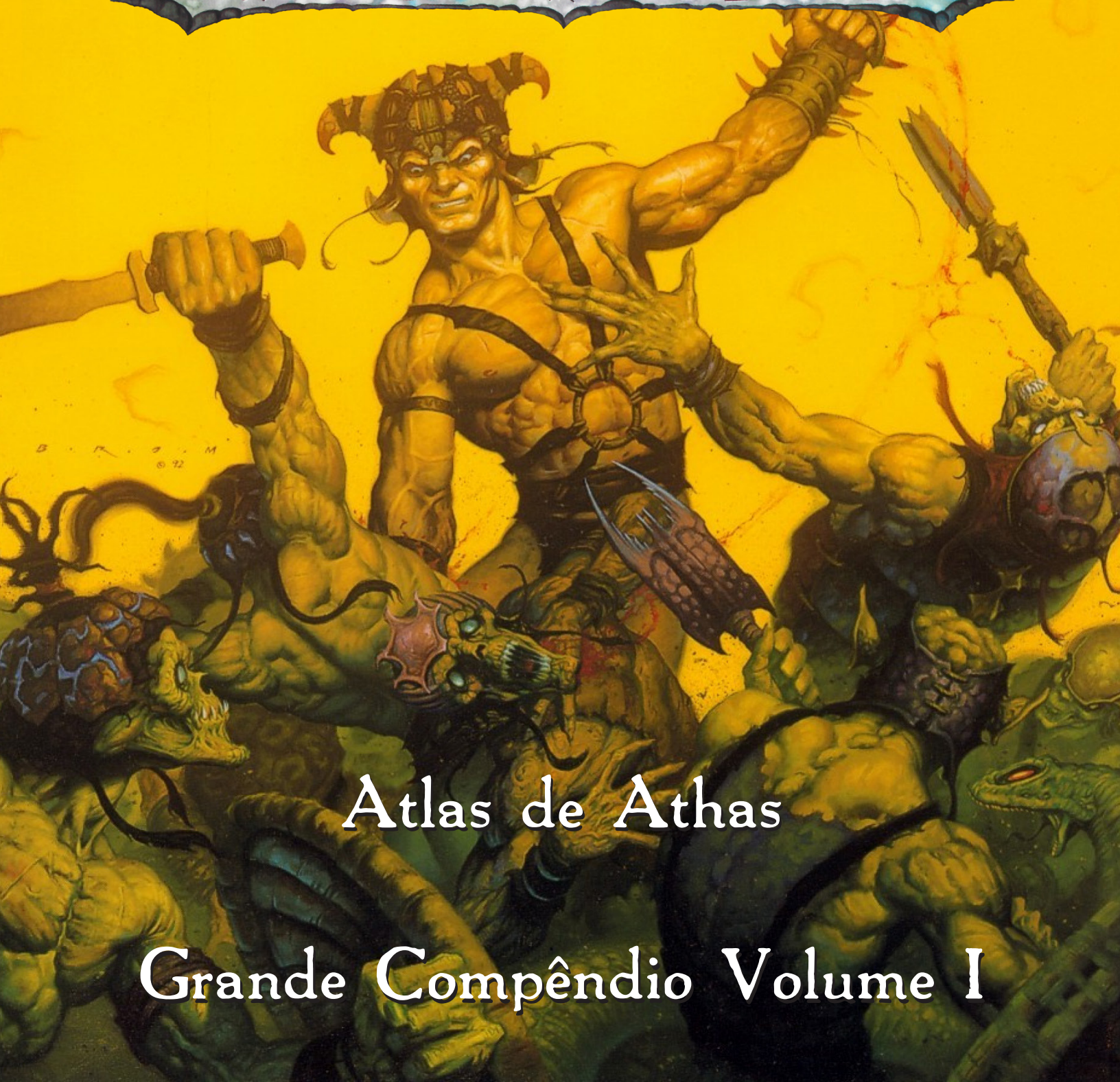
DARK·SUN™
WORLD



Atlas de Athas

Grande Compêndio Volume I

Grande Compêndio
Volume I
Atlas de Athas

Conteúdo

Visão Geral 2
Terreno 5
Localidades 26
Assentamentos 74
Além da Região de Tyr ... 186
Corpos Celestiais 242
Distâncias 246
Índice 250

Créditos

Criado por: Overlord1024
Modelo de Layout: logarium
Traduzido por: Rangel Sardinha

O conteúdo e as imagens originais são propriedade da Wizards of the Coast

v0.5I 10/11/2023
trad.BR v0.2 23/01/2024

Visão Geral



Athas é um deserto chamuscado pelo sol e pelo vento, ressecado e sem fim.

Desde os primeiros momentos do amanhecer até o último brilho do anoitecer, o sol carmesim brilha no céu tingido de oliva como uma poça de sangue ardente. Ele sobe em direção ao seu zênite e a temperatura aumenta incessantemente: 38 graus no meio da manhã, 43 graus ao meio-dia, 55 graus às vezes até 65 graus no final da tarde.

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

O vento pouco faz para ajudar as coisas. Tão quente quanto o sopro de uma forja, ele provoca tempestades de areia que duram 50 dias seguidos, acelerando a evaporação da água da pele e do solo. Uma tempestade pode escurecer o céu ao meio-dia, carregando tanta areia que reduz a visibilidade a um palmo a frente.

As brisas em Athas são sufocantes e carregadas de poeira, endurecendo tudo o que tocam com silte amarelo-alaranjado, estragando a comida e enchendo os olhos de um homem com lama pastosa. Mesmo os dias parados são perigosos. Colunas de ar superaquecido podem subir em terríveis redemoinhos, carregando poeira, plantas e homens a grandes alturas - e depois morrendo repentinamente e deixando seus relutantes passageiros cair para uma morte horrível.

Por mais perigoso que seja, o vento é apenas um inconveniente quando comparado ao maior perigo de Athas – a falta de água. Na maioria dos lugares, não chove mais do que uma vez por ano. Em alguns lugares chove apenas uma vez a cada dez anos, e a única água disponível está em lagoas de oásis salobras e com crostas minerais. Com exceção de um punhado de riachos que correm menos de oitenta quilômetros antes de secar, não existe um único rio no planeta – embora eu tenha atravessado muitas pontes antigas e saiba que os rios já foram comuns. Como era o mundo naquela época, não consigo imaginar.

Já presenciei o que a falta de água pode significar para um homem sedento, mas o clima seco afeta Athas de outras maneiras. Permite que o sol brilhe sem ser refletido no solo árido, e é por isso que fica tão quente durante o dia.

À noite, a baixa umidade tem o efeito oposto. O calor do dia escapa para o céu, mergulhando a temperatura para 4 graus ou menos – e nas montanhas, até mesmo abaixo de zero.

Pelo que posso dizer, todas as partes de Athas compartilham o sol escaldante, os ventos perigosos e a falta de água. Nada do que vi nas minhas próprias explorações ou ouvi das centenas de viajantes que conversei aponta para qualquer outra conclusão. Athas é um deserto sem fim, repleto de pequenos oásis de fecundidade, habitados por predadores brutais. É, para todos os efeitos, uma terra de desolação mortal.

Embora o quadro que pintei até agora seja de uma terra árida e acidentada, não quero dizer que Athas seja sombria ou monótona. Pelo contrário, tem uma beleza majestosa e austera. Quando a primeira luz lança seus tons esmeralda sobre o Mar de Silte, ou quando o pôr do sol espalha sua mancha sangrenta sobre as Montanhas Ressonantes, há uma certa beleza selvagem que desperta o coração indomado de todos nós. É um chamado para empunhar a lança e a rede, para fugir da cidade, para ir e ver o que se esconde na esterilidade.



Temas

O mundo do cenário Dark Sun é único em vários aspectos. Athas não é um lugar de cavaleiros brilhantes e magos de mantos, de florestas profundas e panteões divinos. Aventurar-se pelas areias de Athas é entrar em um mundo de selvageria e esplendor que se baseia em diferentes tradições de fantasia e narrativa. A simples sobrevivência sob o sol vermelho profundo costuma ser sua própria aventura.

Os recém-chegados a Athas têm muito a aprender sobre o mundo, seu povo e seus monstros, mas as oito características a seguir resumem os recursos mais importantes do cenário de campanha Dark Sun.

O Mundo é um Deserto

Athas é um planeta quente e árido coberto por intermináveis mares de dunas, salinas sem vida, áridos pedregosos, ermos rochosos, serrados espinhosos e coisas piores. Desde os primeiros momentos da madrugada, o sol carmesim bate num céu tingido de oliva. O vento é como o sopro de uma fornalha, não oferecendo alívio ao calor opressivo. Poeira e areia trazidas pela brisa cobrem tudo com silte amarelo-laranja.

Neste mundo ameaçador, cidades e vilas existem apenas em alguns oásis ou planícies verdejantes. Em alguns locais não chove durante anos seguidos e, mesmo em regiões férteis, a chuva é pouco mais do que uma névoa úmida que cai durante algumas semanas por ano antes de dar lugar a longos meses de calor e seca. O mundo além dessas ilhas de civilização é um deserto habitado por nômades, invasores e monstros famintos.

Athas nem sempre foi um deserto, e a paisagem árida é pontilhada pelas ruínas de um planeta que já foi rico em rios e mares. Pontes antigas sobre cursos de água secos e cais de pedra vazios que enfrentam mares de areia contam a história de um mundo que já não existe.

O Mundo é Selvagem

A vida em Athas é brutal e curta. Assaltantes sedentos de sangue, traficantes de escravos gananciosos e hordas de selvagens desumanos dominam os desertos e terras devastadas. As cidades estão um pouco melhores; cada um sufoca nas garras de um tirano eterno. A instituição da escravidão é generalizada em Athas, e muitos infelizes passam suas vidas acorrentados, trabalhando para capatazes brutais. Todos os anos,





centenas de escravos, talvez milhares, são enviados para a morte em sangrentos espetáculos de arena. Caridade, compaixão e bondade – essas qualidades existem, mas são raras e preciosas. Só um tolo espera por tais nobres qualidade.

Metal é Escasso

A maioria das armas e armaduras são feitas de osso, pedra, madeira e outros materiais semelhantes. Cotas de malha ou armaduras de placa existem apenas nos tesouros dos reis-feiticeiros. As lâminas de aço são quase inestimáveis, armas que muitos heróis nunca veem durante suas vidas.

Magia Arcana Profana o Mundo

O uso imprudente de magia arcana durante as guerras antigas reduziu Athas a um deserto. Para lançar uma magia arcana, é preciso reunir a força vital ao seu redor. As plantas murcham e se transformam em cinzas negras, uma dor paralisante assola animais e pessoas, e o solo é esterilizado; nada pode crescer naquele local novamente. É possível lançar magias com cuidado, preservando o mundo e evitando mais danos a ele, mas profanar oferece mais poder do que preservar. Como resultado, feiticeiros, magos e outros conjuradores de magia arcana são insultados e perseguidos em Athas, independentemente de preservarem ou profanarem. Somente os conjuradores mais poderosos podem utilizar o poder arcano sem medo de represálias.

Reis-Feiticeiros Governam as Cidades Estado

Terríveis profanadores de imenso poder governam todas as cidades-estado, exceto uma. Esses poderosos conjuradores ocuparam seus tronos durante séculos; ninguém vivo se lembra de uma época antes dos reis-feiticeiros. Alguns afirmam ser deuses e alguns afirmam servir a deuses. Alguns são opressores brutais, enquanto outros são mais sutis em sua tirania. Os reis-feiticeiros governam através de sacerdócios ou burocracias de templários gananciosos e ambiciosos, feiticeiros que podem invocar os poderes dos reis. Somente na cidade-estado de Tyr um vislumbre de liberdade acena, e forças poderosas já conspiram para extingui-la.

Os Deuses estão em Silêncio

Há muito tempo atrás, quando o planeta era verde, o poder brutal dos primordiais superou os deuses. Hoje, Athas é um mundo sem divindades. Não há clérigos, nem paladinos, nem profetas ou ordens religiosas. Antigos santuários e templos em ruínas ficam entre as antigas ruínas, testemunho de uma época em que os deuses falavam ao povo de Athas. Nada se ouve agora, exceto o suspiro do vento do deserto.

Na ausência da influência divina, outros poderes ganharam destaque. O poder psiônico é bem conhecido e amplamente praticado em Athas; mesmo monstros pouco inteligentes do deserto podem ter habilidades psiônicas mortais. Xamãs e druidas invocam os poderes primordiais do mundo, que muitas vezes são esculpidos pela influência do poder elemental.

Monstros Ferozes pelo Mundo

O planeta deserto tem sua própria ecologia mortal. Athas não tem gado, porcos ou cavalos; em vez disso, as pessoas cuidam de bandos de erdlus, andam em kanks ou crodlus e puxam carroças com mixes e mekillots. Criaturas selvagens como leões, ursos e lobos são inexistentes. Em seu lugar estão terrores como o demônio id, o baazrag e o tembo. Talvez o ambiente hostil de Athas crie criaturas fortes e cruéis o suficiente para sobreviver, ou talvez o toque da magia antiga tenha envenenado as fontes da vida e infligido monstro após monstro ao mundo agonizante. De qualquer forma, os desertos são perigosos e só um tolo ou um lunático os percorre sozinho.

Raças Não São o que Você Espera

Os estereótipos típicos de fantasia não se aplicam aos heróis Athasianos. Em muitos cenários, os elfos são habitantes da floresta sábios e benevolentes que protegem suas terras natais das intrusões do mal. Em Athas, os elfos são uma raça nômade de pastores, invasores, mascates e ladrões. Halflings não são ribeirinhos amigáveis; eles são caçadores de cabeças xenófobos e canibais que caçam e matam invasores em suas florestas montanhosas. Meio-gigantes são mercenários brutais que servem como guardas de elite e executores dos reis feiticeiros e seus templários em muitas cidades-estado.

Terreno

Desertos Arenosos

Os desertos arenosos são desertos abertos que consistem em vastas extensões de areia amarela empilhadas em dunas de formatos e tamanhos estranhos. Os tipos mais comuns de dunas foram nomeados pelos viajantes pelas coisas com que se parecem. Quando um vento forte e constante de uma direção amontoa a areia em "montanhas" de até 250 metros de altura, elas são chamadas de dunas mekillot. Ventos moderados de uma direção criam cristas de areia nítidas e uniformemente espaçadas, com cristas entre 15 e 30 metros de altura, e são chamadas de dunas onduladas. As dunas mekillot são difíceis de atravessar, mas sabe-se que quilômetros após quilômetros de dunas onduladas de regularmente espaçadas levam alguns a beira da loucura.

Dunas crescentes se formam onde a areia não cobre completamente o solo. Eles resultam de um vento constante que sopra mais facilmente nas partes baixas da duna do que no ponto alto. Os viajantes quase sempre conseguem contornar essas dunas em vez de ter que escalá-las. As pilhas de areia mais interessantes são as dunas estreladas. Essas massas retorcidas têm cristas semelhantes a tentáculos que se estendem em todas as direções. Eles se formam em áreas onde os ventos de diferentes direções se encontram, fazendo com que os braços radiais da duna se torçam sobre si mesmos. As dunas estreladas são chamadas de amigas do viajante porque mudam de forma lentamente e raramente se movem para longe, tornando-as excelentes pontos de referência em um terreno que de outra forma seria indistinguível.

As dunas onduladas são o produto de ventos moderados que sopram continuamente de uma direção. Eles se parecem com um lago oásis em um dia de vento, com cristas de areia pontiagudas e uniformemente espaçadas. As cristas destas dunas têm apenas entre quinze e trinta metros de altura. Eles não são difíceis de cruzar, mas sabe-se que a regularidade de seu espaçamento leva muls impacientes a um perderem a sanidade.

Em qualquer região de dunas, o viajante ocasionalmente ouve um estrondo vibrante ecoando pelas areias. Esse trovão abafado geralmente dura cinco minutos ou mais e pode ser tão alto que você precisa gritar para ser ouvido. Druidas e clérigos explicam esse rugido dizendo que ele é causado por avalanches de areia que caem pelas encostas íngremes das dunas. Pessoalmente, acho que a explicação élfica é mais provável: o estrondo é causado pelo toque dos sinos de uma cidade antiga que as dunas enterraram.

É claro que nem toda areia está nas dunas. Onde não há



vento, pode formar uma planície amarela, tão plana quanto uma planície de sal e aparentemente tão infinita quanto o Mar de silte. Da mesma forma, está amontoado em grandes colinas em forma de leque na base das Montanhas Ressonantes, onde se espalha pelos desfiladeiros que se estendem para fora da região elevada.

Quer sejam planícies ou dunas empilhadas, viajar pela areia é um trabalho árduo. Requer grande resistência, longos períodos de descanso e amplo suprimento de comida e água. O vento também pode representar outro perigo: tempestades de areia. Às vezes, o vento uiva com tanta ferocidade que abafa o som dos gritos de um mul e levanta tanta areia que a visibilidade cai para alguns poucos metros. Os viajantes devem parar e aguardar as tempestades de areia ou correm o risco de se perderem ou se separarem de seus companheiros.

Flora e Fauna

As plantas são poucas e raras nos ermos arenosos, pois precisam travar uma batalha constante e perdida contra o vento enquanto este tenta enterrá-las sob uma fina camada de areia. Ainda assim, há tufos ocasionais de grama dura, caules rijos de fouquierias e ramos esqueléticos de arbustos de creosoto. A maioria dessas plantas é inofensiva, se não nutritiva, mas tome cuidado antes de permitir que suas montarias pastem em qualquer coisa com tonalidade roxa – essas plantas costumam levar mekillots e inix a ataques de fúria assassina. Kanks não parecem ser afetados por essas plantas, entretanto, não tenho ideia do que as plantas roxas fariam a um homem que as comesse.

Assim como nos áridos pedregosos, você encontrará a maioria das formas de animais nos desertos arenosos. O anakore parece ser particularmente comum aqui.

Áridos Pedregosos

Os áridos pedregosos são o tipo de terreno mais comum nos Planaltos. Essas terras desoladas consistem em grandes camadas de rocha exposta, principalmente arenito vermelho-alaranjado. Expostos ao vento e ao sol, os terrenos baldios estão repletos de pedras de todos os tamanhos, desde pequenos seixos até pedras enormes. Uma espessa camada de terra vermelha cobre algumas áreas e, em alguns lugares, montes de areia laranja e poeira amarela se acumulam pelo menos na altura da cintura.

Exceto em estradas e caminhos desgastados, as pedras soltas tornam o terreno traiçoeiro. Humanos e semi-humanos podem se mover apenas na metade de sua velocidade normal de caminhada sobre pedras soltas. As montarias podem se mover em sua velocidade normal de caminhada, mas não podem andar em velocidades mais rápidas fora dos caminhos nos terrenos pedregosos. Os vagões sofrem o pior destino, pois as pedras soltas pulverizam até as rodas mais resistentes em questão de quilômetros.

Flora e Fauna

Para cada pedra nos áridos pedregosos, há uma dúzia de espinhos. Os cactos crescem em todos os lugares e em todas as formas concebíveis: esferas atarracadas cobertas por longas agulhas amarelas, massas retorcidas de tubos que abraçam o solo, grandes barris cobertos de espinhos que chegam a atingir seis metros de altura - mesmo em massas emaranhadas com galhos semelhantes a árvores. Muitos desses cactos são fontes de alimento e água, desde que você esteja disposto a superar seus espinhos.

Se você não estiver familiarizado com um cacto específico, entretanto, é melhor não tentar comê-lo ou roubar água dele. Alguns cactos têm agulhas móveis que penetram profundamente em sua carne, não parando até chegarem ao coração ou a outro órgão vital. A carne ou fluido de outros cactos é tóxico, e há até alguns que atiram agulhas envenenadas em qualquer animal que passe perto deles.

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

Ermos Rochosos

Os ermos rochosos são labirintos de desfiladeiros estreitos e sinuosos que serpenteiam por regiões de terreno elevado. Paredes de rochas em ruínas formam penhascos que margeiam os cânions, enquanto os topos das colinas consistem em cristas afiadas que separam um cânion do outro. Oásis são predominantes nas terras áridas, tornando este tipo de terreno um refúgio natural para eremitas, tribos invasoras e criaturas de todos os tipos.

Viajar pelas terras áridas é fácil no que diz respeito ao movimento. No entanto, a viagem só pode ser realizada ao longo do fundo do cânion, o que significa que os viajantes devem seguir os caminhos sinuosos para onde quer que os levem. Escalar os penhascos íngremes, especialmente com carga, é quase impossível. Acrescente a isso o fato de que cada curva pode esconder um novo perigo, e as terras áridas rapidamente se tornam menos atraentes para aqueles que precisam atravessá-las.

Os ermos rochosos geralmente cercam montanhas, como mostrado no mapa da região de Tyr. A maioria desses picos



nada mais é do que pináculos de pedra que se erguem acima das colinas próximas, mas ocasionalmente uma verdadeira montanha sobe milhares de metros acima dos desfiladeiros sinuosos. As montanhas geralmente fornecem muitos lugares para encontrar comida e água, mas também atraem criaturas poderosas o suficiente para reivindicar esses lugares como seus.

Flora e Fauna

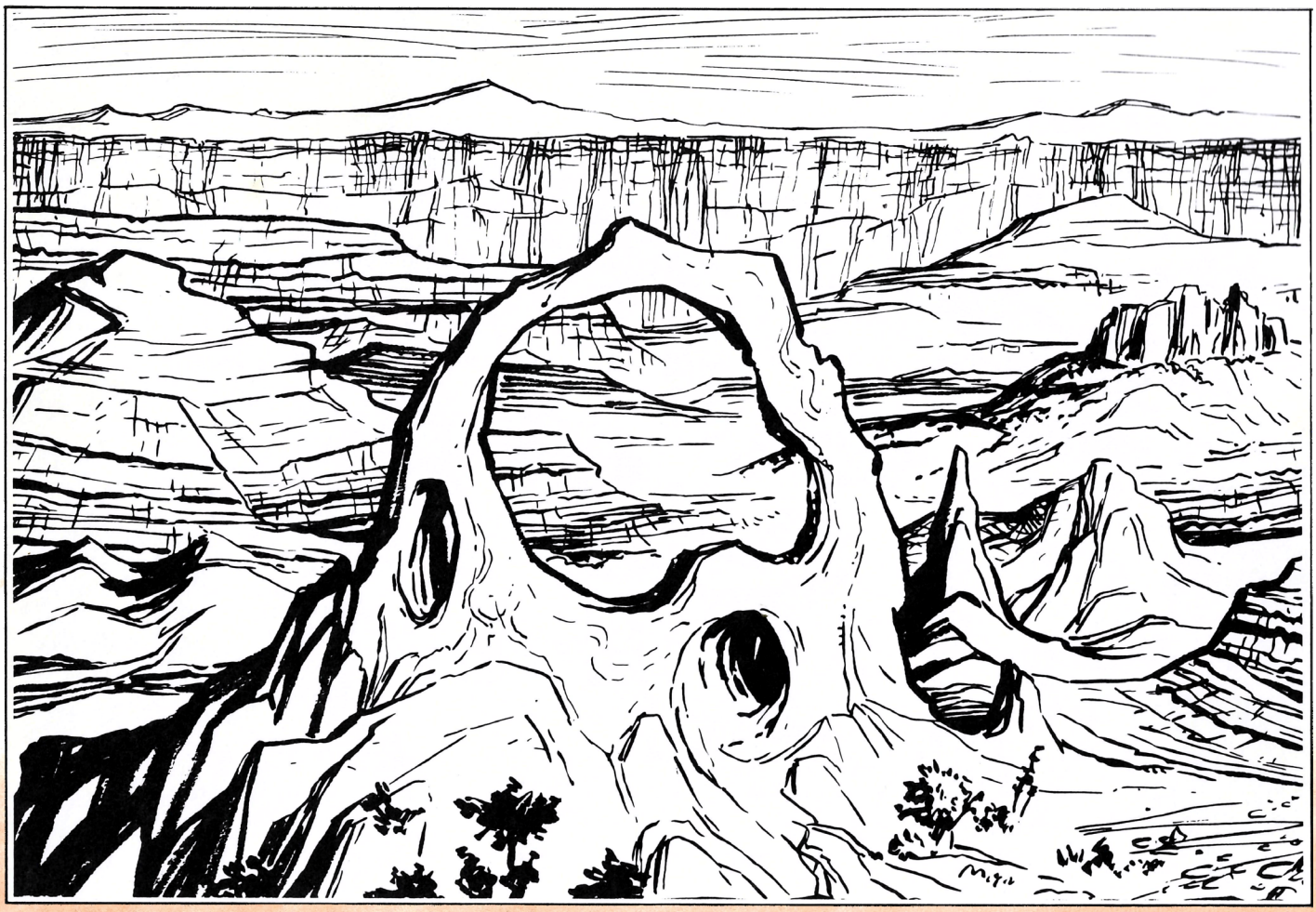
As ravinas dos ermos rochosos são frequentemente cobertas por árvores diminutas com pequenas folhas prateadas, douradas ou roxas. Há também uma abundância de arbustos baixos com folhas serrilhadas branco-prateadas, bem como arbustos esféricos amarelo-acinzentados com caules espinhosos da altura de um homem. Os galhos das árvores são um excelente pasto para qualquer réptil, mas os kanks morrem em poucos dias após comer mesmo que só um bocado desses galhos. Não deixe que nada coma as folhas serrilhadas dos arbustos baixos, pois as folhas afiadas cortam os intestinos de quem quer que as coma.

Como na maior parte dos Planaltos, quase qualquer tipo de animal pode ser encontrado nas terras rochosas, mas tembo, belgoi e vermes da seda são especialmente comuns.

Salinas

As salinas são exatamente o que o nome indica: imensas planícies de solo coberto de sal. As salinas são geralmente planas e duras como pedra, por isso viajar sobre elas é rápido e fácil. No entanto, o forrageamento para animais de carga e presas para caçadores é praticamente inexistente. Aqueles que viajam por uma salina são aconselhados a levar comida suficiente para si e para seus animais.

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



Flora e Fauna

Há uma chocante falta de vida vegetal e animal nas salinas. Aqui e ali um viajante pode encontrar uma erva daninha vigorosa ou um cacto anão, mas em geral essas regiões imundas estão totalmente sem vida.

Pântanos Salgados

Pântanos salgados e lagos rasos e efêmeros podem se formar dentro e perto de salinas, sumidouros de poeira e resíduos arenosos. A maioria tem apenas um ou dois quilômetros de diâmetro, mas alguns – como os Lagos Salgados ou o Labirinto de Draj – se estendem por centenas de quilômetros. A água, demasiado salgada ou alcalina para sustentar a vida, é intragável. Muitos pântanos salgados secam completamente nos meses de Sol Alto, e alguns permanecem secos durante todo o ano se o Sol Baixo seguinte chegar e passar sem chuva.

Um pântano salgado contém gramíneas baixas, juncos ou arbustos. Canais de água salgada até os tornozelos, incrustados com vento salgado endurecido através do pântano, às vezes se abrindo em lagos grandes e rasos. Aqui e ali, arbustos resistentes ou árvores ocasionais ficam acima da grama. Poucas criaturas conseguem digerir a vegetação resistente, mas os pântanos fervilham com pequenos insetos que podem deixar um viajante meio louco.

Planícies Estépicas

As planícies estépicas são pequenas extensões de terra empoeirada pontilhadas com touceiras de grama, arbustos espinhosos e, ocasionalmente, até árvores finas. Esses trechos são relativamente escassos nos Planaltos. Como o matagal fornece a melhor forragem disponível, os pastores tendem a pastorear essas planícies, despojando a terra de toda a folhagem e reduzindo-a a um deserto arenoso ou sertão pedregoso.

O que os pastores não destroem inadvertidamente, os profanadores muitas vezes aniquilam. Embora as planícies estépicas não sejam exuberantes por nenhum padrão, elas contêm mais vegetação por acre do que a maioria dos outros terrenos athasianos. Por causa disso, com frequência os Profanadores são atraídos para essas áreas quando aprendem sua arte negra pela primeira vez, praticando novas magias ou tentando encontrar um refúgio seguro.

Dada a pressão destrutiva dessas duas forças, é de se admirar que existam planícies estépicas nos Planaltos. A maioria das áreas restantes ainda existem apenas porque são vigiadas por druidas. Quando eles percebem que um Profanador entrou em seu território, esses druidas fazem tudo ao seu alcance para expulsá-lo da área ou matá-lo — geralmente o último.

Os druidas tratam os pastores com mais gentileza, simplesmente observando atentamente as tribos pastoras e seus rebanhos. Se os pastores tentarem levar seus rebanhos para um pasto em risco de serem pastados demais, ou se ficarem no mesmo lugar por muito tempo, os druidas sutilmente guiarão os pastores convocando uma criatura feroz ou uma praga de insetos.

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

Viajar nas planícies estépicas geralmente é fácil e calmo. O maior perigo que a maioria dos viajantes enfrenta é que eles vão irritar o druida local ou cruzar com um animal predador.

Flora e Fauna

As planícies estépicas são cobertas por touceiras esporádicas de grama marrom-esverdeada, sebes espinhosas e árvores altas e finas com galhos caídos e folhas longas em forma de lança.





Ocasionalmente, quando uma chuva caiu em uma área nos últimos trinta a sessenta dias, um campo inteiro será coberto com flores silvestres e plantas verdes frondosas. De um modo geral, a maio- ria das plantas nas planícies estépicas são seguras para humanos e animais, mas halflings e anões devem evitar comer qualquer coisa com manchas roxas (a menos que gostem de dores de estômago terríveis e delírios febris).

Como no resto dos Planaltos, quase qualquer fera pode ser encontrada nas planicies estépicas, embora com uma frequência muito maior. Jozhal e gith podem ser um problema excepcional aqui.

Bacias de Poeira

Poeira soprada pelo vento, cinzas e silte se acumulam em depressões para formar bacias de poeira ou de silte. O maior exemplo conhecido é o Mar de Silte, mas bacias menores existem em quase qualquer terreno baixo. Até um vento leve agita a poeira em nuvens onduladas. Em dias calmos, uma bacia de poeira parece ser uma planície lisa de cinza pálido ou dunas de poeira. As aparências enganam. A poeira é leve demais para apoiar o peso de um viajante, mas é grossa o suficiente para sufocar qualquer pessoa que cai nela. Às vezes, o chão sob o pó é desigual, escondendo uma queda perigosa. Um passo em falso, e um viajante pode desaparecer sob a poeira.

Grandes corpos de silte geralmente se estendem como os rios em terrenos antigos e mais sólidos, seguindo canais estreitos chamados estuários. Muitos estuários de silte são rasos o suficiente para que os viajantes do tamanho humano atravessem com cuidado. Criaturas muito altas, como os gigantes, podem atravessar pelo silte correspondentemente mais profundo; Um gigante pode percorrer silte com 3 m de profundidade sem dificuldade.

Muitas bacias e estuários grandes são povoados com ilhas de terreno mais alto, isoladas do "continente" por trechos de poeira de profundidades variadas. Algumas dessas ilhas são saliências rochosas apenas o suficiente para acomodar um ou dois gigantes, e outras podem comportar uma vila inteira. Quilômetros de silte isolaram muitas ilhas ao longo dos anos do toque da magia profanadora, e essas ilhas permanecem surpreendentemente verdejantes.

Flora e Fauna

Exceto pela falta de horrores de silte, a maioria das criaturas e características geográficas do mar de silte pode ser encontrada em uma típica bacias de poeira.

Caos Granítico

Os caos graníticos consistem em rocha quebrada e irregular. Alguns são velhos fluxos de lava há muito tempo e outros são vales engasgados com lâminas de rocha ou declives de seixos. Eles geralmente ficam perto de montanhas e a maioria não é maior do que alguns quilômetros de diâmetro. Os campos de pedregulhos são obstáculos formidáveis, pois não têm água, vegetação e sombra, e se os viajantes não tiverem botas ou sandálias resistentes, as pedras afiadas podem retalhar os pés deles em pedaços. Gretas e fendas profundas cruzam os campos de pedras, oferecendo muitos esconderijos.

Montanhas

Baixas altitudes, como as montanhas Mekillot, as Montanhas da Garra da Tempestade e as montanhas da Espinha Preta, pontilham a região de Tyr. Eles são obstáculos assustadores. Seus picos nus e rochosos - às vezes tão altos quanto 1.800 metros - oferecem pouca água ou abrigo para fazer a escalada valer a pena. Após uma temperatura diurna de mais de 38 graus, as temperaturas à noite podem mergulhar perto do ponto de congelamento. A maior parte da rocha exposta desmoronando sob os martelos gêmeos de calor e frio, com grandes encostas de rocha quebrada e deslizamentos de rochas frequentes fazem as viagens serem árduas.

Os vales da montanha, por outro lado, geralmente são regados e cheios de vegetação de serrado fechada, cactos ou floresta esparsa. A terra é pouco adequada para o cultivo, mas selvagens e monstros como meio gigantes, gith e kirres fazem suas casas nos vales. Grandes redes de cavernas estão sob a maioria das cadeias de montanhas baixas, lar de todos os tipos de criaturas estranhas que preferem se esconder do sol.

Uma cordilheira verdadeiramente impressionante marca a fronteira oeste da região de Tyr, as Montanhas Ressonantes, cujos picos mais altos atingem 6.000 metros ou mais. Alguns desses picos têm uma fina camada de neve, mas permanentes.

Sopés

Os sopés são inclinações íngremes na base das montanhas, subindo em ambos os lados nos montes de areia que e terminando nos desfiladeiros. Os sopé se assemelham aos Ermos Rochosos dos Planaltos, pois estão cheios de desfiladeiros retorcidos, intercalados com cristas íngremes de terreno mais alto. A vegetação e a vida animal são as mesmas, assim como as características da terra. Existem diferenças, no entanto. Os cumes entre os desfiladeiros tendem a ser mais altos e seus cumes são arredondados e expansivos, em vez de agudos e estreitos.

Quanto mais se aproxima da cordilheira, mais dramático o sopé se torna. Os desfiladeiros mergulham mais fundo, os penhascos ficam mais íngremes e as colinas aumentam mais.

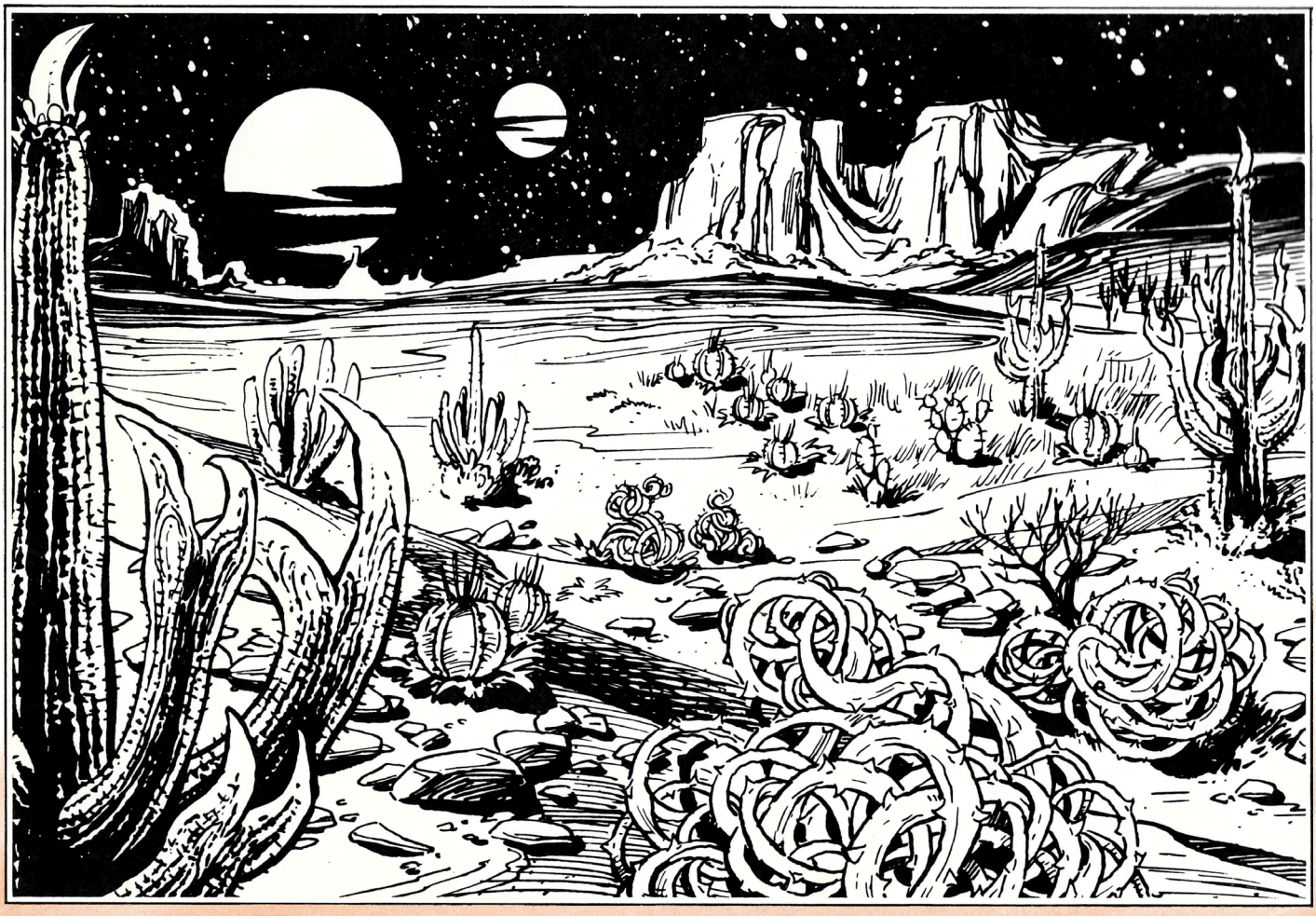
O fundo dos ravinas tornam as viagens mais fáceis, especialmente ao longo dos leitos dos riachos secos. Caos graníticos e paredões íngremes de pedra às vezes se brotam nessas áreas planas, mas os caminhos geralmente são livres. Os viajantes devem prestar atenção se o céu escurecer repentinamente e uma rara tempestade aparecer, pois os ravinas podem ser lavados por uma grande enxurrada. As inundações repentinas ocorrem frequentemente nesses ravinas do sopé, drenando as chuvas das elevações mais altas de maneira violenta.

Os cumes do sopé são fáceis de alcançar e levar para as cordilheiras das montanhas. Obviamente, nem todo mundo se sente à vontade em caminhar ao longo da beira de um precipício que pode te jogar centenas ou até milhares de metros em um abismo te enviando para a morte certa abismo abaixo no cânions gigantescos que se formam nessa paisagem estéril e desolada nas terras áridas.

Cânions

Os cânion serpenteiam através do sopé e se aprofundam no coração das montanhas. Seu solo têm uma inclinação leve, mas constante, que eventualmente leva a um terreno mais alto. Entre 32 a 64 quilômetros, a regularidade dos sopé é quebrada por um grande cânion entre um e oito quilômetros de largura. A areia que cai das montanhas enche os primeiros quilômetros de cada desfiladeiro, às vezes por uma distância tão grande quanto dez quilômetros. A água fica presa sob a areia, fornecendo sustento a pequenos afloramentos de árvores, campos de grama ou flores e sebes de arbustos espinhosos. Essas faixas arenosas são uma boa terra de pastoreio,acabando por atrair pastores.

Mais fundo nos desfiladeiros, as faixas arenosas dão lugar aos Áridos Pedregosos repletos de pedras de todas as formas e tamanhos. Há mais vegetação neste local do que em tipos de terrenos semelhantes, pois as paredes dos grandes cânions fornecem abrigo do sol, e a água corre das montanhas em





um ciclo bastante regular. A ampla vegetação suporta uma grande população de animais de pastagem que, por sua vez, atrai numerosos predadores. Uma forma comum, mas perigosa de vegetação, encontrada aqui é a Yucca, ou Planta Adaga. A planta tem veneno leve em suas folhas longas tão nítidas quanto a obsidiana polida.

À medida que o solo do cânion aumenta, um campo íngreme de caos granítico substitui os Áridos Pedregosos. A única maneira de atravessar o caos granítico é pular de rocha em rocha. Os viajantes aprendem rapidamente que esses pedregulhos são precariamente equilibrados e qualquer passo falso pode escorregar em uma pedra e acabar caindo em uma massa de rochas afiadas. Se mesmo uma pedra rolar, as outras acima dela podem se desalojar em uma avalanche de pedras esmagadoras.

Lamaçais

Pouca água aberta permanece na superfície de Athas; A maioria está enterrada no subsolo. Em alguns lugares, a água penetra por cima, saturando a terra para criar lama. Mais comum perto de bacias de poeira (especialmente as rasas do Mar do Silte), os lamaçais se escondem sob a poeira agitada, revelados apenas quando os ventos limpam uma área e expõem essas áreas ao tempo. Os lama descobertos geralmente secam em pouco tempo, deixando para trás argila rachada e que pode ou não ser sólida o suficiente para apoiar o peso de um viajante.

Alguns lamaçais conseguem sobreviver, às vezes através do cultivo e, às vezes, por acaso. Essas áreas são exuberantes de vegetação, incluindo gramíneas do deserto, arbustos espinhosos e pequenas árvores. Onde os lamaçais estão próximos às bacias de silte, as pequenas ilhas de densa vegetação se elevam acima da poeira. Esses lamaçais raramente são grandes; A maioria mede apenas algumas centenas de metros de diâmetro. O solo emaranhado e sujo dificulta essas áreas serem grandes, mas não é impossível. Em geral, os lamaçais oferecem pouco aos viajantes; Não há muita água parada, e os predadores perigosos caçam criaturas que subsistem na vegetação.

Mar de Silte

Para o olho destreinado, o silte é uma planície interminável de desolação, sem vida e mortal. No entanto, isto é apenas uma ilusão, uma distorção da verdade. O silte possui suas formações e modos característicos, assim como os acidentes geográficos em qualquer lugar. O viajante experiente do silte enfrenta um terreno em constante mudança, tão diverso quanto o dos Planaltos ou das Montanhas Ressonantes.

O silte não é encontrado apenas nas fronteiras do mar. Muitos sumidouros de poeira e bacias de silte interiores, bem como os grandes estuários de silte, são encontrados perto das fronteiras do mar ou a poucos dias de marcha dele. A poeira que os preenche é transportada através das terras intermediárias no curso de grandes tempestades no Mar, e preenche as áreas mais baixas. As bacias de poeira ao redor de Bodach e do Palácio da Lama foram criadas desta forma.

Por outro lado, o Mar de Silte não é composto exclusivamente de silte. Ilhas rochosas surgem da poeira, pontilhando a superfície do mar com terra firme. Pedaços de pedra nus podem ser encontrados aqui e ali, lugares onde a terra é devastada pelos ventos intermináveis – lugares onde o silte nunca se acumula. Em outras áreas, penhascos pontiagudos perfuram o manto de poeira como lanças enterradas na areia. Por último, é claro, existem inúmeras planícies lamacentas espalhadas pelo silte perolado.

O Silte

O que é o Mar de Silte? De onde veio? Basta ver as ruínas dos antigos que cobrem suas costas para perceber que Athas nem sempre foi o deserto árido que é hoje. Algumas pessoas acreditam que o mar já esteve cheio de água, tanta água que era possível ficar na praia e não ver o outro lado.

O silte em si é um pó acinzentado, como uma poeira muito fina e seca. Corre pelos dedos como água, sem deixar vestígios nas mãos. O menor vestígio de umidade faz com que ele grude e se aglomere; pode endurecer os olhos, nariz e garganta em segundos. Respirar o silte transportado pelo ar reveste lentamente os pulmões com pólvora e sufoca até mesmo a vida de um gigante.

Assim como a água, o silte tem uma capacidade diabólica de entrar em todo lugar. Um viajante caminhando pelas margens do Mar de Silte em um dia de vento encontra botas, mochilas e até bolsos cheios de poeira cinzenta. Na maioria das vezes é apenas irritante – mas a contaminação de uma despensa ou de suprimentos de comida é um duro golpe para o viajante com rações escassas.

O silte é mais denso que o ar, mas muito menos que a água. As histórias falam de inventores que tentaram copiar os veículos sem rodas e com casco que os antigos usavam para viajar na água. O silte é tão leve e de tão pouca substância que até o barco mais cuidadosamente construído afundaram na poeira e ficaram no fundo. Outros tentaram amarrar grandes cestos aos pés, na esperança de que estes pudessem suportar o seu peso sobre o silte. Eles não tiveram um maior sucesso.

A água afunda rapidamente através do silte. Um galão de água jogado no silte raso deixa um poço lamacento de trinta



centímetros de largura através da poeira até a rocha abaixo. O silte o preenche rapidamente e desmorona, mas alguns sábios que observaram este efeito especularam que uma quantidade suficiente de água, como uma boa chuva, poderia transformar todo o Mar num único lamaçal. É claro que o terrível calor do sol logo transformaria a lama em silte novamente.

A Morte Cinzenta

Os viajantes do silte devem ser avisados da Morte Cinzenta: asfixia causada pela poeira transportada pelo vento enquanto viajam ou voam sobre o silte (ou mesmo viajando perto de suas fronteiras) em dias de vento. Os pulmões e a garganta ficam lentamente obstruídos com poeira, e personagens desprotegidos que viajam nessas condições sofrem como se estivessem se afogando. Respirar por meio de um tecido e fino é uma proteção adequada para a maioria dos humanos e semi-humanos. O pano deve ser mantido úmido e limpo, o que consome 1/2 litro de água por dia.

Vento e Clima

A interminável extensão plana do Mar de Silte permite que ventos terríveis se desenvolvam em todo o seu espaço vazio. É raro o dia em que o mar está parado e sem vento. Na maioria das vezes, ele é transformado em uma névoa cegante e perolada pelos ventos violentos que varrem a poeira.

Em dias de muito vento, a camada superior do silte é carregada e transportada para a atmosfera. A poeira pode permanecer no ar por muitas horas, e às vezes até dias, após uma grande tempestade. Dependendo da profundidade do silte e da força do vento, essa camada removida pode ter de alguns centímetros a dezenas de metros de espessura. Em muitos lugares, uma grande tempestade pode remover o silte raso até o leito rochoso e carregar uma camada de silte sobre terras que normalmente não são cobertas. As fronteiras do mar são, portanto, fluidas e mudam com o vento. Eventualmente, o vento sempre substitui o que levou e o Mar volta aos seus limites normais.

Abaixo desta camada superior encontram-se as ondas de Silte. Este se comporta como qualquer corpo d'água, formando ondas quando agitado. Correndo como uma cobra diante do vento, a ascensão e queda intermináveis da poeira cinzenta podem se tornar hipnóticas. Ao contrário da água, a poeira é leve demais para quebrar ou cair, e se o vento parar repentinamente, o silte fica imóvel em intermináveis dunas onduladas. Elas são aparentemente sólidas à vista, mas não são mais densos do que outras formas de silte.

Debaixo das ondas de silte está o silte profundo. Esta camada fica tão funda (12 – 15 metros de profundidade) que raramente é perturbada pelo clima da superfície. Mesmo os sábios mais experientes só conseguem adivinhar as condições do silte profundo. Presumivelmente, é sem luz e sem ar, e é provável ocorrer alguma compressão de silte. Que criaturas vivem aqui ou que segredos o silte profundo esconde, ninguém sabe.

Vento	Visibilidade Diurna	Visibilidade Noturna
Nenhum		Pelo # de luas
Leve	150 m	Pelo # de luas
Moderado	30 m	Pelo # de luas
Forte	15 m	15 m
Tempestade	3 m	3 m
Siroco	3 m	3 m

Movimento no Silte

O Mar de Silte é uma das barreiras mais formidáveis para viajar no mundo de Athas. Além da dificuldade do simples movimento na poeira, o clima é extremamente hostil. Raros são os dias em que um viajante encontra o Mar suficientemente



calmo para tentar uma travessia. Além disso, o mar está cheio de predadores perigosos que veem qualquer coisa em movimento como uma possível refeição. Até os gigantes hesitam antes de percorrer silte que não conhecem, e muitos se recusam a tentar uma travessia sem companhia.

Existem poucas maneiras boas de atravessar o silte. A melhor maneira é fazer amizade com um mago poderoso e fazer com que ele o teletransporte para um destino. Infelizmente, os poucos magos capazes disso raramente admitem serem incomodados com um objetivo tão mundano. Outros métodos de viagem incluem vadear, voar, magia e o veleiro do silte. Cada um tem suas vantagens e também suas desvantagens.

Vadear

O método mais simples, vadear, está disponível para todos e é barato. Infelizmente, é arriscado ao extremo, lento e de alcance limitado. Qualquer personagem pode caminhar no silte até três quartos de sua altura em profundidade, na altura do peito para humanos e semi-humanos. Personagens que forçam isso até o queixo têm uma excelente chance de pisar em uma irregularidade inferior e mergulhar a cabeça na poeira. Vadear através do silte é um trabalho árduo e normalmente os viajantes se movem a um terço do que fariam em terra.

Em dias de vento, a poeira soprada torna quase impossível respirar se a cabeça estiver perto da superfície do silte; além disso, é quase impossível manter qualquer orientação. Em geral, o vento deve ser fraco ou menor para permitir que uma criatura alta se mova. Os gigantes, que são altos, fortes e experientes, podem vadear em condições de vento moderado.

Vadear sobre a cabeça de alguém

Um viajante tem várias opções. Primeiro, peça a alguém mais alto para carregá-los. Um meio gigante poderia carregar uma pessoa de tamanho humano sem problemas e possivelmente várias em uma cesta ou arnês semelhante. Um gigante de sangue puro poderia carregar pelo menos dois personagens de tamanho humano e até seis ou oito com alguma preparação. Um ou dois meio-gigantes poderiam ser transportados em vez de passageiros humanos. Gigantes amigáveis poderiam ser persuadidos a transportar passageiros gratuitamente; no entanto, a maioria dos gigantes espera uma compensação pelo seu esforço.

Segundo, encontre um caminho formado em uma camada de silte comprimido. O silte comprimido só existe em silte com menos de 12 a 15 metros de profundidade e nunca ultrapassa a metade da profundidade do silte - por exemplo, a camada segura de uma região de silte com 6 metros de profundidade nunca está mais próxima da superfície do que 3 metros e poderia estar a trinta centímetros do fundo. A melhor forma de aproveitar esse fenômeno é encontrar um local onde as pessoas já tenham formado trilhas e permanecer nelas.

Apenas uma pequena quantidade de silte raso desfruta das condições adequadas de contorno de fundo para ser comprimível, mas a única maneira de descobrir se um local específico que o silte suporta uma camada transitável é testá-la com o peso de um homem.

Voo

Voar envolve o uso de uma montaria voadora treinada, um planador, uma magia de voo ou um dispositivo mágico, como uma fruta voadora ou um tapete voador. Este é considerado por muitos o melhor método de viajar pelas regiões; o movimento é rápido, criaturas perigosas de silte podem ser evitadas e o silte pode ser atravessado independentemente de sua profundidade. Infelizmente, nada é tão fácil quanto parece.

Usando montaria voadora

As montarias voadoras mais comuns são pterrax, dragonnels, águias gigante e elementais do ar. Destes, apenas os elementais do ar não têm medo instintivo de voar sobre o silte. Voar sobre o silte torna-se mais fácil para a criatura voadoras com o tempo.

As montarias mencionadas acima são voadoras muito fortes e podem literalmente voar o dia todo sem descanso. Um elemental menor pode carregar um halfling, um elemental padrão um humano e um elemental maior pode carregar vários humanos ou um meio-gigante.

Eventualmente, até o voador mais forte precisa de um lugar para descansar. Uma das principais desvantagens de montar uma águia gigante em uma jornada sobre silte reside na dificuldade de alimentar e dar água ao animal quando ele finalmente pousa.

Planadores

Uma excelente solução de curto alcance, mas ainda perigosa. Os planadores do penhasco caem 6 metros para cada 120 metros que avançam. Obviamente, os planadores raramente cruzam mais de três ou quatro quilômetros de silte. Alguns pilotos de planadores afirmam ter encontrado correntes bizarras de vento quente que lhes permitem subir, perdendo o avanço para recuperar a altura. Os planadores são raros e raramente vendidos pelos artesãos que os constroem.

Magia de Voo

Outra boa opção de curto alcance, embora os viajantes sejam



aconselhados a ficar atentos às águias gigantes e aos raios das nuvens de tempestades.

Dispositivos Mágicos

O melhor método de voar de longe. O mais acessível é o fruto do vôo. Outros meios mágicos de voar incluem botas aladas, vassoura voadora, tapete voador, manto do morcego, tapete de boas-vindas e asas voadoras. O mais valioso desses itens não tem limitações; eles podem permanecer no ar por dias, atravessando distâncias inacreditáveis.

Movimentos Mágicos ou Psiônicos

Outros meios mágicos incluem levitação pessoal, levitação de uma plataforma ou jangada, ou magias e poderes de viagem que na verdade não conferem o poder de voar. As criaturas que levitam têm duas opções: flutuar à mercê do vento ou caminhar pela superfície do silte. Usar a levitação para caminhar pela poeira permite que o personagem se mova como se estivesse cruzando planícies, usando o movimento normal por terra. Um mago poderoso pode ser capaz de levitar uma jangada grande o suficiente para acomodar várias pessoas e torná-la permanente; neste caso, a plataforma deve ser navegada ou rebocada. Propelir uma jangada só funciona em silte com menos de 6 metros de profundidade. A navegação só funciona quando há vento e, nessas condições, o Mar de Silte rapidamente se torna intransponível por qualquer meio. Os navios de remo só podem percorrer uma 1,6 quilômetros a cada duas horas; se complementado com uma vela, a velocidade dobra.

Veleiro do Silte

Os veleiros do silte estão entre os métodos mais seguros para atravessar o silte, mas são limitados. Um vagão grande e de construção leve, o típico veleiro do silte tem quatro rodas com 7,5 metros de diâmetro. Essas rodas têm uma borda afiada sendo ocas no centro. Os escravos de veleiros sobem as escadas sem fim dentro da roda para fornecer força motriz, e os veleiros também usam velas grandes quando o vento está favorável. Os veleiros do silte podem viajar de 6 a 13 quilômetros por dia e transportar uma carga de duas toneladas. No entanto, eles não podem atravessar silte com profundidade superior a 6 metros.

Estuários

Os estuários são braços longos e estreitos do Mar de Silte que se estendem para o interior. Os estuários têm todas as características do próprio mar, cortando os planaltos e formando barreiras consideráveis às viagens terrestres. Embora humanos e semi-humanos tenham tanta dificuldade para atravessar essas enseadas quanto o próprio mar, os estuários costumam servir como passagens para gigantes e outras criaturas que habitam o Mar de Silte.

Bancos de Silte

Os bancos de silte servem como caminhos através do Mar de Silte – se alguém for habilidoso, conhecedor ou corajoso o suficiente para navegar por essas estradas invisíveis. Na maioria dos casos, os bancos de silte são barras de areia comprimidas ou rochas sólidas situadas abaixo da superfície do silte. Em outros, são paredes de pedra enterradas ou telhados de edifícios antigos que antes se erguiam altos e orgulhosos sob o sol carmesim. Os veleiros do silte podem viajar ao longo destes baixios, desde que os seus capitães tenham cartas precisas ou os meios para determinar rotas através da bacia de poeira. Mesmo as melhores cartas podem falhar se surgir uma tempestade repentina ou se o vento forçar um veleiro para fora do caminho precário e para o silte mais profundo.

Ilhas Rochosas

Nos tempos antigos, antes do Mar de Silte estar cheio de poeira, esses afloramentos rochosos eram grandes cadeias de colinas ou terras altas. A ilha de Waverly é um excelente exemplo de uma dessas antigas terras altas. Outras ilhas rochosas pareciam ter sido formadas mais recentemente por atividade vulcânica; a Ilha do Lago é uma delas. As ilhas rochosas oferecem ao viajante um dos poucos refúgios seguros encontrados no silte.

Algumas ilhas rochosas são abençoadas com abundância de água límpida e fria, alimentada por fontes profundas dentro de suas raízes fortes. Outras estão secas e sem vida. Ilhas que possuem fontes naturais são muito procuradas – é quase inconcebível que alguém possa tropeçar em uma que não tenha um clã gigante ou algum outro predador feroz.

Pouca vegetação cresce na maioria das ilhas rochosas, mesmo que tenham bastante água. Muitas são demasiado montanhosas, com encostas íngremes de pedra estéril. Essas poucas áreas planas raramente possuem solo superficial, já que a maioria é levada pelos ventos terríveis que varrem o Mar de Silte. Algumas ilhas mais abrigadas, ou de tamanho considerável, constituem uma exceção a esta regra geral e sustentam uma quantidade notável de vida. Por exemplo, as colinas que circundam a ilha de Waverly protegem a região de matagal que fica no centro da ilha.

Ilhas que estão a pouca distância do continente são frequentemente escolhidas como lares de clãs gigantes de todos



os tipos. Muito raramente, uma tribo de gith pode reivindicar uma delas como acampamento. A maioria dos gigantes gosta de manter grandes rebanhos de erdlu e cabras, mas não gosta de cultivar ativamente a terra. Uma ilha ocupada por um clã gigante será raramente infestada por muitos grandes predadores; os gigantes protegem bem seus rebanhos.

Ilhas que estão no silte profundo têm muito mais probabilidade de serem encontradas em estado selvagem. Como as únicas criaturas que podem alcançar tal ilha são predadores alados ou do silte, as ilhas são raramente povoadas por criaturas inteligentes. Monstros como gaj, demônios id, aranhas de cristal, thrax, bhaergala, rhaumbusun e lagartos gigantes ou besouros assolam essas ilhas isoladas.

Ocasionalmente, poderosos predadores voadores, como águias gigantes, wyverns ou arraias das nuvens, podem ser encontrados com um ninho ou toca nos picos mais altos dessas ilhas. Nenhuma dessas criaturas está disposta a considerar os intrusos como algo que não seja uma refeição fácil. Algumas ilhas do silte profundo são habitadas por tribos de corredores de silte ou aarakocra. Mais uma vez, o intruso pouco frequente é geralmente considerado uma forma fácil de complementar as suas dietas normais.

Rocha Nua

Nas regiões de silte raso onde a poeira foi levada até a rocha pelos ventos infernais do Mar, manchas de rocha nua são raras. Eles nunca aparecem nas regiões do silte profundo, mas podem ocasionalmente ser encontrados perto da costa.

Pedaços de rocha nua geralmente duram pouco, durando apenas um dia ou uma semana antes que uma mudança no vento as enterre novamente. Por estarem cobertas de silte na maior parte do tempo, as regiões de rocha nua são geralmente desprovidas de qualquer vegetação terrestre ou animal. Há uma quantidade razoável de evidências de que algumas regiões de rocha nua têm maior probabilidade de serem descobertas do que outras (ou são mais propensas a serem despojadas de sua proteção de silte).

Em ocasiões muito raras, uma área de rocha nua revelará uma ruína dos antigos que havia sido coberta pelo silte. Em alguns casos, estas estruturas não foram saqueadas ao ponto de os locais mais acessíveis terem sido saqueados. Alguns viajantes muito sortudos colheram grandes recompensas com as ruínas encontradas no silte – mais notavelmente, armas de aço e tesouros.

Normalmente, a região de rocha nua assumirá a forma de uma colina ou elevação baixa no fundo do Mar de Silte. Demasiado baixos para permanecerem livres permanentemente de poeira, é mais provável que estas pequenas colinas sejam



descobertas, ainda que brevemente, do que as regiões mais baixas da bacia de poeira.

Um pedaço de rocha nua no mar de silte é geralmente seguro. As criaturas do silte não conseguem se afastar muito de sua cobertura protetora, e os predadores terrestres dos planaltos não se espalham pelo silte. Os principais perigos vêm dos predadores aéreos ou do retorno repentino do silte à medida que o vento muda. Em poucas horas, um manto de poeira de 3 metros de espessura pode cobrir novamente o terreno aberto, enterrando o infeliz visitante.

Pináculos Rígidos

Projetando-se por meio de um manto de poeira com centenas de metros de espessura, os pináculos rochosos que perfuram o silte são uma das vistas mais lindas de Athas. Nenhuma encosta suave circunda esses monólitos de pedra; há apenas uma parede de rocha erguendo-se da poeira cinzenta para arranhar o céu com dedos quebrados e desgastados.

A maioria dos penhascos são encontrados no silte profundo, porque uma pequena montanha ou colina íngreme no silte raso tende a formar uma ilha rochosa em vez de um verdadeiro pináculo. Eles podem simplesmente conseguir perfurar o silte, elevando-se apenas 3 a 6 metros acima da poeira circundante;

ou podem levantar majestosamente por centenas de metros. Parece provável que em muitos lugares no silte profundo, os pináculos menores sejam ocasionalmente revelados ou soterrados pelos caprichos do silte.

Os pináculos austeros do Mar tendem a ser bastante ameaçadores para o viajante terrestre. Um pináculo íngreme com centenas de metros de altura é uma barreira assustadora. Felizmente, as superfícies superiores dos pináculos são frequentemente desgastadas a ponto de fornecer uma área considerável de terreno relativamente nivelado onde uma criatura voadora pode descansar. É claro que alguns pináculos são habitados por criaturas que caçam voando, e se preocupam em ter suas casas e ninhos invadidos.

Geralmente, os pináculos não têm fonte de água ou comida. Alguns possuem nascentes naturais no alto de seus flancos que gotejam água pelas laterais empoeiradas, mas muitas vezes são inacessíveis para qualquer um, exceto o escalador mais ousado. Muito poucos pináculos grandes estão desgastados o suficiente para sustentar alguns escassos hectares de matagal em seus cumes em ruínas.

Lamaçais

O Mar de Silte é pontilhado por pequenas áreas de vida abundante conhecidas como lamaçais. Nessas pequenas ilhas de vegetação, um pouco de água escoa de uma nascente ou riacho esquecido sob o silte e forma uma mancha verdejante no meio da poeira sufocante. A maioria dos lamaçais varia de 50 a 500 metros de diâmetro. Alguns são muito maiores, estendendo-se por quilômetros. Alguns acreditam que essas gigantescas planícies lamacentas são os últimos remanescentes moribundos dos mares ou lagos que antes ocupavam a bacia agora preenchida pelo silte.

As planícies lamacentas só podem ocorrer em silte raso (15 metros ou menos). Um fluxo constante de água no silte acima de uma nascente faz com que o silte se transforme em lama fina e cinzenta. A área úmida se expande lentamente até a maior área que seu abastecimento de água pode manter úmida. O forte calor do sol transforma as áreas periféricas mais secas numa crosta tão dura como pedra, mas o centro da planície permanece frequentemente úmido e lamacento.

As planícies lamacentas são geralmente pântanos de poeira e lama, variando de 30 a 60 metros de profundidade. A própria lama varia muito em sua densidade. No centro dos maiores lamaçais, onde ainda existem pequenos lagos de águas abertas, a lama circundante é tão fina e aquosa que um homem afunda tão rápida e seguramente como se tivesse posto os pés no silte. Em planícies lamacentas menores, a água mal é suficiente para evitar a formação de silte, e os pés de um homem podem afundar apenas alguns centímetros. Muitas planícies ficam secas pelo sol e formam crostas duras e quebradiças sobre as quais um homem pode caminhar como se estivesse sobre pedra dura. Mas se uma crosta se rompesse, o viajante poderia facilmente ficar se debatendo em poeira e lama até a cintura ou até o peito.

A combinação de uma fonte de água (ainda que pequena e poluída) e a falta de silte faz com que a maioria dos lamaçais seja algumas das áreas com maior vegetação presente em Athas. Muitas plantas florescem na poeira úmida, desde manchas emaranhadas de espinheiros até manguezais baixos e impenetráveis. A vida é dura e selvagem nas planícies lamacentas do Mar de Areia; os arbustos e as gramíneas selvagens são frequentemente protegidas por folhas e espinhos afiados. Plantas carnívoras, especialmente folhagem de orvalho, frequentemente infestam lamaçais.

Pior do que a vegetação perigosa de um lamaçal são os poderosos carnívoros que frequentemente vivem nos lamaçais. O temido kluzd é talvez o mais conhecido dos predadores das planícies lamacentas, mas muitas outras criaturas perigosas podem ser encontradas aqui. Grandes bandos de morcegos carnívoros geralmente empoleiram-se na densa folhagem de uma planície lamacenta, e numerosos monstros insetoides, como centopeias, escorpiões e besouros gigantes, abundam nas planícies lamacentas. Perigosos caçadores de aves, como os wyverns, costumam fazer ninhos na lama.

Se nem as plantas, nem os animais predadores de um lamaçal não fizerem uma refeição do viajante incauto, a vida dos pequenos insetos de um lamaçal o fará. Os lamaçais estão virtualmente infestados de moscas e mosquitos de todos os tipos que picam e sugam sangue. Eles enxameiam em torno de qualquer criatura de pele macia, como um homem, em números tão grandes que a vítima fica louca devido aos insetos. Orelhas, olhos e narinas são constantemente atacados. Dezenas de mosquitos são engolidos ou inalados. Os únicos métodos de afastar os insetos nocivos são cobrir completamente o corpo ou queimar várias plantas lenhosas para criar uma fumaça pungente e desagradável para os insetos nocivos.

Considerando tudo isso, os lamaçais são áreas que devem ser evitadas. A única coisa boa que se pode dizer sobre eles é que um viajante geralmente consegue pisar neles sem afundar e sufocar no silte.

Mar de Lava

Os viajantes que encontram o Anel do Fogo têm dificuldade em reconhecer características distintivas. Apesar desta aparente uniformidade, o mar de lava possui tantos humores quanto qualquer oceano mundano. Densidades, temperaturas e níveis



de atividade variados acarretam perigos específicos.

Densidade

Isso varia de pedra quase sólida a rocha líquida fina e de fluxo rápido. A maioria das extensões de magma são espessas o suficiente para suportar o peso de uma criatura de tamanho humano. A rara lava amarela e incandescente não pode. Os viajantes que caminham pelo Anel de Fogo com poderosa proteção mágica devem desviar da lava fina.

Temperatura

As superfícies variam desde crostas frias que nem sequer chamuscariam a carne exposta até lava superaquecida que brilha em amarelo brilhante. A maior parte do magma está na faixa do vermelho frio ao vermelho quente, o que é suficiente para transformar um ser humano em cinzas. As regiões mais quentes podem incendiar um ser humano a cem metros de distância.

Atividade

Vastas áreas simplesmente fervilham lentamente, formando planícies contínuas de pedras em brasa. Outras regiões são uma impressionante demonstração de poder e energia natural, com fontes de lava lançando toneladas de rochas a centenas de metros de altura. As regiões ativas mais perigosas são as dormentes; ninguém quer ser surpreendido pela erupção repentina de uma nova fonte onde ninguém suspeitava.

Geralmente, as criaturas do Plano Elemental do Fogo tendem a preferir o magma mais quente e líquido que podem encontrar. Criaturas do Plano Elemental da Terra e criaturas terrestres de fogo, como dragões de fogo ou lagartos de fogo, preferem lava mais fria.

Nenhuma água ou vegetação é encontrada nas torres rochosas e nas ilhas áridas. O calor é muito grande e as tempestades de fogo regularmente os limpam. Apesar dessa miséria, as torres podem salvar a vida de um voador que precisa de descanso ou de um viajante que foge de uma criatura de magma.

Borra Preta

Um borra preta ocorre quando o silte soprado do mar cobre um poço de alcatrão com uma camada de poeira, fazendo com que pareça um pedaço natural de solo. Muitos viajantes caíram em borras pretas, assim chamados devido ao alcatrão preto que espirra quando uma vítima desaparece em um deles.

Como o ar quente do alcatrão fervente deve escapar, as borras pretas sempre terão pequenas aberturas rompendo a camada de silte. As aberturas parecem pequenos formigueiros, embora o ar acima delas seja nebuloso devido ao calor que escapa.

Grutas

Muitos riachos já passaram pela região de Giustenal, pelo menos se o número de grutas escuras e sinuosas servir de indicação. Literalmente milhares de quilômetros de fendas profundas e rasas cruzam os desertos. Criaturas pequenas e grandes moram nesses lugares, e há até rumores de que um assentamento belgoi está localizado em um dos maiores.

Planícies Irregulares

Nada na região de Giustenal se compara a ser forçado a atravessar as temidas planícies irregulares. Nessas áreas desoladas, ventos fortes sopraram partículas livres de mica ou quartzo pelo solo duro como se fossem pedras de amolar. Isso causa sulcos profundos e saliências irregulares que dizimam veículos com rodas ou as patas da maioria dos animais montados (exceto mekillots e outros animais grandes que transformam a rocha em pó). Medidas cuidadosas podem ser tomadas em uma planície irregular, mas o tempo de viagem aumenta drasticamente. Mesmo abrir caminho lentamente pelas planícies irregulares é uma experiência perigosa e agonizante.

As planícies recortadas são sempre de cor vermelha escura, aqui e ali misturadas com os caules espinhosos de uma planta tenaz que de alguma forma ganha a vida com um bolsão de solo preso. Bolsões de areia também são comuns, e o material de cor clara forma faixas brilhantes em forte contraste com a cinza carmesim ao seu redor.

As planícies irregulares geralmente não têm mais do que um quilômetro quadrado de área.

Florestas de Magma

Ocasionalmente, um viajante encontrará enormes colunas de rocha lisa que se projetam até 4,5 metros no ar, com bases duas vezes mais largas que um homem grande. Alguns dizem que estas características são evidências de uma erupção vulcânica que enterrou esta região no passado. Outros dizem que o Dragão soprou lava derretida numa aldeia que não pagou tributo. Todas as árvores ao redor estavam cobertas pela substância, enquanto todo o resto desaparecia no inferno letal.

Seja como for, as florestas de magma foram formadas quando certas árvores resistentes ao calor intenso foram literalmente cobertas por magma. Embora a maior parte da árvore tenha queimado, os troncos cheios de água duraram o suficiente para moldar a substância derretida ao seu redor. Isso acabou

esfriando e endurecendo em colunas grossas e irregulares, mas o tempo e o vento as desgastaram.

As árvores de magma são de cor carmesim, com redemoinhos escuros e claros misturados. O vento ou alguma criatura fez com que alguns se quebrassem. As árvores se quebram em fragmentos como um vaso de cerâmica. Ocasionalmente, uma seção se quebra sem quebrar o resto da árvore, formando uma passagem para o espaço oco interno.

Cinzas

Rochas vulcânicas ásperas ficam expostas em locais onde o vento varre frequentemente a areia ou os resíduos de silte. Em alguns lugares, o vento eventualmente quebra pequenos blocos de rocha leve, e estes podem se desfazer em cinzas.

Normalmente, os montes de cinzas têm apenas alguns metros de largura e chegam na altura da cintura de um ser humano. Existem alguns lugares, no entanto, onde a terra rachou e formou uma armadilha natural longa e alta o suficiente para acumular grandes quantidades de cinzas. Um desses lugares é chamado de Encosta Errante; e pode ser encontrado a cerca de oito quilômetros a sudoeste de Giustenal. A Encosta Errante tem mais de um quilômetro e meio de comprimento e mais de 4,5 metros de altura, embora haja pelo menos uma abertura conhecida como Fenda de Ghodan (nomeada em homenagem aos irmãos anões que a usam com frequência). Essa passagem é grande o suficiente para permitir a passagem de uma carroça.

Poços de Alcatrão

A região de Giustenal é o lar de vários poços de alcatrão borbulhantes e fumegantes. Uma grande floresta já cobriu esses baixios, embora tenha sido soterrada por lava vulcânica em um passado distante. O calor intenso fez com que a floresta queimasse sob a crosta de magma, que formou enormes poços de alcatrão. Com o tempo, os terremotos e o acúmulo de gases quebraram a crosta, e brotos de alcatrão puderam surgir em alguns lugares.



Alguns dizem, entretanto, que quando os reis-feiticeiros se reuniram em Giustenal para realizar a sangrenta tarefa de assassinar Dregoth, a fúria bruta de seu ataque combinado literalmente incendiou a terra. Os poços de alcatrão irromperam como furúnculos negros na pele doente. A Aliança Velada acredita haver alguma verdade nesta lenda fantasiosa. A teoria deles é que a natureza profanadora da magia do feiticeiro transformou a terra viva em cinzas. Então, com pouco poder sobrando para sua magia vil, a terra explodiu com a escuridão asquerosa do alcatrão fumegante. Esta lenda pode ter alguma validade, pois os poços de alcatrão encontrados em outros lugares não são tão quentes e não emitem a mesma fumaça gordurosa.

Seja qual for a verdade, todos os que visitaram a área sabem que os poços de alcatrão são a ameaça mais terrível e traiçoeira da região de Giustenal. Mas o povo de Athas é engenhoso, e o alcatrão mortal encontrou sua utilidade na vida cotidiana. A substância é quente o suficiente para ferver a carne de um ser humano em segundos, mas pode ser facilmente recolhida em recipientes feitos de vidro ou obsidiana. O alcatrão é bom para impermeabilizar odres e criar tochas.

Reunir o material é perigoso por dois motivos. Primeiro, a crosta ao redor de um poço de alcatrão tende a ser quebradiça e muitos indivíduos curiosos caíram na gosma quente. O segundo perigo dos poços de alcatrão vem das criaturas maliciosas que podem viver sob a superfície pegajosa. Coisas hediondas espreitam logo abaixo da escuridão borbulhante e muitas vezes tentam levar vítimas inocentes a uma destruição rápida e dolorosa. Os Cantores Celestes apelidaram essas feras horríveis de ladrões de poços.

As fossas encontradas perto de Giustenal são muito mais quentes do que as encontradas em outros lugares.

Floresta Morta

Outrora selvas verdejantes como a Serra Florestada, as florestas mortas foram destruídas pelo vento e pelas queda de cinzas do Vale. O fato de algo ainda existir é uma prova de que o Vale nem sempre foi um deserto. As florestas consistem em troncos cinzentos carbonizados e árvores mortas de todos os tipos. Todos os anos, mais alguns são vítimas da devastação da Grande Tempestade de Cinzas. Metade das árvores de qualquer região florestal permanecem como esqueletos brancos e nus.

O solo das florestas é traiçoeiro, pois vários centímetros ou pés de cinza acre cobrem o solo. A argila macia fica sob as cinzas. Às vezes, esconde galhos pontiagudos e galhos mortos,



e é fácil para um viajante tropeçar neles.

As florestas mortas, apesar do nome, são as terras exteriores mais populosas. As árvores nunca crescerão novamente, mas em muitos lugares pequenos e robustos arbustos crescem entre as cinzas, alimentados por pequenas nascentes nas profundas ravinas e vales das florestas em ruínas. Esta relativa abundância de comida e água torna as florestas mortas perigosas, pois predadores poderosos podem sobreviver aqui.

A maioria das florestas mortas sustenta a vida mundana, como insetos, roedores e herbívoros. Os pequenos carnívoros morreram devido à competição, deixando os wyverns e os so-out como os predadores mais comumente encontrados. Criaturas inteligentes evitam geralmente as florestas mortas devido ao grande número de criaturas perigosas, mas forasteiros e gigantes montam expedições de caça ocasionais nas florestas sufocadas pelas cinzas.

Terra Fumegante

Regiões de fluxos de lava em resfriamento e aberturas vulcânicas quentes são comuns nas regiões externas do Vale. A proximidade do Anel de Fogo contribui para as condições já catastróficas do Vale da Poeira e do Fogo, e atividade vulcânica extrema é comum.

As terras fumegantes assumem diversas formas diferentes, mais comumente pedregosas e estéreis com aberturas espalhadas, planícies de lava e poços de lama. A terra treme de vez em quando, e gêiseres de cinzas quentes e gases incandescentes são rotineiros. Apesar do perigo físico da terra fumegante, ervas daninhas e espinheiros resistentes sobrevivem em seu solo atormentado. Estas plantas escassas, por sua vez, sustentam uma pequena população animal entre os poços de lama e as fontes escaldantes.

Viajar nas terras fumegantes é possível, mas perigoso. Um viajante desacostumado com os perigos pode tropeçar perigosamente. Por exemplo:

- Um gêiser espalha lama escaldante sobre os personagens.
- Uma chaminé escondida emite gases abrasadores.
- Um solo que parece sólido esconde um poço de lama fervente.
- Uma névoa nociva envolve o grupo, causando cegueira e náusea.
- Um tremor abre uma fissura abaixo dos personagens.

A maioria das criaturas acha as terras fumegantes muito desoladas e perigosas para se viver. No entanto, essas regiões de terra devastada abrigam arbustos magros e arbustos resistentes. Animais como erdlu, cabras, jarbos e jankx sobrevivem aqui, mas grandes carnívoros são raros; as terras arruinadas simplesmente não podem sustentá-los. A maioria das cavernas ou fissuras das terras fumegantes são aberturas para atividades geológicas como gêiseres ou erupções de gases tóxicos. As terras fumegantes não oferecem abrigo ao viajante.

Planícies de Lava

Campos negros e inexpressivos de rocha congelada, muitas planícies de lava têm apenas algumas dezenas de anos, formadas por atividade vulcânica recente. Nenhuma planta pode sobreviver neste deserto árido de rocha sólida - e sem plantas poucos animais sobrevivem.

Ao contrário do Anel de Fogo ou de outras extensões de magma derretido, as planícies de lava há muito esfriaram e cessaram seu fluxo implacável. Eles cobrem o solo com um manto de pedra preta densa em qualquer lugar de 2,5 a 9 metros de profundidade. Em alguns lugares, uma forte nascente natural pode forçar o seu caminho para a superfície, mas logo são simplesmente enterrados novamente. Em outros lugares, as aberturas vulcânicas expelem gases venenosos.

As planícies de lava são difíceis de atravessar a pé. Embora geralmente planos e nivelados, eles são atravessados por fissuras profundas. O solo em si é duro, pontiagudo e implacável; os viajantes devem proceder com cautela ou podem rasgar seus pés na pedra irregular.

As planícies de lava são frequentemente repletas de dutos subterrâneos ou túneis na rocha. Estes conduzem de volta ao vulcão cuja fúria gerou as planícies negras. Pensa-se que estes túneis servem como canais para lava fresca durante erupções subsequentes.

Dada a quase total falta de comida e água, não há nada que indique uma viagem por uma planície de lava. Contudo, a maioria dos fluxos possui uma qualidade redentora: estão livres de animais perigosos. Nenhum carnívoro caça terras tão vazias. No entanto, tenha cuidado com criaturas voadoras. Na extensão plana de lava, uma águia gigante ou wyvern é a última coisa que um viajante deseja ver.



Flora

Acácia Chorona do Deserto: Uma planta do deserto com flores amarelas que atraem beija-flores.

Agave Variegada do Deserto: Uma árvore grande, 2 metros de altura e duas vezes mais larga, com folhas curvas e pontiagudas listradas em azul e amarelo.

Algodão: Grande parte do tecido produzido em Tyr utiliza algodão cultivado em plantações fora da cidade. O algodão athasiano não requer muita água e é uma cultura muito resistente. Sua principal desvantagem é o trabalho árduo necessário para colhê-lo.

Amora Selvagem: Uma videira que cresce como uma massa espessa, retorcida e emaranhada de vinhas espinhosas marrom-acinzentadas. Não há folhas, o caule é na verdade a parte fotossintética da planta. À medida que cresce, a parte mais velha da videira endurece por falta de umidade. Desta forma, cria a sua própria treliça à medida que cresce. Embora endurecida, a parte mais antiga permanece resistente, proporcionando uma defesa mortal para os rebentos mais recentes.

Arbustos Amarelo-Acinzentados Esferéricos: caules espinhosos que são tão altos quanto um homem.

Arbustos de Creosoto: Arbusto fino.

Arian: Uma pequena planta atarracada e lamacenta que prospera no Estuário da Língua Bifurcada. É uma pequena planta verde-acinzentada, que fica camuflada no llal. Sua raiz em pó é um antialérgico e descongestionante, usado pelas tribos do silte para evitar asfixia com a poeira. Se um usuário cair no Mar de Areia, ele terá algumas rodadas extras para evitar o afogamento, já que Arian melhora as passagens nasais e repele a poeira. A planta também é usada pelos Velejadores do Mar de Silte, mas só é usada pelos Capitães durante as mais violentas tempestades de silte, pois muitas vezes é difícil de encontrar e colher. Por alguma razão, alguns sacerdotes do silte sedentos de poder destroem a planta porque acreditam que alguns de seus segredos poderiam ser revelados.

Armadilha Humana: Um arbusto gigantesco com hastes imponentes de flores roxas e enormes, com folhas verdes ao nível do solo que atrai presas pelo cheiro, prendendo e dissolvendo suas vítimas em secreções ácidas.

Arroz: O arroz athasiano requer muito menos água para crescer do que o arroz normal. É um dos principais produtos comerciais de Nibenay, bem como o alimento básico da dieta nibenesa.

Árvore Agafari: Uma árvore da Floresta Crescente, a madeira agafari é extremamente dura e é a segunda melhor coisa depois do metal. A madeira é usada para fazer armas e escudos e é um importante produto comercial de Nibenay. A casca da árvore tem uma tonalidade azulada. No topo da árvore, que pode ter mais de 30 metros de altura, os galhos se espalham em grandes leques. As enormes folhas em forma de coração são da cor turquesa. Na verdade, essas árvores grandes podem ser escavadas sem matá-las.

Árvores Altas e Finas: com galhos caídos e folhas longas em forma de lança, encontradas nos Ermos Rochosos

Árvore Bogo: Uma árvore retorcida encontrada ao redor da Torre Prístina. Embora a árvore em si seja inofensiva, é preciso ter cuidado ao passar por baixo dela; feras parecidas com cobras muitas vezes habitam seus galhos, balançando-se para baixo na tentativa de empalar vítimas incautas nos espinhos farpados que cobrem seus corpos.

Árvore Chiffon: Esta árvore da região de Tyr tem uma coroa fofa de folhas douradas. Suas flores são verdes e exalam cheiro de mel.

Árvore de Amora Silvestre: Uma forma cultivada de amora silvestre em que o cultivador corta constantemente a parte superior de uma seção de amora silvestre plantada verticalmente, forçando-a a desenvolver uma nova camada externa para sobreviver. Quando atinge a espessura desejada, pode-se. O corte e a atenção constantes mantêm-no crescendo conforme desejado.

Árvores Diminutas: com pequenas folhas prateadas, douradas ou roxas. Bom pasto para répteis, mas os kanks morrem poucos dias depois de comê-lo. Encontrado nos ermos rochosos.

Árvore do Carrasco: As árvores do carrasco tem esse nome por seus apêndices em forma de corda. Estas árvores carnívoras são caducifólios, assemelhando-se a um carvalho grosso com poucos ramos e folhagem esparsa. Os órgãos sensoriais assemelham-se a protuberâncias em forma de nó e geralmente estão localizados no alto do tronco. A parte inferior do tronco possui um local semelhante a uma cicatriz para expulsão de alimentos digestíveis. As árvores podem se mover muito lentamente e ter



um perfume alucinante que pode liberar à vontade.

Árvore Fanna: Uma árvore alta e fina com uma densa rede de galhos e folhas apenas no topo para captar a luz do sol. As folhas são estreitas mesmo quando abertas e dobram-se em finas lascas no calor do meio-dia. Esta árvore é muito comum na Floresta Crescente, embora também esteja presente em outros lugares.

Árvore de Marfim: Encontrada principalmente no Triângulo do Marfim, a Árvore do Marfim é uma árvore perene com a mais pura casca branca. Os artesãos em Nibenay usam a casca e os galhos das árvores para intrincadas esculturas em madeira dos animais que vivem nos desertos. Popular entre todas as classes de Nibenay, a Árvore de Marfim tornou-se uma árvore perene muito rara na memória recente. É claro que isso aumenta os preços das esculturas, fazendo com que valha mais a pena encontrar as árvores restantes. Além disso, as folhas da árvore fornecem algumas qualidades curativas.

Árvore Pagafa: Uma árvore razoavelmente alta com folhas grandes, encontrada em várias áreas da região de Tyr.

Árvore Saedra: Conífera delgada e com agulhas longas, as árvores saedra têm galhos erguidos que lembram os braços de um anão adorador do sol.

Árvore Ypr: Coníferas altas com agulhas duras e planas que podem ser fervidas para fazer um chá refrescante.

Árvore Zaal: Essas árvores têm troncos estéreis e copas em forma de leque compostas por grandes folhas.

Azevinho Rochoso: Esta planta cresce em aglomerados do tamanho de pedras. É encontrado fora de Nibenay, muitas vezes espalhado pelos hectares de infinitas ervas arenosas.

Baga de Miranna: Uma planta rara com uma baga verde-prateada encontrada em regiões montanhosas, especialmente nas montanhas Mekillot. As folhas são de cor avermelhada e os ramos são alaranjados. A planta vive perto das Salinas, o que lhe confere um forte sabor salgado. Pode ser destilado até formar um licor forte e, se os frutos forem bem preparados, atua como purgante.

Baga do Chão: Essas plantas crescem em toda a floresta crescente, onde há muita sombra do Sol de Athas (ou seja, ao redor de edifícios, pedras grandes, etc.). Esta planta cresce perto do solo e nunca ultrapassa 2,5 centímetros de altura, mas cresce cerca de 30 centímetros de diâmetro e produz um pequeno fruto azul uma vez por ano. Não passa de uma erva daninha em todos os outros lugares, exceto em Gulg. Em Gulg, a planta dá frutos ao mesmo tempo que a flor estelar, por isso é usada como pintura corporal azul para os futuros nobres. (Aqueles que já são nobres não usam essa pintura corporal.)

Berril: Um musgo azul esverdeado que frequentemente cobre o chão das florestas. Quando seco, é comestível e tem gosto de folhas de chá secas.

Bulis: A baga bulis tem uma casca marrom espessa e peluda que torna difícil descascá-la. O pequeno centro roxo doce pode ser consumido ou transformado em vinho. O vinho abundante tem um sabor enjoativo e doce e costuma ser misturado com água. Grandes quantidades desta bebida são consumidas em Tyr.

Capim Areia: Capim alto e prateado encontrada nos arredores de Nibenay.

Capim do Fogo: Este é o capim que cobre as Planícies Ardentes na região do Último Mar. Ele cresce mais de trinta centímetros por dia e os incêndios florestais ocorrem com bastante frequência nas planícies. Os viajantes podem ser facilmente mortos quando pegos em um incêndio florestal.

Capim Espinho: Como o próprio nome indica, esta planta tem o formato de um espigão. Tem cerca de um metro de altura e pontas que fazem com que pareça um pedaço de capim. Ela cresce perto das Montanhas Fumegantes, nos Ermos Rochosos. O único uso que já foi encontrado para esta planta é no fundo de covas. Ele pode sobreviver por longos períodos de tempo sem umidade e pode utilizar qualquer tipo de umidade com a qual entre em contato. (ou seja, no fundo dos poços das arenas, onde pode se alimentar do sangue de suas vítimas). As pessoas que a usam em seus poços de arena gostam de usar esta planta porque quaisquer pontas quebradas voltam a crescer imediatamente, então esta planta requer pouca manutenção.

Capim Marrom-Esverdeado: touceiras esporádicas encontradas nas Planícies Estépicas.

Capim Sangrento: Aparece como um pedaço normal de capim verde, mas tem ramos mais longos que o capim normal. Ele estende a gavinhas entre gramíneas normais. O capim sangrento é uma planta sugadora de sangue e ataca qualquer coisa que pise nela, envolvendo uma ou mais gavinhas em torno de sua vítima e sugando seu sangue.



Capim Vassoura: Uma grama verde prateada que preenche as grandes extensões de campo ao redor da Torre Prístina.

Cacto: Muitas formas e tamanhos frequentemente encontrados nos Áridos Pedregosos.

- Esferas atarracadas cobertas por longas agulhas amarelas.
- Massas retorcidas de tubos que abraçam o solo.
- Barris altos cobertos de espinhos que chegam a atingir 6 metros de altura.
- Massas emaranhadas com galhos semelhantes a árvores.
- Bola roxa que exala um líquido transparente que é uma toxina mortal.
- Massa contorcida que, se cortada, forma um longo verme (de até 55 metros de comprimento) que se projeta para envolver o alvo vivo mais próximo e sufocá-lo.
- Árvore semelhante a um cacto com 1 a 6 galhos com os quais ataca qualquer pessoa que passe em um raio de 1,2 metro.

Cacto Aranha: O cacto aranha se parece com qualquer outro pedaço de cactos inofensivos até que a vítima seja coberta por agulhas. A vítima é então arrastada para o cacto, onde as agulhas de alimentação fazem um lento banquete na vítima. O cacto-aranha tem um corpo em forma de barril com 60 a 90 cm de largura e 1 a 3 metros de altura. É de cor verde brilhante, com listras brancas ao longo do corpo. As agulhas são roxas e verdes.

Cacto Caçador: Este tipo de cacto tem uma cor verde clara e mede cerca de um metro de altura. Eles têm vários frutos de formato oval presos ao tronco principal. Eles confiam em suas habilidades psiônicas para detectar presas. Quando a presa está por perto, eles atacam atirando espinhos na vítima, com veneno para os nervos. Em seguida, ele se move até a vítima caída e insere um tubo de alimentação.

Cacto da Areia: Um cacto vil que vive em qualquer lugar onde haja areia. A planta inteira, exceto as agulhas, fica escondida sob a areia. O corpo tem de 1 a 5 metros de largura e cerca de 1 metro de espessura. Suas muitas agulhas farpadas estão presas a ele por longos fios fibrosos. O corpo bulboso e os fios são de um branco doentio, enquanto as agulhas lembram muito a areia da região. Ele ataca extraindo o sangue de uma vítima que tem o azar de pisar nas espinhas.

Cacto da Rocha: Uma pequena planta esférica, encontrada em qualquer lugar com água não abundante. Geralmente marrons, eles escurecem para pretos à medida que aumenta a quantidade de água armazenada. Durante a primavera e o verão, os cactos rochosos produzem uma flor amarela brilhante, mas dura apenas algumas horas. No resto do ano, os cactos rochosos parecem ser rochas aproximadamente esféricas, com cerca de 30 centímetros de diâmetro. Ao tentar capturar uma presa, eles esperam até que ela esteja a poucos metros e, em seguida, estendem rapidamente de 2 a 5 espinhos.

Cacto Vela: Este cacto incomum é encontrado principalmente em terras rochosas. Um alto cacto verde-amarelo com muitos "braços", há muito tempo usado por nobres e mercadores dos Ermos. Suas agulhas longas e cerosas têm um pavio embutido (na verdade, uma fibra inflamável), o que permite que queime por muito tempo e de forma limpa. Muitos nobres usam-no no lugar das velas de sebo mais gordurosas, pois exala um aroma de limão, que adoça o ar enquanto queima. Também é mais leve que as velas normais, tornando-se a escolha preferida dos viajantes de todos os lugares.

Cacto Vermelho: O cacto vermelho é uma planta redonda e suculenta conhecida por seus espinhos vermelhos e espinhosos. Um tipo de larva mora dentro do cacto. Quando um cacto vermelho é aberto, geralmente são encontradas dentro dele cerca de uma dúzia a três dúzias de larvas. As larvas brancas, escamosas e de cabeça marrom são muito saborosas.

Cajado do Andarilho: Arbustos espinhosos, amarelo-acinzentados, encontrados no sopé das Montanhas Quebra Vento, bem como em terrenos semelhantes.

Crysava Balicano: Uma planta de baga levemente venenosa cujos frutos verdes, após ingestão ou contato prolongado com a pele, causam anemia, náusea, fraqueza muscular, confusão, cegueira ou coma. Floresce brevemente no meio da estação do Sol Alto, os frutos verdes e translúcidos escurecem à medida que amadurecem ou secam. Bagas secas ou maduras são na verdade comestíveis - apenas as frutas frescas, verdes e translúcidas são venenosas.

Drosera Gigante: Embora pareça ser uma pilha de cordas cobertas de alcatrão verde-acinzentado, a sundew gigante é na verdade uma planta que pode lançar seus tentáculos a vários metros de distância, queimando a infeliz vítima com seu toque ácido.

Erva Estrangulante: É uma alga inteligente encontrada nas margens do Mar de Silte, onde ataca qualquer criatura que vadear por ela.



Erva Fedorenta: Como o nome indica, a erva fedorenta produz um odor nauseante. Pode ser seco e costuma ser usado como pimenta kuzza para ganhar vantagem em uma batalha de arena.

Erva Flecha: Esta planta cresce em cachos de canas semelhantes a flechas. Os caules amarelos da planta são revestidos com bordas afiadas. Se os caules estiverem quebrados, eles emitem um odor pungente e fétido.

Erva Venenosa: Erva venenosa é encontrada nas florestas de Athas. Ao longo das raízes desta erva daninha crescem grandes e lindas flores com pétalas laranja brilhantes e folhas verdes claras. As flores têm de 30 cm a 2 metros de diâmetro e são difíceis de perder. Até 30 flores estarão em uma planta, espalhadas por um raio de 6 metros. No centro de cada flor há um saco venenoso. Quando uma pessoa toca ou esbarra em uma flor, uma nuvem de veneno é liberada, afetando todos a até 4,5 metros da planta. O veneno os faz adormecer instantaneamente. Então a planta os envolve em suas gavinhas e os digere com uma enzima corrosiva.

Ervesperta: Uma planta rara encontrada apenas nas poucas áreas tropicais de Athas e nos lamaçais próximos ao Mar de Silte. É uma planta com flores que cresce até um metro de altura. O caule é verde-acastanhado, mas torna-se verde brilhante onde se aproxima das folhas e flores. As folhas de formato oval têm de 7 a 10 centímetros de comprimento. As flores têm 6 pétalas, cada uma com quase 15 centímetros de comprimento. No centro da flor há um pequeno estame circular de cor vermelha brilhante. As pétalas são vermelhas na base, desbotando para laranja-avermelhado na borda externa. As raízes são muito procuradas por suas habilidades de reforço psiônico. No entanto, usá-lo demais pode ser prejudicial.

Faca Prateada: Um arbusto de folhas serrilhadas comum nas terras áridas de toda a região de Tyr.

Faro: Um cacto retorcido cultivado como cultura comercial por muitos dos nobres de Tyr, faro cresce tão alto quanto um homem, com um punhado de caules escamosos que se transformam em uma coroa emaranhada de galhos cobertos de agulhas. As árvores de Faro florescem uma vez por década. Cada pedaço da fruta doce e deliciosa vale tanto quanto a própria árvore. As agulhas de faro podem ser colhidas várias vezes ao ano e têm um alto preço. As agulhas podem ser transformadas em uma farinha fina e nutritiva, frequentemente usada na panificação.

Flor Assassina: Uma planta carnívora das florestas e selvas. Uma única planta ocupa um raio de até 13 metros, consistindo em caule, raízes, gavinhas e flores. Gavinhas se ramificam a partir das raízes, formando uma rede de fios. Quando uma vítima pisa em qualquer uma das raízes, as flores lançam um spray de espinhos em todas as direções, os espinhos carregando um veneno paralisante.

Flor-Silte: O pólen da flor-silte é extremamente irritante. Pode ser colhida e utilizada da mesma forma que a pimenta kuzza.

Flor Queimada: Uma planta vigorosa com folhas altamente brilhantes que refletem a luz solar em raios mortais de energia. Eles aparecem como um pedaço de vinhas verde-acinzentadas com flores fechadas em forma de bulbo. Se as flores forem abertas, elas serão revestidas com uma seiva transparente e pegajosa. Tem um sabor desagradável e amargo e não é comestível nem venenoso.

Folha de Âmbar: Esta planta rara é encontrada no deserto arenoso, onde se agarra tenazmente à vida. Obviamente uma planta mutante, que na verdade usa a fotossíntese para criar uma forma de vida de silício. Basicamente, ele transforma o silício em um composto orgânico âmbar. As folhas têm uma forma mais cristalina e coloração laranja, e a planta realmente brilha na luz. Ocasionalmente podem ser encontrados pedaços de âmbar que alguns comerciantes transformam em pedras preciosas. Além disso, as frutas são como balas e são uma iguaria popular entre os nobres. O único predador real das folhas de âmbar são os rasclinn, que adoram suas folhas e frutos.

Folhagem de Orvalho: Uma planta da selva, as folhagens de orvalho se misturam facilmente com a folhagem circundante. Quando recém-crescida, a folhagem tem de um a um metro e meio de comprimento e é de uma cor castanho-amarelada. A planta vive do sangue de suas vítimas. À medida que se alimenta de mais sangue, ele cresce.

Fouquieria: Planta de caule duro proveniente de resíduos arenosos.

Fronda de Três Flores: Os caules verdes profundos desta planta são encimados por flores em forma de trombeta de laranja vivo, amarelo brilhante e vermelho intenso (outras combinações de cores são possíveis). Cada flor tem suas próprias funções para atacar possíveis vítimas que passam.

Geja: Esta planta produz um fruto de casca macia. A fruta, embora doce e delicada, amadurece apenas alguns dias por ano



e costuma ser comida por insetos.

Grall: Um cacto atarracado e espinhoso que se dá melhor em áreas rochosas, o grall é colhido por seus frutos. Produz 2-3 frutos bulbosos por planta a cada três meses. Essas frutas podem ser consumidas cruas (têm um sabor forte e amargo), mas mais frequentemente são fermentadas para serem usadas em uma bebida local forte, a cerveja "cacto azul".

Líquen Cinzento: Encontrado nas salinas do Triângulo do Marfim, o líquen cinzento é um tempero popular usado pelos drajianos para dar sabor a uma refeição que de outra forma seria insípida. Fornece um sabor picante de terra (com um toque de doçura e nozes) para refeições suaves. Vive de compostos salinos e pequenas quantidades de água e é muito resistente à contaminação e à perda de água.

Líquen Dourado: Este líquen é encontrado nos Áridos Pedregosos das rochas desgastadas a oeste de Tyr e Urik. O líquen é colhido pelas tribos Duar locais e comercializado com as casas mercantis locais. Os comerciantes então esmagam o líquen até formar uma pasta, que é então adicionada à água. A mistura é então fermentada durante seis meses e depois coada. Quando o processo é concluído, a mistura fornece um álcool potente, de sabor acentuado e brilho suave. "Jicheni" é então comercializado nos Planaltos.

Melão Cabra: O fruto deste melão tem casca grossa e cheio de carne suculenta.

N'ku'ru'ma: Uma planta de malva da altura da cintura que produz vagens verdes mucilaginosas. As vagens do tamanho de um dedo são protegidas por agulhas curtas e finas que devem ser removidas antes do preparo. Quando assadas em fogo aberto, as vagens adquirem um sabor levemente adocicado.

Neep: Um vegetal de raízes grossas que cresce no subsolo. O neep de cor laranja tem um sabor suave e muitas vezes é preparado misturado com outros alimentos, em vez de comido sozinho. As folhas esparsas e peludas que brotam acima do solo podem ser usadas como forragem.

Oleracea: Planta de folhas suculentas que é um vegetal básico na região. As folhas amareladas e finamente incisas crescem em um pequeno leque perto do solo. A folha de Oleracea pode ser consumida crua ou cozida durante as refeições. A folha é nutritiva, mas sem sabor.

Palmeiras: Perto do Último Mar, as palmeiras crescem ao lado de várias outras plantas tropicais.

Pera Espinhosa, Athasiana: Uma forma de cacto de pera espinhosa que cresce nas Montanhas Mekillot.

Pimenta Kuzza: As pimentas Kuzza, colhidas desta planta, são extremamente quentes. Eles geralmente são secos e transformados em pó que pode ser soprado no oponente de um gladiador durante uma batalha de arena.

Planta Adaga (Yucca): Um veneno suave cobre as folhas longas e afiadas desta planta, algumas das quais são tão afiadas quanto obsidiana polida.

Planta Centauro: Uma das plantas Athasianas mais lendárias. Ele só é encontrado no interior do norte, nas bordas irregulares ao norte dos Penhascos Irregulares. Árvore de folhas verdes de médio porte, sua existência costuma ser matéria de fábula, pois com ela se pode viver para sempre. Ela floresce uma vez por século, e suas folhas grossas e carnudas fornecem fibras utilizáveis, que os halflings selvagens usam para fazer cordas tão fortes quanto cabelos gigantes. Sua seiva nas junções das folhas é um valioso repelente de insetos (que um comerciante de Rhul-thaun obteve ocasionalmente através de alguns Cavaleiros do Vento muito aventureiros). Este repelente de insetos é muito eficaz contra os Kreen, e ocasionalmente bolas dele são usadas como armas contra os Kreen, pois incapacita as vítimas por algumas rodadas devido à náusea intensa. O mero cheiro geralmente é suficiente para afastar Kreen menos motivado. Quando floresce, o néctar coletado da cabaça é uma poção eficaz do Elixir da Juventude, mas a árvore só floresce uma vez por século, com 2 a 8 cabaças produzidas. Se transformada em árvore da vida, a planta centenária floresce uma vez por mês.

Planta de Cachava: Varas Cantantes são frequentemente esculpidas na madeira reta e elástica desta planta. Embora leve e extremamente flexível, a madeira é quase impossível de quebrar.

Planta de Tom Roxo: Muitas vezes levam mekillots e inix a uma fúria cruel, mas os kanks não são afetados.

Planta Prentel: Uma planta das montanhas Mekillot, a planta prentel produz frutos vermelhos brilhantes. Estas bagas têm um sabor doce, mas provocam doenças e muitas vezes até a morte.

Planta Zumbi: Um arbusto semi-inteligente que produz frutos altamente nutritivos. Quem come os frutos tem o risco de se tornar escravo da planta, existindo apenas para servi-la



e protegê-la. A planta se assemelha a um arbusto de baga saudável, com folhagem espessa. Dá frutos durante todo o ano; as bagas são vermelhas e crescem em grupos de dois ou três, como as cerejas. A planta também possui um aroma limpo e saudável, auxiliado por seu poder psiônico de atração.

Qualquer coisa com manchas roxas: Encontrado em matagais e pode causar terríveis dores de estômago e delírios febris.

Rockstem: Esta planta da Idade Azul cresceu nos grandes oceanos de Athas. Dura como uma rocha e afiada como obsidiana, a planta crescia em grandes formações semelhantes a dedos. As plantas têm uma variedade de tons brilhantes e foram usadas pelos mestres da natureza halflings daquela época para moldar suas casas.

Scuppernong: O scuppernong prateado é uma baga vigorosa e de casca áspera que cresce em pequenos arbustos raquíticos. A baga é consumida sozinha ou fermentada para produzir um vinho prateado. Embora bonito na aparência, o vinho tende a ser espesso e ligeiramente amargo. Produz um licor que é o favorito entre os elfos.

Sebes Espinhosas: Encontradas nas Planícies Estépicas.

Semente de Cérebro: Uma planta rara e astuta com fortes habilidades psiônicas, a semente do cérebro tem um ódio profundo por magos, especialmente profanadores. É uma planta grande e sensível, com caules em tons roxos e flores brancas e amarelas que estão sempre em flor. O pedúnculo central possui um grande bulbo no qual o cérebro está localizado e a boca fica na extremidade superior do pedúnculo.

Tamargueira: Uma planta com flores cor de sangue, descendentes mortais da folhagem que antes cobria a terra.

Timiris: Uma planta que aparece como um conjunto de arbustos espinhosos ao redor de uma piscina prateada de 30 metros de diâmetro (parece uma piscina de água), encontrada em resíduos arenosos. Os arbustos têm uma tonalidade rosa-acinzentada. Os próprios espinhos têm cerca de 2,5 centímetros de comprimento e são farpados. Se alguém for quebrado, pode-se descobrir uma pequena passagem oca dentro dele, com um pequeno buraco na extremidade. Não é venenoso. Um estudo bem iluminado do solo ao redor do cacto revela ossos espalhados por ele. Os arbustos crescem diretamente da "piscina" no centro do matagal. É impossível chegar ao lago sem passar pelo matagal – mesmo voando acima dele. De um lado do matagal há um túnel estreito de um metro que leva ao centro. Depois que as vítimas passam da metade do caminho, os arbustos espinhosos as contraem rapidamente. Os espinhos cravam-se na vítima e os timiris sugam-lhe o sangue. Se escaparem, os espinhos continuam a sugar sangue até serem arrancados da pele.

Trepadeira Sufocante: O trepadeira sufocante parece ser prima da árvore do carrasco. Se parece com uma videira longa e muito grossa, com quatro ramos por seção de três metros. A videira é de cor verde oliva e o caule da planta é quase tão grosso quanto o tronco de uma árvore. A trepadeira se move para encontrar vítimas que ela enreda e depois estrangula.

Videira Sangrenta: Uma planta parasita, a videira sangrenta vive na casca da árvore agafari. É encontrada apenas na Floresta Crescente. À noite, as vinhas (que são atraídas pelo calor) se aproximam lentamente de uma vítima inocente, envolvendo-a e injetando raízes no alvo. As raízes são cobertas por uma seiva anestésica para que a vítima não sinta dor. A planta então começa a drenar o sangue da vítima.

Vinhas Estranguladoras: Com cerca de 7,5 metros de comprimento, vinhas estranguladoras se estendem entre três ou quatro árvores. As vinhas têm cerca de dez folhas por seção de um metro e meio, escondendo espinhos afiados. A videira em si é verde-acastanhada, enquanto as folhas são de um verde musgoso profundo e brilhante. Quando uma vítima passa por baixo, as vinhas caem repentinamente e estrangulam a vítima.

Vitória Régia do Silte: Uma planta rara, semelhante ao nenúfar ou vitória régia, que se brota profundamente no Silte. Ele libera água do silte profundo no ar, o que às vezes é suficiente para permitir que outras plantas sobrevivam. Tem um cheiro forte e um gosto horrível, então os herbívoros do silte tendem a comer as outras plantas primeiro. Fornece um perfume lindo, mas nunca foi cultivado com sucesso em ambiente controlado.

Welela: As plantas produzem uma cabaça longa, fina e espinhosa, cuja carne é saborosa e contém bastante água. Eles podem ser encontrados na Floresta Crescente e também são cultivados fora de Gulg.

Os Planaltos

"Além de Tyr, quem sabe o que encontraremos? Talvez terremotos, rajadas de areia, abominações monstruosas, ataques de invasores violentos... tem certeza de que está pronto para a viagem?"

- Shahin, mercador da duna

Estendendo-se desde o sopé das Montanhas Ressonantes até a Grande Planície de Marfim e do Oásis Perdido até a Bacia do Dragão, os Planaltos são um vasto território de planícies de areia, pedra e arbustos. As pitorescas mesas e colinas que dão nome à região projetam-se das planícies ou erguem-se como muralhas quebradas das terras áridas, pintadas em largas estrias de laranja, amarelo e ocre. Essas terras antigas, habitadas por uma grande variedade de quase todos os povos falantes de Athas, abrigam entrepostos comerciais empoeirados, vilas escondidas e ruínas se desfazendo. Quando os Athasianos que vivem nas cidades pensam em desertos e em pessoas do deserto, eles imaginam geralmente os Planaltos e seus habitantes. Na verdade, alguns moradores da cidade usam o termo "Planaltos" para descrever tudo entre as Montanhas Ressonantes e o Mar de Silte.

Duas cidades-estado dominam os Planaltos: Tyr e Urik. Tyr reivindica o grande cinturão central, e a influência de Urik se estende pela parte norte. Com a morte do Rei Kalak de Tyr, a antiga rivalidade assumiu uma nova face. Os revolucionários de Tyr sonham em espalhar seu levante de liberdade para novas cidades, enquanto Hamanu de Urik planeja tomar as minas de ferro de Tyr e estender seu controle até as muralhas de Tyr. Contudo, há uma diferença entre o que cada cidade reivindica e o que ela realmente controla. Fora de um estreito cinturão de patrulhas e postos avançados que circundam as duas cidades, as únicas leis com as quais um viajante precisa se preocupar são as leis do deserto: não confie em ninguém, proteja sua água e observe onde pisa.

Os Planaltos ao redor de Tyr escondem vários locais intrigantes, incluindo plantações dos nobres de Tyr, vilas clientes, acampamentos de invasores, ruínas antigas e covis de monstros perigosos. As rotas comerciais serpenteiam para o leste a partir de Tyr, levando às cidades de Balic, Gulg e Urik. Grandes caravanas puxadas por mekillot rangem lentamente ao longo desses caminhos bastante percorridos, mas as estradas estão longe de ser seguras.

Chifres do Dragão

Um sinistro par de penhascos erguendo-se acima dos Ermos Rochosos ao sul de Tyr, os Chifres do Dragão servem como covil de uma cruel tribo gnoll que se autodenomina Horda do Dragão. A tribo não tem nenhuma ligação com o Dragão, mas a apropriação do nome da criatura aterrorizante aumenta sua reputação horrível. O líder da Horda é um velho e astuto chefe de guerra chamado Tuarg Dente-Quebrado.

Tuarg e os gnolls rapidamente se aproveitaram da confusão que se seguiu à queda do rei-feiticeiro de Tyr. Seus ataques tornaram-se cada vez mais ousados à medida que a cidade não consegue responder às suas incursões. Tyr enfrenta muita turbulência interna para policiar suas plantações e minas periféricas. Farejando oportunidades, Tuarg enviou mensageiros para outras tribos gnolls, convocando-os para se juntarem à Horda do Dragão. Da próxima vez que os gnolls atacarem, eles pretendem pilhar tudo o que estiver fora dos muros da cidade.

Grandes Resíduos de Areia Aluvial

Um amplo cinturão de dunas se estende por centenas de quilômetros de Urik até o sul, passando por Altaruk, paralelamente às Montanhas Ressonantes. Ao longo dos tempos, a areia acumulada dos desfiladeiros das montanhas acumulou-se num vasto deserto conhecido como Grandes Areias Aluviais. Esta região isola Tyr e o sopé das Montanhas Ressonantes do resto dos Planaltos (e da Região de Tyr). Embora o terreno seja difícil de percorrer, não é especialmente acidentado, e pequenos poços e oásis estão espalhados por sua extensão dourada.

Slither, a Cidadela Rastejante

Um século atrás, um profanador mul chamado Yarnath usou um ritual poderoso para criar uma cidadela rastejante de ossos nos ermos ao sul de Tyr. No entanto, o ritual tomou um rumo inesperado e Yarnath drenou sua própria vida, bem como a dos escravos que pretendia sacrificar. Ele se tornou um morot vivo, um poderoso lich.

Apesar do sacrifício imprevisto, o ritual de Yarnath conseguiu animar o palácio fortificado de Slither para servir como sua cidadela itinerante. Slither é construído a partir de esqueletos gigantescos de sete mekillots gigantes unidos por vigas de osso fundido. Torretas e torres afiadas de osso erguem-se tortamente da estrutura em forma de punhal, que rasteja lentamente pelo deserto arenoso, planícies estépicas, salinas e sopés de montanhas com igual facilidade.



Yarnath lidera um bando de invasores que pilham principalmente caravanas comerciais a caminho de Altaruk ou do Oásis Primavera Prateada. Os saqueadores do lich escondem sua cidadela a um quarto de dia de viagem de onde quer que eles armaram suas emboscadas, para que ninguém perceba o segredo de seu acampamento móvel. Os invasores têm tatuagens de caveiras de cobra, e Yarnath estabeleceu uma rede de espiões e agentes de Ledopolus a Primavera Prateada.

Cofre da Casa Madar

A dinastia mercantil da Casa Madar caiu nas maquinações da Casa Tsalaxa há cem anos, mas a vitória de Tsalaxa foi incompleta. Os últimos Madars esconderam uma boa parte da sua riqueza num reduto escondido antes que os assassinos de Tsalaxa matassem todos os que conheciam o segredo do seu local de descanso.

Supostamente, o cofre está em algum lugar nos desertos arenosos a leste de Tyr. Diz-se que sua entrada se assemelha a um pórtico natural esculpido pelo vento, situado na face sombreada de uma parede de um cânion. No interior, uma entrada escondida abre para um labirinto de túneis que contém o cofre do tesouro da Casa Madar. Mortos-vivos (aparentemente consistindo de ancestrais e servos Madar enterrados), construções, armadilhas e proteções guardam o local. Apesar das armadilhas elaboradas e da riqueza real armazenada aqui, a tumba pode ser falsa – uma estratégia destinada a desviar a atenção do verdadeiro e ainda não descoberto cofre da Casa Madar.

Oásis Perdido

Possivelmente único em Athas, o chamado Oásis Perdido apresenta um gêiser natural que periodicamente lança água escaldante na superfície. Apesar de seu alto conteúdo mineral, a água fumegante nutre um bosque, talvez com a ajuda da druida thri-kreen Durwadala, que reivindica o Oásis Perdido como seu lar.

Os viajantes autorizados por Durwadala a entrar no Oásis Perdido nunca a veem, e aqueles que ela determina como inimigos da vida (como profanadores, criaturas aberrantes e templários) são mortos. Como ela consegue esse feito é um mistério. Ou Durwadala é especialmente poderosa, ou, como foi relatado por invasores, a druida está ligado de alguma forma ao gêiser, usando-o para emboscar intrusos com rajadas de água escaldante.

Montanhas Ressonantes

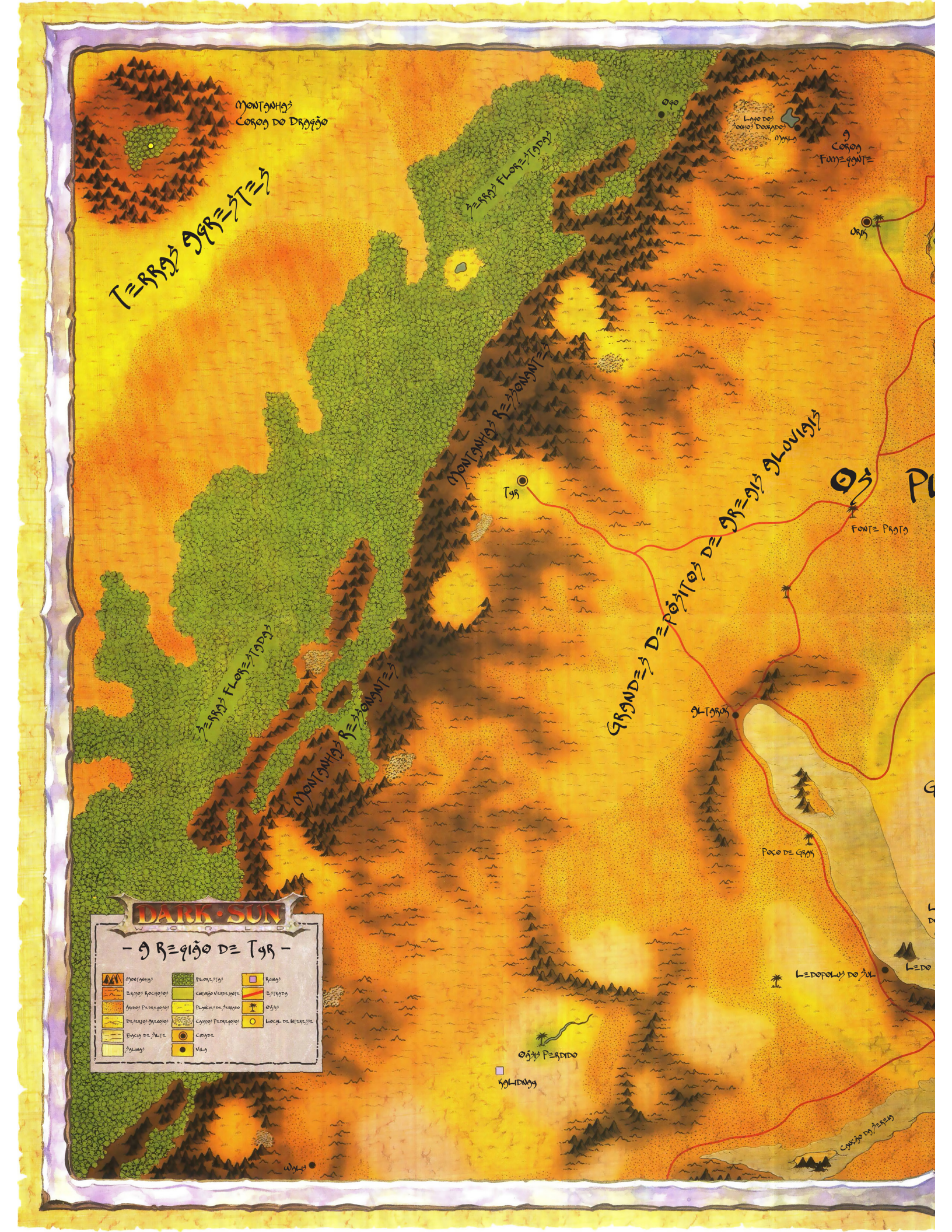
As poderosas Montanhas Ressonantes, as maiores montanhas conhecidas em Athas, formam a fronteira oeste da Região de Tyr. Os picos mais altos da cordilheira atingem mais de 6.000 metros de altitude, e mesmo as passagens mais baixas ficam a uns bons 3.600 metros acima das terras baixas. Apesar do calor brutal e da aridez dos desertos abaixo, um brilho de neve e gelo se fixa nos picos mais altos, visíveis a 160 quilômetros de distância. Os vales altos abrigam mosteiros reclusos, clãs isolados de pastores de montanha, tribos de ferozes meio-gigantes e invasores tarek, e uma grande variedade de predadores perigosos, como águias gigantes, kirres e braxats. Nenhum rei-feiticeiro tentou conquistar a rica Serra Florestada que coroa as montanhas, e por boas razões. O frio e o ar rarefeito são brutais para os soldados, as passagens são impossíveis para carroças pesadas e bestas de carga das terras baixas, e a floresta é protegida da contaminação pelas antigas proteções primitivas dos halflings.

Apesar desses obstáculos assustadores aos invasores, as Montanhas Ressonantes são pouco povoadas. Halflings e aqueles que negociam com eles usam estradas secretas e passagens escondidas para chegar às terras baixas. Tribos invasoras cruéis de meio-gigantes e outras raças guerreiras espreitam nas fortalezas selvagens dos picos. E, como na maior parte de Athas, ruínas assombradas por monstros estão espalhadas pelas montanhas, tentando os exploradores a tentarem a sorte.

As Montanhas Ressonantes são muito mais íngremes em sua face oriental. No lado oeste, o grande planalto de Serra Florestada sobe lentamente até sua altura elevada, mas a leste, os picos erguem-se quase verticalmente a partir dos Planaltos, liderados por uma estreita e íngreme cadeia de contrafortes com alguns quilômetros de largura. As montanhas confrontam os viajantes com grandes paredes de rochas rachadas, trilhas tortuosas e penhascos íngremes que impedem a passagem.

Viajando

A melhor maneira de ir de um lado a outro das montanhas é caminhando. Animais montados podem percorrer muitos


Montanhas Coroa do Dragão
Terras Agrestes
Terras Florestadas
Oásis
Lago dos Sonhos Dourados
Mokla
Coroa Fumegante
Urik
Montanhas Ressonantes
Tyr
Os Pu
Fonte Prata
Grandes Depósitos de Argila Glauvigia
Altaruk
Terras Florestadas
Montanhas Ressonantes
Poço de Graxa
Ledopolus do Sul
Oásis Perdido
Kalidnay
Walg
Caverna da Areia
DARK SUN
WORLD
- A Região de Tyr -
Montanhas
Ermos Rochosos
Ermos Pedregosos
Desertos Arenosos
Bacia de Sal
Salinas
Florestas
Caverna Vespertina
Planícies de Cinzento
Campos Pedregosos
Cidade
Vila
Ruínas
Estrada
Oásis
Local de Interesse


Mar de Silte
Ilha do Lago
Draj
Poço Ermo
Bacia do Dragão
Lago do Fosso
Bagm
Montanhas Nevoentas
Vista do Sol
Nebula
Gulg
Gustengl
Norte
Oeste
Sul
0 16 32 48
Quilômetros
Wguerlg
Bodach
Grande Planície de Marfim
Estuário da Língua Bifurcada
Palato do Dragão
Bylk
Arkhold
O Palácio do Lodo
Torre Sombria
Dunas de Areia Sem Fim

quilômetros até os desfiladeiros que serpenteiam até a cordilheira, mas eventualmente um caos granítico ou escarpa rochosa tornará perigoso permanecer montado. Eventualmente, o viajante deve desmontar e confiar nos próprios pés.

Caminhar pelas montanhas é ainda mais cansativo do que caminhar pelo deserto. É impossível viajar em linha reta porque surgem obstáculos que devem ser evitados. Penhascos, picos altos, fendas profundas, deslizamentos de rochas e outras barreiras exigem que os viajantes mudem constantemente de direção. Acrescente a isso que para cada quilômetro que um viajante percorre horizontalmente, ele caminhou centenas de metros verticalmente.

Os caminhos não são todos sólidos e estáveis. Pedras soltas e penhascos em ruínas podem fazer com que os pés escorreguem, mergulhando o viajante montanha abaixo. Se tal queda não matar o viajante, o ferimento resultante provavelmente o fará. Criaturas de todos os tipos vagam pelos picos escarpados, e invasores desesperados esperam em emboscada em todas as curvas. À noite, o ar da montanha fica extremamente frio, caindo bem abaixo de zero nas altitudes mais elevadas. Os viajantes não acostumados com mudanças tão rápidas de temperatura podem morrer congelados antes do sol escaldante nascer ao amanhecer.

Os viajantes precisam tomar cuidado com um perigo final. O ar rarefeito produz cansaço tanto no corpo quanto no espírito. Elfos e meio-gigantes são particularmente suscetíveis a esta doença, que se manifesta mais como um desejo de descansar do que qualquer outra coisa. As pessoas afetadas até se esquecem de comer e beber à medida que a letargia os domina.

Encontros nas Montanhas Ressonantes

O elemento mais importante com o qual os viajantes devem lidar é o próprio meio ambiente, pois as montanhas e as florestas são diferentes de quase qualquer outro local em Athas.

Ruínas podem ser encontradas nos lugares mais peculiares, enquanto outras áreas — como cânions e ravinas, por exemplo — parecem ter evitado a mácula dos antigos. Ou os antigos nunca se estabeleceram nestas áreas, ou os séculos de inundações repentinas destruíram todas as evidências da sua existência. Por outro lado, torres em ruínas, fortalezas abandonadas e castelos esquecidos pontilham os cumes dos contrafortes. Frequentemente, essas ruínas ficam em locais estratégicos, como colinas com vista para as entradas do cânion. Algumas ruínas permanecem vazias até hoje, enquanto outras servem como fortalezas de poderosos chefes invasores ou covis de tribos de monstros. Nas partes mais profundas dessas ruínas ainda podem ser encontrados tesouros antigos, incluindo pedaços de metal, artefatos psiônicos e textos arcanos que se recusam a sucumbir aos efeitos do tempo.

Minas antigas e outros túneis subterrâneos serpenteiam pelas montanhas e contrafortes. Tetos baixos e paredes estreitas tornam praticamente impossível caminhar pelos túneis para criaturas maiores que anões e halflings. As minas que datam da Era Verde foram construídas por anões ou pelos agora extintos gnomos, enquanto os túneis mais antigos foram obra dos antigos mestres da natureza halflings. Estas últimas escavações podem ser distinguidas pela sensação orgânica das passagens, por parecerem ter sido moldadas pelo crescimento e não por ferramentas. Paredes lisas de pedras porosas de cores vibrantes marcam esses túneis halflings, alguns dos quais levam a cidades subterrâneas moldadas a partir da mesma pedra em crescimento. Alguns desses túneis foram usados pelos povos da Era Verde, servindo como rodovias psiônicas que forneciam transporte rápido de um lado a outro das montanhas.

O tempo tornou muitas dessas minas e túneis instáveis. Eles podem desabar inesperadamente, prendendo exploradores ou até mesmo esmagando-os sob toneladas de rochas que caem. A água enche algumas das minas. Ocasionalmente, uma poça de água estagnada queima como ácido ou dissolve a carne até os ossos. Gases explosivos pairam no ar em algumas minas, fazendo com que os túneis peguem fogo ao menor toque da luz de uma tocha. Mesmo os terremotos mais fracos podem causar grandes danos aos sistemas antigos.

Seres inteligentes podem ser encontrados em todas as Montanhas Ressonantes, mas os viajantes devem estar constantemente prontos para lutar ou fugir. Poucos habitantes das montanhas que os viajantes encontram serão amigáveis, com exceção dos pastores que cuidam de seus animais nas areias do cânion. A maioria dos outros está se escondendo ou caçando, portanto, devem ser evitados.

Os viajantes podem descobrir entrepostos comerciais escondidos nas passagens do cânion, especialmente porque algumas casas mercantis começaram a procurar rotas para as terras além das montanhas nos últimos meses. É claro que as localizações dos postos avançados são zelosamente guardadas, portanto, os viajantes não afiliados à casa governante de um posto avançado não devem esperar uma recepção calorosa. No entanto, se as novas rotas comerciais se desenvolverem conforme previsto, mais do que um posto avançado deverá transformar-se num forte completo ou mesmo numa aldeia comercial em pouco tempo.

Gith esperam em emboscada por toda a região montanhosa, enquanto a floresta é domínio de halflings selvagens. Os Gith odeiam a maioria das outras raças humanoides, atacando os viajantes que avistam com intenções assassinas e saqueadoras.

Os halflings, por outro lado, veem os viajantes como potenciais refeições. Eles perseguem os viajantes, esperando por oportunidades para preparar emboscadas. Halflings sempre



tentam capturar suas presas vivas para poderem apresentá-las aos seus chefes. As tribos mais selvagens comem prisioneiros enquanto eles continuam vivos e fortes. Halflings mais civilizados pelo menos matam a comida antes de consumi-la. Mesmo um halfling entre um grupo de viajantes capturados não é garantia de melhor tratamento. Halflings selvagens presumem que seu infeliz irmão era um prisioneiro que eles libertaram da escravidão. Halflings "libertados" são convidados a se juntar à tribo que os "libertou" ou presenteados com presentes e partem para decidir seu próprio curso pelo mundo.

Cavernas sem Eco

Décadas atrás, um humano chamado Mulmehr descobriu uma série particularmente antiga de túneis através das montanhas e os reivindicou para si. Mulmehr, um descendente da nobre família Shahram em Tyr, passou anos e grande parte de seus recursos modificando os túneis para usá-los em um ritual psiônico. Ele completou seus preparativos, tentou o ritual e aparentemente falhou. Muitos dos túneis desabaram e Mulmehr nunca mais foi visto em Tyr.

Seja qual for a natureza do ritual, os túneis ganharam desde então a reputação de serem um lugar maligno que drena todo o som dos visitantes – bem como a sua força de vontade e a determinação. Ninguém pode dizer o que existe no coração das Cavernas Sem Eco, onde Mulmehr descreveu o círculo ritual, porque ninguém chegou àquela área e voltou com vida para contar a história.

Mausoléu de Shiivarm

No meio de uma fenda profunda nas montanhas ao norte de Tyr ergue-se a ruína de um palácio branco cercado por uma savana marrom-dourada. Suas torres são esculpidas com imagens de feras estranhas que não existem mais em Athas – criaturas grandes, de nariz comprido, com presas e orelhas em forma de aba – e sua cúpula central brilha com cobre polido. A palavra "Shiivarm" está escrita nos portões do palácio na antiga escrita Barazhad dos poderes elementais, mas ninguém vivo hoje sabe quem ou o que foi Shiivarm, ou se a estrutura é realmente um mausoléu. Demônios assombram a vizinhança, atacando viajantes cuja curiosidade os aproxima demais.

Monte Narran

As encostas íngremes deste pico escuro são às vezes visíveis das muralhas de Tyr, especialmente quando as luzes bruxuleantes brincam em suas bocas abertas. Túneis, tumbas e ruínas há muito saqueadas permeiam a parte inferior da montanha. Em um planalto próximo ao cume erguem-se as paredes em ruínas de um antigo posto avançado githyanki. Hoje, os únicos habitantes das ruínas, dos túneis e das escadas sinuosas abaixo são giths que caçam nas Montanhas Ressonantes, emboscando fontes de alimento. Os labirintos abaixo do Monte Narran contêm milhares de giths mais ferozes. Diz-se que eles reverenciam uma antiga estátua escondida muito abaixo da superfície, onde realizam ritos selvagens de sangue e sacrifício.

Ruínas das Montanhas Ressonantes

Torres em ruínas, fortalezas abandonadas e castelos esquecidos pontilham as cordilheiras, contrafortes e penhascos das Montanhas Ressonantes. Muitas ruínas estão em locais estratégicos, como em uma colina com vista para a entrada de um cânion. Alguns estão vazios e outros hospedam tribos de monstros ou invasores.

Além dessas ruínas visíveis, antigas minas e túneis subterrâneos serpenteiam pelas montanhas e contrafortes. Essas passagens subterrâneas são propensas a desmoronamentos, gases nocivos e criaturas sombrias que vivem longe do sol carmesim. Algumas das minas datam da Era Verde ou antes. As escavações mais antigas têm paredes lisas e de cores vivas, e às vezes levam a ruínas subterrâneas de cidades peculiares, em forma de cúpula.

Todas as ruínas das Montanhas Ressonantes oferecem a possibilidade de serem tesouros, talvez ainda recuperáveis após centenas ou milhares de anos de abandono. As riquezas incluem pedaços de metal, artefatos psiônicos e tomos imbuídos de resiliência arcana.

Ravina do Grito

A boca de uma caverna natural na cordilheira sul das Montanhas Ressonantes se abre para um poço que leva a uma série de túneis de minas e pequenas câmaras. Uma ravina de profundidade desconhecida corta muitos dos túneis e câmaras em ruínas. Gritos horripilantes ocasionalmente ecoam na escuridão.

Um caminho estreito em ziguezague desce por uma parede da ravina em direção ao nada. Como o abismo não foi totalmente explorado, ninguém sabe o que existe no fundo.

O Triângulo de Marfim

"Estrangulei meu dono com a corda de couro que me prendia e fugi para o deserto sem comida, água ou arma. Eu quase morri. O Triângulo é uma terra dura e ainda posso morrer. Mas eu prometo a você que morrerei livre."

- Tol Thamar, escravo mul fugitivo

Situado no centro da região de Tyr, o Triângulo de Marfim é uma encruzilhada e um terreno baldio. A maioria da área é desolada, lar apenas de monstros e invasores do deserto, mas fica ao lado das rotas comerciais das cidades de Raam e Draj, no norte, até a rica Balic, no sul. Todos os dias, gigantescos vagões puxados por mekillot e trens de carga kank ou crodlu de pés velozes atravessam as salinas escaldantes. As cidades-estado rivais de Gulg e Nibenay são encontradas no Triângulo do Marfim; elas ficam em uma estreita faixa verdejante ao longo de sua borda norte, em cada extremidade da Floresta Crescente — uma das últimas florestas de planície em Athas. A rainha-feiticeira Lalali-Puy governa como uma deusa a cidade florestal de Gulg, e o rei-feiticeiro Nibenay, também conhecido como Rei das Sombras, detém o domínio sobre a antiga metrópole que leva seu nome.

O Triângulo do Marfim consiste na Grande Planície do Marfim e nas terras vizinhas. Estende-se desde a bifurcação norte do Estuário da Língua Bifurcada até as ruínas de Giustenal na Baía de Maray, no nordeste, e Silinas Meres, no sudeste. Fora do cinturão verdejante que sustenta a Floresta Crescente e as cidades-estado de Gulg e Nibenay, apenas um punhado de pequenas aldeias e postos avançados estão espalhados por esta vasta área. A maioria são fortes tripulados por guarnições contratadas para proteger as paradas de caravanas das minas ou outros recursos de bandos invasores e monstros, e para reparar quaisquer instalações danificadas pelas tempestades. Campos de batalha e locais destruídos também pontilham a paisagem — alguns recentes, outros tão antigos que ninguém se lembra quem lutou ali ou por quê. Além disso, o Triângulo abriga tribos invasoras, vilas de escravos, ruínas assombradas e outros locais misteriosos.

A característica dominante do Triângulo do Marfim é a Grande Planície do Marfim, uma planície de sal que se estende por centenas de quilômetros. Embora o decreto seja quase inabitável, ele oferece aos viajantes uma passagem suave e nivelada de uma extremidade à outra do Triângulo. Comerciantes de dunas e tribos nômades contornam a planície para ganhar tempo, mas ficam perto das bordas para poderem se abrigar no terreno circundante quando o sol bate na planície branca e brilhante.

Árido das Bestas

No extremo leste da Grande Planície do Marfim fica uma região desolada conhecida pelos nômades próximos como Árido das Bestas. Poucas pessoas têm motivos para vir por aqui, e aqueles que o fazem raramente demoram muito antes de recuar, pois o Árido das Bestas é uma terra amaldiçoada. Aqui, um poder desconhecido e sinistro transforma predadores do deserto em monstruosidades bizarras; eles desenvolvem membros extras, suas mãos ou patas se transformam em garras semelhantes a adagas, uma armadura escamosa cobre sua pele e pior. Novos terrores saem do Árido das Bestas a cada poucos dias ou semanas para atingir caravanas e postos avançados na região leste do Triângulo do Marfim.

O Monte Quebrado

Um sistema labiríntico de cânions e ravinas escava os flancos desta grande colina de pedra negra na borda do Árido das Bestas. Monte Quebrado é o lar de uma grande tribo de minotauros conhecidos por terem apetite por carne crua. Os minotauros selvagens procuram conduzir os viajantes para os desfiladeiros e depois atormentar as vítimas até que estejam completamente perdidas — altura em que as feras descem sobre as vítimas e as devoram. A tribo envia seus guerreiros mais ferozes para os desertos para passar por transformações físicas, vendo as mudanças sofridas pelos campeões como marcas do favor de um deus louco.

Torre Prístina

Sozinha no coração do Árido das Bestas, a Torre Prístina é uma relíquia surpreendentemente antiga de eras passadas. Somente os reis-feiticeiros e poucos outros Athasianos conhecem sua verdadeira história. A maioria das pessoas sabe apenas que a torre é uma estrutura de pura pedra de alabastro que surge do deserto e que de alguma forma resistiu a ser engolida pela areia. Sábios e viajantes experientes também sabem que não devem se aproximar da Torre Prístina, pois ela ainda é guardada, e um destino horrível recai sobre aqueles que chegam perto demais. Pior ainda, criaturas que sofrem ferimentos físicos a poucos quilômetros da torre são vítimas da praga transformadora que enche o Árido das Bestas de monstruosidades repugnantes.

As Montanhas do Vento Quebrado

As Montanhas do Vento Quebrado marcam a base noroeste



da região do Triângulo do Marfim. Esta alta cordilheira sobressai abruptamente dos ermos arenosos na borda dos Planaltos, no lado noroeste de barlavento. Essas montanhas são chamadas de Montanhas Vento Quebrado porque protegem a região do Triângulo de Marfim dos ventos predominantes do oeste que sopram dos Planaltos até o Mar de Silte.

Os viajantes que se aproximam das montanhas através dos desertos arenosos as veem primeiro como uma névoa marrom-acinzentada no horizonte. Alguns afirmam conseguir ver os picos de lugares tão distantes quanto Primavera Prateada. Os cânions dos Ermos Rochosos que confinam com as Montanhas do Vento Quebrado não são tão longos nem tão tortuosos quanto aqueles encontrados na borda das Montanhas Ressonantes. Uma viagem de um dia pelas terras áridas leva geralmente o viajante até a base das montanhas.

Infelizmente, viajar deste ponto em diante é virtualmente impossível. A face das montanhas a barlavento forma uma barreira quase inescalável. Parece mais a borda de um enorme planalto quebrado do que uma cordilheira. Ao longo dos séculos, o vento e a areia desgastaram a rocha, tornando-a lisa e escorregadia e relativamente livre de fendas e protuberâncias.

O fundo do cânion ao barlavento está repleto de rochas e poeira retirada da face da montanha. A maioria são pedras, mas algumas das pedras caídas têm o dobro da altura de um homem. Pior ainda, estes desfiladeiros estão frequentemente cheios de areia que se deslocou para a região ao longo dos séculos. Não é incomum encontrar dunas com cinco vezes a altura de um homem empilhadas na encosta da montanha. Muitas vezes esta areia foi empilhada em alturas instáveis pelo vento. Essas derivas entrarão em colapso à menor perturbação. Alguns viajantes da região descrevem ter ouvido um som alto e forte, como o vento em seus ouvidos. Se esse som for muito alto, fuja — você pode estar diante de uma rampa de areia.

Uma avalanche típica não irá longe, talvez apenas duas vezes a altura da duna. No entanto, são perigosos e os viajantes apanhados nas dunas serão provavelmente soterrados tão profundamente na areia que os seus corpos nunca serão recuperados.

Acima das dunas, as montanhas são secas e pedregosas, com áreas nuas. Picos varridos pelo vento desaparecendo na neblina. Essas encostas são quase inescaláveis. Eles oferecem poucos pontos de apoio, e as rajadas de vento do oeste podem arremessar um alpinista das montanhas e levá-lo à morte.

Um alpinista que de alguma forma consiga escalar as encostas mais baixas sofrerá provavelmente o misterioso mal que acomete os viajantes nas Montanhas Ressonantes. O ar fica mais frio e, a menos que o alpinista tome cuidado, ele simplesmente se sentará e morrerá congelado.

Felizmente, há pouca necessidade de escalar estas montanhas. A maioria das caravanas viaja ao redor deles para o sul, ao longo do Cinturão Verdejante, ou no lado leste através da Fenda da Espinha Negra. Além disso, o Passo Bremil fica aproximadamente no centro da cordilheira e fornece acesso aos Ermos Rochosos ao longo da borda norte da Floresta Crescente. Os cânions desta região correm de leste a oeste, tornando esta uma rota alternativa natural para a cidade de Nibenay.

A sotavento (longe do vento), as encostas são muito mais suaves. Longas cristas, como contrafortes de templos antigos, facilitam a escalada até as encostas mais altas da montanha. A Floresta Crescente se estende até a metade das encostas na metade sul da cordilheira. Acima da linha das árvores, as montanhas mantêm grande parte das condições áridas e varridas pelo vento vistas no lado de barlavento da cordilheira. Onde a floresta cobre a encosta, o solo é coberto por um solo argiloso preso à encosta da montanha por musgo e grama.

A parte norte das montanhas não corre diretamente contra a floresta. Um vento quente e seco sopra através do Passo de Bremil para criar uma faixa de ermos rochosos ao norte da floresta e até mesmo para afinar a floresta ao longo de sua fronteira.

Flora e Fauna

As Montanhas do Vento Quebrado parecem estéreis e vazias para o observador casual, mas mesmo aqui a vida se apega à terra. Cactos e flores do deserto estão espalhados pelo sopé. O arbusto de folhas serrilhadas chamado Faca Prateada, comum nos Ermos Rochosos por toda a região de Tyr, pode ser encontrado no sopé. No alto, Arbustos espinhosos amarelo-acinzentados conhecidos como Bastão do Andarilho. As próprias montanhas são quase áridas. Embora aqui e ali pequenas flores e musgos ganhem vida mesmo neste lugar seco e varrido pelo vento.

As encostas mais altas, no entanto, não estão secas, mas parecem constantemente úmidas. É o escoamento dessas encostas que rega a Floresta Crescente e o Cinturão Verdejante. Os riachos tendem a descer apenas a sotavento. Onde quer que estes riachos de montanha claros e frios possam ser encontrados, há árvores e arbustos de montanha em abundância.

O sopé abriga uma variedade de vida animal: lagartos de fogo, rasclinn, tagsters, demônios id, cha'thrang e matilhas de zhackals podem ser encontrados aqui. Há rebanhos dos Ermos Rochosos aqui, mas os z'tal são os onívoros comuns na base da cadeia alimentar. Os predadores mais astutos da região podem eliminar alguns desses tímidos lagartos de seu rebanho sem iniciar uma debandada.

Nas montanhas, por outro lado, a vida animal é muito mais escassa. Existem carnívoros, com certeza, embora eles ataquem mutualmente tanto quanto os rebanhos dos Erdland que vagam

pelas encostas centrais. Demônios do Id, leões da montanha e escorpiões gigantes são os carnívoros mais prevalentes, mas bulettes e até mesmo um dragonetes da terra ocasionalmente podem ser encontrados aqui. As encostas mais altas são território de criaturas aladas ou com excepcional capacidade de escalada: águias gigantes, aarakocra, dragonnels e aranhas gigantes.

Viagem

Viajar no sopé pode ser feito por qualquer meio normal. Há uma trilha bem marcada através da passagem de Bremil, que é larga e nivelada o suficiente para permitir a passagem de uma carroça mekillot. O terreno acidentado ao redor, entretanto, faz do Passo Bremil um local ideal para emboscar uma caravana. Por esta razão, poucas casas mercantis utilizam esta rota. Kanks, crodlu e viagens a pé são os melhores meios de encontrar uma rota direta através dos desfiladeiros dos ermos rochosos.

Viajar para leste e oeste na direção dos cânions é fácil e arejado, enquanto viajar para norte e sul requer cruzar as paredões entre os cânions. Um viajante humano pode percorrer talvez 13 quilômetros por dia de leste a oeste através desses desfiladeiros, se considerarmos seguir os desfiladeiros sinuosos em vez de viajar em linha reta. Em comparação, um viajante norte-sul talvez possa percorrer seis quilômetros no mesmo tempo.

Nas próprias montanhas, as melhores opções são viajar a pé ou de kank. Embora os crodlu tenham resistência para escalar encostas íngremes, eles não são tão seguros quanto os kanks, principalmente se estiverem carregando algum tipo de fardo. Viajantes com destino nas altas montanhas às vezes usam crodlu para animais de carga sendo forçados a abatê-los e comê-los quando as coisas ficam muito difíceis. Esta é uma consideração que pode tornar o crodlu preferível aos kanks para viajantes inexperientes.

Viajar nas montanhas é extremamente lento. Não existem caminhos claros para chegar aos destinos mais elevados. O viajante é relegado a avançar lentamente pela pedra. Crodlu e Kank também podem manobrar lentamente por esta região, embora não haja como puxar um veículo. Um ser humano desimpedido pode viajar apenas cinco quilômetros por dia nas montanhas, e o mau tempo ou um acidente podem facilmente reduzir esse valor pela metade.

A disponibilidade de água é muito mais uma questão de qual lado da cordilheira se está do que de altitude. O lado de barlavento é seco, com muito pouca água disponível em qualquer lugar. Uma busca cuidadosa no lado de sotavento, entretanto, pode revelar vários riachos limpos entre as montanhas. A comida é distribuída semelhantemente: a vida vegetal é muito mais abundante no lado de sotavento, enquanto um viajante no lado de barlavento pode acabar em batalha com um carnívoro para determinar quem jantará no outro lado.

Habitantes

As Montanhas do Vento Quebrado não são densamente povoadas. Poucos humanos e semi-humanos se preocupam em tentar sobreviver nas montanhas áridas quando o Cinturão Verdejante está logo abaixo. No entanto, existem algumas raças que vivem aqui.

Os aarakocra possuem extensas áreas de nidificação nas regiões mais altas das montanhas. Essas criaturas nidificam em picos de montanhas inacessíveis, mantendo-as protegidas de todos, exceto de outros predadores alados. Eles passam por momentos terríveis com a podridão, no entanto, que passaram a ver os ninhos de aarakocra da mesma forma que um pica-pau vê uma árvore crivada de formigas.

O sopé abriga outras criaturas inteligentes. Além dos pequenos bandos de escravos que se escondem nas muitas cavernas e desfiladeiros daqui, há três raças inteligentes que habitam o sopé rochoso e árido.

Os primeiros são os slig. Esses humanoides sem pelos vivem em pequenos clãs, geralmente habitando uma caverna ou um desfiladeiro estreito. Eles colocam armadilhas em desfiladeiros próximos, revestindo buracos com pedras afiadas e cobras venenosas. Essas armadilhas são verificadas uma ou duas vezes por semana, e as criaturas apanhadas nas armadilhas são transportadas de volta para a casa do slig para serem comidas.

Os slig participam de algum comércio, particularmente com caravanas mercantes bem guardadas e algumas aldeias periféricas. Eles compram armas e outros produtos manufaturados, negociando peles de lagartos de fogo e outras criaturas que capturaram em suas covas. Eles vendem humanos e semi-humanos capturados como escravos.

Há também vários B'rohg vivendo nos cânions. Essas criaturas bestiais vagam pelos cânions em pequenos bandos, atacando qualquer criatura que acham que podem matar. Eles matam para comer e estão tão dispostos a comer humanos ou semi-humanos quanto terras áridas. Eles lutam com os lacaios que ocasionalmente preparam armadilhas para os B'rohg e vendem os cativos como gladiadores.

Além dos bandos itinerantes, alguns b'rohg que realmente escaparam dos poços de gladiadores de Nibenay vagam pelos ermos rochosos. Embora não sejam mais articulados do que seus primos livres, e embora não se unam como os outros B'rohg, essas criaturas podem ser bastante perigosas. Ao contrário das ferramentas primitivas dos bandos de caçadores-coletores B'rohg, eles geralmente possuem armas e armaduras reais.

A mais mortal das raças inteligentes que residem nas terras áridas são os scrab. Essas criaturas insetoides altamente



inteligentes não são comuns nas terras áridas, mas compensam seu número com suas perigosas habilidades psiônicas e suas mentes astutas. As raças menos inteligentes que vivem nas terras áridas evitam o diminuto caranguejo tanto quanto possível, embora ocasionalmente prestem homenagem às criaturas. O slig e o b'rohg irão estacar os elfos capturados no chão perto de um ninho de scrab como forma de apaziguar seus vizinhos mortais. Os scrabs parecem ter um apetite insaciável pelo sofrimento dos elfos. Os sligs sempre considerarão o valor de um elfo no mercado de escravos e como refeição antes de fazer tal gesto. Os b'rohg, que adquiriram o hábito de observar o slig, não entendem isso muito bem e provavelmente trarão qualquer humanoide alto para os scrabs.

A Floresta Crescente

A Floresta Crescente fica ao longo da borda sudeste das Montanhas do Vento Quebrado. Esta zona densamente florestada é a área mais fértil e bem irrigada do Triângulo do Marfim.

A floresta recebe mais água do que qualquer outra seção do Triângulo do Marfim. A maior parte disso é escoamento das Montanhas do Vento Quebrado; as poucas nuvens que passam pelas Montanhas Ressonantes liberam sua chuva quando atingem a alta parede da montanha, e a água escorre rapidamente para a floresta. Essa água é complementada por diversas nascentes naturais espalhadas pela floresta.

O aumento da água não compensa o calor intolerável que oprime até mesmo esta zona fértil. A floresta é um pouco mais fria que o deserto circundante, de modo que aqueles que estão dentro dela necessitam de menos água.

História

A Floresta Crescente mantém uma existência precária amontoada nas encostas das Montanhas do Vento Quebrado. A floresta é mais densa no sul e no centro, e diminuiu consideravelmente no norte por causa da exploração madeireira em Nibenay, dos ventos quentes que sopram através do Passo de Bremil e da diminuição gradual das chuvas em toda a região de Tyr. No entanto, parece que a floresta — pelo menos por agora — está aguentando.

Ao mesmo tempo, a Floresta Crescente pode ter se estendido por toda a extensão do Cinturão Verdejante, mas ninguém pode dizer com certeza. A história recente da floresta tem sido a história da rivalidade secular entre Nibenay e Gulg. A cultura de caça de Gulg o colocou em conflito com a indústria madeireira pesada de Nibenay. Atualmente, os caçadores de cabeças judaga de Gulg conseguiram manter os acampamentos madeireiros de Nibenay limitados ao extremo norte da floresta. Os madeireiros temem que, a menos que consigam avançar mais livremente para o sul, possam ser forçados a desbastar a extremidade norte da floresta a um nível perigoso.

Flora e Fauna

A vida vegetal da Floresta Crescente adaptou-se bem a este calor. Muitas das coníferas segmentadas encontradas na Serra Florestada também são encontradas na Floresta Crescente. No entanto, as enormes folhas de palmeira que cobrem Serra Florestada são muito menos comuns aqui.

As árvores fanna são altas e finas, com uma densa rede de folhas e galhos apenas no topo para captar a luz do sol. As folhas são estreitas mesmo quando abertas e dobram-se em finas lascas no calor do meio-dia. Sob a copa de folhas finas encontra-se uma colcha de retalhos dispersa de arbustos menores de uma variedade de espécies.

O solo é argiloso e macio, e muitas vezes coberto por um musgo azul esverdeado chamado berilo. Este musgo retém água e mantém o solo unido. Em clareiras abertas durante a estação de sol alto, o berilo seca até formar uma casca fina que estala quando pisado; neste estado é comestível (com sabor de folhas de chá secas).

Existem muitas espécies de plantas encontradas apenas na Floresta Crescente, até onde qualquer pessoa da região de Tyr sabe.

Os viajantes podem encontrar uma série de frutas silvestres e nozes na Floresta Crescente. As plantas Welela fornecem uma cabaça longa, fina e espinhosa, cuja carne é saborosa e contém uma boa quantidade de água. As plantas Welela são cultivadas fora de Gulg, mas também podem ser encontradas em toda a Floresta Crescente. Geja, por outro lado, é uma fruta de casca macia que amadurece apenas alguns dias por ano, e a maior parte de seus frutos rapidamente se torna vítima de insetos. Porém, se puder ser colhido e consumido fresco, é doce e delicado. Geja pode ser seco ao sol, da mesma forma que se pode secar tâmaras. Geja mantém grande parte de sua doçura quando seco. A noz de cola, muito cultivada pelos escravos de Gulg, é moída até formar um pó fino que, quando mergulhado em água, cria uma bebida saborosa que estimula a mente e afasta o sono.

A árvore agafari azul está entre as plantas mais marcantes da Floresta Crescente. Seus galhos extensos proporcionam sombra e abrigo na floresta; na verdade, o palácio da obá Lalali-Puy em Gulg repousa sobre os galhos de um enorme agafari. Sua madeira é quase tão dura quanto o bronze e produz excelentes armas e escudos. Em Nibenay, seus membros retos são afiados e usados como lanças para o exército meio gigante do Rei das Sombras. As nozes agafari são comestíveis e suas folhas podem ser usadas para fazer carrapatos. A árvore é incrivelmente

resistente e seu tronco largo pode ser escavado sem matá-la.

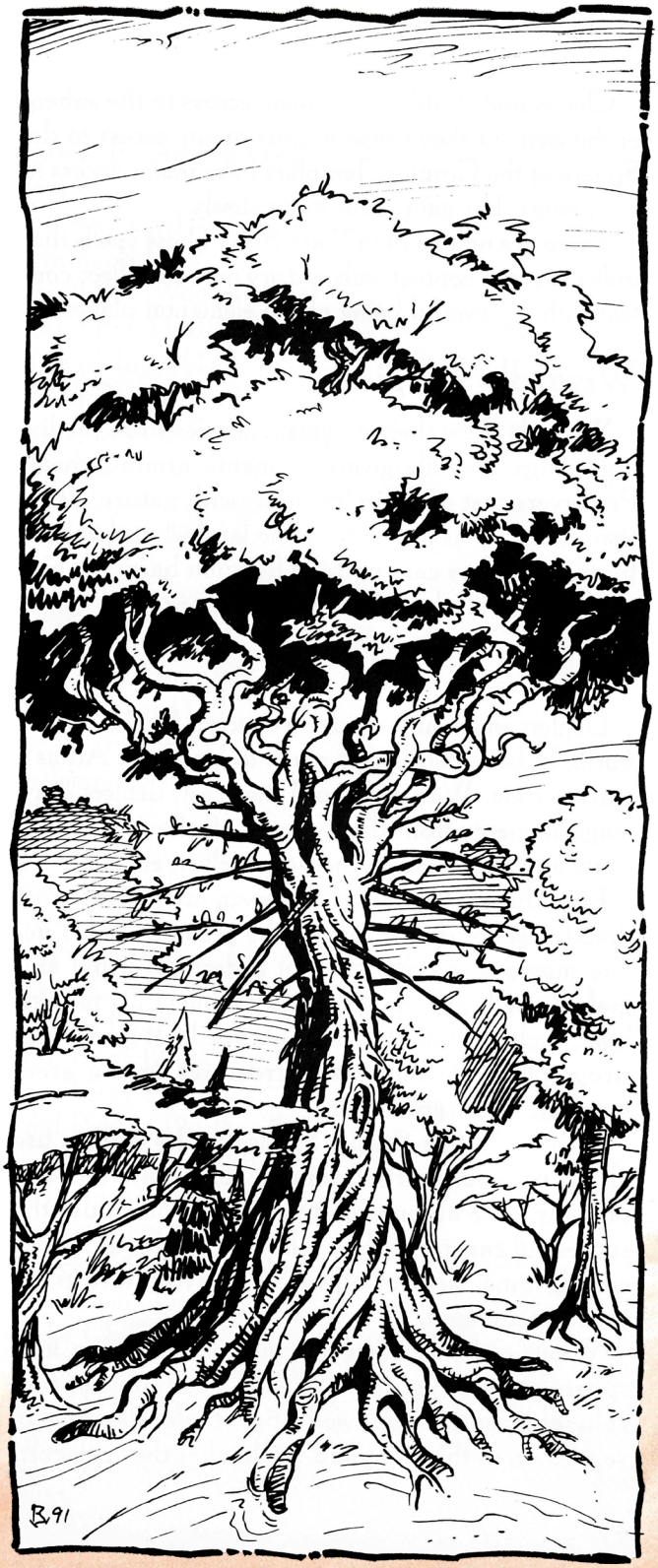
O único perigo que alguém pode encontrar ao viajar entre as árvores agafari reside nas videiras sanguíneas que vivem em sua casca. Essas vinhas são tão grossas quanto o dedo de um homem e enraízam-se firmemente na casca de uma árvore. Às vezes, eles podem se enrolar na base de uma árvore, obscurecendo completamente o tronco. Além de serem um incômodo físico, essas vinhas podem injetar suas raízes em qualquer coisa viva que as toque. Isso causa dor intensa e, se o contato for prolongado, até morte. Os escravos de Gulg passam a maior parte do tempo afastando os vinhedos das árvores agafari da cidade. As vinhas sangrentas são tão comuns nas árvores agafari que alguns acreditam que eles são na verdade parte da árvore, e não um parasita que vive nela. Uma trepadeira carnívora mais agressiva é a trepadeira estranguladora, que pode ser encontrada nas áreas mais remotas da Floresta Crescente. Essas plantas são encontradas penduradas entre várias árvores, geralmente em uma trilha ou trilha. A videira fica imóvel até que uma presa adequada passe por baixo dela. A videira então cai sobre a vítima, enterra seus espinhos profundamente no pescoço da vítima e depois estrangula a vítima, arrancando-a do chão, chutando e gritando. Os viajantes também devem tomar cuidado com a drosera gigante, que é uma criatura com a aparência de um monte de cordas cobertas de alcatrão verde-acinzentado. Esta planta pode lançar seus tentáculos a vários metros de distância, queimando sua vítima com um toque ácido.

A floresta também abriga plantas carnívoras encontradas nos Planaltos. Flor assassina, folhagem de orvalho, erva venenosa e plantas zumbis podem ser encontradas na Floresta Crescente. Embora nada disso seja comum, os viajantes devem estar cientes dos perigos que representam.

A fauna da Floresta Crescente é tão variada quanto a flora. Existem vários grandes carnívoros, incluindo aranhas de cristal, tembo, zhackal e até mesmo gaj ocasionais.

Talvez o aspecto mais surpreendente da vida selvagem na Floresta Crescente seja a grande variedade de pássaros. Existem centenas de espécies, cada uma com plumagem brilhante e com seu canto distinto. Alguns pássaros da Floresta Crescente, como o rhoss de plumagem amarela, podem ser treinados para imitar a fala humana. O kvale vermelho e verde pode realmente lembrar as melodias que ouve. Muitas das canções infantis de Gulg imitam o chamado e a resposta do kvale.

Os campos madeireiros de Nibenay relataram recentemente ter avistado um behir na floresta. Não será a primeira vez que os lenhadores terão de lidar com um predador cujo território invadiram. Com base na descrição, parece que a fera deve ter morado na Floresta Crescente há séculos. Os lenhadores ouviram dizer que os behir possuem habilidades psiônicas





devastadoras. Os Templários asseguram-lhes que a baixa inteligência de um behir não permitiria que ele usasse tais habilidades de forma muito eficaz. Alguns templários sugeriram que os avistamentos podem ser apenas o resultado de um druida causando problemas.

Viagem

Viajar pela Floresta Crescente é mais fácil a pé ou de crodlu. Mekillots e inix são incapazes de penetrar nas porções mais densas da floresta, e não há estradas através da floresta (exceto para os campos madeireiros de Nibenay). Um ser humano desimpedido pode viajar 13 quilômetros por dia pela Floresta Crescente. Um crodlu também pode ser montado pela floresta, mas não tão rapidamente quanto um homem pode viajar a pé: um humano normal montado em um crodlu pode viajar apenas seis quilômetros por dia pela Floresta Crescente.

Os viajantes não deverão ter dificuldade em encontrar água na floresta, e mesmo um conhecimento moderado das plantas da floresta ou um mínimo de habilidade de caça deverão garantir comida suficiente para um pequeno grupo. Grupos grandes (mais de 20 indivíduos) devem trazer pelo menos um pouco de sua própria comida, pois um grupo tão grande pode facilmente assustar todos os animais selvagens de uma área.

Cidades-Estado

Duas das cidades-estado de Athas dependem da Floresta Crescente para sua sobrevivência. A cidade-estado de Gulg, na verdade, fica dentro da floresta e depende dela para sustentar sua caça e coleta de alimentos, enquanto grande parte da economia de Nibenay depende da madeira extraída do extremo norte da floresta. Há uma grande quantidade de tráfego humano e semi-humano através da floresta vindo dessas cidades. Os escravos de Gulg vão até o interior da floresta para colher nozes e frutas vermelhas. Os caçadores de cabeças judaga perseguem suas presas pela floresta e ocasionalmente retornam para Gulg com a cabeça de um lenhador Nibenay. Grupos de meio-gigantes comandados pelas esposas templárias de Nibenay patrulham os limites dos interesses de sua cidade. Mais de uma vez as tensões aumentaram ao ponto da guerra.

Templo do Olho

Além dos limites dos campos madeireiros mais distantes de Nibenay, há um lugar em ruínas e sufocada por vinhas, um antigo templo de um esquecido deus das trevas. A imagem de um olho enorme e hediondo está esculpida na parede acima do altar de pedra negra. Os templários nibeneses cuidam do templo dia e noite, matando qualquer um que apareça no local, mas eles nunca entram nas inexploradas catacumbas subterrâneas. Trabalhadores escravos bem protegidos passam seus dias esculpindo esculturas de pedra nas antigas paredes do templo, e equipes de carregadores transportam as esculturas de volta para Naggaramakam, o domínio do Rei das Sombras. Com que propósito Nibenay colocou essas esculturas, ninguém pode dizer.

Druidas da Floresta crescente

Existem cerca de 15 druidas guardando vários locais da Floresta Crescente. mas, diferentemente de seus equivalentes do deserto, esses druidas se uniram em uma hierarquia simples abaixo do druida Brazin. Embora os druidas não sejam formalmente obrigados a obedecer a Brazin, ele atua como coordenador de seus esforços e como fonte de informações sobre os viajantes pela floresta. Em tempos de crise, Brazin torna-se um líder ativo. A menos que haja uma emergência, entretanto, ele limita seus esforços a apontar problemas e aconselhar seus colegas druidas sobre como resolvê-los.

O coração do poder druida na Floresta Crescente é um bosque de árvores da vida aninhado nas profundezas da floresta. Este bosque é anterior a qualquer druida vivo, mas as lendas falam de um druida poderoso que fundou o bosque quando a Floresta Crescente ainda se estendia pela região de Tyr. Na verdade, o bosque foi criado por Lalali-Puy, a obá de Gulg, como um reservatório de poder mágico para ser usado por seus profanadores em um avanço sobre Nibenay. Este bosque contém 50 árvores preciosas sendo cuidado por um ente Athasiano. Este ente foi criado pelo primeiro druida que a obá coagiu a cuidar de seu bosque. O espírito nativo da água do aquífero que sustenta a Floresta Crescente foi vinculado a uma árvore da vida para criar este guardião. A água do aquífero tem se esgotado lentamente desde então. O ente vive neste bosque há mais de 1.000 anos e é especificamente encarregado pela obá de protegê-lo de qualquer perigo que o invada. Alguns druidas acreditam que é a influência mística deste ente que mantém a água da nascente que permite a sobrevivência da floresta.

Brazin diz aos druidas mais jovens que qualquer druida que acrescente uma árvore ao bosque se torna um espírito da terra após sua morte; além disso, esse druida ganha contato com todos os outros espíritos da Floresta e pode invocá-los em momentos de necessidade. Brazin inventou a história para inspirar seus jovens acólitos, mas a história está ganhando credibilidade entre toda a comunidade druídica. Dos druidas vivos, apenas Brazin aumentou o bosque.

Brazin: Brazin viveu na Floresta Crescente quase continuamente durante os últimos 20 anos. Ele passou grande parte do tempo observando a floresta e se familiarizando com

ela. Brazin acredita que a floresta, única na região de Tyr, é crucial para a vida de toda a região. Ele tem demonstrado consistentemente seu amor pela floresta.

Pouco depois de descobrir o bosque da obá, Brazin foi visitado pela própria deusa da floresta. Ela optou por não matar o druida imediatamente e, em sua maneira caracteristicamente astuta, transformou o druida em uma marionete da coroa.

Ao longo de uma série de discussões que ocorreram ao longo de um ano, a obá convenceu o druida de que seus objetivos eram complementares. Ela convenceu Brazin de que os interesses de Gulg seriam melhor atendidos mantendo o equilíbrio na floresta. A cidade era uma comunidade de caçadores e coletores. A exploração madeireira de Nibenay, no entanto, era uma ameaça tanto para o futuro de Gulg como para a própria floresta. Ela não mencionou que foi o judaga de Gulg quem caçou o kirre até a extinção na Floresta Crescente.

Brazin se viu formando uma das alianças mais improváveis de Athas. Lalali-Puy aconselhou Brazin a formar a hierarquia dos druidas para melhor promover seus interesses, em vez de operar de forma independente e menos eficaz. Ela também o encorajou a se espalhar de forma mais ampla e a participar de forma mais direta nas atividades druidas pela floresta. Ela selou o acordo insistindo que Brazin acrescentasse uma árvore da vida ao seu bosque.

A obá acredita que está criando uma unidade militar especializada que a servirá num confronto final com Nibenay e não competirá com ela por recursos. Os druidas de Brazin também podem servir à rainha-feiticeira como uma rede de inteligência, fornecendo informações a Brazin sobre as atividades de Nibenay na Floresta Crescente. A obá permitirá que os druidas operem na floresta desde que continuem a servir aos seus interesses. Ela fica de olho em seus números e em sua capacidade para ter certeza de que não se tornarão incontrolavelmente poderosos.

Brazin não suspeita dos motivos da obá além do que ela lhe explicou. No entanto, ele não consegue revelar a verdade de seu pacto com a rainha aos seus companheiros druidas. Aliar-se a um profanador, quanto mais à selvagem obá de Gulg, seria considerado sedição pelos druidas da Floresta Crescente.

A terra protegida de Brazin é o aquífero que sustenta a vida na Floresta Crescente. Como resultado, seu alcance de controle é mais amplo e mais limitado do que o de seus companheiros druidas na floresta. Brazin, com o incentivo da obá, tornou-se uma espécie de guardião de toda a floresta. Ele se dá bem com os outros druidas e tem uma visão muito ampla de sua responsabilidade para com as terras guardiãs. Assim, embora se possa argumentar que os campos madeireiros de Nibenay não constituem uma ameaça para o aquífero, Brazin consegue justificar o seu envolvimento argumentando que o uso justo do aquífero está sendo negado pelo excesso de exploração. Como resultado, ele faz dos madeireiros (e das consequências de suas ações) seu negócio. Brazin não percebe que grande parte da dificuldade que ele teve em retardar o declínio do aquífero é atribuível ao fato de que o espírito da terra está ligado ao ente Athasiano, que ele reverencia. Algum dia o druida poderá ser forçado a matar o ente para salvar o aquífero.

Brazin passa grande parte de seu tempo na forma de um rhoss, já que esta forma lhe proporciona a mobilidade de um pássaro, mas permite que ele fale com viajantes e companheiros druidas sem mudar de forma.

Bosque das Bruxas

Na parte mais profunda da Floresta Crescente encontra-se um trecho de floresta que parece estar vivo. Olhos estranhos observam da vegetação rasteira e as árvores parecem malignamente conscientes. Aqui nesta floresta, chamada de Bosque das Bruxas por aqueles que a encontram, as Terras ao Vento ficam perto de Athas. Quando os viajantes entram na área, estranhas e odiosas criaturas feéricas caem sobre eles e às vezes os levam embora.

O Cinturão Verdejante

O Cinturão Verdejante é uma zona fértil situada entre a densa Floresta Crescente e a árida Grande Planície do Marfim. Está repleto de nascentes, pastagens e bosques de árvores. É o Cinturão Verdejante que abriga as fazendas e propriedades rurais das aldeias clientes de Gulg e Nibenay, e que atua como rota comercial entre essas duas cidades hostis.

O Cinturão Verdejante começa no extremo norte da Floresta Crescente, perto da cidade de Nibenay. Continua para sudoeste passando pela cidade de Gulg, depois vira para oeste, estendendo-se numa curva suave para sul até quase atingir o Estuário da Língua Bifurcada. Em grande parte de sua extensão, é cercado por planícies arbustivas, embora seja parcialmente limitado em sua extremidade norte pela Floresta Crescente e pelo sopé das Montanhas do Vento Quebrado. A faixa estreita de planícies arbustivas representa uma redução nas terras aráveis à medida que nos afastamos das fontes de água do Cinturão Verdejante.

Flora e Fauna

O Cinturão Verdejante é a área mais exuberante da Região de Tyr fora da Floresta Crescente e das florestas das Montanhas Ressonantes. O solo é coberto por gramíneas altas e exuberantes, e partes da região são pontilhadas por bosques menores e bosques densos de árvores. A água nesta região vem



de nascentes e também de riachos que transportam a água do escoamento através da Floresta Crescente e para os Planaltos. Esses riachos eventualmente se acumulam em pântanos, criando áreas semelhantes a oásis dentro do Cinturão.

A vegetação diminui um pouco à medida que o Cinturão deixa a proteção das Montanhas do Vento Quebrado. A metade sul do Cinturão Verdejante é composta quase inteiramente por pastagens altas, bem irrigadas por uma série de riachos das Montanhas do Vento Quebrado.

Embora o número de espécies animais que vivem no Cinturão Verdejante não se aproxime da variedade da Floresta Crescente, ainda existem muitos animais que residem aqui. Os primeiros e mais comuns são os animais de rebanho: erdlu, erdland e z'tal. Kip são desencorajados no Cinturão Verdejante porque seu enraizamento pode destruir bosques inteiros de árvores. Grandes colmeias de kank também são criadas no Cinturão Verdejante.

Existe um conflito considerável entre os pastores (que devem deslocar-se regularmente para evitar o acabar com os pastos) e os agricultores (que estão vinculados à terra para a sua sobrevivência). Os pastores sentem que os agricultores estão retirando em demasiado da terra e que a sua reivindicação de propriedade interfere com os direitos naturais dos pastores. Os agricultores, por outro lado, consideram que os pastores roubam a vida da terra sem devolver nada. Por vezes, estes conflitos tornam-se violentos, especialmente quando os pastores não são cidadãos de uma cidade-estado, ou quando os pastores de uma cidade encontram agricultores de outra.

Rebanhos selvagens também vagam pelo Cinturão Verdejante. Esses rebanhos fogem das partes habitadas do Cinturão e também de fazendeiros que tem que expulsar um rebanho de kip de seu campo. As comunidades Jankz também constroem as suas colônias subterrâneas nas partes mais secas do cinturão, geralmente longe de habitações humanas.

Apesar do pastoreio e da agricultura, o Cinturão Verdejante não é totalmente domesticado. Os pântanos nas extremidades dos riachos atraem limícolas para a região. Braxat e b'rohg caçam os rebanhos errantes, fazendo pouca distinção entre os rebanhos selvagens, os rebanhos cuidados e o gado dos fazendeiros.

As porções mais meridionais do Cinturão sofrem com as depredações de gigantes das ilhas do Estuário da Língua Bifurcada. Gigantes caminham até o Cinturão para caçar e atacar caravanas. Os viajantes devem tomar cuidado ao atravessarem estas terras para não se exporema perigos desnecessários durante a travessia.

Viagem

O Cinturão Verdejante é uma das partes mais viajadas da região do Triângulo do Marfim. Uma importante rota de caravanas percorre toda a extensão do Cinturão, de Gulg até o Estuário da Língua Bifurcada, depois vira para o norte em direção a Altaruk. Um trecho desta estrada, que começa logo ao sul da Floresta Crescente e segue até o Estuário da Língua Bifurcada, é pavimentado com tijolos de pedra antigos, proporcionando uma superfície lisa para carroças e cavaleiros. A estrada de pedra, conhecida como Estrada de Roshott, na verdade, continua até o estuário e sob o silte; mas as caravanas desviam-se a alguns quilômetros da costa para evitar atrair a atenção dos gigantes das ilhas próximas. Mesmo uma carroça mekillot lenta pode viajar quase 29 quilômetros por dia por esta bela estrada. Ninguém sabe quem construiu esta estrada — certamente não parece um projeto cívico da obá.

A estrada de pedra que atravessa o cinturão verdejante é uma das viagens de caravana mais agradáveis dos Planaltos. Goza de uma série de fontes de água e de muitas aldeias. A estrada é patrulhada por soldados de várias casas mercantes e menos frequentemente por bandos de templários de Gulg. Contudo, a região mais próxima do Estuário não está bem protegida.

Além da estrada principal, existe uma rede de caminhos menos protegidos e menos bem construídos. As trilhas vão da estrada até fazendas e vilas. Embora não sejam feitos da pedra superior da estrada principal para caravanas, viajar por essas trilhas é muito mais rápido do que por terra. Existe uma sólida rede de trilhas entre Gulg e Nibenay.

O Cinturão Verdejante representa a maior extensão de solo arável nos Planaltos. Esta riqueza natural, bem como a sua localização central, fazem da zona uma das rotas mais atrativas para os comerciantes. O extremo sul do cinturão também oferece uma das poucas regiões verdejantes que não está sob o domínio direto de uma das cidades-estado. Isto faz do Forte Kalvis da casa mercantil Tsalaxa o centro de comércio e segurança para os proprietários rurais que construíram suas vidas aqui.

Embora as patrulhas templárias sejam bastante intensas na região entre Nibenay e Gulg, a proteção geralmente só vem a pedido de um líder da aldeia cliente. Os Templários são frequentemente chamados para expulsar bandidos e invasores élficos. Os templários às vezes demoram a responder aos pedidos de ajuda, por isso mesmo os bandidos mais fracos aprenderam que podem permanecer impunes por algumas semanas antes de seguirem em frente.

Para aqueles que precisam viajar para as partes não civilizadas do Cinturão (ou aqueles que desejam evitar a atenção dos templários e dos cidadãos cumpridores da lei), viajar por terra no Cinturão é possível, mas comparativamente lento. Existem muitos pequenos vales, bosques, riachos e outras barreiras que impedem o progresso fácil, mas ainda é muito mais rápido viajar através de qualquer parte do Cinturão do que seria cruzar os desertos arenosos ou os ermos rochosos nas regiões mais isoladas, ou mesmo outras partes da região do Triângulo do Marfim.

Em todo o Cinturão Verdejante, a água geralmente está disponível. Grande parte é canalizada para canais de irrigação para culturas. Há água suficiente disponível para que um pequeno grupo de viajantes geralmente consegue encontrar um pouco de água, exceto na parte mais quente da estação de sol alto, quando os riachos secam. Durante este período, os viajantes são aconselhados a trazer a sua própria água ou estar preparados para comprar água nas quintas locais.

A comida é escassa. Os agricultores da região não são tolerantes com os viajantes que pilham as suas colheitas e é provável que encontrem um viajante solitário com porrete e lança. Grupos maiores serão denunciados aos templários como bandidos. A maioria dos agricultores está disposta a vender uma pequena porção de suas colheitas aos viajantes, mas a menos que o viajante seja um templário ou membro de uma casa mercantil reconhecida, os agricultores ficarão provavelmente desconfiados. Os Templários têm o direito de exigir comida, água e alojamento de qualquer vila ou fazenda cliente. O custo dos bens consumidos é considerado apenas uma parte da carga tributária normal do anfitrião.

Habitantes

O Cinturão Verdejante é uma das regiões mais populosas fora das próprias cidades-estado. Centenas de fazendas pontilham a paisagem, todas fornecendo suas colheitas para suas cidades-estado e caravanas mercantes. Os pastores transportam milhares de animais através do Cinturão, levando-os para alimentar as pessoas das cidades. Os Templários marcham por todo o Cinturão, mantendo a paz e fazendo cumprir a vontade de seus governantes.

O Cinturão está na verdade dividido em três regiões habitadas. A porção norte (que vai de Nibenay a meio caminho de Gulg) consiste em aldeias clientes do Rei das Sombras. As pessoas destas aldeias são subservientes aos templários, que (com uma área tão pequena para patrulhar) são uma força muito visível entre as aldeias clientes de Nibenay.

Esta é a mais desenvolvida das três regiões, não restando quase nenhum território que não tenha sido convertido em explorações agrícolas ou pastagens restritas. As fugas de escravos nesta região são comuns, e os templários responsáveis pela guarda das estradas usam cilops treinados para caçar escravos fugitivos.



A porção central (centrada aproximadamente na cidade de Gulg) representa a porção controlada pela obá Lalali-Puy. Esta região é muito menos povoada e grande parte dela ainda é uma área selvagem intocada. Os caçadores de Gulg podem ser frequentemente encontrados espreitando as pastagens daqui. A área é menos patrulhada pelos templários de Gulg, em parte porque os habitantes são mais leais a obá do que os fazendeiros e pastores são ao Rei das Sombras. Os Templários patrulham a área, entretanto; aqui eles são vistos menos como opressores do que como guardiões, mas têm aqui praticamente a mesma autoridade que as esposas de Nibenay têm na aldeia mais dominada de suas terras.

A fronteira entre estas duas primeiras regiões está constantemente em disputa. De acordo com Gulg, a fronteira fica na Correnteza de Lama Verehan. Nibenay, no entanto, reivindica uma zona de 32 quilômetros de largura no lado sul do rio. Os agricultores da zona disputada encontram-se alternadamente cercados por templários de Nibenay e templários de Gulg. Cada um exige uma parte da produção da fazenda, já que se presume que a fazenda faz parte dos domínios de ambos os reis-feiticeiros. O resultado é inevitável: o agricultor não tem condições de pagar um ou outro templário. A família é escravizada por falta de pagamento de impostos e um novo sujeito passa a ser responsável pela fazenda. Este ciclo tornou-se tão comum nesta zona fronteiriça que a maioria dos agricultores considera ser enviado para cá como punição por atos de deslealdade aos templários.

A terceira porção do Cinturão Verdejante vai da borda da área de controle de Gulg até o Estuário da Língua Bifurcada. Esta área está fora do controle das cidades-estado habitada por tribos escravas, invasores, nômades e pequenas aldeias fronteiriças. As comunidades aqui não beneficiam da proteção estendida às aldeias clientes das cidades-estado e casas mercantis. Por esta razão, cada comunidade deve zelar pela sua própria segurança. Isto pode assumir a forma de uma milícia de cidadãos ou de um bando de mercenários contratados.

Alguns bandidos são contratados nas aldeias para fornecer proteção numa semana e depois saqueiam a aldeia na semana seguinte. Mercenários confiáveis são um bem precioso no extremo sul do Cinturão Verdejante. As comunidades estão dispostas a pagar bem pela segurança. Algumas aldeias exigem que esses mercenários façam um investimento a longo prazo na comunidade, arranjando um companheiro na aldeia.

O Forte Kalvis da Casa Tsalaxa é o local mais seguro no extremo sul do Cinturão Verdejante. As comunidades vizinhas muitas vezes refugiam-se no abrigo da fortaleza em momentos de dificuldade. Embora não seja de forma alguma humanitária, a Casa Tsalaxa reconhece que a chave para o poder em qualquer relação é a dependência, e estão mais do que felizes em deixar as aldeias dependerem deles para segurança. Isto já foi recompensado em acordos comerciais favoráveis com as pequenas cidades.

Todas as três regiões do Cinturão sofrem ataques de invasores. As terras férteis proporcionam muitos refúgios para invasores e ex-escravos. Templários e caçadores de recompensas estão constantemente em busca de renegados por essas terras. Várias tribos escravas menores também vagam por esta área, mas as patrulhas templárias são agressivas o suficiente (e as tribos escravas são mal lideradas) para que a maioria dos escravos em fuga sejam recapturados em questão de semanas.

Além dos invasores humanos, bandos de caçadores de thri-kreen também vagam por esta área. Entretanto, esses caçadores são tão eficientes que, mesmo à distância, incomodam os reis feiticeiros. A obá Lalali-Puy ofereceu uma recompensa de 100 PC por cada cabeça dos invasores thri-kreen. Os caçadores de Gulg apreciam o desafio de rastrear os guerreiros louva-a-deus e esta nova política levou à morte de muitos cidadãos thri-kreen cujas cabeças foram entregues em troca de resgate. Os poucos thri-kreen que restaram protestaram contra esta política junto aos templários, mas sem sucesso.

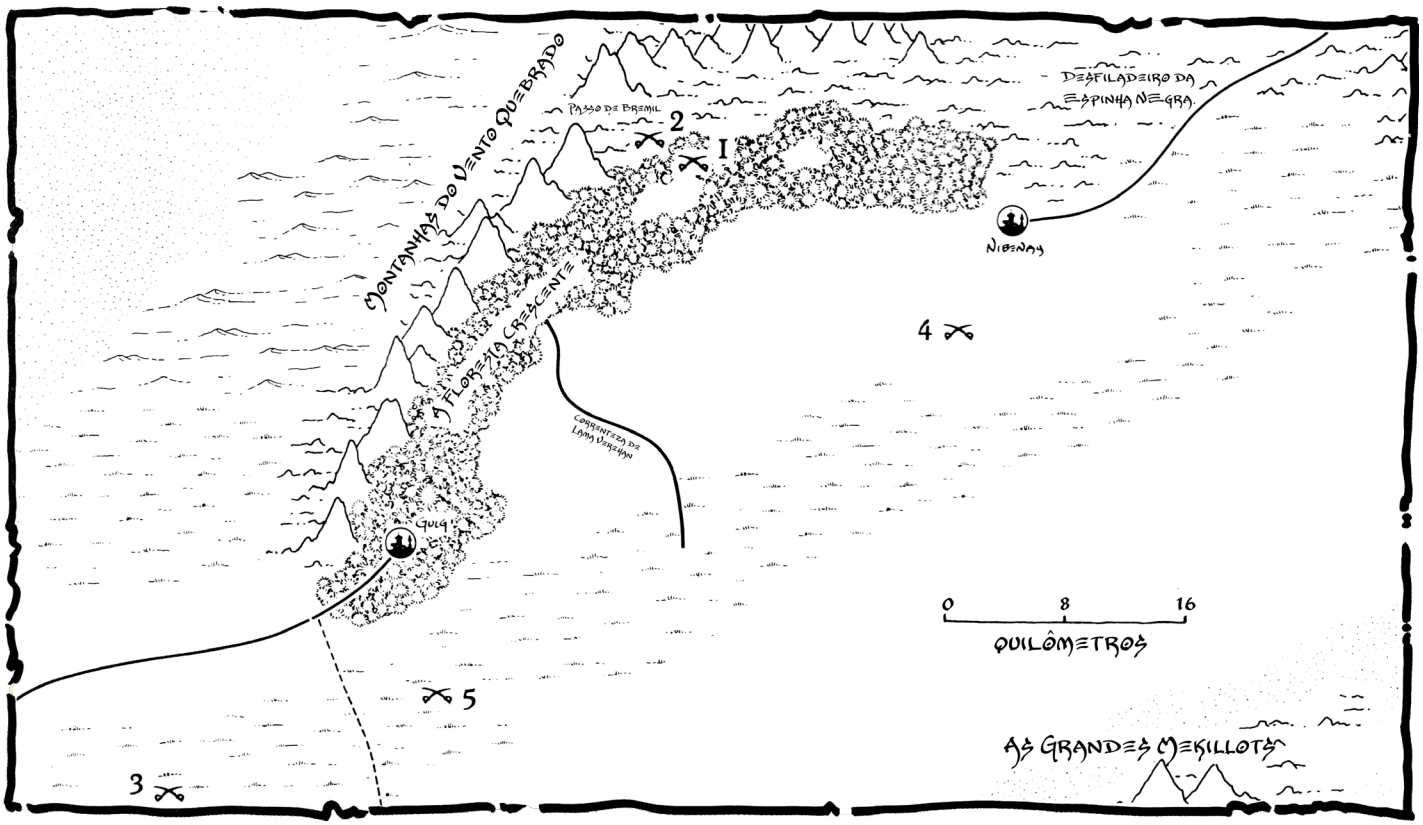
Campos de Batalhas

A história do Cinturão Verdejante não é pacífica. Houve uma série de batalhas entre as forças de Gulg e Nibenay. O conflito secular entre a cultura de caça de Gulg e a crescente indústria madeireira em Nibenay colocou as duas cidades em conflito sobre os preciosos recursos da Floresta Crescente. Ambas tiveram a sua quota de vitórias e a rivalidade entre as duas cidades-estado continua até hoje. Esta seção lista algumas das principais batalhas que ocorreram na história recente e mostra onde elas ocorreram no mapa da região.

1. A Batalha da Caçada da Lua Vermelha — Ano Desconhecido

Em Nibenay, este incidente é conhecido como Massacre do Campo de Madeira. A história pode ou não ser apócrifa, mas o conto é capaz de inflamar a justa indignação dos cidadãos de ambas as cidades. Segundo a história, Gulg estava celebrando um rito tradicional da Caçada à Lua Vermelha. Nessas noites, as prisões de Gulg são esvaziadas na Floresta Crescente. Os aspirantes a nobres perseguem os fugitivos, e aqueles que retornam com os chefes de sua presa são admitidos nas fileiras da nobreza. Os prisioneiros que sobrevivem à noite são considerados livres.

Numa noite assim, um jovem caçador rastreou sua presa até o acampamento de alguns lenhadores de Nibenay. O jovem levou as cabeças de seis lenhadores e de um fugitivo de Gulg.



Um lenhador escapou para alertar os templários de Nibenay, que reuniram esquadrões de meio-gigantes e feiticeiros e se aprofundaram na floresta. Na manhã seguinte, apenas 10 dos 30 caçadores voltaram vivos. Na versão contada em Gulg, Gab-al, um jovem ladrão que havia sido solto na floresta como fugitivo na noite anterior, retornou ao muro de espinheiros da cidade florestal carregando as cabeças de duas das esposas de Nibenay em uma lança. A obá concedeu-lhe a liberdade e elevou-o ao círculo da nobreza.

Em Nibenay, o herói da história é uma jovem templária chamada Althera. Segundo a versão deles, a jovem reuniu os prisioneiros em fuga de Gulg para capturar os caçadores da obá. Dizem que com a ajuda deles ela capturou todos os 30. Ela então entregou 20 aos prisioneiros para serem mortos e disse aos 10 restantes que voltassem para Gulg e contassem à obá o que haviam visto.

2. A Guerra da Limpeza — Ano do Sono do Dragão, ano 184 da Era do Rei

Historicamente, os exércitos da obá lutaram com tremenda vantagem na Floresta Crescente, enquanto o exército do Rei das Sombras demonstrou domínio do combate nos campos abertos do Cinturão Verdejante. Uma batalha, no entanto, resultou em uma vitória devastadora para Nibenay nas profundezas da Floresta Crescente.

Um ranger de Nibenay descobriu uma ruína enterrada na floresta e conduziu os templários do Rei das Sombras até o local. Os templários iniciaram uma escavação no local, mas começaram a sofrer ataques intermitentes dos caçadores de Gulg. O rei enviou uma força de 1.500 soldados para proteger o local e proteger seus servos de novos ataques. A enorme força enviada pelo rei despertou a curiosidade da obá sobre a sua atividade na floresta. Os soldados de Nibenay acordaram certa manhã e se viram cercados por 5.000 guerreiros de Gulg.

A comandante do exército da obá anunciou que garantiria um salvo-conduto aos cidadãos de Nibenay se eles deixassem o local imediatamente. Depois de várias horas, veio uma resposta de aceitação e as forças de Nibenay prepararam-se para retornar à sua cidade. A linha de soldados saiu da proteção do acampamento e ainda passava pela linha inimiga quando os guerreiros Gulg soltaram as lanças. Apenas 150 lacaios retornaram a Nibenay para relatar o massacre.

O próprio Rei das Sombras emergiu de seu palácio para liderar um exército de 2.000 soldados e templários na floresta. Ao amanhecer, 3.000 caçadores de Gulgs estavam mortos nas ruínas. Nibenay então ressuscitou os guerreiros mortos de Gulg



e liderou a força de mortos-vivos contra os sobreviventes do exército da obá. Os caçadores fugiram de volta para Gulg. A devastação causada pela magia profana do Rei das Sombras destruiu uma faixa de floresta com mais de um quilômetro de diâmetro. Esta clareira permaneceu cinza durante séculos e só nas últimas décadas começou a dar sementes. Não se sabe se algo de valor foi escavado nas ruínas, mas o local foi abandonado pelos templários de Nibenay vários meses após a batalha.

3. Batalha das Pedras — Ano da Contemplação da Montanha, ano 189 da Era Real

Esta batalha começou com um ataque de duas dúzias de gigantes do Estuário da Língua Bifurcada sobre algumas das aldeias e pastores na porção sul do Cinturão Verdejante. O povo convocou Gulg para defendê-los, e a obá, vendo uma oportunidade de aumentar a sua influência no sul, enviou um corpo de 200 soldados, incluindo uma força de judaga qualificados, para defender as fazendas do sul. Essas forças não tinham experiência em combater gigantes e foram treinadas para combater os exércitos de Nibenay.

As criaturas bestiais que atacavam as fazendas do sul eram formadas por clãs desorganizados das ilhas do estuário. Números iguais de poderosos gigantes com cabeça de fera e seus primos humanoides cruzaram o silte para enfrentar as forças de Gulg. Os gigantes não lutaram usando as formações estruturadas do exército Nibenay, mas em vez disso literalmente avançaram contra as forças Gulg (as mais altas das quais mal chegavam aos joelhos) e se debateram com seus enormes porretes, cada golpe matando dois ou três soldados Gulg. Os judaga estavam virtualmente indefesos nos campos abertos onde o exército encontrava os gigantes, seus ataques e movimentos naturalmente furtivos eram inúteis à luz do dia, e em uma hora e meia a força Gulg original estava no campo de batalha. O exército recuou tendo matado apenas dois dos gigantes invasores.

Os gigantes poderiam ter continuado em frente sem controle, já que não havia como a notícia organizada chegar a Gulg sobre a derrota antes que os próprios gigantes chegassem. Por alguma razão, porém, os gigantes rapidamente se cansaram de atacar e voltaram para suas ilhas. Embora as forças armadas de Gulg não tenham sido seriamente danificadas por uma perda tão pequena de tropas, o seu prestígio no sul foi bastante diminuído.

4. A Revolta Greshak — Ano da Reverência de Ral, ano 189 da Era do Rei

Esta batalha começou como uma revolta de escravos na aldeia agrícola de Greshak, na fronteira oriental das terras reivindicadas por Nibenay. Os templários avançaram rapidamente para tentar apagar o fogo da rebelião, mas antes que a revolta pudesse ser reprimida, ela se espalhou por meia dúzia de aldeias. Quase 200 escravos tiveram de ser executados para restaurar a ordem e até hoje a região é um foco de dissidência dentro das fronteiras de Nibenay.

5. A Guerra da Cerca — Ano da Fúria do Sacerdote, ano 190 da Era do Rei

Este recente conflito regional ocorreu inteiramente dentro dos limites de Gulg e reflete uma tensão entre pastores e agricultores no Cinturão Verdejante que continua até hoje.

O conflito começou quando os pastores que se esforçavam por deslocar os seus animais para novas pastagens começaram a levantar cercas das explorações agrícolas para permitir que os seus rebanhos se movimentassem mais facilmente. Os agricultores, enfurecidos com a destruição de suas propriedades, começaram a armar a si e a seus escravos para defender seus campos.

Uma série de conflitos menores terminaram em mortes de dimensões difíceis de imaginar. Diz-se que aqueles da Bacia do Dragão poderiam ser pastores em alguns casos, e fazendeiros em outros. As tensões aumentaram e os templários locais não conseguiram resolver a questão. Os templários responsáveis pela cobrança de impostos dos agricultores consideravam que os pastores estavam interferindo nos negócios legítimos da cidade-estado. Os Templários designados para os pastores sentiam o mesmo em relação aos agricultores. Em pouco tempo, os templários estavam envolvidos em ambos os lados do conflito, e o som da magia dos templários foi adicionado ao choque das armas de osso no conflito.

Em uma de suas poucas viagens fora de seu palácio, a obá Lalali-Puy interveio diretamente na Guerra da Cerca. Ela cortou toda a magia dos templários envolvidos em ambos os lados e ordenou que todos os envolvidos voltassem às suas tarefas. Ela ordenou o confisco de certas fazendas e rebanhos que considerou especialmente culpados no assunto. Ela também escravizou os responsáveis pela violência. Na sua sabedoria, as terras confiscadas foram então transformadas num corredor de pastoreio, permitindo aos pastores passar pela região agrícola. A obá ordenou que nenhuma fazenda fosse construída para bloquear o caminho dos pastores e que os pastores nunca mais movimentassem seus rebanhos pelas fazendas.

A solução draconiana da obá eliminou a necessidade imediata de violência, mas não satisfez nenhum dos lados. Ambos os grupos consideraram-se injustamente culpados. As tensões continuam elevadas na região e poderá ser apenas uma questão de tempo até que a violência tenha um rompante novamente.

A Grande Planície de Marfim

Antigas sagas anãs contam sobre os heróis Jo'orsh e Sa'ram viajando pelo Grande Lago de Sal na região onde hoje é a Grande Planície do Marfim. Embora a afirmação possa parecer absurda, a completa ausência de estruturas antigas na planície vazia pode dar alguma credibilidade à história.

A Grande Planície do Marfim é uma enorme planície de sal, uma das maiores formações de terreno da região de Tyr. Estendendo-se da vila anã de Ledopolus do Norte, no sul, até as Montanhas da Espinha Negra, no norte, a Planície se estende por cerca de 170 quilômetros em seu eixo mais longo. No seu ponto mais estreito (do sopé das montanhas Mekillot até a borda dos estuários de silte perto das ruínas da cidade de Bodach), tem apenas oito quilômetros de diâmetro.

Os viajantes que nunca viram a Planície podem achar difícil imaginar seu tamanho. Diz-se que a Bacia do Dragão poderia ser colocada dentro do lado sul da Planície sem tocar sua borda em nenhum ponto. Uma viagem de Ledopolus do Norte à Nibenay (que percorre toda a extensão da Planície) é a mesma distância que uma viagem de Nibenay à Raam, de Urik à Raam, ou de Tyr ao oásis do Poço de Grak.

A região é caracterizada pela única planície ininterrupta de sal, areia e silte que dá nome à área. Ao se aproximar da planície, os viajantes notam pela primeira vez o brilho ofuscante e distante do sol refletido na planície de sal. Pode-se notar a ausência repentina de matagal. À frente, a terra dá lugar a uma planície branca e indefinida, virtualmente desprovida de vida vegetal. Em nenhum lugar da região de Tyr existe uma extensão de terra tão sem vida e agreste quanto a Grande Planície do Marfim.

A maioria da Planície é uma crosta dura de areia e silte com sal suficiente para impedir que praticamente qualquer coisa cresça. É difícil cavar através desta crosta, mas ocasionalmente anões tenazes conseguiram perfurar um poço profundo, apenas para descobrir que a água era salobra e intragável. Nenhum oásis oferece água ao viajante sedento na Grande Planície do Marfim e nenhuma tamareira oferece comida. Diz-se que o brilho das salinas pode cegar um viajante em questão de horas, e que aqueles que morrem aqui não se deterioram, mas sim murcham e mumificam, perfeitamente preservados pelo sal.

A região não é totalmente isenta de marcos, no entanto. Cumes e formações rochosas de formatos estranhos pontilham a paisagem. Alguns deles assumem a forma aproximada de figuras enormes, e os nômades da Planície acreditam que se trata de uma antiga raça de gigantes magicamente transformados em sal e pedra. Na porção mais profunda da planície, essas formações são enormes, às vezes estendendo-se por 12 metros no ar e por 9 a 15 metros de extensão. Alguns afirmam que estes são os



edifícios deste antigo reino, transformados em pedra junto com o povo.

Existem também regiões pedregosas ocasionais onde as rochas se estendem pela crosta arenosa, expostas ao vento constante da Planície. Esses afloramentos geralmente marcam fontes de água e também podem fornecer refúgios seguros para os viajantes, oferecendo segurança contra os zumbis do sal e sombra contra o sol impiedoso. Eles não são comuns, porém, e mais de um viajante pela planície teve que passar um dia exposto.

A Grande Planície do Marfim está entre as áreas mais inóspitas da região de Tyr. Quase não chove e o pouco de chuva que cai rapidamente escoa pelo solo ou evapora.

Flora e Fauna

Como bem se pode compreender, esta paisagem árida sustenta pouca vida. A Grande Planície do Marfim é virtualmente desprovida de vida vegetal, embora poucos cactos lutem para



sobreviver, agarrando-se a afloramentos rochosos fora do alcance do sal que lixivia a umidade. Insetos de todos os tamanhos (desde pequenos ácaros da areia até formigas gigantes, vespas e enormes escorpiões) podem ser encontrados na Planície; muitos deles se enterram profundamente sob o sal para encontrar umidade ou se espalham pelas regiões mais férteis. Os cilopes, o bizarro inseto caçador frequentemente usado pelos templários para rastrear fugitivos, é nativo da Grande Planície do Marfim. Lagartos (incluindo demônios id e basiliscos) também sobrevivem aqui, comendo insetos gigantes ou pequenas cobras encontradas nas rochas. Os dragonetes terrestres podem ocasionalmente ser confundidos com afloramentos rochosos nesta área. Estas criaturas pacientes podem esperar muitos dias por uma refeição e são um perigo particular para os viajantes que usam as rochas como refúgios seguros durante o dia.

Quase nenhuma criatura de sangue quente pode ser encontrada nas porções centrais da Planície. Não há vida suficiente para sustentar essas criaturas, por precisarem se alimentar com muita frequência para sobreviver nesta terra árida. Nas bordas, entretanto, pode-se encontrar ocasionalmente rebanhos de b'rohg ou erdland. A maioria dessas criaturas não sobrevive por muito tempo na Grande Planície do Marfim e retornam para climas mais férteis ou morrem no calor do meio-dia.

Outro perigo de viajar nas salinas são os predadores voadores. Essas linhas de visão amplas e claras geralmente proporcionam aos viajantes a chance de escapar de muitos carnívoros terrestres. Criaturas voadoras que vivem muito além das fronteiras das salinas podem avistar um grupo de viajantes a quilômetros de distância e descer para matar. As salinas oferecem poucos lugares para se esconder.

Wyverns, vespas gigantes e até raios de nuvens voarão pela Grande Planície do Marfim em busca de presas. Grupos que viajam perto das bacias de silte interiores ao redor de Bodach também devem ficar atentos às asas-navalha. Eles representam um problema, de fato.

Na verdade, as criaturas mais temíveis da Grande Planície do Marfim são as Megapeias. Essas criaturas de 45 metros de comprimento muitas vezes escavam o solo, apenas emergindo para se alimentar de viajantes incautos. Quando próximo à superfície, o caminho de uma megapeia pode ser detectado por lascas e rachaduras da camada de sal.

Muitas vezes ela aborda uma vítima abertamente e inicia seu ataque liberando suas poderosas habilidades psiônicas. Diante das garras ferozes e da mordida venenosa desta fera, a maioria das caravanas mercantes abandonará sua carga e retornará para o resgate mais tarde, se sobreviverem.

O último tipo de criatura que vagueia pela Planície do Marfim merece menção especial. A Planície do Marfim é o lar de mortos-vivos pouco inteligentes — esqueletos, zumbis, esqueletos de animais animados, esqueletos de monstros e zumbis criados a partir de b'rohg e até gigantes. Essas criaturas vagam pela Planície, atacando qualquer criatura viva.

Alguns acreditam que essas criaturas vagaram pelas ruínas de Bodach, enquanto os nômades acreditam que aqueles que morrem de sede na Grande Planície do Marfim retornam como zumbis, aumentando a população de mortos-vivos da região.

Os zumbis na Grande Planície do Marfim sobrevivem por muito mais tempo do que aqueles em outras partes de Athas. Sua carne mumifica em vez de apodrecer, prolongando sua vida útil, mas tornando muito difícil dizer a idade real desses zumbis em particular.

Viagem

A Grande Planície do Marfim não é uma região muito hospitaleira para se viajar. O calor do sol é refletido no sal branco, tornando esta uma das zonas mais quentes da região de Tyr. Além disso, o sal suga a umidade de tudo na área, por isso os viajantes devem consumir mais água do que o normal. Este calor insuportável faz com que as viagens noturnas sejam o meio de transporte preferido na região.

Tal como acontece com outros terrenos, no entanto, viajar à noite exige que seja adoptada alguma forma de abrigo durante o dia. Afloramentos rochosos são o melhor abrigo, pois protegem o personagem do sol e o elevam acima do nível da areia cortante e moribunda. Barracas, principalmente aquelas com piso inteiro, também podem ser utilizadas, mas são evitadas pelos nômades, que acreditam que os sons rítmicos da cravação de uma estaca de barraca atraem predadores.

Por outro lado, viajar pela Grande Planície do Marfim é rápido. O sal geralmente pode suportar qualquer tipo de transporte, desde a pé até o vagão mekillot. Além disso, as planícies são tão planas que há pouca necessidade de desviar dos marcos do terreno, nem de retardar o progresso em colinas e encostas. Um humano pode viajar 38 quilômetros por noite, enquanto uma carroça mekillot pode percorrer 5 quilômetros por dia.

Outra vantagem de viajar pela Grande Planície do Marfim é o amplo espaço aberto. É altamente improvável que algum viajante seja surpreendido por predadores saqueadores durante o dia. Exceto pelo brilho distorcido do calor no ar, não há praticamente nada que bloqueie os limites da visão.

O modo de viagem mais comum é o kank, já que as feras resistentes podem sobreviver por alguns dias sem comida ou água, e na velocidade que conseguem atingir nas salinas, isso geralmente é suficiente para fazer a viagem. Os Inix precisam de muito forrageamento para fazer qualquer viagem, exceto as mais curtas, através da Planície. Os Mekillot são lentos e

teimosos o suficiente para expor os viajantes a muitos perigos ao cruzar a planície. Algumas caravanas conduzem carroças mekillot pela planície, mas geralmente são viagens mais curtas. Uma rota para carroças mekillot vai para o leste de Nibenay até Forte Inix; isso expõe os mekillots a apenas um dia de viagem pela planície, mas aproxima as caravanas perigosamente da horda gith das Montanhas da Espinha Negra.

Talvez a forma mais incomum de veículo na Grande Planície do Marfim seja a carroça eólica anã, uma pequena carroça com rodas grandes e uma lona presa a uma longarina vertical, para funcionar como uma vela. Esses veículos bizarros usam a força do vento para movê-los pela ampla planície, sem precisar de mekillot nem inix. Eles se movem mais rapidamente com o vento, mas podem viajar em quase qualquer direção (exceto diretamente contra o vento) através da manipulação habilidosa da vela da carroça. Dada a velocidade normal do vento na Grande Planície do Marfim, uma carroça eólica com vento de cauda pode viajar tão rápido quanto um homem pode correr. Além disso, a carroça eólica pode andar noite e dia sem parar, embora o condutor deva descansar. Esses veículos não são populares, por deixarem o viajante à mercê do vento; um ou dois dias calmos e a carroça eólica pode ficar sem comida e água. No entanto, alguns exploradores resistentes usam-nos regularmente para encurtar viagens através da Planície e para transportar certas cargas demasiado rapidamente para serem capturadas por invasores do deserto. Consulte a proficiência de condução da carroça eólica abaixo para obter mais informações.

Conseguir água na Grande Planície do Marfim é virtualmente impossível. Não há corpos de água abertos na planície e qualquer água subterrânea superficial é salobra e intragável, mas bolsões de água potável podem ser encontrados em afloramentos rochosos. Os nômades carregam longas varas ocas que usam para atravessar a camada de sal até a água abaixo; a água é então retirada (como se fosse um canudo) e bebida.

A comida é mais fácil de encontrar se você puder caçar, embora poucas das criaturas que habitam a Grande Planície do Marfim sejam comestíveis. Um viajante solitário pode conseguir fazer uma refeição de cactos e cobras, mas esses escassos recursos são incapazes de sustentar um grupo de qualquer tamanho. Os viajantes na Grande Planície do Marfim são aconselhados a trazer um suprimento adequado de alimentos; O mel kank é recomendado por fornecer não só comida, mas também água.

Um perigo que pode interferir nas viagens na Grande Planície do Marfim são as tempestades de sal que atingem o solo árido. Essas tempestades que começam de repente sem nenhum sinal, carregam partículas de areia incrustadas de sal que queimam a pele.

Habitantes

A Grande Planície do Marfim está entre as partes menos povoadas da região de Tyr, muito menos do Triângulo do Marfim. Poucos seres são resistentes ou tolos o suficiente para tentar sobreviver aqui por mais do que alguns dias. Escravos fugitivos que fogem para esta terra árida ou morrem, são recapturados ou (se tiverem sorte) seguem para uma das tribos de escravos que vagam pelas terras do outro lado da Planície.

No entanto, existem alguns residentes mais ou menos permanentes na região. Certas tribos invasoras nômades têm bases nas profundezas da Grande Planície do Marfim, apoiadas por colméias kank mantidas nos áridos pedregosos das Montanhas Mekillot. Essas tribos usam a impassibilidade da Grande Planície do Marfim como cobertura para suas atividades, confiando no isolamento da região para protegê-las de represálias de casas mercantes e templários.

Existem também criaturas inteligentes encontradas na Grande Planície do Marfim que não fazem parte regular da sociedade Athasiana. Bandos de thri-kreen percorrem as salinas em busca de presas. T'chowb solitário pode ser encontrado ocasionalmente. Essas criaturinhas brutais muitas vezes recuam para cá depois de terem drenado com sucesso a inteligência de suas vítimas. Os viajantes também podem ocasionalmente encontrar um tohr-kreen solitário. Esses atenciosos nobres louva-a-deus podem ser encontrados nos recantos desabitados das terras devastadas. Embora um tanto reservadas, essas criaturas poderosas, mas gentis, parecem ter uma sede insaciável por conhecimento.

Bodach

Uma das maiores ruínas antigas de Athas, Bodach fica em meio ao labirinto de pântanos salgados, sumidouros secos e bacias de silte conhecidas como Salinas Meres. A quilômetros de distância, suas torres podem ser vistas elevando-se acima dos juncos. Há muito tempo, Bodach era uma cidade de grandes magos, e poderosos segredos misteriosos ainda esperam para serem descobertos após sua ruína. No entanto, poucos caçadores de tesouros se atrevem a explorar as impressionantes ruínas. Um destino terrível se abateu sobre a cidade nos dias das Guerras Purificadoras, e agora ela é assombrada por milhares de esqueletos, zumbis e coisas piores. Os mortos-vivos emergem todas as noites ao pôr do sol em uma vasta horda para vasculhar a paisagem circundante em busca de presas vivas.

As Montanhas Mekillot

As Montanhas Mekillot são uma cordilheira antiga e baixa



no centro da Grande Planície do Marfim. Assim como as criaturas que dão nome às montanhas, as Montanhas Mekillot são cristas longas e largas, parecendo muito com uma linha de mekillots gigantescos. Alguns dizem que a cordilheira já foi uma cadeia de ilhas no centro de um lago cheio de água, mas hoje em dia poucos acreditam em tais histórias.

A cordilheira é estratificada em três tipos concêntricos de terreno. A zona externa é um anel de áridos rochosos que representam o sopé mais externo da cordilheira. Essas várzeas ficam em uma elevação que marca a base geológica da cordilheira. Os áridos são varridos pelo vento e muitas vezes inundados por tempestades de sal das salinas circundantes.

Além disso, existem áreas baixas e cavernas nas terras áridas revestidas de sal. Vários são locais de minas de sal, embora a maioria delas esteja abandonada. Na verdade, é exatamente essa caverna que agora abriga a cidade escravista de Vista do Sal.

No anel de terras áridas encontra-se uma longa faixa de terras áridas rochosas. Esta faixa cobre todo o espaço interior da serra, com as próprias montanhas a erguerem-se em cada extremidade. Como outras terras rochosas, existem muitos cânions, cavernas e pilares de pedra nesta região.

Nos ermos rochosos estão os dois aglomerados de montanhas. O aglomerado do norte, conhecido como Grandes Mekillots, é mais alto, enquanto o aglomerado do sul – os Pequenos Mekillots – consiste em uma série de picos menores. O mais alto dos Grandes Mekillots tem talvez 900 metros, enquanto o mais baixo dos Menores Mekillots ainda tem mais de 450 metros. Embora estas montanhas não sejam tão altas como outras da região, são bastante longas e volumosas. Cada montanha é na verdade uma crista com cerca de 8 a 11 quilômetros de comprimento e 1 a 3 quilômetros de largura. Há talvez uma dúzia de montanhas principais em cada grupo, percorrendo cerca de 24 quilômetros de cumes montanhosos, antes de descer novamente para terras rochosas. Mesmo o mais alto desses picos não causa náusea ou tontura associada à escalada da Serra Florestada, ou das Montanhas do Vento Quebrado.

O desfiladeiro entre os Mekillots Maiores e Menores é conhecida como Gaj, aparentemente porque o desfiladeiro não é diferente do espaço aberto em uma linha mekillot quando um predador pousa entre eles. A área não é, entretanto, bem conhecida por uma grande população de predadores insetóides.

Como o restante da Grande Planície do Marfim, esta área recebe pouca chuva. Porém, sem as salinas para absorver a água, existem vários poços nesta região e nascentes subterrâneas que disponibilizam água aos viajantes. Além disso, as pedras mais escuras das terras rochosas diminuem ligeiramente o calor, de modo que um viajante nestas montanhas não sofre mais com o calor do que em qualquer outro lugar em Athas.

Flora e Fauna

As Montanhas Mekillot são um refúgio para muitas criaturas que achariam desagradável a vida na Grande Planície do Marfim. Existem várias árvores floridas do deserto, cactos e até uma forma de figo da Índia. Pequenas flores do deserto pontilham as terras áridas na estação do nascer do sol, e várias formas de trepadeiras estão espalhadas pelas terras áridas. Os mekillots são essencialmente uma ilha de vida no mar árido da Grande Planície do Marfim.

A vida animal é igualmente diversa. Rebanhos de terras áridas e colméias de kank selvagens vagam pelas partes mais baixas das montanhas, pastando nas gramíneas e plantas com flores encontradas lá. Os predadores da região incluem lagartos gigantes, leopardos, tigones e bulettes, que vagam pelas montanhas. Muitas dessas criaturas seriam muito perigosas no Cinturão Verdejante próximo, mas a barreira da Grande Planície do Marfim as mantém na região da Montanha Mekillot.

As Montanhas Mekillot são ocupadas por várias almas penadas anãs. Diz-se que existem cerca de 40 dessas criaturas em algum lugar desta cordilheira. Estudiosos em Nibenay especulam que pode ter havido algum grande projeto de anões nas montanhas séculos atrás, e que as almas penadas anões eram dedicados a ele como seu foco. Ninguém jamais retornou com relatos de uma fortaleza anã nas montanhas, mas se ela estiver infestada de almas penadas, é pouco provável que isso aconteça.

Viagem

Os áridos pedregosos e os ermos rochosos das Montanhas Mekillot são bastante fáceis de navegar. Os Mekillots têm dificuldade em puxar carroças em algumas terras áridas, mas qualquer uma das bestas de carga Athasianas habituais pode ser usada livremente nessas áreas.

As montanhas são outra história. Embora essas encostas não sejam tão íngremes quanto as das Montanhas do Vento Quebrado, elas ainda exigem escaladores ágeis. Inix ou crodlu podem ser usados livremente, exceto para chegar a alguns lugares extremamente precários. Obviamente, os mekillots são grandes demais para navegar pelas trilhas nas montanhas, mas uma trilha de caravanas vai de Ledopolus do Sul, ao longo dos áridos pedregosos no lado sul das montanhas, até regiões além.

Encontrar água nesta região requer muita atenção. Um viajante experiente pode encontrar uma fonte ou poço em algum lugar nas colinas, mas um viajante cuidadoso deve levar água suficiente para fazer a viagem. A água nas encostas

superiores é extremamente escassa.

A comida, no entanto, está disponível, embora não seja abundante. Um viajante que planeja uma estadia prolongada deve planejar caçar pelo menos algumas refeições, mas quase todas as áreas têm nozes e frutas comestíveis suficientes para sustentar algumas pessoas por um ou dois dias. Os viajantes devem ficar atentos à planta prentel, cujas frutas vermelhas brilhantes têm sabor doce, mas causam doenças (e até morte).

As temperaturas nas encostas superiores são um pouco mais frias do que em outras partes da região. Um viajante precisa de apenas 2/3 da quantidade normal de água quando passa um dia inteiro nas encostas superiores das montanhas Mekillot.

Habitantes

Há uma população surpreendente de criaturas nas montanhas Mekillot. Cada comunidade está relativamente isolada, uma vez que o terreno não se presta bem ao comércio estabelecido, mas em geral cada grupo está consciente da natureza, condição e disposição dos seus vizinhos mais próximos.

O maior enclave nas montanhas Mekillot é a vila de escravos de Vista do Sal. A vila está localizada na face leste da Grande Mekillots, em uma mina de sal perto da borda das terras rochosas. Seus habitantes estabeleceram comércio com muitas das aldeias clientes fora da Grande Planície do Marfim e até fizeram algumas aberturas para os grupos mais amigáveis nas Montanhas Mekillot. Os jograis de Vista do Sal, além de proporcionarem entretenimento a esses grupos isolados, atuam como rede de boatos e fofocas e como facilitadores do comércio.

Há uma série de outras tribos de escravos na região, embora nenhuma esteja tão firmemente estabelecida como Vista do Sal: talvez meia dúzia de bandos de escravos perambulam pelas montanhas Mekillot, geralmente na face ocidental. Essas tribos usam a cobertura da Grande Planície do Marfim para mantê-los protegidos dos templários de Gulg e Nibenay e para cobrir seus movimentos quando atacam aldeias no Cinturão Verdejante. Nenhum destes grupos escravistas é particularmente poderoso e tende a haver uma mudança constante na sua composição, dimensão e liderança.

As encostas superiores dos Pequenos Mekillots são habitadas por uma comunidade difusa de ciclopes. Essas criaturas vivem uma existência solitária pastoreando erdlu em busca de comida. Há cerca de uma dúzia de clãs de povo ciclope na região e, embora eles cooperem ocasionalmente, há pouco contato entre eles (exceto em seus tradicionais mercados anuais). Mesmo em um clã, os povos ciclopes passam grande parte do tempo na solidão, cuidando de seus rebanhos.

Os Grandes Mekillots, por outro lado, são habitados por vários ettin. Essas criaturas malignas atacam as tribos escravas e nômades da região, roubando tudo o que conseguem. Eles veem os bandos de escravos, os rebanhos das terras áridas e os viajantes igualmente: como fontes de alimento ou forrageamento.

Mina Ecoante

Situada num vale nas Montanhas Mekillot, esta antiga mina de prata pode conter riquezas inexploradas. Muitas expedições tentaram reabrir a Mina Ecoante, mas todas descobriram, às suas custas, como o local ganhou esse nome. Horrores de gancho, grimlocks e outros monstros subterrâneos que odeiam a luz infestam o sistema de túneis. Os cliques misteriosos que ecoam pela mina são sons rápidos e agudos que essas criaturas usam para navegar e se comunicar.

As Montanhas da Espinha Negra

As Montanhas da Espinha Negra ficam ao norte do Triângulo de Marfim, a leste das Montanhas do Vento Quebrado. A espinha principal desta cordilheira corre aproximadamente a leste do Desfiladeiro da Espinha em direção à cidade em ruínas de Giustinal. Vários ramos menores se espalham para nordeste e sul, formando uma barreira natural para viajar em todas as direções. Alguns dizem que a cordilheira mostra a forma natural de um gith, com os braços estendidos em batalha e a cauda formando a espinha dorsal da cordilheira.

As montanhas são cercadas por terras rochosas e se estendem por mais de 16 quilômetros das próprias montanhas. Viajar por esta região é raro, mas os poucos viajantes que a visitaram descrevem as terras áridas como repletas de desfiladeiros sinuosos, muitos dos quais são desfiladeiros com apenas uma entrada ou saída. Isto é particularmente verdade no sul, onde os ventos quentes e secos da Grande Planície do Marfim transformaram a pedra em monumentos magníficos.

Há uma grande região de terras áridas entre os dois braços nordeste da cordilheira. Esta região, conhecida como Vale de Trevain, está entre os terrenos mais traiçoeiros e isolados de toda a região de Tyr. O terreno é tão traiçoeiro que os viajantes tradicionalmente descem até Nibenay e atravessam a ponta norte da Grande Planície do Marfim até o Oásis de Boas-Vindas, em vez de tentar atravessar esta terra difícil. Os picos das Montanhas da Espinha Negra são de granito cinza escuro com poucos pontos de apoio para apoiar um alpinista. Os picos dessas montanhas elevam-se acima da cordilheira Mekillot, mas não são tão altas quanto as encontradas nas Montanhas do Vento Quebrado. Os viajantes nesta cordilheira sofrem com a tontura e o tédio comuns às Montanhas Ressonantes apenas nos picos mais altos desta cordilheira. As terras áridas que cercam essas montanhas se inclinam para cima, como se as Montanhas da Espinha Negra tivessem surgido violentamente



do subsolo em um passado distante.

A região das Montanhas da Espinhas Negra recebem consideravelmente menos chuva do que as Montanhas do Vento Quebrado, mas não é totalmente deserta. Alguma umidade passa ao norte das Montanhas do Vento Quebrado, molhando as encostas ocidentais desta cordilheira. Os ventos são bastante fortes, especialmente nos picos mais altos, e há uma ameaça constante de tempestades de poeira nesta região devido à abundância de poeira rochosa que o vento retira das faces das montanhas.

Flora e Fauna

Como grande parte de Athas, a região das Montanhas da Espinha Negra é bastante árida. Existem manchas ocasionais de planícies protegidas do vento constante pelas curvas e curvas das terras áridas, mas, em geral, a Espinha Negra é um lugar árido.

A maioria das criaturas que vivem nas montanhas sobrevive dos rebanhos erdlu encontrados aqui. Embora os rebanhos passem pouco tempo nas encostas áridas de granito, eles podem ser encontrados em pequenos rebanhos nas terras rochosas. Rasclinn, tagsters e outros ocupam muitos dos cânions, tornando qualquer viagem à Espinha Negra potencialmente mortal.

Porém, ao contrário do Cinturão, a maioria desta área não é cultivada e existem muitos carnívoros que ameaçam a vida de qualquer viajante na região.

As criaturas mais comuns na área são z'tal e jankz, que vivem em rebanhos selvagens no sopé ocidental. Os predadores incluem braxat, demônios id e gaj.

Viagem

As terras rochosas que compõem a maior parte da região da Espinha Negra são facilmente atravessadas, se alguém estiver disposto a arriscar se perder no labirinto de desfiladeiros e ravinas. O fundo do cânion é relativamente plano (embora muitas vezes cheio de poeira rochosa — ocasionalmente em profundidades perigosas) e há uma série de passagens superficiais no sopé.

Subir as montanhas de granito é muito difícil. Nenhuma montaria consegue escalar essas encostas de granito, e os escaladores ficam lentos até ficarem rastejantes porque quase não há pontos de apoio para os pés.

Água e comida são fáceis de encontrar nas encostas ocidentais, mas tornam-se mais difíceis à medida que se sobe nas montanhas. Qualquer expedição às próprias faces de granito deverá trazer provisões. Não há fonte confiável de água ou alimentos nessas regiões montanhosas.

Habitantes

De longe, os habitantes mais importantes das Montanhas são as muitas tribos de gith conhecidas como Horda Gith. Esses invasores cruéis são a ruína da região, com pelo menos 5.000 gith vivendo em tribos espalhadas por toda a região. Historicamente, esses gith foram divididos em mais de cem tribos guerreiras de 25 a 50 membros cada, o que garantiu que eles representassem pouca ameaça fora das Montanhas.

Recentemente, as coisas mudaram. Um novo e poderoso líder surgiu entre os gith e está lentamente unificando as tribos gith em uma força de ataque poderosa e ameaçadora. Grandes ataques gith já começaram a cair em aldeias clientes no norte de Nibenay, particularmente no lado leste do Oásis Benvindo. Na verdade, o forte no Oásis Benvindo foi atacado por um grupo de ataque de quase 200 gith, e apenas a força combinada de cada psiônico e guerreiro no oásis conseguiu expulsá-los.

Este novo líder, conhecido como Lança Negra, ganhou o controle de cerca de metade das tribos gith na região das Montanhas. Segundo rumores, Lança Negra é um psiônico muito talentoso (como todos os líderes gith) que usa seus poderes não apenas em combate, mas para garantir a lealdade de seus seguidores. Os templários de Nibenay e as casas mercantes que atendem as aldeias clientes ficaram preocupados com os ataques dos gith, mas até agora há pouco que possam fazer. Infelizmente, os ataques gith começaram agora no Desfiladeiro da Espinha, levando uma série de caravanas mercantes na estrada Nibenay-Raam. Ainda não está claro se esses ataques também estão sendo feitos por seguidores de Lança Negra ou se esses gith estão atacando mais perto de Nibenay porque foram forçados a sair de seu território habitual.

Onde os gith prosperam, poucos outros seres inteligentes conseguem sobreviver. No entanto, numerosos viajantes relataram ter encontrado bandos de misteriosos kenku — criaturas meio-humanas, meio-pássaros que atacam furtivamente. Sabe-se que essas criaturas se escondem na sociedade humana, mas os repetidos encontros na natureza indicam que pode haver um grande enclave de criaturas em algum lugar das Montanhas da Espinha Negra. Os estudiosos de Nibenay analisaram os relatos dos sobreviventes e supõem que os kenku estejam em algum lugar na porção noroeste da cordilheira, mas é impossível identificar com precisão a sua localização.

Além do kenku, foram encontrados belgoi nesta região. Esses canibais cruéis aparecem em números crescentes no Desfiladeiro da Espinha. Os templários Nibenay os destroem sempre que são encontrados, mas ainda há muitos ameaçando as caravanas da região. Tal como aconteceu com os ataques gith no Desfiladeiro, os estudiosos de Nibenay especulam que o aumento da atividade gith forçou os belgoi a sair das montanhas.

Estuário da Língua Bifurcada

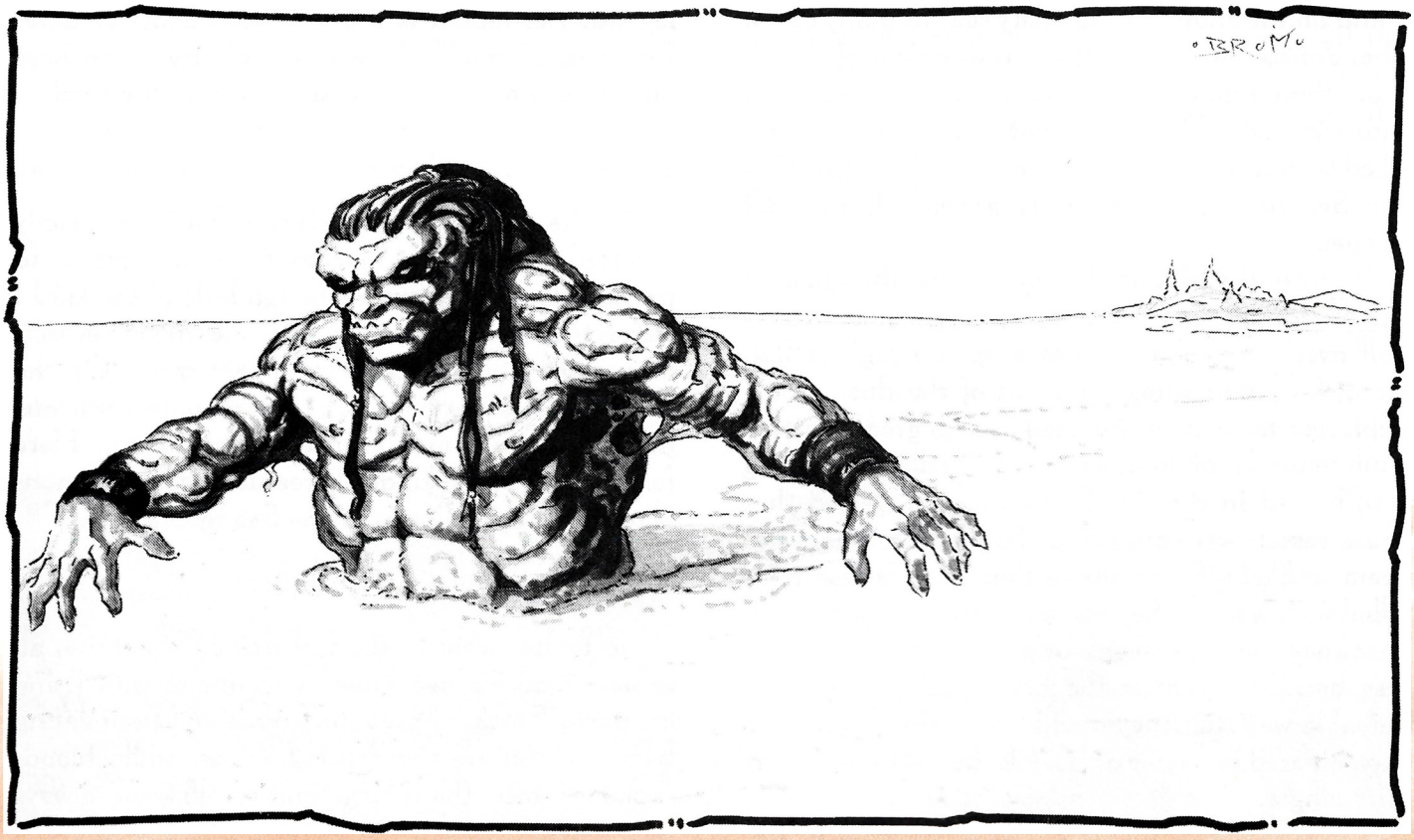
"Conheço gigantes que movem os marcadores de profundidade, na esperança de que um veleiro do silte possa encalhar no silte profundo. Então eles vão matar você e comê-lo, ou vão cobrar metade da sua carga para tirá-lo do silte. Não tenho certeza qual é pior."

- Nimora Hestian, capitão de veleiro Balicano

Um grande braço do Mar de Silte que quase corta a região de Tyr, o Estuário da Língua Bifurcada é o lar de dezenas de pequenas aldeias, entrepostos comerciais e acampamentos nômades. Esta enseada estende-se por mais de 960 quilômetros desde a ilha de Waverly, na sua foz, até à cidade comercial de Altaruk, no topo do seu braço norte; a cidade-estado de Balic fica perto do ponto médio da Língua Bifurcada. O estuário serve como rota comercial para escunas de silte que saem de Balic, e muitas das aldeias e tribos daqui estão sob a influência de casas mercantes balicanas.

A vida ao longo do estuário é mais ou menos livre da opressão dos reis-feiticeiros, mas não é fácil. Gigantes saqueadores, predadores mortais, tempestades de poeira e bandidos desesperados tornam a Língua Bifurcada tão perigosa quanto qualquer outro lugar em Athas. Tribos invasoras selvagens vagam pelos arredores da região e às vezes atacam pequenas aldeias e postos avançados fracamente defendidos. Por esta razão, a maioria dos assentamentos de Língua Bifurcada são protegidos por fortes muralhas e guerreiros determinados.

Ao longo da maior parte do estuário, uma faixa de águas rasas fica sob o silte, abraçando a costa. Normalmente, os baixios têm algumas centenas de metros de largura, mas em alguns pontos estendem-se por quilômetros para fora da costa, proporcionando caminhos escondidos por meio de estreitos ou para ilhas distantes. Esses baixios são profundos demais para que viajantes de tamanho humano possam percorrê-los, mas veleiros e gigantes podem atravessá-los com bastante facilidade. A maioria dos capitães de veleiros aceita passageiros pagantes, mas raramente param em qualquer lugar, exceto em vilas e entrepostos comerciais bem conhecidos. Afinal, um veleiros é





um prêmio valioso, e a melhor defesa é continuar se movendo e permanecer no silte que é profundo demais para a maioria dos invasores cruzar.

Em Balic, o estuário divide-se em dois grandes braços — o Forcado do Norte e o Forcado do Sul. Forcado do Norte é maior e mais populoso, com suas margens repletas de pequenas vilas e postos avançados.

Fortes dos Gigantes

Muitos gigantes habitam as ilhas do estuário. Alguns são amigáveis, mas a maioria dos gigantes considera as pessoas menores como presas fáceis e atacam os viajantes sempre que podem. Gigantes das colinas, gigantes de pedra e gigantes feras são os mais comuns de sua espécie encontrados ao longo da Língua Bifurcada. Os diferentes tipos se dão bem se um líder forte estiver presente, mas, caso contrário, caem em brigas e rixas.

Fortes dos gigantes podem ser complexos de cavernas, cidades em ruínas ou aglomerados de grandes cabanas de barro, e são geralmente cercados por paredes de arbustos espinhosos que formam paliçadas. Um forte típico abriga entre três e doze gigantes; vassalos monstruosos como brohgs, meio-gigantes, minotauros ou ogros; animais mantidos como animais de estimação; e um punhado de servos miseráveis (geralmente anões, elfos ou humanos). Chefes do forte de gigantes recebem títulos como "rei" ou "senhor" e cobram tributos de tribos próximas ou assentamentos de raças inferiores.

Palato do Dragão

Esta ilha estreita consiste em uma única cadeia de montanhas altas e íngremes. A face norte vê muita chuva para os padrões Athasianos, e riachos finos descem em cascata pelas encostas para formar lamaçais na poeira. Balic mantém vários fortes pequenos e bem protegidos no extremo oeste da ilha para se proteger contra os gigantes do Palato do Dragão, mas esses postos avançados são frequentemente atacados. Uma fera gigante conhecida como Portador das Caveiras é o mais poderoso dos chefes da ilha. Ele mora em uma antiga fortaleza de minotauros conhecida como Portão da Medula, que fica nas montanhas perto do centro da ilha. Diz-se que o Portador das Caveiras está possuído pelos fantasmas das caveiras penduradas em seu pescoço e exerce perigosos poderes mágicos.

Montanhas dos Dentes

Uma cadeia baixa de picos secos e afiados, as Montanhas dos Dentes são o lar de tribos hostis de tareks e minotauros. As montanhas também escondem vários mosteiros antigos e misteriosos — as fortalezas dos príncipes rakshasa. Saindo desses retiros isolados, espiões rakshasa vagam pela região de Tyr, conspirando secretamente para virar os reis-feiticeiros uns contra os outros e escravizar as cidades-estado.

Canção da Sereia

Canção da Sereia, uma ilha no Pequeno Forcado, não contém um clã gigante. Na verdade, ninguém sabe o que vive na ilha, mas quem viaja por perto costuma ouvir uma música assustadora. A canção é de natureza mágica e aqueles que a ouvem são obrigados a segui-la até à sua origem — mesmo que isso signifique afogar-se no silte que rodeia a ilha. As lendas proclamam que uma antiga feiticeira está presa na ilha, e a canção é o seu pedido de ajuda. Os menos fantasiosos insistem ser apenas o grito de uma criatura asquerosa. Seja qual for a origem da música, sua melodia é tão letal quanto a picada de um wixit.

Waverly

No centro da grande ilha de Waverly está uma antiga cidade com o mesmo nome que caiu durante as guerras da Idade Vermelha. As batalhas despovoaram a cidade, mas seus altos muros e portões de pedra permanecem robustos e inteiros após milhares de anos. A praça central apresenta uma grande fonte de mármore moldada à semelhança de uma criatura que tem corpo de mulher e cauda de cobra; a fonte ainda borrifa água no ar em um arco brilhante. Antigos cursos de água cruzam Waverly, alimentando uma planície fértil. Dezenas de navios à vela estão meio enterrados num porto na costa de silte; seus cascos e conveses de madeira ficaram petrificados há muito tempo.

Exceto por bandos de erdlus selvagens e colmeias de kanks selvagens, a ilha parece deserta. Mas, segundo a lenda, um impressionante tesouro de prata está enterrado em um cofre do tesouro em algum lugar abaixo da cidade.

A Estrada dos Reis

"Estrada dos Reis? Estrada dos escravos, talvez. Os altos e poderosos reis-feiticeiros brigam como jhakars preocupados com uma carcaça, jogando fora exércitos com todo o cuidado de crianças mimadas. Assim são os reis de Athas."

- Alon, Mercador da Casa M'ke

Muito ao norte, além dos Grandes Vastos Arenosos Aluviais e coroando os áridos desertos dos Planaltos, estende-se a Estrada dos Reis, uma terra devastada pela guerra e definida pelos ambiciosos reis-feiticeiros que disputam o domínio da região. Três cidades-estado dominam a Estrada dos Reis, cada uma abrangendo as antigas rotas. Briguentos e gananciosos, eles frequentemente guerreiam entre si, como testemunham campos de batalha queimados e incontáveis ossos nas terras assombradas entre eles.

No oeste, encontra-se a poderosa Urik, uma orgulhosa e poderosa cidade-estado cujos exércitos não têm rival entre as Sete Cidades. Viajando para o leste, passando pela Bacia do Dragão, chega-se à conturbada cidade de Raam, assolada por conflitos e fome. Além da trágica Raam, bem ao leste, está a orgulhosa Draj. Abençoado com campos abundantes, Draj fornece alimentos para outras cidades, transportando grãos e cânhamo para mercados distantes enquanto seus guerreiros sedentos de sangue vasculham as florestas em busca de cativos para sacrificar no altar de seu rei. Nos trechos vazios entre Urik, Raam e Draj, rotas de caravanas, trilhas de pastores e antigas rodovias ligam as três cidades-estado.

A região leva o nome da antiga Estrada dos Reis, a rota que se estende de Urik através dos áridos pedregosos até Raam e se estende para o leste até Draj e além. A região é movimentada e ativa, repleta de caravanas, viajantes e exércitos em conflito.

Assim como as outras regiões, a Estrada dos Reis é repleta de pequenas aldeias no deserto, campos de mineração, tribos nômades e postos comerciais avançados. A maioria desses acampamentos ou postos são cidades de tendas cercadas por muros toscos formados por pedras empilhadas, ossos e arbustos. Outros são construídos sobre poços escondidos. Os comerciantes das dunas vagam pelas trilhas serpenteando pelos áridos, trocando mercadorias e rumores com o povo do deserto. A vida no deserto árido é difícil, mas não impossível. Os viajantes nesta região raramente estão a mais de alguns quilômetros de abrigo, água e comida. A única questão é se os habitantes do deserto irão negociar para partilhar os seus recursos ou defendê-los de intrusos.

A Estrada dos Reis é infestada por bandidos, invasores, selvagens famintos como ssurrans ou gith, saqueadores cruéis como belgoi e braxats, e todos os tipos de predadores do deserto. Essas criaturas geralmente mantêm distância das cidades-estado, mas representam uma ameaça para os viajantes que se afastam da civilização a mais de alguns dias de viagem.

Poço Amargo

Quem controla a água, controla a vida. Os poucos oásis espalhados pelas terras devastadas foram descobertos há muito tempo e permanecem nas mãos daqueles que são fortes o suficiente para mantê-los. Garimpeiros fazem incursões pelo deserto, vasculhando a terra em busca de novas fontes de água, pois qualquer descoberta desse tipo pode transformar um indigente em príncipe. Durante muito tempo, os viajantes que se aproximavam do Estreito, a leste de Draj, ouviam água corrente, mas ninguém conseguia localizar a fonte — não até há três anos, quando anões garimpeiros se propuseram a tarefa de a encontrar. Eles descobriram uma pequena fonte de água fria e limpa emergindo sob o manto rochoso.

Os anões construíram um acampamento improvisado e partiram para melhorar seu poço, acreditando que poderiam vender a água para caravanas com destino a Draj ou Eldaarich, no extremo norte. Não demorou muito para os anões descobrirem que a água era escassa e uma única caravana poderia bebê-la até um fio que levaria uma semana ou mais para se recuperar. Na verdade, a água não é suficiente para sustentar a comunidade que cresceu ao seu redor — daí o nome Poço Amargo.

Os Estreitos

Depois de Draj, uma estrada comercial segue para o leste, seguindo os contornos da terra até passar pelo Poço Amargo. Para muitos, este posto avançado distante marca o fim do mundo, já que poucos ousam viajar mais longe pela antiga estrada por medo dos Estreitos. Apropriadamente nomeado, o Estreito é um trecho rochoso entre o Labirinto natural de Draj, ao norte, e o Mar de Silte, ao sul. A cada ano, o silte invade um pouco mais, ameaçando um dia engolir a antiga rodovia. Gigantes assolam a área, atravessando os sumidouros de poeira para roubar caravanas das estradas. Os destroços das carroças estilhaçadas estão espalhados pelo Estreito, testemunhando o incrível apetite dos gigantes.

Bacia do Dragão

Uma cadeia irregular de montanhas baixas e terras altas nas planícies rochosas entre Raam e Urik esconde uma maravilha

natural: a Bacia do Dragão, uma grande cratera com paredes de penhasco com mais de 112 quilômetros de largura. A vista da sua borda é inspiradora e nada mais na região de Tyr se compara ao seu tamanho e extensão. A Bacia do Dragão é um obstáculo semelhante às Montanhas Ressonantes; penhascos íngremes entre 300 e 600 metros de altura isolam seu piso do mundo exterior. Apenas alguns trilhos precários descem pelas falésias. O nome do local vem de lendas que descrevem como o Dragão se libertou do mundo e deixou para trás a cratera profunda para marcar seu nascimento.

A Bacia do Dragão tem uma quietude estranha, como se o mundo prendesse a respiração, aguardando o retorno da criatura. A sensação intensifica-se no fundo, onde se encontra uma mistura de escombros rochosos e colinas que cobrem o centro e o sul. Grandes rebanhos de animais de caça e predadores prosperam na bacia, sem serem perturbados pela presença de pessoas.

Lago do Fosso

Ao norte, a Bacia do Dragão desce em direção a um cinturão verdejante que cerca um lago cristalino. O Lago do Fosso, um dos maiores corpos d'água da região de Tyr, está repleto de peixes e vida selvagem. O isolamento do lago contribui para o seu caráter intocado, mas a área também está sob a proteção de um poderoso druida, o idoso mul Enola. Ele se alia a elementais coléricos que não toleram invasões nessas terras protegidas.

Enola, Guardião do Lago: Um guardião vigilante mul druida chamado Enola protege Lago Poço. Com oitenta anos, ele é vigoroso e saudável. Alguns que o conheceram acreditam que ele já foi um escravo gladiador, e seu desprezo pelas cidades-estado apoia essa teoria. Enola é servido por poderosos espíritos elementais e tenta expulsar ou matar intrusos que vêm para saquear ou colonizar a Bacia do Dragão. O druida geralmente poupa viajantes inocentes, mas fica de olho neles e pede aos invasores que saiam apenas uma vez.

Samarthia Perdida

As lendas falam de uma cidade perdida em algum lugar da Bacia do Dragão — um fantástico lugar escondido conhecido como Samarthia. De acordo com várias histórias, Samarthia é uma antiga cidadela enterrada repleta da ciência mágica que prevalecia nas civilizações daqueles tempos antigos, ou uma cidade de gênios ou rakshasas escondidas por miragens. Muitos caçadores de tesouros em busca da perdida Samarthia desapareceram na área e nunca mais foram ouvidos.



As Manoplas

Duas cadeias de montanhas escarpadas formam as Manoplas no leste, logo depois de Raam. A cordilheira ao norte — a Manopla Esquerda, ao se olhar para o leste a partir de Raam — é consideravelmente mais antiga e mais desgastada do que a cordilheira ao sul. As tempestades de areia reduziram a Manopla Esquerda a cúpulas arredondadas, divididas e rachadas por grandes fissuras. Raam explorou esses picos por gerações, extraindo prata e pedras preciosas antes que as minas acabassem. Agora, os poços abandonados abrigam tribos tarek que atacam pequenas caravanas com destino a Draj, com uma tribo de escravos conhecida como Matilha de Krikik.

As íngremes montanhas do sul da Manopla Direita provaram ser mais resistentes, formando uma barreira contra o Mar de Silte e impedindo sua invasão para o interior. Muitas antigas pedreiras de gesso que forneceram alabastro para as estátuas e fachadas de Raam pontilham suas encostas mais baixas. Tribos de hejkins e trogloditas praticamente expulsaram os lapidários.

Terras Partidas

Muito ao norte de Raam, as Montanhas Ressonantes começam a se afastar para o oeste, marchando lentamente em uma tênue mancha marrom tremeluzindo nas miragens de calor. A paisagem dá lugar a terras áridas rochosas, repletas de pedras pontiagudas e seixos, cujas escarpas quebradas e picos baixos são esculpidos em formas estranhas pelas implacáveis tempestades de poeira que sopram pela região. Todos os tipos de criaturas terríveis infestam os desfiladeiros sinuosos e os

desfiladeiros cegos desta área irregular e implacável. Não há aldeias ou entrepostos comerciais na selva selvagem; as Terras Partidas marcam o limite norte da região de Tyr.

Pântano Seco

A cidade-estado de Draj surge na porção sudoeste de uma região de pântanos salgados, planícies arbustivas, sumidouros de poeira e lamaçais conhecida como Pântano Seco. Grandes extensões de grama serrilhada e juncos secos suspirando ao vento pontilham o leito empoeirado do pântano, formando um labirinto natural conhecido como Labirinto de Draj. Trabalhadores drajis habilidosos se aventuram profundamente no labirinto, às vezes sobre palafitas, para cortar enormes feixes de junco que podem ser transformados em tapetes e paredes leves pelos tecelões da cidade. Além disso, caçadores e caçadores drajis caçam aqui uma variedade de pequenos animais. Escravos fugitivos se escondem no Pântano Seco, ganhando uma vida precária e evitando os monstros famintos da região.

Planície das Caveiras Cantantes

Perto do meio do Labirinto de Draj há um planalto baixo cujas bordas são cravejadas com quase uma centena de obeliscos de pedra, cada um decorado com caveiras. Os crânios foram preenchidos com argamassa e perfurados de tal forma que o vento que sopra através dos menires produz um gemido terrível. Caçadores e coletores de junco drajis evitam a mesa porque uma grande e feroz tribo de belgoi há muito tempo reivindicou essas terras de quem ergueu os obeliscos. Alguns acreditam que as ruínas de uma cidade antiga estão em algum lugar próximo e que os Belgoi protegem o fabuloso tesouro que ela deve conter.

A Coroa Fumegante

Uma sinistra cadeia de picos vulcânicos que se erguem em uma formação circular ao norte de Urik, a Coroa Fumegante é uma terra perigosa, pouco habitável. Os picos expelem nuvens de vapor, cinzas e cinzas que caem sobre tudo. A lava às vezes flui das fissuras nas encostas, derramando-se em rios de fogo pelas encostas das montanhas. Outras fissuras liberam vapor que escalda a carne ou gases incolores e venenosos que matam sem aviso prévio. Apesar do perigo, os escravos escavam as montanhas em busca de obsidiana e pedra-pomes. As pedreiras são lugares infernais para se trabalhar, com temperaturas insuportáveis e vidros pretos recortados por todos os lados.

Cidade do Rei do Fogo

Os mineiros falam de vislumbrar muralhas vertiginosas e portões sinistros através das nuvens de vapor e cinzas que enchem o planalto destruído no coração da Coroa Fumegante. Diz-se que as cidadelas relatadas pelos mineiros são os lares de temíveis gigantes do fogo, titãs do fogo e salamandras que atacam os trabalhadores que se aventuram na Coroa.

Lago dos Sonhos Dourados

No sopé da Coroa Fumegante encontra-se um estranho país das maravilhas com estranhas formações rochosas, piscinas ferventes e lama borbulhante, que eventualmente dá lugar a um lago fumegante com vários quilômetros de largura. O Lago dos Sonhos Dourados é o local mais visitado nesta área, pois diz-se que os vapores que sobem da água escaldante proporcionam visões. Místicos, videntes e lunáticos constroem suas casas ao longo da margem do lago, apodrecendo suas mentes ao experimentar as névoas prejudiciais. Além disso, o lago pode esconder uma cidade submersa. Onde a água escaldante não é muito profunda ou turva, podem-se ver restos de antigas paredes no fundo, com bocas de cavernas escuras que levam mais fundo na terra.

Aqueles que inalam o vapor do Lago dos Sonhos Dourados têm visões. Muitas são alucinações sem sentido, mas há visões verdadeiras suficientes para dar credibilidade às histórias sobre o lago. Qualquer personagem vivo que passe uma hora na praia pode ter uma visão, mas ficará exausto depois disso.



Sertão

As Planícies Vazias

Quando a maioria das pessoas na região de Tyr falam do "sertão", eles estão se referindo às Planícies Vazias, uma plataforma de 160 quilômetros de largura de áridos e matagais na maioria desabitados que se estende desde as florestas ralas e contrafortes das encostas ocidentais das Montanhas Ressonantes até o topo dos Penhascos Irregulares. O matagal verde-amarelado, interrompido por afloramentos ocasionais de rochas desgastadas, é o lar de rebanhos de erdlus e mekillots selvagens, exércitos de kank e predadores famintos do deserto. As ruínas estão espalhadas pelas planícies, mas aparentemente a região era pouco povoada mesmo nos tempos antigos; os remanescentes aqui são pequenos em tamanho e poucos em número.

Algumas tribos primitivas de caçadores — a maioria elfos, humanos e meio-gigantes — seguem os rebanhos, com matilhas de thri-kreens e bandos de gnolls vorazes. No entanto, vastas extensões destas planícies estão desertas e os viajantes podem passar meses sem encontrar ninguém.

Montanhas da Coroa do Dragão

Erguendo-se do terreno relativamente plano das Planícies Vazias, a Coroa do Dragão é uma cadeia de montanhas em forma de U, a 160 quilômetros a oeste das Montanhas Ressonantes. Segundo a lenda, os picos incomuns surgiram das planícies no mesmo momento em que o Dragão surgiu.

O Chaksa

Este antigo santuário sagrado para os kreen da região de Tyr fica próximo ao extremo sul da Coroa do Dragão. Antigamente, o Chaksa parecia uma cabeça de três kreen perfeitamente esculpida, repleta de enormes e multifacetadas joias no lugar dos olhos.

O Chak'sa é o último remanescente de uma antiga nação thri-kreen. Embora nenhum thri-kreen conheça sua verdadeira história, ele foi construído há cerca de dois mil anos por uma nação que incluía thri-kreen e humanos. O Chak'sa homenageia ambos os seres que lideraram aquela nação, um poderoso kreen e um avangion. O que aconteceu para acabar com a proeminência da nação é um mistério, mas provavelmente entrou em conflito com os reis-feiticeiros e o Dragão de Tyr.

Os Thri-kreen que veem o Chak'sa sentem fascínio por ele.

Ao redor da base antes do Chak'sa está inscrita uma mensagem em um antigo dialeto kreen; diz: "Quando a era do Grande chegar, faça de você uma luz alegre." Ao ficar diante da base fez com que raios de luz saíssem dos olhos, a centenas de metros, e se deslocassem como holofotes varrendo o céu. Estes pretendiam ser sinais para alertar outros sobre a presença do avangion em Chak'sa. A inscrição foi deixada para que se um avangion visitasse o Chak'sa, as luzes alertassem os outros e os chamassem para este local. Este não é mais o caso.

Dasaraches

Dentro do abrigo da Coroa do Dragão há uma visão rara em Athas: uma pequena mas exuberante floresta conhecida como Floresta Silenciosa. Seus predadores perigosos e plantas venenosas mantêm a maioria dos viajantes afastados. No centro da floresta, em uma ilha no meio de um lago lamacento, fica uma fortaleza em ruínas chamada Dasaraches. Este antigo palácio é o lar de uma ameaçadora conspiração de psiônicos que se autodenominam a Ordem. Hóspedes indesejados provavelmente terão suas memórias apagadas e se sentirão obrigados a voltar para casa pelo caminho mais rápido.

Os Penhascos Irregulares

As Planícies Vazias terminam nos Penhascos Irregulares, um labirinto confuso de escarpas gradualmente íngremes e desfiladeiros sinuosos seguindo a costa de um mar há muito desaparecido. Ao longo de cinquenta ou sessenta quilômetros, a terra desce até as planícies onduladas da Savana Carmesim, que ficam três quilômetros abaixo das Planícies Vazias, a leste. Nas suas elevações médias, as falésias são quase verticais, constituindo uma barreira quase intransponível para viajar de leste a oeste. Nos desfiladeiros mais suaves e bem irrigados e nos vales suspensos no trecho norte dos penhascos, estranhas florestas verticais agarram-se às encostas íngremes e às saliências estreitas. Tribos de halflings habitam algumas dessas florestas, construindo suas aldeias diretamente nas falésias. Sua tecnologia é mais primitiva que a das cidades-estado, mas a cultura halfling dos penhascos irregulares é rica, vibrante e antiga. Assim como seus parentes na Serra Florestada, esses halflings são um povo orgulhoso e isolacionista que não gosta de estrangeiros vagando por suas terras.





Serras Florestadas

"Paraíso no topo do mundo, meu pé esquerdo! Você é tão tolo que acredita em todos os boatos que os escravos falam? Se fosse verdade, você não acha que estaríamos todos morando lá, ao invés desse poço empoeirado?"

- Dura Mandic, fabricante de vidro Tyriano

Rumores e relqatos se espalham pelos Planaltos, sussurros sobre uma região selvagem vasta e indomada além das Montanhas Ressonantes, onde a chuva cai todos os dias e as árvores crescem tão altas e densas que o sol luta para brilhar através da copa. A maioria dos Athasianos duvida que um lugar tão fantástico exista em seu mundo moribundo, mas ele existe. Abaixo dos poderosos picos das Montanhas Ressonantes fica Serra Florestada, uma região diferente de qualquer outra em Athas. É uma terra selvagem e verdejante de selvas densas repletas de vinhas, samambaias, amoreiras e inúmeras espécies de animais e plantas. Aqui se pode encontrar um vislumbre do mundo como deveria ter sido.

Mas apesar de toda a sua abundância, maravilha e água abundante, Serra Florestada não é um refúgio. A luz fraca que brilha através dos galhos emaranhados pouco revela os perigos que espreitam nas sombras, escondidos atrás de belas cores. A competição na selva é acirrada e os habitantes devem se adaptar ou serão devorados. Predadores mortais, tanto animais quanto plantas, se camuflam de inúmeras maneiras na densa copa e na vegetação rasteira.

Como grande parte do resto de Athas, Serra Florestada está repleta de ruínas. Estradas montanhosas vertiginosas, colossos poderosos e cidadelas escondidas esculpidas por mãos antigas permanecem inexploradas nas selvas, remanescentes de uma civilização halfling há muito perdida.

A Serra Florestada é mais apropriadamente descrita como um grande planalto ou planalto. A maioria da região fica a uma altitude de aproximadamente 3.000 metros, e o ar é 15 a 20 graus mais frio do que nas terras baixas da região de Tyr. As Montanhas Ressonantes interceptam os ventos predominantes do oeste e a pouca umidade que eles carregam. À medida que um viajante sobe dos Planaltos através das passagens da cordilheira, paredes de nuvens se amontoam atrás dos picos à frente, e os estrondos dos trovões ecoam à distância. Mais a oeste, a cordilheira desce continuamente milhares de metros para encontrar as planícies arbustivas do interior ocidental, e o clima fica cada vez mais quente e seco até que as árvores finalmente cederam.

Colossos da Floresta

As fronteiras orientais de Serra Florestada são protegidas por uma cadeia de colossos meio enterrados na selva, grandes estátuas que ancoram uma antiga proteção primitiva contra a magia profanadora. Xamãs halflings dizem que seus ancestrais criaram a proteção para proteger sua terra natal da devastação das Guerras Purificadoras, e que até hoje os reis profanadores das terras baixas não podem derrotá-la. Se a proteção ainda funcionar, ela não parece impedir o funcionamento típico da magia de profanação. No entanto, os profanadores de Serra Florestada muitas vezes descobrem que a selva se volta contra eles. Predadores selvagens, plantas carnívoras e armadilhas mortais cercam aqueles que usam magia profana na serra Florestada.

Floresta de Cristal

As árvores e plantas nesta seção de Serra Florestada foram transmutadas em minerais translúcidos séculos atrás como efeito colateral de uma batalha entre um profanador arcano e um druida. Nos anos seguintes, muitas das árvores mais altas caíram e se despedaçaram, criando um campo de pontas de cristal afiadas ao longo dos poucos quilômetros quadrados desta zona sem vida. Criaturas feitas de fragmentos de minerais conglomerados espreitam pela Floresta de Cristal e às vezes se aventuram além de seus limites em busca de presas. No centro da região ergue-se um planalto de obsidiana que contém uma habitação em ruínas na falésia. Ventos e espíritos fantasmas uivam pelo planalto, e antigas proteções mágicas ainda queimam. Aqueles que estão no topo do planalto encontram sua carne endurecendo lentamente até se tornar um mineral sem vida e devem fugir antes que a mudança seja completada.

Templo da Serpente Celeste

Os cinco ou seis "degraus" superiores de uma grande pirâmide emergem da selva aqui; a maior parte da estrutura permanece enterrada sob o solo da floresta. A pirâmide geralmente é bem fechada, mas exploradores persistentes ocasionalmente contornam suas proteções mágicas e conseguem entrar. Invariavelmente, eles relatam um labirinto de túneis de pedra que parecem durar para sempre, abrindo-se para câmaras vazias após câmaras vazias. Mas quando as duas luas de Athas se alinham de uma certa maneira acima do ápice da pirâmide, as entradas seladas se abrem, emitindo luz verde e música hipnótica. Nessas ocasiões, os sacerdotes yuan-ti emergem do Templo da Serpente Celeste para praticar ritos abomináveis no topo de seu santuário, e os grupos de guerra yuan-ti se espalham

pela selva circundante.

Kol-tukulg

Uma nuvem de cinzas gira sobre Kol-Tukulg, um vulcão poderoso na Serra Florestada. Na maioria das vezes, a montanha fica quieta, mas ocasionalmente, a nuvem de cinzas e fumaça que sai de seu ápice aumenta alarmantemente. Quando isso ocorre, tribos halflings próximas montam uma expedição até o cume e jogam vários sacrifícios vivos na caldeira. Eles acreditam que este método é a única maneira de acalmar Kol-Tukulg do Passo de Fogo, uma terrível criatura elemental que vive nas cavernas de fogo do vulcão que leva seu nome. Antigas proteções de magia primordial prendem o ser poderoso na montanha, mas as defesas enfraqueceram ao longo dos séculos e o elemental fica inquieto.





Mar de Silte

"A mais leve brisa levanta uma camada prateada de poeira que gruda na superfície como uma névoa. Torna-se impossível dizer onde termina o ar carregado de silte e começa a camada de poeira. Quando o vento sopra com mais força, como costuma acontecer, o Mar de Silte se transforma em uma nuvem fervente de poeira, com as bordas tingidas pela luz vermelha do sol. Nesse dia, um viajante próximo ao mar não consegue ver mais do que alguns metros em qualquer direção. A poeira cobre suas roupas, seu rosto, a parte interna do nariz e até mesmo os pulmões. Ele não consegue ver o chão nem o céu e, quando anda, seus pés se arrastam por centímetros de silte espesso. Ele fica desorientado e torna-se fácil para ele vagar pelo mar e desaparecer para sempre."

- O Diário do Andarilho

O Mar de Silte é um grande sumidouro de poeira que se estende por centenas, talvez milhares de quilômetros a leste da costa da Região de Tyr. Há muito tempo era um grande mar de água, vasto e profundo, mas agora a costa desce para encontrar o que parece uma planície interminável de poeira cinzenta. Num dia calmo, parece que se poderia caminhar pela planície como se ela fosse areia fina, mas o silte é leve demais para suportar o peso de um ser humano e profundo demais para percorrer qualquer distância. O Mar de Silte é uma barreira impossível de viajar, transitável apenas ao longo de suas margens por veleiros ou galés que permanecem na poeira rasa.

Além dos perigos naturais, aqueles que enfrentam o mar, devem enfrentar as criaturas monstruosas que habitam dentro e ao redor do silte. Horrores de Silte com tentáculos rondam as profundezas, e gigantes vagam pelas águas rasas, andando por estradas secretas que só eles conhecem. Até as ilhas do Mar de Silte oferecem tanto perigo quanto refúgio seguro. A sua localização isolada torna-os esconderijos ideais para tipos inescrupulosos que não querem que as suas atividades sejam observadas, e a austeridade da vida nas ilhas leva muitos habitantes à selvageria.

Assim como as Montanhas Ressonantes a oeste e os Ermos do Sul ao sul, o Mar de Silte forma uma das fronteiras da Região de Tyr. Para a maioria das pessoas, o mar marca efetivamente o fim do mundo; nenhum viajante atravessou o seu vazio e voltou para contar a história. As tentativas de circunavegar o silte são igualmente perigosas — bem ao norte, um viajante enfrenta fiordes intransponíveis e cadeias de vulcões ativos que impedem o caminho. Ao sul, o viajante aventura-se em regiões desoladas de salinas e áreas arenosas, desprovidas de vida ou abrigo. Nessa direção, o mar parece continuar por milhares de quilômetros sem estreitar-se ou acabar. É uma barreira assustadora, para dizer o mínimo.

O Mar de Silte é um fenômeno curioso. Outrora um oceano, agora está cheio de pó fino e cinzento, tão seco quanto osso ressecado pelo sol. Ninguém consegue explicar porque é que o silte persiste em vez de ser soprado ou compactado lentamente numa planície cinzenta e firme — não é natural que a poeira se comporte desta forma. Muitos Athasianos presumem que alguma magia terrível transformou os mares em pó há muito tempo, e eles não estão longe do alvo. O Mar de Silte é uma vasta intrusão elemental em Athas, uma região na qual um grande poder elemental alterou sutilmente a lei natural, equilibrando o ar, a terra e a água de uma forma desviante. No Mar de Silte, a poeira se aglutina e se recusa a compactar sob seu próprio peso. Permanece leve o suficiente para subir em uma neblina açoitada pelo vento que pode cobrir as terras próximas com areia fina e cinzenta, mas ainda assim desce a tempo de se juntar ao mar maior. Mesmo que o silte se transforme em poeira e se afunde a muitos quilômetros de distância, ele mantém essas propriedades estranhas.

Grande parte do Mar de Silte permanece inexplorada e desconhecida devido à sua inacessibilidade. Exceto por alguns baixios bem mapeados, o maior veleiro de silte pode se aventurar a apenas um ou dois quilômetros da costa. (Qualquer pessoa que queira aventurar-se mais longe precisa de um meio de voar ou levitar.) Pior ainda, as longas viagens para cima ou para baixo da costa oferecem pouco lucro. A maioria das ilhas e lamaçais acessíveis são na maioria áridas e, até onde se sabe, nada além de terras devastadas, possivelmente repletas de monstros comedores de carne, aguardam os viajantes mais ousados.

Viajantes experientes do silte sabem que o maior perigo do mar não são monstros, invasores ou afogamento, mas sim a insidiosa "doença" conhecida como Morte Cinzenta. Quando o siroco quente e seco sobe, ele levanta a camada superior de pó fino e cinza e a mantém no alto em uma vasta nuvem. À medida que as criaturas respiram essa poeira transportada pelo ar, a umidade em seus pulmões e garganta faz com que o silte se acumule; um humano pode sufocar em questão de horas. A proteção mais segura contra a Morte Cinzenta é cobrir a boca e o nariz com um pedaço de seda molhado ou um pano fino semelhante.

Habitantes do Mar de Silte

O silte tem algumas plantas nativas fora dos lamaçais. Em regiões de silte raso (3 metros ou menos) o junco olom floresce.

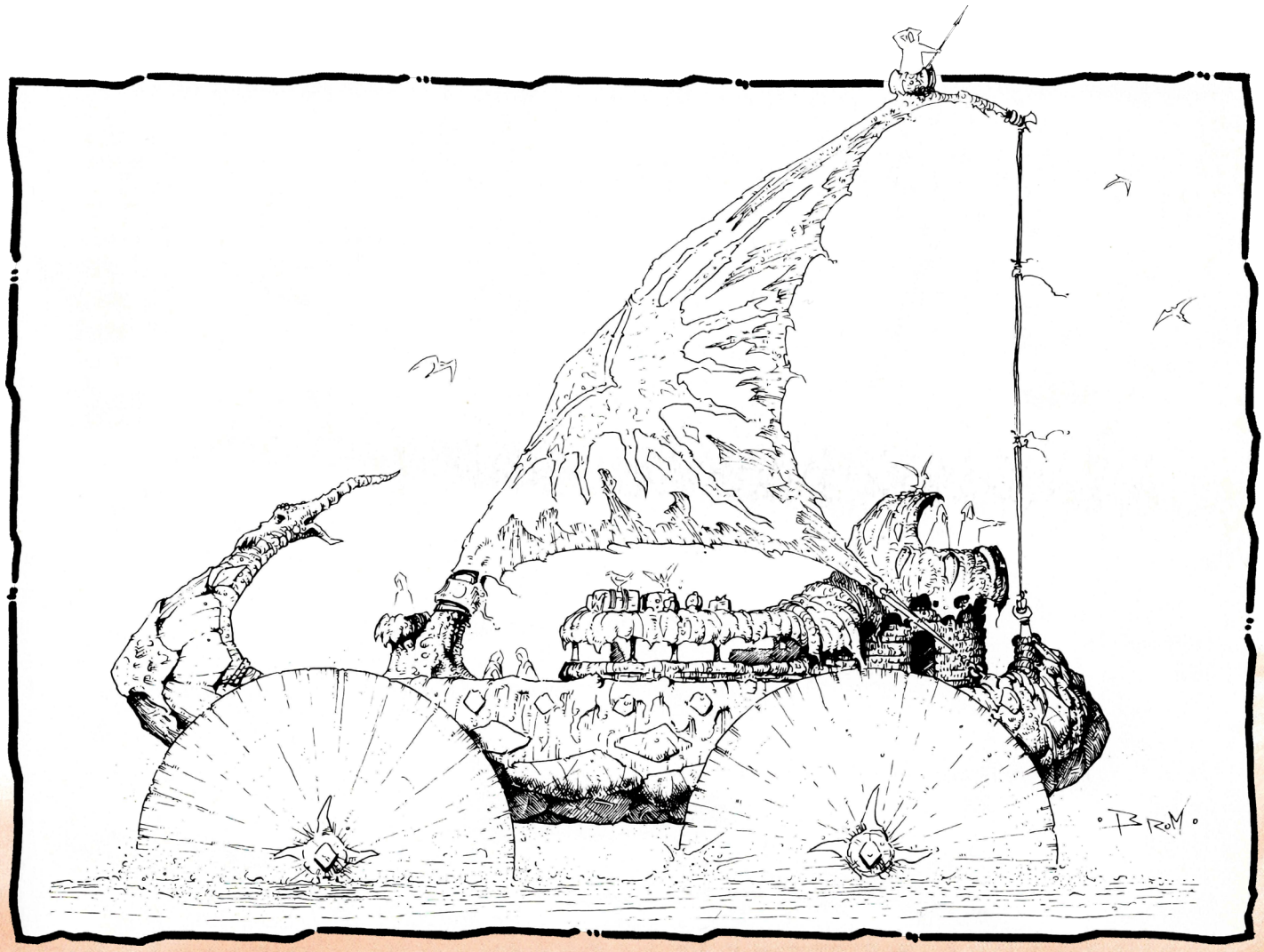
Esta planta resistente enraíza-se no fundo sólido da bacia de silte e alcança o sol através da manta de poeira. Seu caule é forte e flexível, com uma borla de junco macio no topo. Os viajantes apreciam a visão do junco olom porque grupos de centenas de juncos podem esconder uma pequena nascente ou lamaçal.

Outra planta, a erva flutuante, é mais comum no silte profundo. Essa rede sem raízes de galhos finos e quebradiços é tão leve que, na verdade, flutua no silte; é uma das poucas substâncias capazes de fazer isso. A erva flutuante é frequentemente transportada a centenas de quilômetros do mar pelas piores tempestades de poeira.

Apesar da dificuldade de sobrevivência no silte, a bacia não é desabitada. Muitas criaturas se adaptaram à vida voando de poeira, flutuando e escavando para se mover dentro ou sobre o silte. Para eles, o silte não é a morte; em vez disso, é a sua casa, o seu refúgio dos predadores dos planaltos e o seu terreno de caça.

As criaturas do silte incluem inúmeras variedades de pequenos insetos, morcegos, flutuadores, asas navalhas e diferentes espécies de horrores do silte. Os pequenos insetos incluem besouros do pó, vespas da lama, moscas tsek e aranhas do silte — todas criaturas fascinantes e bem adaptadas ao seu ambiente, mas pouco preocupantes para o viajante do silte. Flutuadores e asas navalhas são muito mais perigosos, muitas vezes atacando humanos perto do mar. São verdadeiras criaturas do silte, perfeitamente adaptadas ao seu ambiente.

Muitas criaturas perigosas usam o silte como esconderijo enquanto perseguem suas presas. Alguns, como os horrores do silte, podem sentir as vibrações ou perturbações do silte a





uma grande distância. Outros confiam na detecção psiônica de suas presas. Criaturas com visão, como humanos ou gigantes, estão em grande desvantagem no combate aos ataques dos predadores do silte — a poeira é impermeável a qualquer tipo de visão, e uma criatura enterrada mesmo a alguns centímetros não pode ser detectada pela maioria dos humanos.

Grupos de caçadores de horrores negros percorrem as águas rasas em busca de presas, e os maiores horrores brancos, cinza e marrons são temidos por todos os viajantes do silte. Mas no silte profundo existem criaturas das quais até os horrores do silte fogem. Os poderosos vermes e dragões do silte conquistam o respeito do mais poderoso horror do silte. E o temido vórtice de silte não teme nada do que vive.

Três tipos diferentes de gigantes vivem nas ilhas de silte raso: deserto, planícies e cabeça-de-fera. Em geral, os gigantes do deserto preferem ilhas rochosas; os gigantes das planícies vivem em ilhas arbustivas. Gigantes cabeça-de-fera são encontrados em qualquer tipo de ilha. Normalmente, apenas uma variedade de gigantes vive em uma determinada ilha, embora Ilha do Lago e Waverly tenham vários clãs de gigantes diferentes.

Os gigantes têm má reputação em outras partes da região de Tyr, mas, na verdade, não são de todo ruins. Assim como os humanos e a maioria das outras raças, existem gigantes bons e maus. Muitos gigantes isolados adoram companhia — desde que o visitante não invada sem permissão. As exceções são os gigantes cabeça-de-fera, que tendem a ser muito mais cruéis e menos hospitaleiros que seus primos.

Aldeias humanas e anãs ficam ao longo da costa ou em ilhas próximas à costa. Esse povo resistente inventou meios de cruzar o silte raso e muitas vezes opera balsas através dos estuários de silte ou realiza comércio ao longo da costa.

As planícies lamacentas e os picos rochosos que pontilham o silte também servem de abrigo para um dos maiores perigos do Mar: os predadores aéreos. Algumas raras águias gigantes e arraias das nuvens, ao longo de gerações, superaram o medo de voar sobre o silte aberto e agora percorrem a planície poeirenta em busca de presas. Uma águia gigante adulta pode capturar criaturas do tamanho de um jovem verme da seda e carregá-las como refeição. Alguns viajantes encontraram poderosos cavaleiros da rocha nas profundezas do silte. Eles acreditam que pode existir uma aldeia escondida no centro do Mar, muito além do conhecimento dos sábios.

Ilha do Lago

A maioria das ilhas no Mar de Silte são pouco mais do que pedras emaranhadas que travam uma batalha perdida contra os ventos abrasivos. Ilhas maiores e mais protegidas podem resistir à erosão e sustentar a vida. A Ilha do Lago está entre as maiores massas de terra no mar. Uma espinha montanhosa forma uma parede que protege contra as tempestades que sopram do silte profundo; o maior pico é um vulcão adormecido. Um grande e claro lago fica dentro da caldeira, e o vapor sobe de suas águas cristalinas, aquecido pelos espíritos ardentes do vulcão.

Os riachos gotejantes da caldeira alimentam a flora próspera que cobre as encostas ocidentais da Ilha do Lago. Nas terras baixas, um viajante pode encontrar kanks selvagens, erdlus e outros animais de rebanho. Além disso, pequenos assentamentos aglomeram-se em torno de oásis; Ilha do Lago é o lar de clãs gigantes em guerra, thri-kreen, anões e outros. Comerciantes de minotauros ajudam a sustentar os poucos postos avançados, e invasores gith emergem das profundezas das montanhas para arrastar prisioneiros para um destino desconhecido em fedorentas grutas subterrâneas.

As Montanhas do Sol

Erguendo-se no centro do Mar de Silte, algumas centenas de quilômetros a leste da ilha de Waverly, as Montanhas do Sol são uma cordilheira poderosa que está morrendo lentamente. As violentas tempestades do silte profundo desgastam as montanhas há milhares de anos e, a cada dia, um pouco mais de sua substância é quebrada pelo calor do sol e pelo frio da noite, para ser levada pelas intermináveis tempestades de vento. A escala desta mudança está além da compreensão humana; apenas alguns centímetros de terra e rocha podem ser perdidos durante a vida de um homem.

As Montanhas do Sol são muito antigas e não possuem mais as bordas irregulares e os penhascos íngremes de cordilheiras mais jovens, como as Montanhas Ressonantes. A rocha mais macia foi toda desgastada e apenas restam hoje as cúpulas arredondadas de granito que outrora compunham o coração das montanhas. Os picos individuais variam entre 60 e 300 metros de altura e são frequentemente separados por amplas extensões de silte profundo. Cada montanha tem de 2,5 a 16 quilômetros de diâmetro e se eleva de 2,5 a 13 quilômetros de suas vizinhas. Dos picos mais altos no centro da cordilheira, mal é possível ver a tempestade de cinzas que cerca o Vale da Poeira e do Fogo.

Existem poucas fontes de água nas montanhas e menos regiões foliadas. Algumas das montanhas mais antigas sustentam alguns hectares de matagal esparso ao longo de suas costas a sotavento. A maioria é estéril.

A vida selvagem das Montanhas do Sol é incomum. Milhares de anos de isolamento do continente eliminaram todas as espécies, exceto algumas resistentes. Esses picos que sustentam a vida são os covis de aves poderosas, como wyverns, dragonetes ou águias gigantes. Algumas cabras resistentes



e erdlu ainda sobrevivem em alguns dos picos maiores. Os predadores dominantes são uma variedade desconcertante de aranhas, incluindo espécies enormes e gigantes.

Grupos dispersos de seres inteligentes habitam as Montanhas do Sol. Alguns pequenos clãs de aarakocra vivem nos picos altos, e tribos subterrâneas degeneradas de hej-kin guardam a maioria dos suprimentos de água ocultos. Surpreendentemente, alguns pequenos clãs de anões selvagens também habitam as montanhas. Os anões e os hej-kin são os últimos remanescentes de grandes populações que migraram para esta área antes que o Mar de Silte se tornasse intransponível. Uma raça em extinção com menos de 100 exemplares, os anões aqui são canibais e selvagens miseráveis que guerreiam constantemente com as aranhas e os hej-kin. Isso não é diferente para os anões, é uma prova de sua resistência inata o fato de eles estarem lá.

Os hej-kin e as aranhas atacam qualquer coisa tola o suficiente para cruzar seus caminhos. Os anões, infelizmente, não são muito diferentes. Eles nunca conheceram nada além de um mundo cheio de inimigos. Os anões das Montanhas do Sol podem ser selvagens ignorantes, mas possuem muitas lendas orais incomuns sobre os dias anteriores ao Dragão. Infelizmente, eles acreditam firmemente que o resto do mundo é um silte inabitável.

A Estrada de Fogo

O nome do lugar é um nome impróprio, já que nenhuma estrada real atravessa esta cadeia de ilhas vulcânicas no Mar de Silte. Alguns sábios acreditam que a Estrada do Fogo é um braço poderoso das Montanhas Ressonantes lançadas no mar, mas outros pensam que as ilhas vulcânicas são uma nova cordilheira, erguendo-se lentamente do silte. Embora várias dezenas de picos menores sejam contados na Estrada do Fogo, a maioria do arquipélago consiste em três ilhas: Dhuurghaz, Avegdaar e Morghaz — Fogo Furioso, Brilho Infernal e Fogo das Profundezas na língua comum.

Dhuurghaz

A maior ilha da Estrada do Fogo, Dhuurghaz é um amplo planalto de rocha vulcânica que é quase todo plano, exceto por uma série de penhascos rochosos e íngremes ao longo da costa sul. O centro da ilha é um poço profundo, de onde emana o brilho vermelho infernal do magma lá embaixo. Este vulcão se conecta ao plano elemental do fogo, e seres elementais emergem das profundezas, buscando queimar tudo o que encontram. Gigantes Cabeça-de-Fera da tribo Khal-Ish-Thaas habitam as terras altas do sul de Dhuurghaz, percorrendo um lento circuito



nômade subindo e descendo a costa.

Poucas pessoas sabem da existência do arquipélago vulcânico. Gigantes da porção norte do Mar de Silte (Ilha do Lago e mais ao norte) já ouviram falar dela, e o povo de Ket também conhece as ilhas. Em Draj, as ilhas vulcânicas são apenas um rumor distante. Erupções violentas ao longo da Estrada do Fogo às vezes causam cinzas na cidade.

Avegdaar

Menor e mais montanhosa que Dhuurghaz, Avegdaar é o lar de bandos nômades de gigantes do deserto. Os clãs de Avegdaar atacam por necessidade, já que sua ilha não consegue sustentar nem mesmo os escassos rebanhos criados pelos gigantes de Dhuurghaz. Avegdaar também abriga uma grande população de dragonetes de fogo. Essas criaturas atacam os clãs invasores, mas apenas quando sua própria caça é particularmente ruim — mesmo os dragões de fogo não conseguem enfrentar uma dúzia de gigantes furiosos.

Morghaz

Ao contrário das ilhas irmãs, Morghaz não tem vulcões ativos e é surpreendentemente verdejante. A vegetação rasteira cobre grande parte da terra e aqui e ali há pequenos bosques. Uma pequena tribo poderia viver aqui facilmente, mas a ilha é desabitada. A tribo Khal-Ish-Thaas e os clãs de Avegdaar evitam Morghaz, acreditando que ela seja assombrada, e estão corretos. Uma fortaleza destruída na ponta sudeste da ilha era o lar de uma antiga ordem de preservadores. O antigo líder da ordem, um fantasma poderoso chamado Haakar, ainda permanece nas ruínas.

Haakar: Haakar é um espírito morto-vivo de livre arbítrio, semelhante a um espectro, mas muito mais poderoso. Haakar está vinculado à ilha de Fogo das Profundezas e não pode sair. Existem várias centenas de esqueletos ressecados nos pátios e nos escombros das ruínas.

Haakar é um antigo mago, o mestre da sociedade dos magos cuja fortaleza era esta. Ele e seus irmãos lutaram contra a ascensão dos profanadores, mas foram destruídos nas terríveis guerras que varreram Athas nos tempos antigos. A força de vontade de Haakar sobreviveu à morte de seu corpo, e ele guarda a antiga fortaleza até hoje. Magia poderosa e conhecimento perigoso continuam escondidos nas ruínas, e Haakar garante que a notícia da existência das ruínas nunca saia da ilha de Fogo das Profundezas.

Rowom

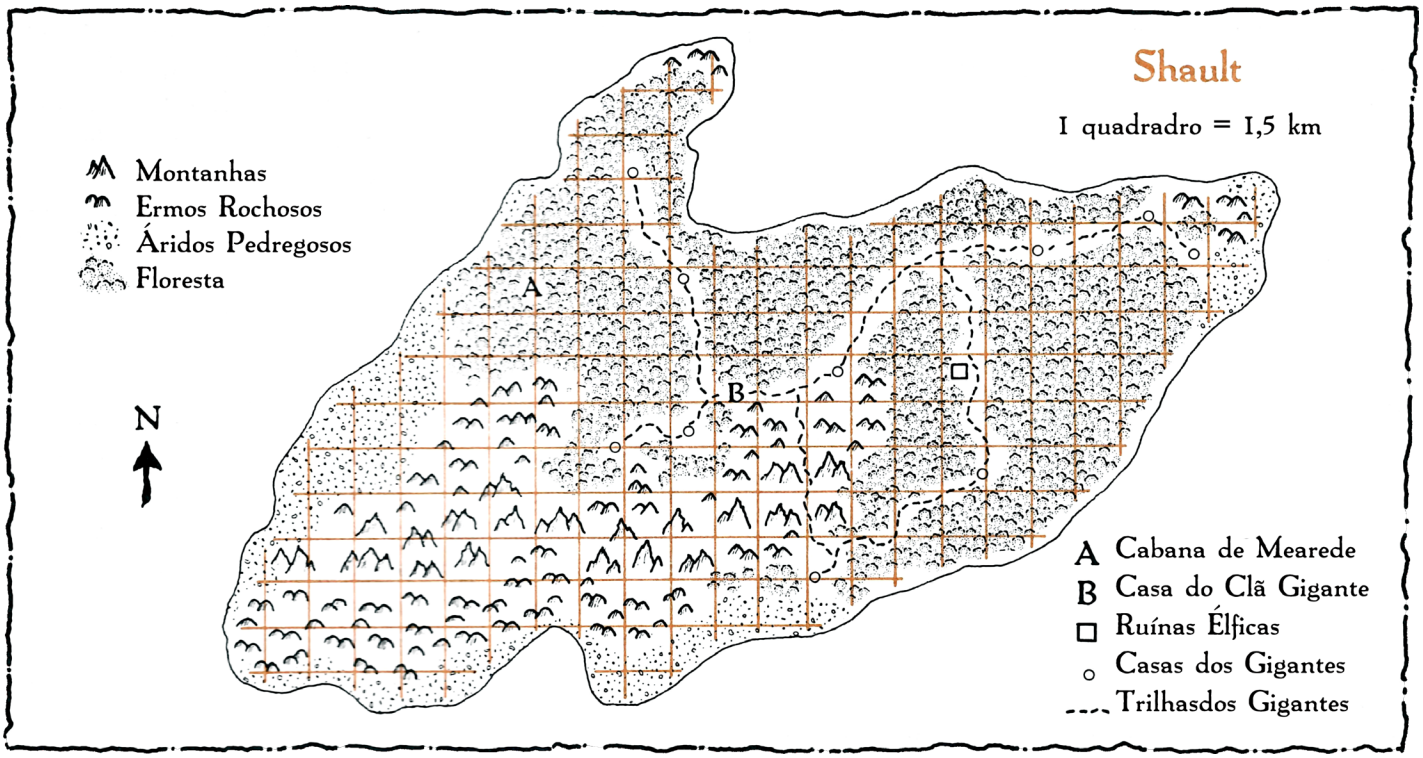
Erguendo-se da poeira como a presa quebrada de uma fera enorme, Roqom aparece apenas no auge do meio-dia nos dias mais quentes do ano. Esta torre afiada e irregular de basalto fica na região selvagem além dos desertos da Besta, mas segundo a lenda, ela aparece onde quer que seu mestre possa causar o maior dano. O mestre de Roqom é Fajjayad, um grande príncipe rakshasa, e ele ocasionalmente usa envios mágicos para atrair marinheiros do silte e viajantes para seu palácio negro — especialmente viajantes que têm algum tipo de necessidade desesperada. Fajjayad afirma conseguir atender a tais necessidades em troca de serviços a serem prestados no prazo de 1.001 dias.

O rakshasa é infalivelmente educado e sincero. Se questionado, ele admite abertamente que a tarefa que ele atribui provavelmente será difícil, até mesmo mortal, e que seus "clientes" poderão morrer ao tentar realizá-la. No entanto, Fajjayad assegura-lhes que "as leis" (termo que ele não define) o proíbem de estabelecer uma tarefa que é impossível ou cujo resultado é a morte certa. Para que sua magia funcione, a tarefa deve ter um elemento de acaso e incerteza. Ainda assim, se algum grupo alguma vez lucrou com o acordo de Fajjayad, a sua história não é conhecida.

Shault

A Ilha de Shault fica a leste da Ilha do Lago, bem no Mar de Silte. Frequentemente escondido pela poeira e praticamente inacessível pelos veleiros, Shault guarda um segredo: uma próspera floresta de planície. Exceto por uma cadeia de pequenas montanhas ao longo da extremidade sul, toda a ilha é densamente arborizada com árvores bizarras, exóticas e às vezes perigosas, como as que foram esquecidas pelo resto de Athas. A fertilidade de Shault decorre parcialmente de sua geografia (a floresta é protegida em três lados por altos penhascos que bloqueiam os ventos abrasadores do silte, e numerosas fontes nascem abaixo da superfície) e parcialmente da magia primordial do druida meio gigante Mearedes, que protege a ilha.

Se os visitantes conseguirem convencer Mearedes de que não pretendem fazer mal, ela e seus três aprendizes tolerarão os intrusos. Contudo, a hospitalidade dos druidas tem um preço. O meio-gigante está determinado a garantir que o conhecimento da existência e localização de Shault não se espalhe, para que tipos inescrupulosos não saqueiem a ilha. Ela insiste que todos os visitantes sejam sujeitos a um ritual que os obrigue a nunca falar da ilha. Mearedes e seus aprendizes atacam todos os que se recusam, com total intenção de matar;



ela não se deleita com a violência, mas considera a preservação de Shault mais importante do que qualquer vida individual. Além de seus aprendizes, Mearedes pode recorrer a cerca de quarenta gigantes de vários tipos quando necessário, todos eles ferozmente leais ao druida.

No coração da selva de Shault, longe de Mearedes e das propriedades dos gigantes, uma cidade antiga foi devastada pela marcha do tempo. A pressão da selva derrubou pedaços de paredes e desmoronou edifícios à medida que a vegetação crescia sobre a pedra.

Nem Mearedes, nem os gigantes de Shault sabem quem construiu a cidade ou por quê; os murais e esculturas que sobreviveram exibem escrita em um idioma desconhecido. Como a ilha recebe poucos visitantes e os druidas evitam as ruínas, suas abóbadas e tumbas permanecem intactas. Mearedes não se importa se aventureiros explorarem a cidade — presumindo que eles se mostrem cooperativos o suficiente para que ela tolere sua presença — mas ela os avisa que feras perigosas vivem nas ruínas.

Mearedes: Mearedes é o guardião da ilha de Shault. Ela é uma humana de 60 anos, castigada pelo clima, que desfruta da condição física e da saúde de alguém com metade de sua idade. Ela entende o quão precioso Shault é e passou a vida cuidando da ilha. A ilha estava morrendo lentamente antes que ela chegasse; agora está forte e verde novamente. Mearedes é amiga dos gigantes da ilha, que ficam felizes em ajudá-la em sua tarefa. Se alguém a ameaçar, dezenas de gigantes saltam em sua defesa. Eles a chamam de "vovó" e a tratam como um membro de seu clã.

Lago Desaparecido

Um dos maiores corpos de água da região de Tyr, o Lago Desaparecido é um vasto lamaçal ao sul e a leste do Estuário da Língua Bifurcada. Ela se estende por mais de trinta quilômetros de comprimento e cinco de largura. O tamanho preciso é difícil de avaliar, pois o lamaçal que circunda o lago é facilmente confundida com mais lama. Períodos prolongados de seca fazem com que o lago evapore, o que significa que durante os meses de Sol Alto há menos água e mais lama. Eventualmente, o mar aberto desaparece completamente e o lago parece desaparecer, deixando para trás um lamaçal fino e aquoso. Quando o sol bate menos forte durante os meses do Sol Descendente, a fonte da água brota mais uma vez e o lago torna-se óbvio aos olhos novamente. Velhos marinheiros do silte afirmam que os períodos de mar aberto ficam mais curtos e mais distantes com o passar dos anos. Algum dia o lago poderá desaparecer e nunca mais voltar.

O Lago Desaparecido é o lar de um ou mais dragonetes



aquáticos agressivos, e corredores de silte, mantes flutuantes, cha'thrangs e outras criaturas perigosas vivem no lamaçal circundante. A área é protegida por um poderoso e antigo druida conhecido como o Antigo. A maioria das pessoas nunca o encontra, embora ocasionalmente um viajante perdido, meio morto de sede e enjoo do sol, afirme ter sido colocado no caminho certo e recebido um odre de água por um velho druida misterioso que desapareceu no silte.

O Antigo: O Antigo está entre os druidas mais poderosos da região de Tyr. Nascido há quase 100 anos como camponês de uma cidade-estado distante, ele deixou o mundo civilizado e dedicou-se ao estudo da natureza. Com o tempo ele veio para o Arquipélago Silte e herdou as terras guardadas do antigo druida que o precedeu. Por mais de 70 anos ele protegeu o frágil Arquipélago contra os abusos descuidados de criaturas inteligentes e a ruína dos profanadores. Está chegando o momento em que o Antigo abandonará sua tutela e selecionará outro para continuar a luta sem fim.

O Ancião conhece o Vale do Pó e do Fogo, tendo viajado para lá uma vez em suas jornadas. Ele desaconselha visitá-lo, especialmente o santuário do Dragão no centro da cidade. Mas ele pode transmitir seu conhecimento àqueles que o ajudam.

A Ilha Verdejante

Histórias compartilhadas em tavernas de Tyr a Cromlin falam de uma ilha exuberante no meio do Mar de Silte. Segundo os contos, a ilha é o lar de uma cidade-estado secreta governada por um monarca benevolente e rodeada por amplos lagos de água fria e cristalina. Supostamente, esta cidade é um paraíso, e se um viajante tiver sorte o suficiente (ou tiver o mapa certo, que muitos vendedores ambulantes por acaso têm à venda), ele ou ela pode encontrar a Ilha Verdejante e viver no luxo ocioso. Os sábios especulam que o boato pode referir-se à ilha de Ebe, um reino rico e próspero durante a Era Verde. Outros descartam a Ilha Verdejante como uma miragem que atrai os imprudentes para o mar, onde eles se afogam no silte. As histórias mais selvagens afirmam que a cidade, uma poderosa cidadela escondida num vale de poeira e fogo, é o retiro oculto do Dragão.

O Deus na Poeira

O Mar de Silte é o lar de uma fera adormecida de grande poder elemental conhecida como Kraken da Poeira, Ul-Athra ou Bocas Sendentas. Dizem que os temíveis horrores do silte que caçam no mar são descendentes de Ul-Athra. Será que a criatura veio para Athas durante a Idade Vermelha e transformou o mar original em pó? Seria um nativo do mar, transformado com a água pela magia profana? Ninguém sabe. Ao longo dos séculos, vários cultos elementais surgiram para adorar o Kraken da Poeira, buscando despertar a fera de seu sono e usar seu poder contra seus inimigos. Esses cultos realizam ritos estranhos em nome de seu deus. Às vezes, aqueles especialmente favorecidos pela consciência onírica de Ul-Athra são recompensados com segredos de poderosa magia elemental ou rituais vis que invocam e prendem avatares inferiores do Kraken da Poeira.

A Ilha das Cinzas

Esta ilha vulcânica fumega e arde constantemente. Embora raramente entre em erupção em fluxos de lava, o vulcão produz enormes quantidades de cinzas, que cobrem o seu cone de cinzas com vários metros de profundidade. A ilha geralmente fica sob uma camada de cinzas transportadas pelo ar, e isso pode cobrir as regiões vizinhas na direção do vento em condições de vento moderado ou forte.

A coluna de cinzas quentes e fumaça que sobe do cone é visível a 65-80 quilômetros de distância, se o vento permitir. Chuva de cinzas podem ocorrer até Draj. Não há água nem vida na Ilha das Cinzas.

Em raras ocasiões, o vulcão produz uma massa superaquecida de gases vulcânicos, cinzas e poeira. Isso cria uma mistura letal que cobre a ilha. Este tipo de erupção é precedida por muitos sinais de alerta com dias de antecedência, para que um grupo alerta e em movimento rápido possa escapar da área.

Ilha dos Ossos

Um aglomerado de vários penhascos agrupados que se erguem do silte profundo, a Ilha dos Ossos é um lugar árido e ameaçador. Cada penhasco se eleva de 120 a 240 metros acima do silte e fica de 100 a 1.000 metros de seu vizinho mais próximo. O silte entre os penhascos tem centenas de metros de profundidade. São 11 penhascos, e quatro são grandes o suficiente para sustentar a vegetação em suas copas.

A Ilha dos Ossos ganha esse nome devido aos esqueletos quebrados espalhados pelas encostas íngremes dos penhascos. Estes são os restos das presas dos principais predadores da ilha, uma grande tribo de aarakocra. Os homens-pássaros são excepcionalmente ferozes e fortes e percorrem quilômetros sobre o silte em busca de alimento. Muitos dos esqueletos da Ilha dos Ossos são humanos ou elfos.

A tribo aarakocra tem 80 pessoas e habita os quatro maiores picos. As cavernas naturais e a vegetação dos penhascos são excelentes tocas. Uma tribo excepcionalmente selvagem e

degenerada, os aarakocra atacam qualquer viajante que esteja em suas garras. Eles são frequentemente encontrados a até 50 quilômetros de distância e preferem caçar em grupos de 6 a 12.

Os aarakocra da Ilha dos Ossos preferem atacar com rajadas de dardos, mas ocasionalmente tentam capturar vítimas humanas ou semi-humanas para tortura em seu covil. Para isso, os homens-pássaros lançam redes pesadas sobre as presas em fuga. Quatro aarakocra podem carregar um humano preso pelas cordas da rede. A infeliz vítima sofre abusos cruéis antes de ser atirada do topo do penhasco.

A ilha também abriga muitos morcegos carnívoros de variedades grandes e gigantes. Os aarakocra são criaturas diurnas e os morcegos raramente os incomodam.

A Ilha Negra

Um lugar ameaçador com penhascos íngremes de basalto negro, a Ilha Negra é conhecida apenas por alguns viajantes do silte profundo. Ele se eleva quase verticalmente a partir da poeira circundante, cercado por penhascos contínuos de 150 a 300 metros de altura. A superfície superior desta ilha remota e desolada é coberta por uma selva densa e impenetrável. A floresta não é visível da superfície do silte abaixo.

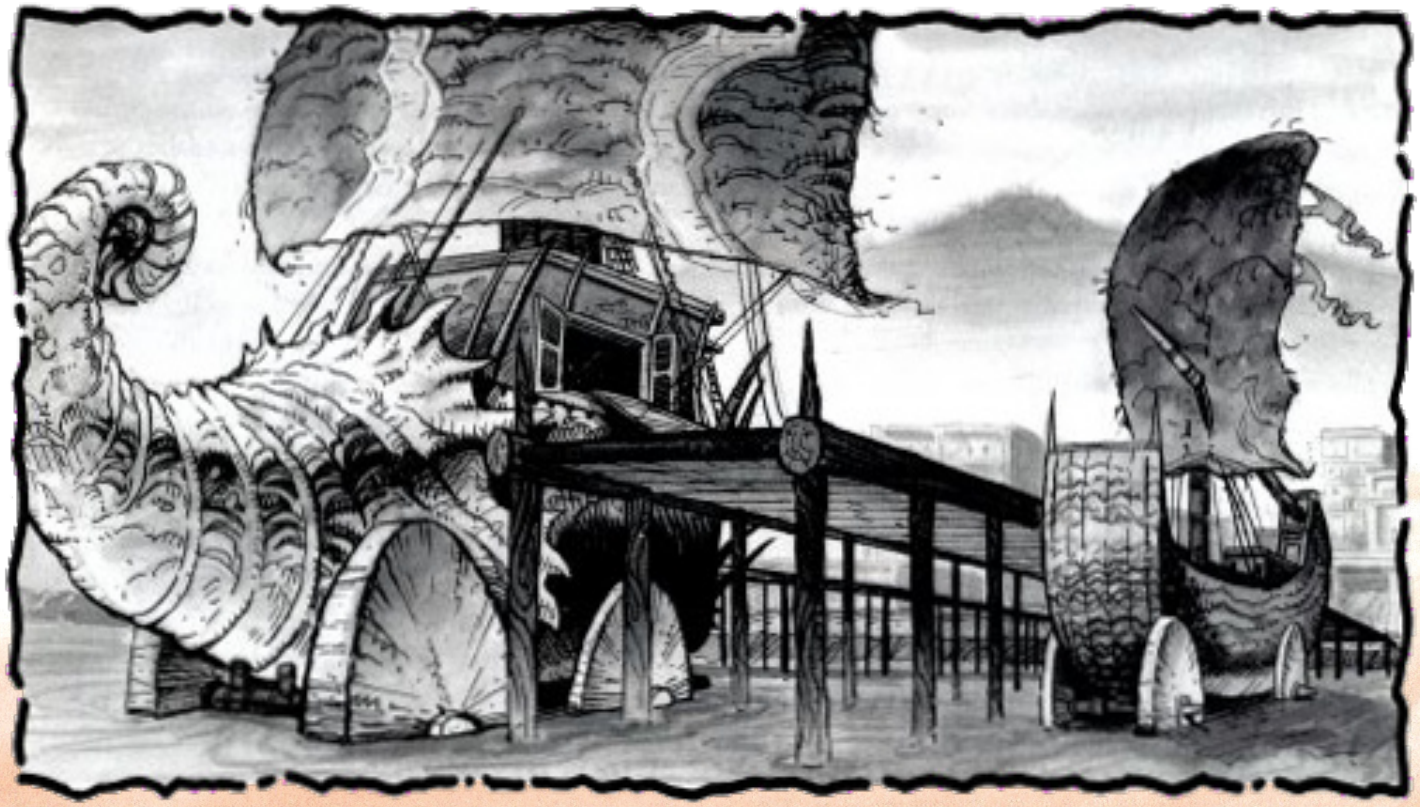
A selva está repleta de plantas mortais de todos os tipos. Trepadeiras estranguladoras, ervas venenosas, matadores de flores e folhas de orvalho são encontradas aqui em quantidades não naturais. A prevalência de plantas carnívoras manteve a população animal reduzida a algumas variedades de insetos e pássaros.

O centro da Ilha Negra abriga um lago profundo e parado de águas escuras. Com quase oitocentos metros de diâmetro, o lago parece ser alimentado por alguma nascente profunda e escondida. Alguns riachos tranquilos serpenteiam pela selva até escorrer pelos penhascos. A água possui um encantamento sombrio e poderoso: uma vez que uma pessoa bebe do lago, qualquer outra água se torna um veneno mortal.

Ao longo das margens do lago ergue-se um palácio irregular de ossos e marfim imaculados. Golens silenciosos de obsidiana guardam eternamente o palácio. Esta ilha já foi o retiro de um poderoso mago ou psiônico que morreu em outra terra e nunca mais retornou à sua fortaleza secreta. O Dragão investigou longamente a ilha e descobriu as propriedades de seu lago e selva. O Dragão permite que ela permaneça intocada como uma isca para viajantes descuidados do silte profundo.

Tarelon

Uma cidade lendária do silte, Tarelon fica em uma região





montanhosa soterrada que às vezes é revelada como pedra nua. Os ventos que varrem esta região do Mar de Silte criam uma região fronteiriça mutável de poeira rasa. A área exata revelada pelos ventos parece mudar a cada dia; viajantes que visitaram Tarelon relatam que não conseguiram encontrá-lo uma segunda vez.

Tarelon parece ter sido uma cidade grande, mas não tão grande quanto Waverly ou Bodach. Como Arkhold, muitos de seus edifícios estão permanentemente enterrados sob o silte, e outros às vezes são revelados. Um grande templo antigo fica no centro da cidade em ruínas, esculpido com símbolos poderosos e místicos. Já foi dedicado às divindades do plano elementar da terra.

Apesar de sua aparência e reputação de cidade mal-assombrada, Tarelon é habitada. As ruínas escondem uma pequena tribo de escravos, os Cavaleiros do Silte.

O Anel de Fogo

"Está escrito no Livro de Urik que o Mar de Silte já foi um oceano de água chamado Mar do Nascer do Sol. No meio deste mar lendário, uma grande ilha jazia verde e bela, nos dias anteriores à fundação de Urik. Ninguém sabe o que aconteceu, mas alguma grande calamidade se abateu sobre a ilha verde, pois o Livro de Urik fala da ebulição do Mar do Nascer do Sol e da Chuva de Cinzas sobre as sete cidades."

- Trecho do Pergaminho de Kelaimos,
disponível na Biblioteca da Obá de Gulg

O centro do Vale da Poeira e do Fogo contém um mar agitado de lava, o Anel de Fogo. Envolvendo a ilha da Cidade da Perdição, o Anel tem 240 quilômetros de norte a sul e 160 quilômetros de leste a oeste. É a maior caldeira de magma aberto do mundo conhecido e a principal causa da devastação do Vale.

O Anel de Fogo é um espetáculo incrível, um rio fervente de rocha derretida vermelha e brilhante que gira e ferve continuamente. Em alguns lugares, torres resistentes de pedra densa perfuram o mar de lava e se estendem como dedos negros no céu vermelho. Em outros lugares, redemoinhos de lava drenam em redemoinhos intermináveis e lentos, apenas para ressurgir como violentas fontes de magma com centenas de metros de altura. Falésias negras de basalto elevam-se ao longo da costa.

Somente o Dragão sabe se o Anel de Fogo precedeu a Cidade da Perdição em seu centro, ou vice-versa. Independentemente de a cidade ter sido colocada aqui primeiro ou de o anel ter sido feito ao redor da cidade, o Anel forma uma barreira intransponível para todos, exceto para criaturas aladas. A ilha de Ur Draxa fica a 30 milhas das margens do vale exterior. Mesmo os seres alados mais fortes pensam duas vezes antes de cruzar a lava aberta.

O Anel é intransponível por teletransporte ou viagens extradimensionais, incluindo caminhada dimensional, etéreo ou mudança de plano. Esta propriedade provavelmente resulta da terrível magia do Dragão. As únicas opções práticas restantes são voar ou passar pelo Portão da Perdição, e o portão está fechado para os inimigos do Dragão.

A Lava

O calor intenso da lava pode ser sentido a quilômetros de distância, e seu brilho infernal ilumina eternamente a costa do vale exterior e a cidade além. Dia e noite não têm sentido aqui.

À primeira vista, o Anel de Fogo parece uma barreira monolítica. No entanto, penhascos rochosos e torres erguem-se do manto de magma. A lava varia muito; em alguns lugares, esfriou até formar uma crosta preta que é realmente segura para caminhar, desde que se possa tolerar o calor intenso do ar. Em outros lugares, fontes borrifam rocha derretida tão rápida e líquida quanto água. As terríveis forças em ação criam e destroem essas características constantemente – nenhum trecho de lava permanece o mesmo.

O Anel cria seus próprios padrões climáticos. Seu calor intenso alimenta a Grande Tempestade de Cinzas. Os pontos locais quentes ou frios da lava têm efeitos intensos nas massas de ar acima deles. Os ventos infernais do Vale começam aqui; um vendaval de ar escaldante sempre explode na Grande Tempestade de Cinzas. Os funis de poeira do vale exterior não podem se formar aqui; as correntes crescentes de ar aquecido impedem a descida dos ciclones. No entanto, o anel tem seus próprios ciclones – tempestades de fogo que se afastam de massas turbulentas de ar superaquecido e se espalham pela lava.

O ar superaquecido acima da lava está livre de cinzas ou silte; a visibilidade aqui é muito boa, se comparada a outras regiões do Vale. Um personagem parado em um penhasco com vista para o anel pode distinguir as muralhas de Ur Draxa na margem oposta.

Habitantes do Anel

Poucas criaturas se sentem à vontade no inferno: dragões de fogo, lagartos de fogo, lacaios de fogo e várias formas de elementais do fogo e da terra. Mesmo estes evitam o local, porque há poucas fontes de alimento no mar de lava. Resumindo, o

Anel de Fogo pode ser um dos lugares mais seguros do Vale.

Algumas criaturas estranhas do Plano Para-Elemental do Magma ocasionalmente passam para o Anel através de portais ocultos – criaturas que se assemelham a monstros Athasianos comuns, mas em forma elemental. Escorpiões de fogo e besouros terrestres parecem ser comuns.

Duas outras criaturas do Anel, dragões de fogo e lagartos de fogo, fazem seus covis nas torres rochosas ou ilhas, emergindo para caçar na lava e devastar as margens do Vale. Eles são sempre hostis.

Finalmente, entre os habitantes do Anel estão os Dragões Guerreiros. Sua Cidadela de Ferro fica em um afloramento rochoso no mar de lava, acessível apenas por via aérea. Desta fortaleza segura, eles voam por todo o vale e, ocasionalmente, através da Grande Tempestade de Cinzas até além do Mar de Silte.

A Calçada do Dragão

Uma série de poldras que vão do Portão da Perdição até a ilha de Ur Draxa, a Calçada do Dragão está conectada de alguma forma mística ao Portão da Perdição. As ilhas são quase uniformes em tamanho e aparência. Cada um tem 30 metros quadrados e sobe cerca de 12 metros do magma com lados verticais e íngremes. As ilhas estão localizadas a cada 1,6 quilômetros e são 16 no total.

As ilhas da ponte são, na verdade os marcadores ou suportes para o conduto místico que atravessa o anel, conectando as duas metades do Portão da Perdição. Eles irradiam magia poderosa das escolas de alteração e conjuração. Os seres alados podem ficar tentados a usar as ilhas como pontos de descanso em uma travessia do Anel de Fogo, mas isso seria perigoso — as ilhas são guardadas e é perigoso estar em uma delas quando o Portão da Perdição é usado.

Cada ilha da Calçada do Dragão é guardada por quatro golens de magma. Essas criaturas permanecem como estátuas silenciosas ao longo das bordas do bloco e atacam imediatamente qualquer um que escalar a ilha ou pousar em sua superfície superior. Os golens não são afetados pelo uso do Portão da Perdição.

O Redemoinho

Um vasto redemoinho de lava derretida, este redemoinho tem mais de três quilômetros de largura. No seu coração existe um portal para o Plano Elemental do Fogo. Este portal se abre para uma vasta bolsa de ar dentro do plano elemental que drena o magma do Anel de Fogo. Esta perda é mais do que compensada por outros portais que trazem magma para o mar de lava.

O redemoinho é uma visão espetacular, um playground para vários elementais e criaturas de fogo. Nem todas essas criaturas são más, mas os elementais do fogo amigos podem ser tão mortais quanto os hostis. Muitos elementais nesta área assumem a forma de monstros elementais, como besouros de magma e escorpiões de fogo. Essas criaturas se comportam como suas contrapartes Athasianas.

Outros redemoinhos semelhantes ao turbilhão existem em diferentes áreas do anel. A maioria é temporária, durando apenas algumas semanas, no máximo. Outros migram de uma área para outra, movendo-se um ou dois quilômetros por dia enquanto giram lentamente. Os seres alados devem evitar voar sobre os redemoinhos; os portais abertos para os planos elementais podem colocar em perigo qualquer viajante que se aproxime.

Sith

Esta ilha no mar de lava é o lar do grupo de estrangeiros mais poderoso do Vale. Os caçadores e invasores do Clã do Escorpião de Fogo, a salvo dos perigosos predadores do Vale exterior, usam planadores do penhasco para cruzar o quilômetro de lava de sua ilha natal até o continente.

A ilha de Sith é única porque ainda existe uma pequena fonte natural em uma caverna profunda. Com este recurso precioso, os Escorpiões do Fogo cultivam cuidadosamente colheitas fracas nas ravinas protegidas da sua ilha. No entanto, a ilha não pode sustentar toda a tribo, e os Escorpiões do Fogo dependem fortemente de incursões no Vale exterior. O clã tem 60 pessoas no total.

A própria ilha, com cerca de oito quilômetros quadrados, tem encostas íngremes e rochosas. Os desfiladeiros serpenteiam para o seu interior, escondendo os pequenos campos e a vegetação nua da ilha. Os Escorpiões de Fogo mantêm uma vigilância constante e transmitem avisos para se esconderem quando uma patrulha Dragão Guerreiro aparecer. Eles usam planadores de penhasco apenas para cruzar o magma aberto; assim que chegam ao vale externo, eles escondem os planadores e seguem a pé.

Os Escorpiões de Fogo são liderados por Guerdra, uma poderosa lutadora élfica e psiônica. Ela estabeleceu o clã há mais de 80 anos e sobreviveu duas vezes a tentativas de extermínio. Uma líder astuta, ela tem dificuldade em controlar os membros do seu clã excessivamente confiantes, que se esqueceram do poder dos seus inimigos. Guerdra está se preparando para mover os Escorpiões para evitar o ataque que ela sabe que acontecerá em breve, mas os pilotos do penhasco de seu clã se opõem à mudança, e ela ainda não encontrou um covil



adequado.

Os Escorpiões do Fogo se escondem dos intrusos e evitam o contato até que Guerdra seja alertada. Ela então decide se ataca, cumprimenta ou evita os estranhos. Os Escorpiões de Fogo evitam personagens poderosos, mas podem atacar aqueles que parecem fracos para ganhar seus pertences e armas. Guerdra é muito objetiva e cruelmente pragmática na gestão do clã; ela vê os membros fracos como uma ameaça à sobrevivência do clã e expulsa ou mata os velhos e indefesos quando eles se tornam um fardo para o clã.

Os Escorpiões do Fogo são caçados pelos Dragões Guerreiros da Cidadela de Ferro. Até agora, os Escorpiões evitaram a detecção. Os Dragões Guerreiros buscarão a ajuda dos vizires ou templários de Ur Draxa para localizarem o acampamento escondido. Quando essa hora chegar, os Escorpiões do Fogo perecerão completamente. Guerdra pode fazer amizade com PJs que lutam contra os Guerreiros Dragões, defender os membros do clã deles ou oferecer uma maneira de garantir sua liderança no clã. Ela pode contar muito a seus aliados sobre a Cidadela de Ferro, a muralha externa de Ur Draxa e os líderes da cidade.

Guerdra: Guerdra nasceu no Vale do Pó e do Fogo como uma estrangeira. Ela viveu como uma pessoa caçada durante toda a sua vida e é uma sobrevivente consumada. Não importa o que aconteça, ela continua lutando. Duas vezes seu clã foi invadido e destruído, mas em cada vez ela usou os poucos que restaram vivos para formar um bando ainda mais forte. Psiônica poderosa e lutadora mortal, Guerdra tem o respeito, se não o amor, dos Escorpiões do Fogo.

Como líder, Guerdra está interessada apenas na sua própria sobrevivência. Os membros fracos prejudicam as chances de sobrevivência do clã — e, portanto, as suas próprias. Embora pragmática, Guerdra é dificilmente obstinada ou estúpida. Ela avalia cuidadosamente cada assunto para determinar que ganho ou ameaça representa.

Guerdra agora luta silenciosamente para manter a liderança. Torthan, um jovem guerreiro carismático que lidera os pilotos do penhasco do clã, desafiou-a corajosamente, desafiando seus decretos e buscando abertamente aliados entre outros membros do clã. Guerdra lamenta a perda de um bom lutador, mas planeja matá-lo para manter o comando.

O Vale da Poeira e do Fogo

"No coração do Mar de Silte há uma tempestade sem fim, um demônio uivante de poeira e vento que grita sua fúria por toda a eternidade nas terras desconhecidas. É o filho do Sol Negro, uma coisa selvagem e faminta que um dia consumirá todos os Athas. É a Grande Tempestade de Cinzas."

- Uma lenda antiga de tribos élficas

Menos de uma dúzia de viajantes visitaram o Vale do Pó e do Fogo e voltaram para contar a história. Enterrado sob uma nuvem sufocante de cinzas e silte, o Vale é o reino do Dragão. Ventos infernais, fortes o suficiente para rasgar a pele de um viajante, varrem a terra nua. O calor é incrível, preso sob as intermináveis nuvens de poeira. O sol nunca passa de um olho vermelho raivoso na névoa marrom acima, e as noites são impenetravelmente escuras.

As fronteiras do Vale da Poeira e do Fogo mudam com os ventos todos os dias. O Anel de Fogo, um vasto mar de lava visível dentro do Vale, circunda a Cidade da Perdição. O calor terrível e o brilho infernal da rocha em chamas podem ser detectados a 32 quilômetros de distância. O calor do Anel de Fogo alimenta a Grande Tempestade de Cinzas que assola o Vale.

As terras externas do Vale são em grande parte desabitadas — poucas criaturas conseguem resistir ao seu clima rigoroso. Aqueles que conseguem sobreviver neste ambiente são, sem exceção, monstros de poder terrível. Os personagens que se aproximam pelo Mar de Silte devem primeiro encontrar a Grande Tempestade de Cinzas. Após terem perfurado suas paredes empoeiradas, eles enfrentam de 30 a 48 quilômetros do terreno mais desolado do mundo em chamas: o Anel de Fogo. Pior ainda, o anel forma uma barreira psiônica e mágica para personagens etéreos, de caminhada dimensional e de transformação. Nenhum viajante pode cruzar o Anel de Fogo por estes meios.

Somente os aventureiros mais fortes e engenhosos podem cruzar o Anel de Fogo e entrar na Cidade da Perdição. O próprio Dragão zela pelo Vale da Pó e do Fogo — deixe os intrusos serem avisados.

A Grande Tempestade de Cinzas

Como uma vasta parede de poeira, a Grande Tempestade de Cinzas paira eternamente sobre o coração do Mar de Silte. Com quase 290 quilômetros de diâmetro, ele se eleva a dezesseis quilômetros no céu. Em um dia claro (ocorrência rara no Mar de Areia), pode ser visto a 320 quilômetros de distância. A tempestade aparece como uma parede turbulenta de poeira que se estende para fora da vista para os dois lados e para o céu.

A tempestade tem uma tendência alarmante de se expandir ou diminuir repentinamente conforme os ventos flutuam. Variações menores podem fazer com que a parede de poeira se espalhe vários quilômetros em apenas alguns instantes. Qualquer pessoa num raio de oito quilômetros da tempestade pode ser engolida por uma onda repentina.

Dentro da Grande Tempestade de Cinzas, a velocidade do vento chega a 160 quilômetros por hora. Redemoinhos e rajadas repentinas podem atingir velocidades de vento quase duas vezes maiores. Voar nessas condições é impossível para todos, exceto para as criaturas mais poderosas. Mesmo os voadores deste tamanho e força descobrem que o poderoso bufê os saboreia como pardais em um tornado.

A visibilidade cai para cinco metros, a audição é quase impossível acima do rugido do vento, e qualquer criatura que respira começa a sofrer a Morte Cinzenta, a menos que consiga proteger seus pulmões e garganta da poeira sufocante. Pior ainda, a poeira levada pelo vento vasculha as criaturas em busca de dano igual à sua Classe de Armadura básica -4. Ajustes na Classe de Armadura para escudos, magia ou destreza não contam contra este Dano.

As nuvens de poeira também geram barragens de raios. Relâmpagos constantes piscam e dançam nas nuvens, que são tingidas de um vermelho brilhante pela espessa poeira transportada pelo ar. Criaturas voadoras podem ser ameaçadas por um ataque. O dano é de 10d6 por raio, mas um teste de resistência vs. magia da morte significa que o raio errou completamente. As criaturas no solo correm menos perigo, embora um teste bem-sucedido não negue o dano, mas inflija metade do dano.

A Grande Tempestade de Cinzas estende-se por dez mil metros para dentro do Vale, existindo nesta forma apenas sobre o silte. Nas fronteiras externas da tempestade, o Mar de Silte tem 600 metros de profundidade, mas dentro dele o silte é lentamente removido. Dezesseis quilômetros dentro das fronteiras mutáveis, o silte foi reduzido a rocha nua. Aqui a tempestade enfraquece e se transforma em uma cúpula oca de ventos. Depois dos dezesseis quilômetros da Grande Tempestade de Cinzas, a viagem se torna muito mais fácil.

Abaixo da Tempestade

Sobre a rocha estéril do Vale, a Grande Tempestade de Cinzas se eleva cerca de um quilômetro e meio do solo. Nesta bolha de relativa calma, os ventos raramente atingem mais de 70-80 milhas por hora, e os relâmpagos são muito menos comuns. A fuga geralmente é possível, embora ainda seja perigosa. Condições de Morte Cinzenta e danos por abrasão não ocorrem.

O Vale da Poeira e do Fogo não deixa de ter perfis próprios. O calor do Anel de Fogo, preso sob a tempestade, intensifica enormemente o calor do dia. Criaturas poderosas vagam pelas colinas devastadas e planícies fumegantes em busca de presas. Por último, a tempestade de cinzas ocasionalmente desce ao nível do solo na forma de um enorme funil de poeira ou ciclone.

O Vale é uma coisa terrível de se ver. Seu chão é um emaranhado quebrado de pedras e cinzas. Ventos fortes varrem nuvens pungentes de cinzas quentes e sedimentos através dos desfiladeiros sinuosos. Grandes colunas de cinzas descem da tempestade vermelha escaldante, serpenteando lentamente sobre o Vale e destruindo tudo em seu caminho. Relâmpagos escarlates brilham constantemente. Durante o dia, o cenário devastado é revelado numa névoa marrom-avermelhada de tremendo calor. À noite, apenas os relâmpagos e o brilho infernal do Anel de Fogo trazem luz.

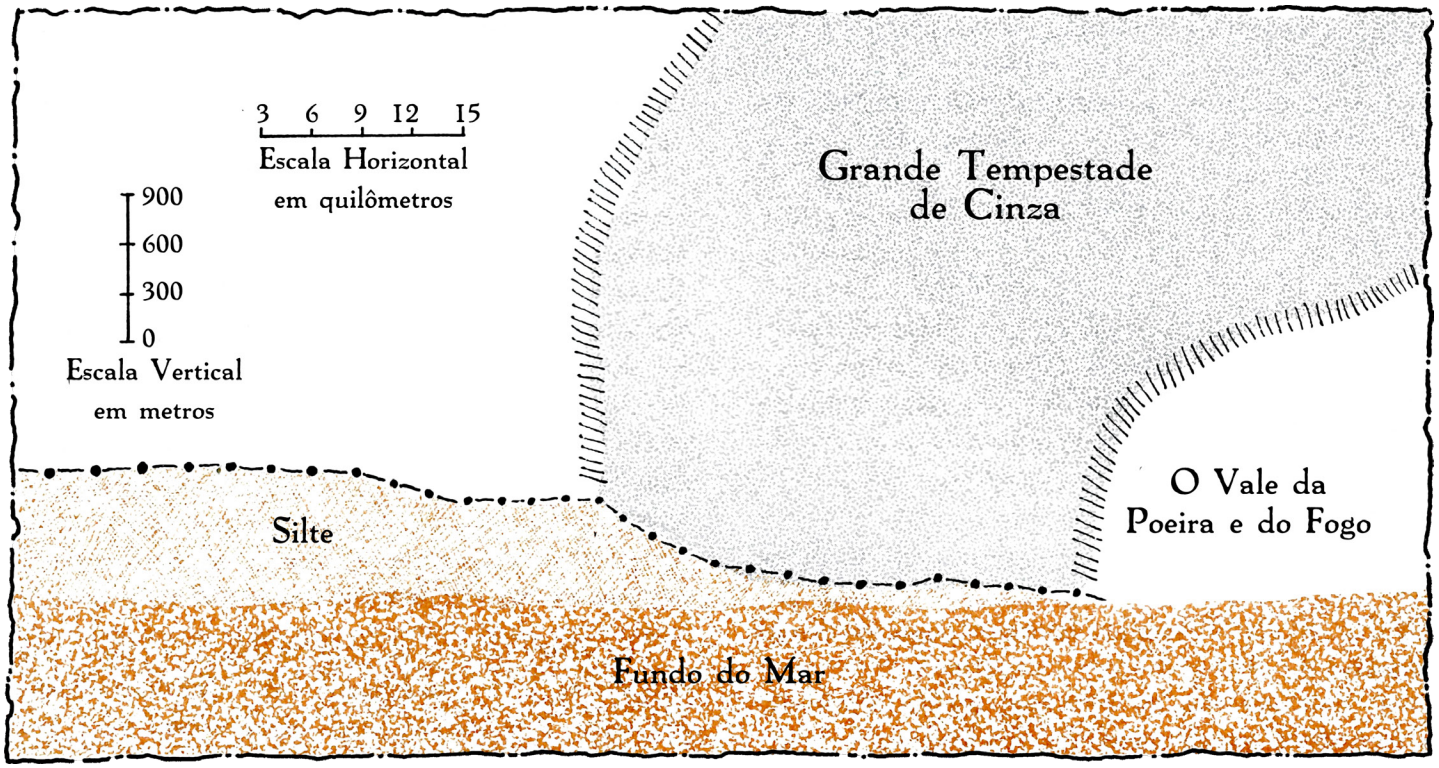
Poucos mortais conseguem olhar para estas terras e permanecer impassíveis.

Habitantes do Vale

Apesar da total hostilidade do Vale, algumas criaturas habitam aqui, mais notavelmente o Rei Dragão. O Dragão passa cerca de metade do seu tempo além do Anel de Fogo, dentro das muralhas de Ur Draxa; No resto do tempo, ele percorre os desertos e planaltos do mundo exterior. No Vale, ele ocasionalmente patrulha as terras exteriores para caçar ka'ardani (os forasteiros) ou destruir um monstro perigoso antes que ele represente uma ameaça.

Os servos do Dragão também policiam o Vale. Os Dragões Guerreiros da Cidadela de Ferro sobrevoam as terras exteriores rotineiramente, em busca de qualquer intrusão. Às vezes, grupos de escravos são enviados de Ur Draxa para extrair obsidiana ou outros minerais. Os poucos criminosos e ralé da cidade que não são mortos imediatamente são exilados para essas terras devastadas para se tornarem estrangeiros — um destino pior que a morte.

Monstros poderosos vagam pelo Vale, incluindo dragonetes de fogo, dragonetes de terra, megapeias, feras pesadelo, so-ut,



aranhas de cristal, behir, bulettes, remorhaz, wyverns e alguns gigantes e braxat. Em alguns casos, apenas um ou dois membros de uma espécie vivem no Vale; parece plausível que o Dragão mantenha esta região repleta de monstros perigosos.

Mesmo dada a quase total falta de vegetação ou água, algumas criaturas sociais mantêm a agricultura básica em alguns locais favoráveis. Gigantes, braxat e forasteiros se reúnem em tribos nômades que cuidadosamente semeiam tantas áreas quanto podem. Não faz sentido viver num lugar quando, apesar de todos os seus esforços, as suas colheitas serão destruídas de qualquer maneira. As lutas por água e alimentos são terríveis.

Encontros no Vale

O Vale da Poeira e do Fogo é extremamente hostil tanto no clima quanto nos habitantes. Qualquer caçador não ou semi-inteligente quase certamente ataca qualquer coisa remotamente parecida com uma presa por pura fome. Os súditos do Rei Dragão que ocasionalmente viajam para o vale exterior, como Dragões Guerreiros ou expedições de escravos, estão sob ordens permanentes para capturar quaisquer criaturas inteligentes que encontrarem. As poucas criaturas do vale que vivem fora do domínio do Dragão (braxat, gigantes, pterrans e forasteiros) são caçadas por predadores naturais, bem como por expedições do Rei Dragão. Eles geralmente consideram um estranho um inimigo ou uma refeição.

A viagem pelo fundo do vale é perigosa e memorável. Esta área contém monstros letais, como dragonetes da terra e do fogo, braxat, flailers, cha'thrang, tembos, so-ut, wyverns, gigantes cabeça-de-fera, demônios do id, kirre, aranhas de fase, escorpiões gigantes, besouros da guarda da morte e até feras pesadelo.

Grupos de invasores estrangeiros atacam os visitantes em busca de comida ou armas. Dragões Guerreiros, sempre montados em águias gigantes domesticadas, muitas vezes tentam capturar ou matar os intrusos.

As Colinas Torturadas

Uma região de terras áridas rochosas tão devastadas e quebradas que se destacam até mesmo no Vale, as Colinas Torturadas ficam no canto nordeste do Vale da Pó e do Fogo. A proximidade do Anel de Fogo causa muita ação geológica nesta área do Vale — gêiseres de lama quente e fontes minerais são comuns, e em alguns lugares o terreno estilhaçado cobre o magma fervente abaixo por apenas algumas dezenas de metros.

As Colinas Torturadas são cristas afiadas e montes de pedra estéril. Ravinas profundas entre as colinas estão cheias de pedras, entulho, plantas espinhosas e gramíneas duras. Trate este terreno extremo como montanhas para movimento terrestre. A água é relativamente fácil de encontrar, mas muitas vezes as

nascentes estão contaminadas por minerais.

As Colinas Torturadas são quase exuberantes para os padrões do resto do Vale, apesar da extrema robustez e impassibilidade do terreno. Vários clãs de estrangeiros vivem em cavernas ou desfiladeiros protegidos nas Colinas Torturadas, mas os principais residentes são os braxat. Um chefe muito poderoso conseguiu reunir as criaturas caóticas sob seu comando, extraindo promessas de cooperação e lealdade de cada um dos pequenos grupos familiares que vagam pelas Colinas Torturadas. Até uma dúzia de braxat poderosos podem se unir para ataques nesta área.

As Colinas Torturadas abrigam cabras resistentes e ágeis, habilidosas em escalar precipícios íngremes; morcegos, carnívoros e frugívoros; aranhas, de variedades mundanas a gigantes e de fase; escorpiões de todos os tamanhos; gaj; vermes de seda; demônios id; trembo; cactos aranha; centopeias; e dragonetes de terra e fogo. Uma tribo remota de Pterrans também habita as colinas, voando sobre o terreno acidentado de Pterraxes.

Planície Fragmentada

Espalhados ao longo da periferia oeste do Vale, as Planícies Fragmentadas são uma cadeia de salinas. Antes da destruição do Vale, as Planícies Fragmentadas eram lagos minerais vulcânicos. Com a dessecação de Athas, a potente mistura de contaminantes na água tornou-se uma crosta dura de sais minerais. Ao contrário da maioria das salinas, as Planícies Fragmentadas consistem em cristais pretos e afiados, capazes de perfurar até mesmo um thri-kreen.

Felizmente, os fragmentos são muito frágeis e um viajante pode abrir caminho com cuidado, varrendo os pés de um lado para o outro. Pelo lado positivo, poucos animais pisaram nas Planícies Fragmentadas. No entanto, as planícies estão completamente sem água. Os cristais pretos absorvem o calor e aumentam efetivamente a temperatura das planícies uma categoria acima da temperatura das áreas circundantes, até um máximo de temperaturas infernais.

Embora as Planícies Fragmentadas não possuam predadores terrestres, eles não são lugares para encontrar carnívoros aéreos, como águias gigantes ou wyverns.

Em raras ocasiões, grupos de gigantes ou forasteiros cruzam as Planícies Fragmentadas como um atalho, mas a maioria dos seres inteligentes prefere simplesmente passar por lá.

O Portão da Perdição

Localizado no Anel de Fogo, a oeste da Cidade da Perdição, o Portão da Perdição é um imponente arco de granito preto sem costuras. Tem quase 40 metros de altura e 18 metros de largura. Sua superfície é esculpida com enormes runas místicas de poder terrível. O arco pode ser visto a vários quilômetros de distância, se o tempo permitir.

O portão é o monumento pessoal do Dragão, sinal de alerta e meio de transporte de e para seu reino. Ele contém um portão mágico de enorme tamanho e poder que atravessa o Anel de Fogo. Este é o único meio de viagem extradimensional que pode atravessar o mar de lava e só funciona pela vontade do Dragão. Um portão correspondente existe na costa oposta da Planície Basáltica do Anel de Fogo. Os exércitos podem cruzar o Anel de Fogo com um passo, se o Dragão assim o desejar.

O Portão da Perdição é perfeitamente capaz de discernir entre amigo e inimigo. Para invocar o poder do portão, um viajante deve estar com o Dragão quando ele usa o dispositivo mágico da Floresta Morta ou conhecer uma palavra de comando mágica. Somente o Dragão conhece todo o conjunto de palavras de comando, e a palavra difere para cada indivíduo que usa o Portão da Perdição. Não importa onde o Dragão esteja em Athas, ele pode fechar ou abrir o Portal por um mero ato de vontade. Normalmente, o Portão é configurado para permitir a passagem de servidores de nível Guerreiro Dragão, vizir ou templário, junto com qualquer um que os acompanhe.

O Portão da Perdição é guardado por 13 golens de obsidiana que são programados para obedecer às ordens do portão. Eles normalmente ficam imóveis em alcovas na passagem interna do arco.

A Planície Basáltica

Uma planície de lava de enorme tamanho, esta região deserta permanece vulcanicamente ativa e, em muitos lugares, a lava derretida ainda flui apenas algumas dezenas de metros abaixo da superfície.

A Planície Basáltica está completamente sem água, comida ou abrigo. Sua localização na extremidade sul do Anel de Fogo impede que os viajantes se desviem dele e, portanto, os habitantes do vale cruzam a Planície Basáltica apenas se necessário. A falta de cobertura torna este um lugar ruim para ser capturado por predadores aéreos ou por climas traiçoeiros.

Uma propriedade incomum da Planície Basáltica é sua afinidade com funis de poeira. Os ventos que circundam o Vale da Poeira e do Fogo tendem a girar e redemoinhar aqui, e a Grande Tempestade de Cinzas frequentemente desce para cobrir o solo.

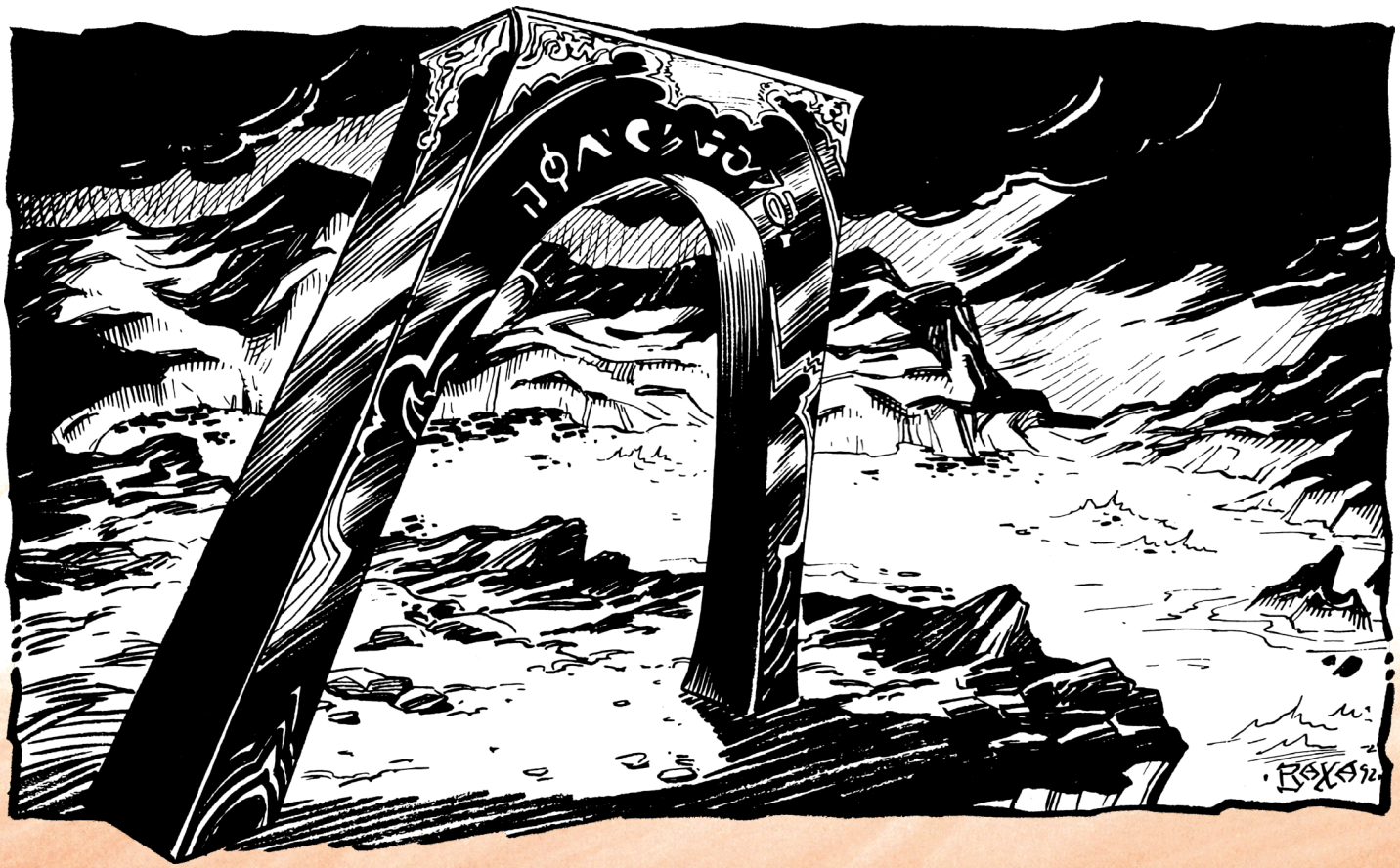
A Floresta Morta

Embora existam várias regiões de floresta morta dentro do Vale da Poeira e do Fogo, a Floresta Morta é a maior e mais

conhecida delas. Estendendo-se por 80 quilômetros ao longo das margens do Anel de Fogo, a floresta ocupa uma cadeia de colinas e terras altas com 32 quilômetros de largura. Muitas das árvores dessecadas foram derrubadas por algum cataclismo antigo – encostas inteiras estão repletas de destroços da outrora bela floresta.

A Floresta Morta é rica em água e comida. Numerosos riachos abrem caminho através da poeira e das cinzas. Pequenos arbustos e gramíneas resistentes estão voltando a crescer para substituir a antiga floresta por matagais. Uma frágil cadeia alimentar de insetos, pequenos herbívoros e escavadores sustenta carnívoros maiores, como wyverns, so-ut, kirre, cha'thrang, aranhas e escorpiões. A riqueza da vida animal atrai caçadores inteligentes como gigantes, braxat e expedições da Cidade da Perdição.

Várias grandes tribos de estrangeiros vivem na Floresta Morta, reivindicando território e defendendo-o ferozmente. Outros residentes incluem gigantes cabeça-de-fera. A Floresta Morta tem poucas cavernas boas ou covis defensivos, e a competição por eles é excepcionalmente acirrada.



Os Planaltos

Cidade-Estado de Balic

A Cidade das Velas. A cidade democrática de Balic fica às margens do Mar de Silte, tornando-se uma parada comercial essencial para comerciantes de todo o mundo. Esta cidade de marinheiros e senadores defende os valores de liberdade, justiça e governo colaborativo.... mas o Primeiro Cidadão Andropinis venceu com folga todas as eleições nos últimos dois mil anos, expondo a verdade da cidade para que todos a considerassem. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Kalidnay

Kalid-Ma, senhor de Kalidnay, já foi um dos reis-feiticeiros mais poderosos do mundo. Em sua arrogância, ele tentou assumir o poder do Dragão, mas em vez disso, ele e sua cidade foram atraídos para o Cinza – o reino sombrio dos mortos. Ninguém que retornou foi dominado pelo terrível reino do Rei Escaravelho. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Tyr

A Cidade Livre. A Cidade do Ferro. Recentemente Tyr se tornou a primeira cidade em dois mil anos a derrubar seu rei-feiticeiro, o tirano Kalak. Uma rebelião composta por nobres, gladiadores e a esotérica Aliança Velada trouxe liberdade à cidade, libertando seus escravos e formando um conselho para guiar o caminho da cidade. O recém-coroado Rei Tithian, ex-alto templário, dá liberdade ao conselho enquanto a cidade luta para encontrar seu lugar no mundo moderno. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Altaruk

As dinastias mercantis balicanas de Wavir, Rees e Tomblador patrocinam esta cidade fortificada de cerca de duas mil almas montada na rota comercial que conecta Balic a Tyr. Assaltantes desesperados esperam em emboscada nos barris rochosos e nas terras rochosas que cercam a vila, mas os mercenários bem pagos de Altaruk expulsam qualquer bandido que encontram à espreita dentro de meio dia de viagem dos portões da cidade.

Esta proteção não é gratuita para os viajantes. Todos que quiserem entrar no Altaruk devem pagar um pedágio de 1 peça de ouro por visitante (incluindo cada animal de carga). Mas para aqueles que estão nas muralhas de 4,5 metros de altura, Altaruk oferece estábulos, hospedagem e alimentação, oportunidades de comércio entre casas mercantis e fofocas de todos os cantos dos Planaltos. Somente as maiores e mais ferozes tribos invasoras considerariam atacar Altaruk, mas há rumores de que gigantes do Estuário da Língua Bifurcada estão se reunindo para atacar a cidade. Já aconteceu antes.

A aldeia é governada por um nobre balicano chamado Arisphistaneles. Em seu papel de senhor da cidade, ele lida com os comerciantes de maneira severa, mas justa. Arisphistaneles também tem um papel secreto em Altaruk — ele lidera uma célula local da Aliança Velada, que mantém contato com células nas cidades vizinhas. Muitas conspirações da Aliança foram tramadas nos porões de Altaruk.

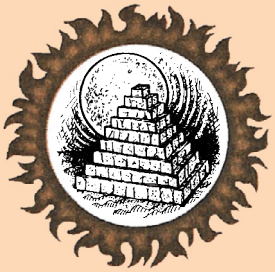
Birk Moreno: Este anão de olhos arregalados vagueia pela aldeia e ganha a vida mendigando. Ele constantemente murmura bobagens sobre a "profecia secreta" de Kalak. A maioria dos habitantes locais acredita que ele é um maluco inofensivo, mas Birk Moreno é, na verdade um membro da Aliança Velada incumbido por Arisphistaneles de atrair quaisquer membros secretos do Verdadeiro — uma conspiração dos seguidores de Kalak — que possam estar escondidos em Altaruk.

Liberdade

Durante décadas, os escravos de Tyr sussurraram sobre uma vila escondida chamada Liberdade, que acolhe qualquer um que escapasse da escravidão. Ao contrário de muitas histórias de escravos, esta é verdadeira — Liberdade existe, escondida em uma cratera remota no sopé entre Tyr e Urik. Os ex-escravos da aldeia atacam para se sustentar; entretanto, com a queda de Kalak e a libertação dos escravos de Tyr, os anciões da aldeia estão seguindo um novo caminho: comércio, ou pelo menos comércio com Tyr.

De seu refúgio escondido, os ex-escravos enviaram delegações comerciais para Tyr, apresentando-se como a Casa Lirr, uma nova casa mercantil menor. As delegações são lideradas por Bartras, um homem que já trabalhou como escravo para a Casa Vordon. Bartras subiu tão alto na casa quanto um escravo poderia antes de fugir com uma bolsa de ouro roubada, e ele teme ser reconhecido em Tyr. Portanto, Bartras viaja disfarçado, vestindo longas vestes pretas e capuz de um asceta do deserto. Ele geralmente deixa sua assistente Fathalia falar pela chamada Casa Lirr.

Além de invasores que tentam virar a página, Liberdade é o lar de ex-escravos que guardam rancor de seus antigos senhores. Um grupo que se autodenomina Ventos da Vingança contrata secretamente caçadores de recompensas e assassinos



para eliminar os traficantes de escravos. Infelizmente para os viajantes da região, os assassinos contratados (que viajam em pequenos grupos disfarçados de comerciantes de dunas) não discriminam quando se trata de decepar cabeças de traficantes de escravos. Se eles puderem economizar um pouco de trabalho matando um estranho que possa se passar pelo alvo pretendido, eles o farão.

Minas de Ferro de Tyr

As minas de ferro de Tyr são as maiores desse tipo nos Planaltos. A presença do minério foi uma das principais razões pelas quais Tyr foi estabelecida a apenas dois dias de viagem da mina. A morte sempre esteve associada às minas. Os mineiros morrem devido a desmoronamentos inesperados e aos perigos naturais das minas. Outros ainda morrem devido à "maldição de hej-kin".

A "maldição" leva de um a três homens por mês. Um trabalhador que se sentiu bem no dia anterior pode sentir-se subitamente enfraquecido. Alguns dias ou semanas depois, ele pode cair morto de repente, vítima da suposta maldição. Os mineiros acreditam que os antigos hej-kins amaldiçoaram as cavernas, mas a verdade está trancada na própria pedra.

Desconhecido dos trabalhadores, o minério é do tipo arsenieto. A estreita veia vermelha de um 0,3 cm é cercada por estratos de depósitos venenosos de arsênico. O arsênico penetra em todos os cortes dos trabalhadores causados pelo trabalho com rocha e pedra. Indetectável, o arsênico se acumula no corpo até atingir a dosagem letal. Um mineiro deve fazer uma jogada de proteção contra veneno uma vez por mês ou sentir os efeitos do veneno. Se o teste de resistência falhar, a vítima perde um ponto de vida por turno até que a morte ocorra. Uma magia de veneno lento atrasa o efeito, enquanto neutralizar o veneno nega o veneno. Alguns templários selecionados adivinharam o perigo do minério, mas mantêm isso em segredo sob pena de morte. Contratar sacerdotes para curar os homens aflitos seria muito caro e revelaria o problema a todos. A vida é barata em Athas, o ferro não. Independentemente do perigo, o minério vermelho representa a força vital de Tyr como o produto comercial mais importante da cidade.

Recentemente, Urik tentou tirar vantagem do caos que se seguiu à morte de Kalak e tomar as minas, mas os exércitos de Urik foram repelidos pelo herói gladiador, Rikus, e seus guerreiros. Embora fechadas por um breve período, as minas reabriram e voltaram a funcionar normalmente. O encerramento temporário deste importante ativo Tyriano quase levou à falência a já conturbada cidade.

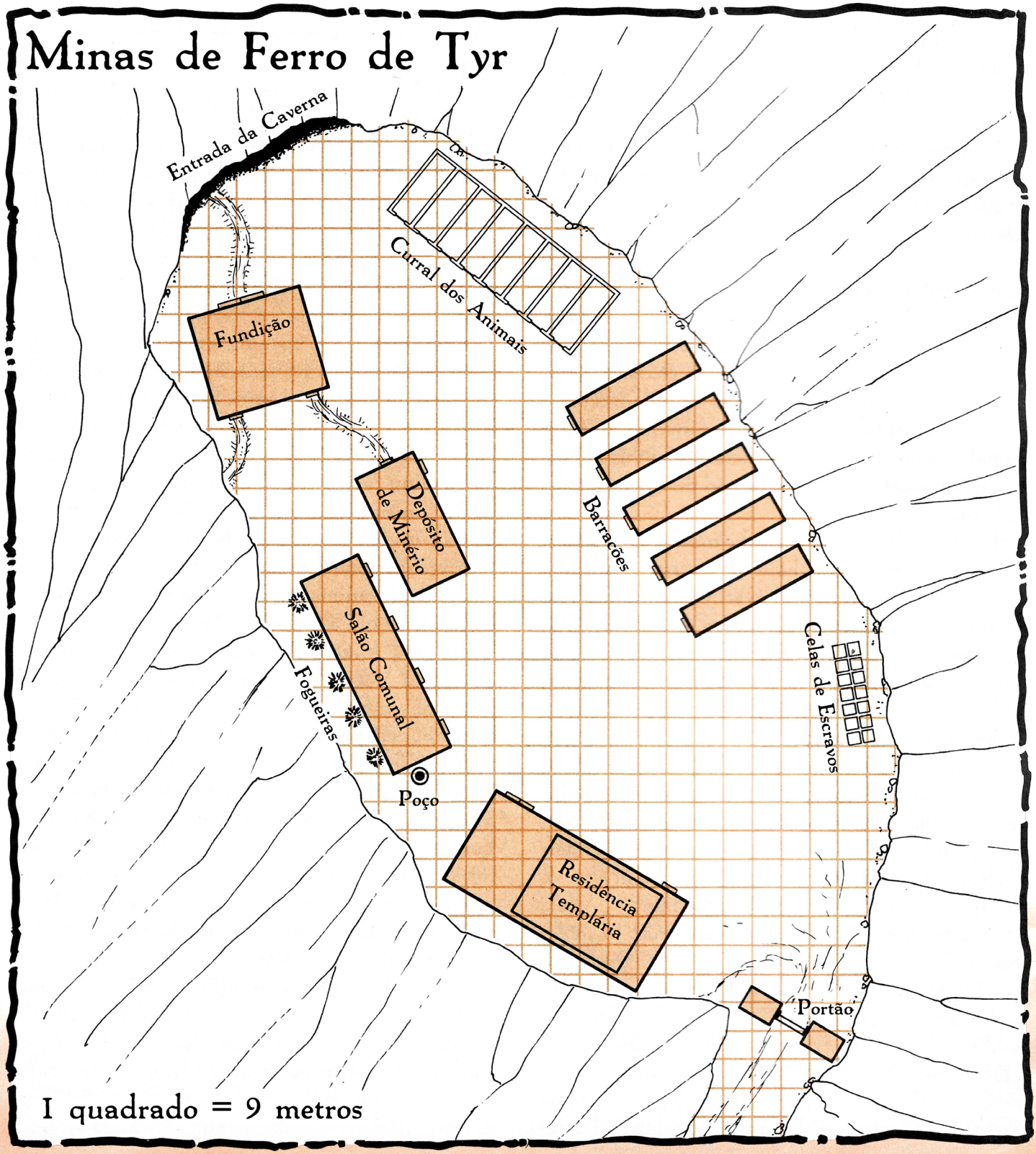
Os ataques de Hej-kin atormentaram as minas. A raça subterrânea habita as catacumbas naturais que circundam o sopé e as montanhas próximas. Os hej-kin consideram o solo sagrado e organizam ataques esporádicos contra aqueles que contaminam suas terras natais. Alguns especulam que a abertura da mina já foi uma caverna de Hej-kin, embora isso ainda não tenha sido comprovado.

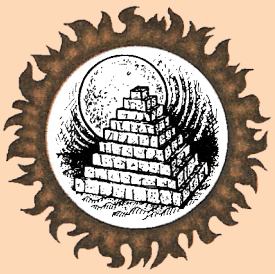
A mina escava o sopé das Montanhas Ressonantes ao norte e a oeste de Tyr como uma ferida aberta. Uma única estrada estreita de montanha dá acesso ao local fortificado. Três postos avançados de guarda margeiam a estrada a intervalos de oitocentos metros das minas. Cada posto avançado consiste em um pequeno par de edifícios: um situado na encosta da montanha, o outro perigosamente perto de precipícios. Paredes de ervas daninhas cercam cada posto avançado, enquanto o tronco de uma árvore robusta bloqueia a estrada na altura da cintura. O tronco fica em uma fenda em forma de L instalada em cada um dos dois edifícios. É necessária uma força combinada de pelo menos 40 para levantar o enorme tronco da árvore do seu local de repouso. À medida que nos aproximamos das minas, cada posto de guarda contém o dobro de guardas que o anterior. A primeira estação menor mantém 10 guardas e dois "corredores". Todos os guardas estão armados com armas de metal.

Passar pelo terceiro portão revela o complexo de mineração. O acampamento ocupa uma plataforma de planalto com 150 metros de largura por 300 metros de comprimento. A encosta da montanha eleva-se 150 metros acima do planalto, proporcionando uma barreira natural contra ataques. Em frente à encosta da montanha erguem-se precipícios pontiagudos, caindo milhares de metros até o fundo do vale abaixo. A boca aberta das minas está voltada para os portões do complexo. A entrada tem 9 metros de altura, mede 20 metros na base e é cortada na forma de um hemisfério escuro contra a face vertical da rocha.

À direita da abertura há uma série de gaiolas grandes, projetadas para conter erdlu, kank e crodlus pesados. Erdlus são ocasionalmente usados para puxar carrinhos pequenos, mas serve principalmente como fonte de alimento. Kanks se unem em duplas e quatro para puxar carrinhos de minério. Eles são amplamente utilizados nas minas, especialmente em áreas onde a altura do túnel chega a menos de um metro e meio. Os glóbulos de mel produzidos pelos kanks fornecem alimentos adicionais para o complexo. Crodlus pesados puxam os grandes carrinhos de minério.

Ao lado dos currais dos animais há uma série de barracões, originalmente projetados para abrigar escravos, agora modificados para abrigar trabalhadores remunerados. Uma fileira de fossos cobertos, mais próximos da estrada à direita, já foram usados como celas para escravos desobedientes. Eles agora confinam os criminosos mais perigosos enviados para as minas como


Minas de Ferro de Tyr
Entrada da Caverna
Curral dos Animais
Fundição
Depósito de Minério
Barracões
Salão Comunal
Fogueiras
Celas de Escravos
Poço
Residência Templária
Portão
1 quadrado = 9 metros



punição. Imediatamente à esquerda da entrada do campo fica a opulenta residência de dois andares dos templários que ainda supervisionam as operações diárias das minas. Cada templário comanda 25 guardas e permanece responsável por suas ações. Os guardas compartilham dormitórios compartimentados no térreo, enquanto os templários residem em luxuosos apartamentos localizados no segundo andar.

Um grande edifício à esquerda é utilizado para armazenamento e preparação de alimentos. Posicionado entre este edifício e o precipício há uma enorme fogueira e fornos de cozinha. Os cozinheiros preparam refeições para todo o acampamento, tanto para os templários quanto para os trabalhadores. A casa de minério fica mais próxima do centro do complexo. Este enorme edifício quadrado, com paredes grossas, armazena barras de ferro fundidas até que sejam transportadas para a cidade. É constantemente vigiado por todos os lados, principalmente pelo telhado. A fundição fica à sua esquerda, em direção às minas. Forjas queimam na fundição dia e noite, separando o minério de ferro da rocha vermelha. Os rejeitos e dejetos (rochas inúteis) são então descartados encosta abaixo da montanha, criando um imenso campo de entulho que se estende por 300 metros abaixo da encosta íngreme. Caminhos profundos e sulcados conectam a fundição de minério à entrada das minas. Carrinhos contendo minério bruto repousam nesses sulcos enquanto aguardam a fundição. Existem dois tamanhos de carrinhos: os carrinhos grandes carregam meia tonelada de minério e os carrinhos pequenos carregam 250 quilos de rocha.

Os templários que administram a mina contratam quatro tipos de trabalhadores: guardas, transportadores, carregadores e mineiros. Os deveres dos guardas são simples — eles evitam que os ânimos se exaltem entre os trabalhadores, monitoram todos que entram e saem do complexo e protegem os templários. O seu principal dever, porém, é salvaguardar as minas e o minério. Nunca há menos de 200 guardas nas minas a qualquer momento. Este é um trabalho bem remunerado, mas difícil, pois nenhuma quantidade de suborno pode garantir uma posição como guarda; eles são escolhidos a dedo por Borger, Ministro de Minas.

Os transportadores trabalham com os vários animais, trazendo carroças após carroças de minério bruto das profundezas das montanhas. É seu trabalho trabalhar incansavelmente as criaturas e manter um fluxo constante de matérias-primas para as fundições. Devido à experiência necessária para o trabalho, um transportador pode esperar receber até uma prata por semana pelo seu trabalho.

Os carregadores têm a árdua tarefa de levar as rochas contendo minério até as carroças dos transportadores. Eles coletam minério solto em sacos grossos de cabelo de gigante para serem carregados ou arrastados até os carrinhos de minério. Este trabalho é frequentemente atribuído a criminosos que cumprem penas nas minas. O pagamento para não-criminosos é de duas peças de cerâmica por dia, mais hospedagem e alimentação.

Os mineiros realizam o perigoso trabalho de soltar o minério das rochas avermelhadas. Poucas veias são grandes ou fáceis de extrair. A maioria aparece como faixas estreitas de 0,3 centímetros na rocha. Escavações mais recentes são sempre as mais perigosas. À medida que os mineiros se aprofundam no veio de minério, a composição da rocha saliente pode mudar. Os problemas ocorrem quando a rocha acima do minério é mais macia do que a pedra circundante. Esta formação não suporta o seu próprio peso e frequentemente desmorona, causando desmoronamentos. Os mineiros recebem uma remuneração extra por trabalharem nas escavações mais recentes. Os mineiros de Tyr preferem picaretas, martelos ou grandes goivas para duas pessoas em seu trabalho. Os mineiros que trabalham nas novas escavações recebem até cinco cacos de cerâmica por dia, enquanto outros mineiros recebem de um a três pedaços por dia.

Quando minério suficiente é fundido, os templários mineiros enviam uma mensagem a Tyr, e uma Caravana Real fortemente armada viaja até as minas para recuperar os lingotes. Ninguém jamais invadiu com sucesso uma Caravana Real transportando ferro. O medo da retribuição de Kalak ajudou a evitar ataques no passado. Atualmente, sob o reinado de Tithian, a guarda da caravana é ainda mais formidável devido à falta de habilidades de lançamento de magias do rei de Tyr.

Poço de Grak

A meio caminho entre Altaruk e Ledopolus fica uma fortaleza de tijolos de barro construída sobre uma nascente natural. Como a água superficial é rara em qualquer lugar de Athas, Poço de Grak é uma parada bem-vinda para os viajantes. Grak, um guerreiro meio-elfo de algum renome, comanda um bando de mercenários baseados aqui. Ele permite que os visitantes montem acampamento nos arredores de sua fortaleza, mas sua água não é de graça. Ele cobra dos viajantes 5 PC por bebida e 20 PC por banho.

Abaixo da fortaleza e da nascente, uma fundação de ruínas mais antigas se estende sob os áridos pedregosos da paisagem circundante. Grak e seus mercenários exploraram apenas uma parte desses túneis emaranhados e ecoantes. Rugidos de arrepiar às vezes ecoam nas passagens profundas abaixo do Poço de Grak. A sua terrível ressonância foi suficiente para impedir que os mercenários se aventurassem muito abaixo da fortaleza.

Vidente Nafoun: Mafoun é um dray com muitas cicatrizes que acampa perpetuamente fora da fortaleza do Poço de Grak.

Ele oferece profecias e leituras pelo custo de uma bebida na fortaleza. Mafoun pertence a um culto secreto chamado Filhos do Dragão. As Crianças acreditam que o Dragão de Tyr redimirá Athas se receber sacrifícios suficientes. O fracasso do mundo é que, até agora, muito poucas vidas foram dadas ao Dragão para que este alcançasse o seu fim último.

Kled

O assentamento anão de Kled controla uma mina de obsidiana no sopé das Montanhas Ressonantes. A vila foi construída no local de uma cidadela anã da Era Verde chamada Kemolak. Os anões de Kled acreditam que são descendentes diretos dos reis de Kemolak, embora escondam essa afirmação de ouvidos externos, para que não irritem um rei-feiticeiro com sua presunção. De vez em quando, mineiros desenterram porções das ruínas da "cidade dos reis anões". A maioria das descobertas são restos de paredes enigmáticas ou pedaços de piso de lajes fortemente inscritos com runas angulares. No entanto, de vez em quando os trabalhadores recuperam uma relíquia em ruínas do antigo Kemolak.

Ultimamente, Kled tem sido perturbado por uma série de ataques contra caravanas comerciais com destino a Tyr. Vários anões foram mortos por atacantes misteriosos.

Walis

Local da única mina de ouro conhecida em Athas, Walis é uma pequena vila no topo de uma alta torre de rocha dentro de um desfiladeiro no sopé das Montanhas Ressonantes. Uma enorme caçamba de carga transportada por escravos em uma grua de manivela controla o acesso à comunidade. Walls é uma vila cliente sob o controle da cidade-estado de Balic e administrada pela Casa Tomblador. Além do posto avançado do Tomblador em Walis, dois templários do rei-feiticeiro Andropinis e um pequeno destacamento de legionários ficam de olho na aldeia. Os templários balicanos permitem que os agentes do Tomblador façam o que quiserem.

A mina de ouro fica na garganta do cânion. Todos os dias, um grupo de trabalho formado por escravos da aldeia desce da grua sendo escoltado até a mina sob o olhar atento dos feitores. Os mineradores produzem apenas uma ninharia de ouro, mas é o suficiente para sustentar a operação.

A suspeita saúda os poucos visitantes que vêm a Walis. Quem quiser conferir as histórias pode se hospedar na Casa Amarela, hospedaria e estábulo mantido aos pés do pináculo.

Kra-Hnur

Lar de uma tribo agressiva de invasores meio gigantes, o domínio de Kra-Hnur fica em um vale suspenso a meio caminho entre Tyr e Walis. Fortificações de pedra bruta barricam o caminho que leva do vale até a fortaleza. Os meio-gigantes mantêm grandes rebanhos de cabras e erdlus nas pastagens altas atrás de suas muralhas, com várias centenas de escravos de outras raças — cativos capturados em ataques nas terras baixas.

O líder da tribo, um enorme chefe de guerra meio gigante de um olho só, conhecido como Grande Kra, é muito mais inteligente do que sua aparência brutal poderia sugerir. O Grande Kra passou sua juventude servindo na guarda real do Rei Kalak de Tyr e, quando voltou para casa, assumiu o controle de sua tribo. Ele despreza humanos, elfos e outros "fracos" e lidera pessoalmente seus guerreiros em ataques. A tribo Kra-Hnurdha ataca principalmente caravanas na Estrada Comercial e aldeias e postos avançados isolados nos Planaltos. No entanto, com o recente caos em Tyr, o Grande Kra voltou seus olhos para as aldeias clientes agrupadas no cinturão verdejante da cidade.

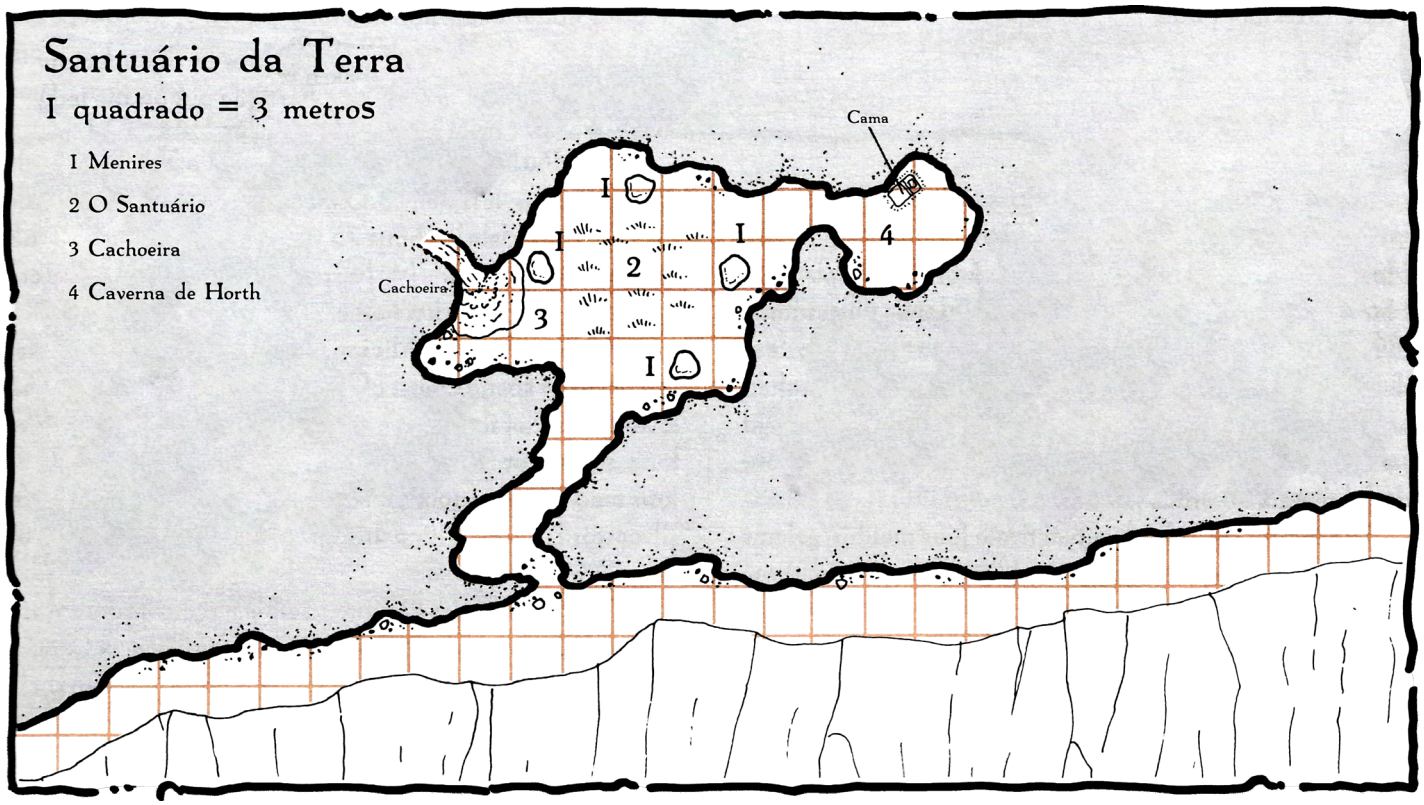
Gunginwald

No meio das Montanhas Ressonantes, naquele distrito pedregoso e acidentado ao norte de Tyr, encontra-se um santuário dos elementais da terra. Aqueles que viajam pelas montanhas frequentemente encontram nele um refúgio seguro das feras que espreitam naqueles picos escarpados, e o guardião que vive no santuário parece contente em fornecer defesa para todos os necessitados.

O nome do guardião é Horth Araxis, um clérigo da terra cujos dias de peregrinação chegaram ao fim. Ele ainda pode escalar montanhas, mas longas viagens o cansam há anos. Homem em boa forma, sua idade é revelada pelas rugas sujas do rosto e pelo grisalho da barba. Seus olhos são pretos e redondos, e sua pele é da cor da areia do deserto. Uma túnica marrom cobre a resistente armadura mekillot que lhe serviu bem ao longo dos anos. Sua arma é um grande martelo encimado por um martelo semelhante a uma pedra de obsidiana.

O santuário fica próximo a uma pequena trilha lateral nas montanhas ao norte de Tyr. Bestas de carga e seres grandes podem não passar pela entrada.

1. Menires: Quatro grandes menires margeiam o nicho circular nas paredes da falésia. Eles não são ornamentados, mas os personagens devem ter a sensação de que estão sendo observados. Se Horth for atacado, os menires se transformarão



em quatro gigantescos golens de pedra.

2. O Santuário: O próprio santuário é a área delimitada pelos menires. O solo é macio e extremamente fértil, e sempre coberto com a grama mais verde que a maioria dos viajantes já viu.

3. A Cachoeira: Um fluxo constante de água doce e pura desce da face do penhasco e ultrapassa a borda. Cantinas e odres de água podem ser enchidos aqui, mas recipientes maiores não podem passar pela entrada estreita e recuada.

4. Caverna de Horth: Esta caverna é a casa de Horth. Há pouco aqui, exceto uma cama de barro macio, um pouco de cerâmica e algumas bugigangas de ouro, prata e pedras preciosas espalhadas. Os metais preciosos valem de 1 a 100 PP, e Horth pode trocá-los com um grupo por algo que considere útil ou divertido.

Horth Araxis: O santuário terrestre foi preparado por outro muito antes de Horth nascer. No entanto, ele encontrou sua casa aqui. Horth escuta os pedidos de ajuda e os investiga imediatamente. A menos que aqueles que estão em apuros sejam flagrantemente maus ou profanadores, ele corre em seu socorro. Depois, ele curará suas feridas e convidará os viajantes para sua caverna em busca de comida e água, e para lhes contar longas e emocionantes histórias sobre os maravilhosos poderes da terra.

Se for atacado, Horth pode ativar quatro menires/golens que lhe foram apresentados por um antigo amigo preservador, estes ele usará em uma luta até a morte.

Oásis da Fonte Prateada

Um caravançarai fortificado fica no oásis ao longo da rota comercial entre Tyr e Urik. Esta pousada à beira da estrada é a parada preferida de muitos comerciantes domésticos e comerciantes de dunas. Suas paredes desbotadas e desgastadas recebem viajantes há mais de um século com lanternas bruxuleantes acesas logo após o anoitecer, trechos de músicas exóticas e o clamor do comércio animado.

Oásis da Fonte Prateada é uma grande praça murada, com o pátio central aberto aos elementos. A parede interna do pátio está repleta de portas que levam a dormitórios, uma sala comum, depósitos de alimentos, estábulos e cofres onde os comerciantes das dunas podem proteger suas mercadorias. O pátio também contém a homônima "Fonte Prateada", um poço central que produz água turva e de gosto desagradável.

Quem deu o nome ao poço aparentemente o fez há muito tempo, quando a água era doce, ou o nome pode ser uma piada. Ainda assim, a água é segura para pessoas e montarias beberem e, quando devidamente filtrada, torna-se adequada para os famosos "banhos de prata" que apenas os comerciantes mais ricos podem pagar. Carrinhos e barracas de pequenos comerciantes enchem o pátio ao redor do poço.

Os proprietários são uma tribo de elfos chamados Mãos de Prata. Ao contrário de outros de sua espécie, os elfos não são pastores ou invasores nômades; eles administram o Oásis da Palmeira de Prata há várias gerações. O atual líder da tribo e chefe do caravançarai é o Chefe Toramund, que cumprimenta todos os recém-chegados, resolve todos os conflitos e supervisiona o comércio ordenado. Aqueles que violam a regra primária da pousada (não roubar de outro visitante) são expulsos pelo portão sem seus itens comerciais, pertences ou roupas.

Oásis da Fonte Prateada

Um campo exuberante de arbustos com cheiro azedo preenche a área ao redor do oásis. O mato é de cor parda e espinhosa, e rochas laranja-queimadas projetam-se das planícies arbustivas. O complexo élfico – uma fortaleza imponente de blocos de pedra erguendo-se acima dos áridos – pode ser visto da estrada. Quando os viajantes se aproximam das muralhas, os guardas élficos gritam as regras do complexo: "Duas moedas de prata para matar a sede aqui e descansar em relativa segurança. Pague ou vá embora. Então um elfo aparece de uma entrada escondida para cobrar as taxas. Os portões não serão abertos até que o pagamento seja recebido, e a maioria da violência é retribuída em espécie pelos guardas armados com arcos nas muralhas.

Lá dentro, o pequeno lago está cheio de água marrom e de gosto ruim. Ao seu redor aguardam as tendas élficas, cheias de mercadorias para negociar e negócios a serem fechados. Se um viajante for cuidadoso e mantiver o bom senso, ele pode até sair com um item valioso e a maioria de seu dinheiro. As descrições abaixo estão relacionadas ao mapa do oásis ao lado.

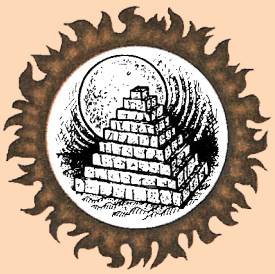
1. Tendas dos Guerreiros: Os combatentes e guerreiros multiclasses encarregados de defender o complexo vivem nessas longas tendas. Os guerreiros seguem horários rígidos para que sempre haja guardas no topo das muralhas. Se ocorrer algum problema, todos os guerreiros poderão ser reunidos em minutos. Todos os guerreiros carregam arcos longos, uma aljava de flechas e uma longa espada feita de osso ou pedra.

2. Tenda dos Profanadores: Toramund fornece esta tenda para uso de qualquer profanador que ele recrutar. Também serve como alojamento para os três elfos profanadores de baixo nível que nasceram na tribo. Esses elfos não gostam da ideia de que Toramund procure talentos bruxos de forasteiros, mas também sabem que não possuem o poder que seu chefe exige. Eles continuam esperando que o próximo mago a chegar às Mãos de Prata concorde em ensiná-los nas artes arcanas superiores. Até então, eles continuam o longo processo de auto-estudo. Eles estão constantemente à procura de viajantes que possam ser magos, pois estão ansiosos para aumentar seu estoque de magias, textos arcanos e itens mágicos por quaisquer meios que sejam necessários.

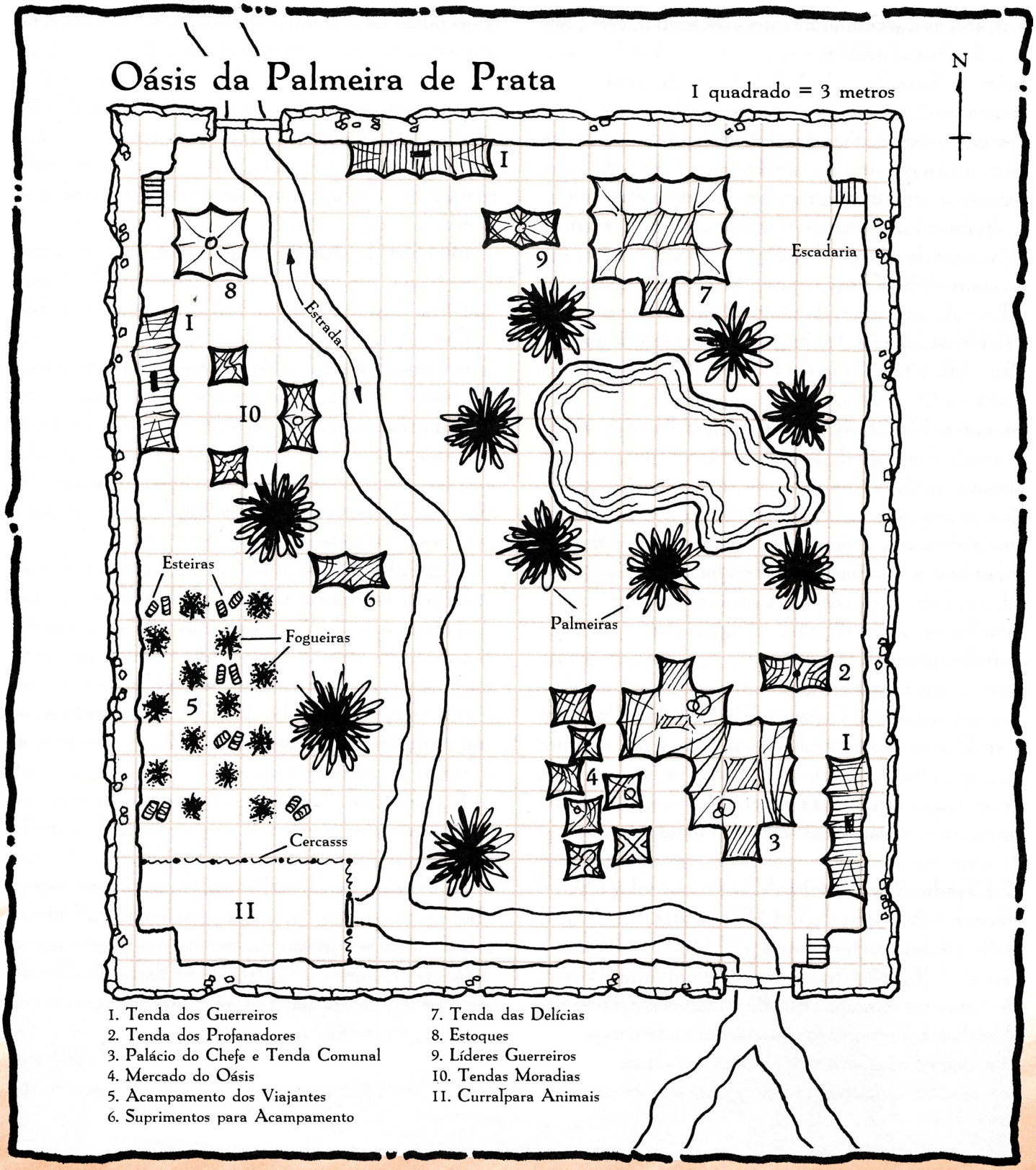
3. Palácio do Chefe e Tenda Comunal: Esta enorme tenda serve como área de convivência pessoal e tribunal de Toramund, e como área de convivência comum para o resto da tribo. Toramund e seus guardas pessoais vivem aqui em uma parte da tenda bloqueada por cortinas esvoaçantes. A área comum maior abriga os filhos da tribo e os elfos que não têm outro lugar para dormir. Às vezes, a área comum é limpa para que Toramund possa realizar audiências ou receber visitantes importantes. A coleção particular de prata e tesouros de Toramund está armazenada aqui, sob o olhar atento de sua filha Torami.

4. Mercado do Oásis: As tendas do mercado do oásis estão repletas de produtos baratos e vistosos, com preços elevados. Todos os itens foram "melhorados" com elementos decorativos para justificar preços três vezes mais caros do que os oferecidos em outros lugares — as melhorias incluem alguns pontos extras aqui, mais algumas contas ali, etc. podem alguns itens "exóticos" que são muitas vezes bens comuns apenas ligeiramente alterados. Por exemplo, uma espada de osso desgastada pode ser gravada com algumas runas sem sentido e apregoada como a arma lendária de Colwyn de Bodach. Os elfos também vendem componentes de magias e, ocasionalmente, um verdadeiro tesouro aparece no mercado. Mas para um tesouro genuíno escapar da coleção particular de Toramund, ele deve ser tão obscuro ou disfarçado que pareça ter pouco ou nenhum valor verdadeiro.

5. Acampamento dos Viajantes: Os Mãos de Prata fornecem espaço dentro de seu complexo para os viajantes acamparem. Esta área é tratada como uma pousada ao ar livre. Por uma moeda de prata adicional (ou algo de valor equivalente), os elfos fornecem uma esteira para dormir, um pequeno acampamento e uma fogueira. Aqueles viajantes que aproveitam a hospitalidade dos elfos são incomodados por vendedores ambulantes e artistas errantes durante sua estadia. Eles também devem tomar cuidado com os ladrões élficos que regularmente atacam os campistas.



Oásis da Palmeira de Prata



1. Tenda dos Guerreiros
2. Tenda dos Profanadores
3. Palácio do Chefe e Tenda Comunal
4. Mercado do Oásis
5. Acampamento dos Viajantes
6. Suprimentos para Acampamento
7. Tenda das Delícias
8. Estoques
9. Líderes Guerreiros
10. Tendas Moradias
11. Curral para Animais

Os ladrões não roubam tanto de uma única pessoa a ponto de serem facilmente notados, mas muitas vezes tomam posse de um ou dois itens valiosos.

6. Suprimentos para Acampamento: Esta tenda contém todos os suprimentos para o acampamento dos viajantes. Os visitantes pagam sua prata aqui para receber colchonetes e gravetos dos elfos de plantão. A barraca também possui uma pequena fogueira para preparar as refeições (que custam o dobro da tarifa das pousadas da cidade) e armazena vinho e cerveja para os visitantes propensos a beber algo diferente de água suja.

7. Tenda das Delícias: Artistas élficos cantam e dançam para o público nesta taverna/sala de espetáculos. As bebidas são fortes e muitas vezes tão desagradáveis quanto a água lá fora, mas os cantores e dançarinos são bons. A maioria não se compara aos artistas encontrados entre os Cantores Celestiais, por exemplo, mas alguns chegam bem perto. Clientes amigáveis que podem pagar podem aproveitar a companhia dos elfos durante sua estadia no complexo.

8. Estoques: Suprimentos de viagem podem ser adquiridos dos elfos nesta tenda. Os itens são caros, mas todos são de boa qualidade. Eles não armazenam itens mágicos. Se os visitantes irritarem ou insultarem as Mãos de Prata, as provisões que comprarem poderão estar misturadas com algum tipo de veneno. Ocasionalmente, os elfos envenenam um visitante particularmente rico com uma bebida mortal, mas de ação lenta. Em seguida, eles o seguirão para saquear o cadáver do visitante assim que ele cair no chão.

9. Líderes Guerreiros: Basettu, o protetor da muralha, e seus tenentes guerreiros compartilham esta tenda. Seus pertences pessoais ficam guardados aqui, e é aqui que eles vêm dormir e relaxar. As acomodações são menos espartanas que as tendas dos guerreiros, mas não tão opulentas quanto a área de moradia do chefe. Aqui moram quatro líderes, além de Basettu.

10. Tendas Moradias: Essas tendas servem de área de convivência para outros membros da tribo que não vivem nas tendas dos guerreiros ou na tenda comum. Estes são elfos que desejam um pouco mais de privacidade e isso foi concedido por Toramund. Comerciantes, ladrões de sucesso e alguns dos artistas mais populares vivem aqui.

11. Canil para Animais: Os elfos mantêm esta instalação para manter e cuidar dos animais trazidos pelos visitantes. O pequeno número de kanks que a tribo mantém também está encurralado aqui. A taxa de duas moedas de prata deverá ser paga por todos os animais trazidos ao complexo que desejarem participar da água do oásis. Se o proprietário de um animal decidir passar algum tempo no recinto, o animal deverá ser deixado no curral. A taxa de uso do abrigo é de uma moeda de prata. Mekillots não são permitidos no complexo, mas água pode ser levada para essas criaturas fora dos muros se a taxa normal for paga.

Os Livres

Escravos em todos os lugares sussurram o nome dos Livres em tons reverentes que antes eram proferidos pelos reis-feiticeiros. A cada dia a lenda se espalha e os contos ficam mais altos a cada recontagem. Essa é a natureza das lendas.

A verdade é que os Livres são iguais a centenas de tribos invasoras semelhantes que operam na região selvagem de Athas. Sim, às vezes eles ajudam os escravos a escapar para a liberdade, mas apenas como uma reflexão tardia. A cidade-estado mencionada nas lendas, onde todos os escravos vivem livres, nada mais é do que uma vila fortificada escondida dentro de uma cratera profunda.

Os Livres acreditam que todos os escravos merecem viver em liberdade. Eles seguem este credo desde que isso não ameace a sua própria liberdade. Eles são um bando selvagem, mas se abstêm de atos de verdadeiro mal. Pelas histórias que ouvi, os Livres atacam apenas aqueles que mantêm escravos – caravanas mercantes, carroças de escravos, aldeias de clientes e até mesmo os campos cultivados ao redor das cidades-estado. Não houve uma única história de pilhagem livre de outra tribo escrava ou de uma aldeia que não mantém escravos.

A tribo contém mais de 500 membros, que vivem juntos numa aldeia fortificada, longe de outros assentamentos. Eles acreditam que o bem do grupo é fundamental sobre todas as outras preocupações. Todos os membros partilham igualmente os fornecimentos, e quaisquer escravos libertados pelos seus grupos de ataque são convidados a juntar-se, se assim o desejarem.

Os povos tribais veem-se envolvidos numa guerra para manter a liberdade que trabalharam arduamente para preservar. Qualquer pessoa que ameace essa liberdade é considerada inimiga da tribo. Os escravos, como prisioneiros do inimigo, são considerados aliados a serem ajudados, desde que tal ajuda não coloque a tribo em risco.

Organização

Bartras, um ex-soldado escravo, lidera os Livres. Ele considera o posto um mal temporário, pois nenhum escravo deve ser colocado acima de outro. Ele promete abolir sua posição assim que todos os escravos estiverem livres. Como líder, Bartras organizou relutantemente a tribo segundo linhas militares,

reconhecendo que a luta para permanecer livre é uma guerra entre senhores e escravos. Oito generais servem como seu conselho de guerra. Esses homens e mulheres foram selecionados de todas as classes e raças de escravos para oferecer conselhos e manter Bartras informado sobre os acontecimentos dentro de suas esferas de influência.

Abaixo dos generais, um major preside a Vila Oculta. Além de administrar as necessidades diárias da aldeia em termos de tomada de decisões e resolução de disputas, o major supervisiona as defesas da aldeia e atribui turmas de trabalho para manter e expandir o assentamento conforme necessário.

Os grupos de ataque são liderados por capitães e consistem em apenas seis membros ou até várias centenas, dependendo do alvo do ataque.



Operações e Meios de Existência

Tudo o que o Livre faz gira em torno da manutenção da liberdade. Eles se envolvem em ataques para obter suprimentos, libertam escravos para aumentar suas fileiras e atacam aldeias clientes para contra-atacar de alguma forma os senhores que antes os mantinham acorrentados. Esses ataques geralmente visam instalações de manutenção de escravos: postos avançados ou caravanas de comerciantes, turmas de trabalho de cidades-estado ou vilas clientes. Além de obter os suprimentos necessários, os invasores também procuram libertar quaisquer escravos que encontrem durante essas missões, desde que isso não coloque seus próprios membros em risco.

A Vila Oculta mantém pequenos rebanhos de carru e cuida de um oásis. O que não consegue fazer para si ou adquirir através de ataques, a aldeia obtém através do comércio com outras comunidades. Envia caravanas pertencentes a casas mercantes fictícias para negociar com aldeias e postos avançados legítimos.

Enquanto planeja um ataque, a tribo procura oportunidades para libertar escravos. Isto pode ser tão simples como infiltrar-se numa turma de trabalho e persuadir os escravos à revolta, proporcionando assim uma distração para lançar um ataque. No entanto, pode ser tão difícil quanto armar uma emboscada e dominar os guardas. Se o ataque ocorrer conforme o planejado, todos os escravos vinculados à área saqueada serão libertados.

Muitas circunstâncias podem surgir para abreviar a recém-adquirida liberdade dos escravos. Os escravos podem recusar-se a cooperar com os invasores; eles podem ter medo de deixar seu ambiente familiar e ir para o deserto desconhecido. Mesmo que sigam os Livres, o cansaço, o medo ou a falta de suprimentos podem mais tarde colocar os escravos contra seus salvadores. Os invasores fornecerão, no mínimo, a comida e a água que puderem dispensar e darão aos escravos libertos instruções para um local seguro, como um oásis para garantir que esses

escravos fiquem libertos e não retornem a vida de escravidão. Se os escravos forem cooperativos, pode ser-lhes oferecida a oportunidade de se juntarem aos Livres e ajudar em sua causa..

Origem

Bartras cresceu como escravo de entretenimento na casa de um patrício balicano. O filho escravo aprendia muito ao lado do senhor/companheiro, participando de quase todas as aulas atribuídas ao filho do patrício. Quando Bartras tinha nove anos, foi decidido que ele serviria como soldado escravo no exército pessoal do patrício. Ele foi entregue ao sargento de armas do patrício para iniciar seu treinamento militar. Bartras se destacou no combate armado e desarmado, derrotando facilmente inimigos maiores e mais fortes. Ele adquiriu um apreço pela estratégia e pelo planejamento, prestando atenção extra às lições relativas às táticas militares.

Quando Bartras atingiu a maioridade, ele assumiu seu lugar entre os melhores e mais graduados soldados escravos da milícia patrícia. Mas Bartras não ficou contente. Por que os escravos deveriam se contentar, na melhor das hipóteses, com a quase igualdade e, na pior, com o status de propriedade para ser usado e abusado como o proprietário quisesse? Tinha que haver mais para Bartras e para os escravos em Athas. Algo estava faltando, e o buraco deixado no jovem soldado escravo queimava como sua garganta fazia quando ele estava com sede.

Os anos se passaram e Bartras serviu bem à família do patrício. Seus desejos indefinidos nunca interferiram em seus deveres ou em sua lealdade. Eles apenas o deixaram se sentindo vazio e incompleto.

O desastre aconteceu enquanto Bartras acompanhava seu antigo companheiro de brincadeiras nos campos patrícios, fora das muralhas protetoras de Balic. O filho do nobre estava fazendo uma verificação de rotina nas propriedades de sua família, e Bartras e seus soldados escravos estavam junto para protegê-lo. Os invasores atacaram sem aviso, emboscaram o pequeno grupo enquanto ele percorria o caminho em direção aos olivais. Quando a escaramuça dolorosamente rápida terminou, os soldados e o filho do nobre estavam mortos. Somente Bartras sobreviveu, embora a inconsciência e os ferimentos sangrentos tenham feito os invasores acreditarem que ele também estava morto.

Bartras teve que fazer uma escolha quando recuperou a consciência. Ele poderia retornar a Balic e explicar ao seu patrício por que não conseguiu proteger o filho do nobre, ou poderia ir embora para o deserto e desaparecer. Qualquer escolha parecia terminar em morte, até onde o jovem podia ver, mas pelo menos no deserto ele poderia morrer livre. Bartras partiu para o deserto.

No deserto a morte não encontrou o ex-escravo. Em vez disso, ele vagou sozinho e logo descobriu que o sentimento de vazio dentro dele havia sido preenchido. Era a liberdade que ele desejava, e agora que podia ir aonde quisesse, fazer o que quisesse, sentia-se quase completo. No deserto, foi mais do que apenas o seu corpo que Bartras deixou vagar. Ele também libertou sua mente, deixando-a explorar pensamentos íntimos dos quais antes se esquivava. Ele percebeu que a liberdade era uma batalha constante, travada contra os senhores de Athas que tinham prazer em escravizar as massas.

Demorou vários anos, mas ele finalmente reuniu seguidores suficientes (cada um deles é um escravo fugitivo) para iniciar sua própria tribo. Livre nasceu no calor do deserto e rapidamente floresceu em uma chuva de ataques contra proprietários de escravos em todos os lugares.

Localização e Defesas

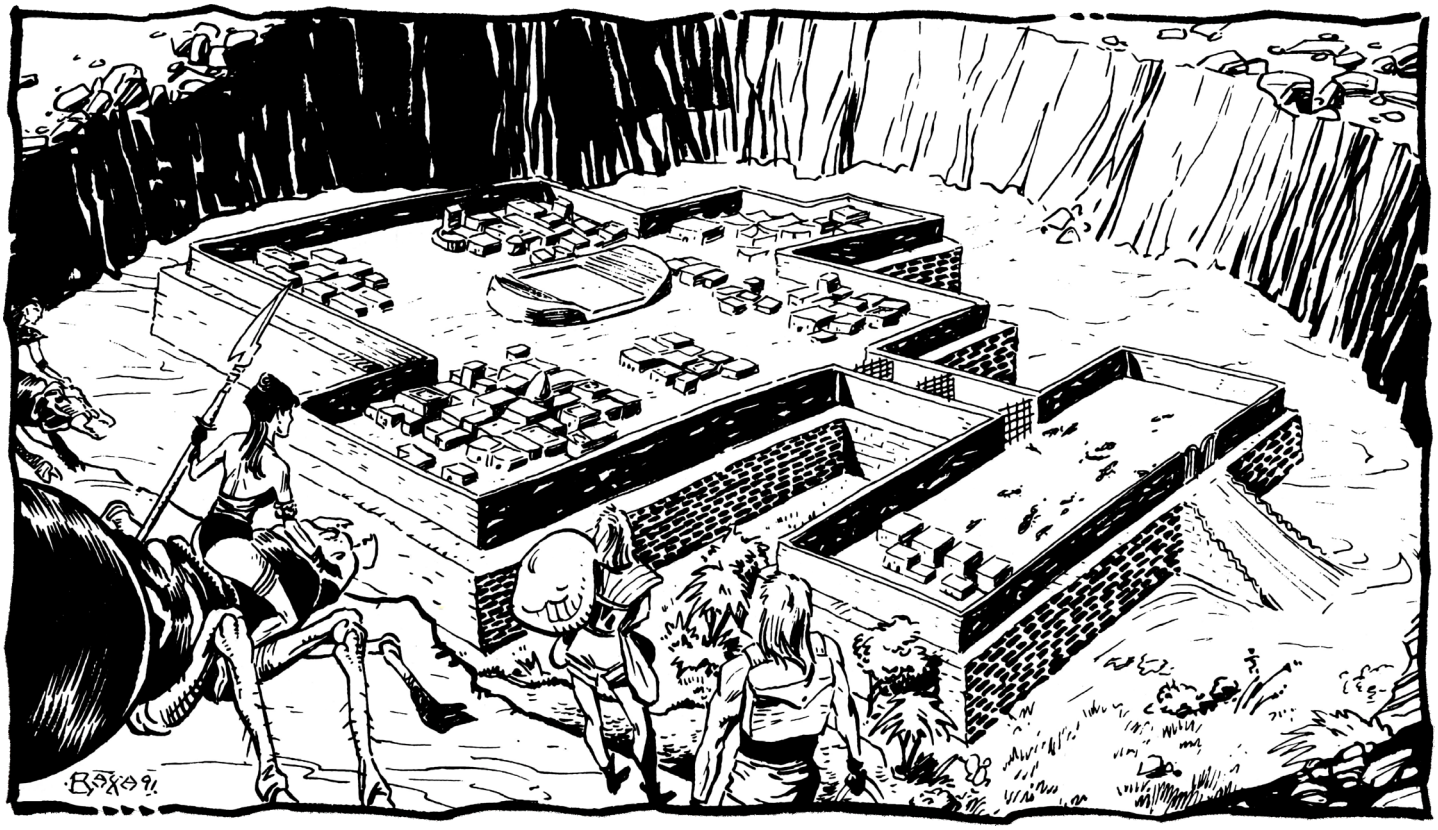
A Vila Oculta fica no fundo de uma cratera no sopé acima dos Grandes Ermos Arenosos Aluviais, perdida em algum lugar entre Tyr e Urik, na sombra das Montanhas Ressonantes. Não posso ser mais específico do que isso, pois prometi manter todas as tribos sobre as quais escrevo tão protegidas quanto possível.

A sua localização escondida e a paisagem circundante oferecem muita proteção à aldeia, mas a aldeia não está isenta de defesas próprias. Cada membro da tribo, dos jovens aos mais velhos, participa de exercícios destinados a ensinar os ex-escravos a trabalharem juntos pela defesa comum. Locais e fortificações específicas estão sob o comando de militares experientes, ex-soldados ou gladiadores, que dirigem os membros da comunidade civis em questões de defesa.

Os batedores da aldeia percorrem constantemente a terra por quilômetros, servindo como defensores de primeira linha (com ordens de agir apenas contra pequenos grupos) e para soar o alarme caso o perigo se aproxime demasiado.

Além da cratera em si, com a sua parede natural que se eleva cerca de 9 metros acima do fundo da cratera, uma robusta parede de tijolos rodeia a aldeia, elevando-se a uma altura de três metros e montada com ameias para proteger os defensores. Portões na parede podem ser fechados e barrados. Dentro das muralhas, a vila foi projetada para oferecer posições de recuo e esconderijos para os defensores, ao mesmo tempo que frustra qualquer atacante com seu labirinto de muralhas baixas e pontos de observação de emboscadas. Se os atacantes conseguirem romper as paredes, terão que lutar por cada metro de terreno que ganharem uma vez lá dentro.

A aldeia em si foi construída sobre uma plataforma elevada de lama cozida, tornando os ataques contra ela muito difíceis. Os atacantes não só têm de descer até à cratera profunda ou navegar pela rampa estreita que é o único acesso, como também, uma vez, no fundo, ficam de frente para a plataforma elevada e as muralhas da aldeia. Se algum atacante chegar tão



perto da aldeia, enfrentará ataques concentrados das posições mais altas dos defensores.

A Vila Oculta é uma próspera comunidade de ex-escravos que trabalham juntos para criar um lar. O edifício do qual a vila mais se orgulha é a Arena Livre. Modelada a partir das arenas de gladiadores das cidades-estado, mas construída em uma escala muito menor, a Arena Livre é um anfiteatro ao ar livre no qual os membros da tribo podem se reunir para discutir tópicos importantes e tomar decisões em grupo. Embora Bartras e os seus generais ainda não estejam prontos para abandonar as suas posições como líderes da comunidade, eles começaram, no entanto, a transferir algumas decisões comunitárias para a Arena.

Na Arena, quem quiser expressar uma opinião pode fazê-lo sem medo de represálias ou retribuições. As questões podem ser debatidas e todos participam do processo de tomada de decisão.

A vila também possui um mercado de troca respeitável onde os membros da comunidade comercializam suas habilidades e produtos. Uma grande seção de artesãos cheia de todos os tipos de lojas e estúdios de artesanato, e uma seção residencial crescente onde as crianças dos Livres podem crescer para serem o que quer que seja sem que senhores determinem seu valor, função ou o que quer que seja em seu futuro. Eles escolhem o que desejam fazer com suas vidas — com ou sem a permissão dos proprietários, ou dos reis-feiticeiros.

Relações Externas

Livre faz comércio com quase qualquer pessoa. A comunidade envia rotineiramente caravanas para aldeias e postos avançados. Estas caravanas fingem ser de alguma casa mercantil distante ou inexistente. Fora esse pequeno engodo, eles negociam de forma justa, fazendo acordos astutos e negociando duramente com os melhores negociantes e mercadores de Athas.

As únicas pessoas com quem os Livres se recusam a negociar de forma justa são aquelas que regularmente se envolvem no comércio de escravos ou que trabalham diretamente para os reis-feiticeiros. Os Livres podem visitar tal posto avançado ou acampamento mercantil na calada da noite para afastar escravos, mas nunca fingirão conduzir negócios com tais grupos. É claro que eles evitam as cidades-estado tanto quanto possível, com a rara exceção de realizar uma incursão nos campos circundantes.

Se juntando a Tribo

Tal como acontece com a maioria das tribos escravas, apenas ex-escravos podem solicitar adesão ao Livre. Todas as raças e

a maioria das classes são bem-vindas, desde que o candidato possa provar que era escravo. Provar a servidão pode ser difícil, especialmente para os escravos de famílias que não usam marca. Quando a prova física não pode ser oferecida, Livre considera a atitude, as habilidades e a origem para determinar o valor do candidato. Se o escravo em questão foi libertado como parte de um ataque da tribo, ele tem mais chances de ser aceito. Os Profanadores são a principal exceção à atitude acolhedora do Livre. Nenhum mago que pratique artes profanadoras é bem-vindo entre os Livres.

Ainda assim, o desejo de aderir e o estatuto de escravo não garantem plenos direitos tribais. Deve ser realizado um período de iniciação, com duração não inferior a três meses e não superior a um ano. Durante este período, o candidato é designado para uma equipe de ataque. Ele deve demonstrar sua sede e amor pela liberdade auxiliando a tribo a travar sua guerra contra os proprietários e libertando outros escravos quando a oportunidade se apresentar.

Qualquer membro que aja contra a tribo ou que não consiga provar seu valor durante a iniciação é condenado à morte, pois a localização da Aldeia Oculta é importante demais.

Personalidades

Bartas: Bartras, um lutador humano, serviu como escravo de recreação para o filho de um nobre e depois como soldado escravo na milícia do nobre antes de encontrar sua liberdade. Ele passou seu tempo como ex-escravo estabelecendo a tribo chamada Livre.

Como líder dos Livres, Bartras emprega seus seguidores como soldados em uma guerra contra os proprietários de escravos. Ele vê a luta para permanecer livre e viver no deserto, longe das cidades-estado, como uma guerra contra a natureza e os proprietários. Cada ataque bem-sucedido proporciona mais um dia de liberdade e, portanto, é considerado uma pequena vitória na guerra em curso.

Sua capacidade de liderar vem de seu treinamento militar, de seus discursos carismáticos e de sua abordagem prática para resolver problemas. Com a ajuda de seu talento selvagem, Bartras pode facilmente distrair os guardas da caravana para um ataque poder ocorrer sem problemas.

Drog: Drog, um anão que já serviu como soldado escravo em Tyr, serve como major (o governador) da Vila Oculta. Ele é um administrador rigoroso, mas justo, com talento para a rotina burocrática. Sob seus cuidados, o assentamento cresceu de um pequeno acampamento no fundo de uma enorme cratera para uma vila próspera.

Drog definitivamente não gosta da posição em que foi colocado, mas entende por que foi escolhido. Ele foi um dos primeiros seguidores de Bartras e tem um olhar para os detalhes que o torna um administrador nato. Porém, ele acredita que o cargo fede a dono, ou pior, a templário, e anseia pelo dia em que Bartras abolirá todos os cargos de comando. É claro que a liberdade total também o assusta. Isso assusta suas tendências legais e ordenadas com visões de caos descontrolado. Às vezes ele se pergunta se é isso que eles estão buscando. Então ele se lembra de seu tempo como escravo, e tais pensamentos fogem diante de seu próprio desejo de permanecer livre.

Selanu: Selanu já serviu como escrava artista na corte templária de Balic. Sua especialidade era esculpir ossos, mas tornou-se ladina. Seus talentos incipientes de ladra encontraram plena expressão sob a tutela de outro escravo artista que uma vez ganhou a vida como um ladino (antes de seus talentos lhe renderem um lugar como escravo).

Após ganhar a liberdade devido aos esforços dos Livres, Selanu pediu para se juntar à tribo. Ela agora coloca seus talentos em prática como invasora e ladra quando é designada para uma caravana comercial. Ela gosta de roubar bens adicionais e peças de cerâmica enquanto vaga por uma vila disfarçada de comerciante de alguma casa fictícia do outro lado da região de Tyr.

1. Rampa da Parede da Cratera: Esta rampa estreita feita de lama queimada pelo sol dá acesso à cratera onde os Livres construíram sua vila.

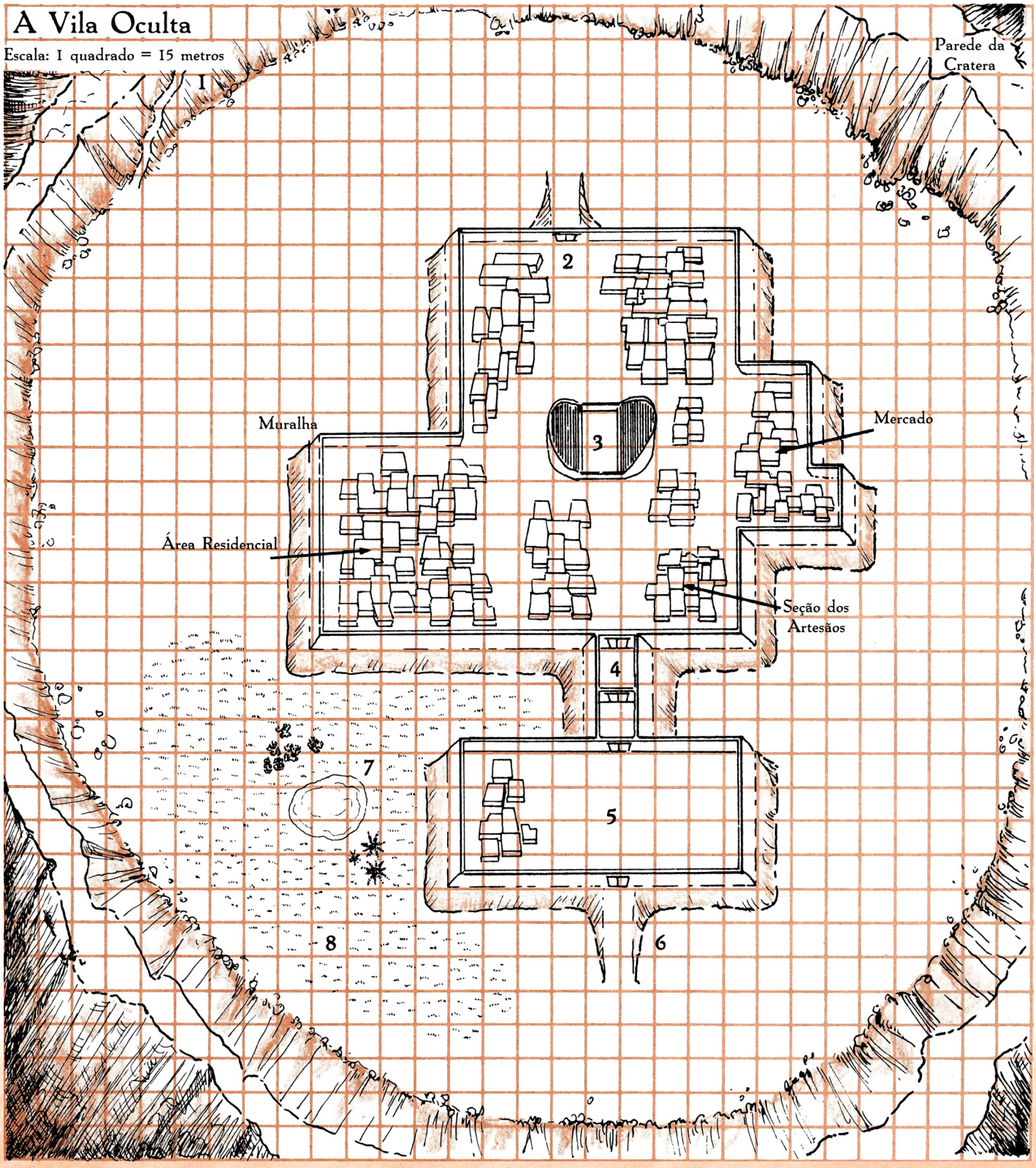
2. O Portão Principal: Uma rampa estreita conduz à aldeia, que foi construída sobre uma plataforma de lama queimada pelo sol. O portão abre para a vila propriamente dita e fica de frente para a Arena Livre.

3. A Arena Livre: Este anfiteatro, inspirado nas arenas de gladiadores das cidades-estado, serve como sala de reuniões e centro de encontro onde notícias podem ser compartilhadas e assuntos comunitários podem ser debatidos e decididos.

4. O Corredor dos Portões: Um corredor estreito dividido por três portões separa a aldeia principal do curral. Esses portões podem ser selados para proteger a aldeia dos invasores.

5. O curral do rebanho: Rebanhos de carru e alguns bandos de kitsus são mantidos nesta parte da aldeia. Os animais podem pastar no mato ao redor do oásis todos os dias, indo e vindo pelo portão do rebanho.

6. O Portão do Rebanho: Uma rampa estreita e um portão robusto fornecer acesso do curral do rebanho ao entorno


A Vila Oculta
Escala: 1 quadrado = 15 metros
1
Parede da Cratera
2
3
Muralha
Mercado
Área Residencial
Seção dos Artesãos
4
5
6
7
8

campos de pastagem.

7. O Oásis: Este oásis fornece água para todo a Vila.

Saqueadores da Areia Negra

Todas as histórias contadas sobre os Saqueadores da Areia Negra são contadas em sussurros, como se falar alto demais sobre esses terríveis saqueadores fosse atrair sua atenção suja. Eles se tornaram criaturas lendárias, assim como os Livres. Mas, ao contrário dos contos dos Livres, as lendas relativas à tribo da Areia Negra são sombrias e malignas.

A maioria dos contos gira em torno do líder da tribo, Zeburon, que usa um elmo de ferro, luvas de ferro e um saiote sobre a pele nua. O homem – se é que é homem – é capaz das mesmas atrocidades atribuídas aos reis-feiticeiros, embora em menor escala. Sua crueldade e ganância definem o modo de agir de seus seguidores enquanto ele os lidera em ataques cada vez mais violentos, desde o Canto da Sereia até a Bacia do Dragão. Em vozes ainda mais baixas, as pessoas falam do mago de Zeburon. Este poderoso profanador aparentemente se comunica com criaturas mortas-vivas, contaminando ainda mais as almas já manchadas dos Saqueadores da Areia Negra.

Zeburon cavalga à frente de uma tribo de 100 pessoas. Rumores dizem que o número de invasores nunca muda, nem aumenta nem diminui. Quando um membro da tribo morre, ele é imediatamente substituído por outro escravo fugitivo. Apesar da alegação de que existem 100 invasores na tribo, nenhum relatório jamais colocou mais de 30 deles em um único grupo de ataque.

Os Saqueadores da Areia Negra são o epítome do mal para aqueles que vivem fora dos muros das cidades-estado. Esses invasores não param até conseguir o que querem e parecem deleitar-se com a morte e a destruição. Suas tendências caóticas e malignas mal são contidas por Zeburon e seu mago profanador, mas eles têm muitas oportunidades de ceder a essas tendências durante os ataques.

Organização

Zeburon governa os Saqueadores da Areia Negra, literalmente, com mão de ferro. Ele governa através do poder e do medo, derrotando facilmente qualquer desafiante ao seu governo. Na maior parte, enquanto continuar a liderar os escravos em ataques bem-sucedidos, Zeburon continuará a comandá-los. Ele reivindica o título de senhor da guerra, embora a maioria de suas conquistas pareça ter ocorrido sobre os fracos e mal defendidos. Ele ainda não embarcou em nenhuma caravana bem protegida ou operou perto de uma cidade-estado.

Os invasores são organizados em um sistema de classificação estritamente militar. No entanto, as posições não são conquistadas por trabalhadores esforçados e bons líderes. Em vez disso, os poderosos sobem em autoridade e posição, eliminando aqueles que estão acima deles. Se você conseguir derrotar seu desafiante em batalha (seja uma luta justa ou não), então você poderá manter seu posto. Caso contrário, um novo oficial é iniciado com o sangue de seu antecessor. Zeburon seleciona seus guarda-costas pessoais entre seus principais oficiais. Persistem rumores de que esses guardas devem primeiro se submeter à magia do profanador antes de poderem assumir seus novos postos.

O profanador, chamado de Fevil na maioria dos relatos que ouvi, desempenha um papel importante na vida da tribo. Ele é mais do que apenas o conselheiro-chefe de Zeburon. Ele é a alma sombria que permeia os Saqueadores da Areia Negra, conjurando visões de conquista para levar os saqueadores a um estado frenético de batalha. Sua palavra é lei no acampamento, pois os membros da tribo o temem tanto ou mais do que temem Zeburon. Poucos querem chamar a atenção do bruxo das trevas, pois ele às vezes convoca invasores para "ajudá-lo" em cerimônias sujas.

As classificações determinam quando um invasor pode receber sua parte nos despojos. Como um bando de leões após uma matança, os invasores de alto escalão se saciam antes que aqueles abaixo deles escolham. Os mais novos ou mais fracos entre os invasores são selecionados por último, o que geralmente os motiva a subir de posição o mais rápido possível.

Operações e Meios de Existência

Os Saqueadores da Areia Negra têm dois métodos de operação: eles fazem incursões para adquirir riqueza e suprimentos e fazem incursões para satisfazer seus impulsos primordiais de causar dor e derramar sangue. Eles têm uma visão simples da vida: Tudo o que eles precisam ou desejam está à sua disposição. É deles por direito de força e, mais ainda, por direito de retribuição. Zeburon fala sobre o que Athas deve a seus invasores pelos anos que sofreram como escravos. Cada ataque que a tribo da Areia Negra empreende é um ataque contra os nobres e templários que uma vez os dominaram. Eles não se importam que inocentes e outros escravos também sofram em seus ataques.

A técnica dos invasores é simples. Eles escolhem um alvo que podem dominar e atacam-no. Os saqueadores da Areia Negra são conhecidos por atacar postos avançados e pequenas aldeias, caravanas de tamanho moderado e até mesmo outras tribos invasoras. Os invasores montam kanks e atacam rapidamente depois de selecionarem um alvo. Não há planejamento ou estilo evidente em suas ações. Eles simplesmente atacam e matam, depois pegam tudo o que podem carregar e desaparecem de volta na selva. Eles tentam não deixar nenhum sobrevivente, embora na confusão de seus ataques, alguns indivíduos sortudos

às vezes escapem.

Os invasores de Zeburon operam quase exclusivamente nos Planaltos. Eles são conhecidos por atingir alvos tão ao norte quanto a Bacia do Dragão e tão ao sul quanto o Canto da Sereia. Eles raramente viajam para a Grande Planície do Marfim, mas há histórias sobre eles atacando caravanas que cortavam as terras arenosas a caminho de Tyr.

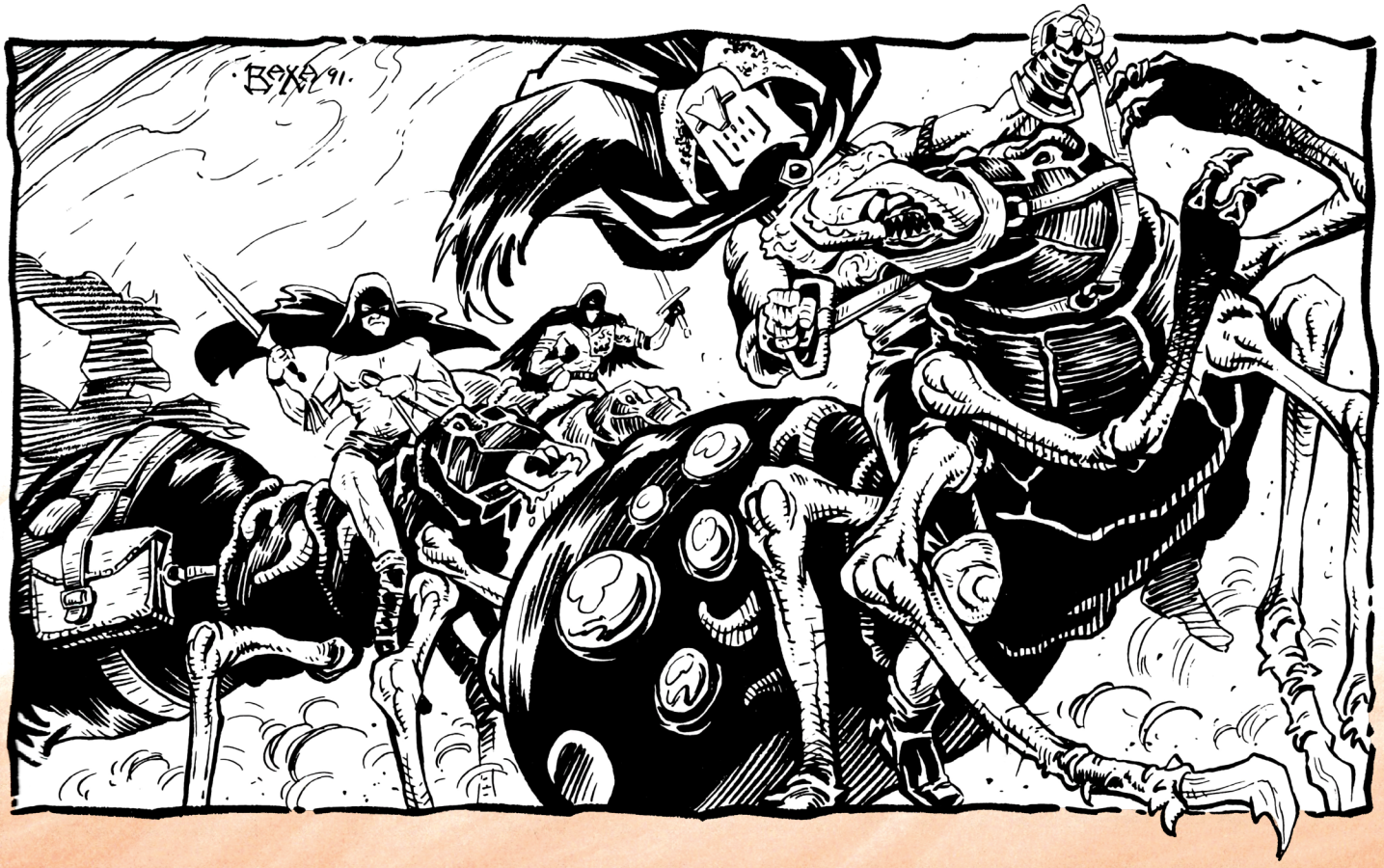
Quando não estão atacando em busca de despojos, os saqueadores atacam pelo puro prazer de derrotar e matar um inimigo mais fraco. Eles também são conhecidos por participarem de caçadas, onde permitem que aqueles que capturaram tenham a chance de escapar. Contanto que os cativos consigam se manter à frente dos invasores, eles poderão permanecer vivos. Assim que os invasores os alcançam, a morte vem lentamente e com tanta dor quanto Zeburon e seus seguidores conseguem persuadir as vítimas.

Cada história que reuni fala de Zeburon liderando pessoalmente todos os ataques. Ele viaja com um grupo de 30 guerreiros montados e às vezes seu profanador o acompanha. Eles devem ser uma visão assustadora, montando kanks e vestindo capas e capuzes pretos. Como eles suportam o calor está além da minha compreensão, mas isso só aumenta os boatos sobrenaturais da tribo. Zeburon e seus seguidores se consideram espíritos vingadores, mas eu os vejo como nada mais do que bandidos assassinos.

Origem

Aqui a lenda realmente toma um rumo bizarro. A origem dos Saqueadores da Areia Negra remonta a muitos anos, quando um gladiador chamado Zeburon escapou de Urik. Na arena, Zeburon aprendeu a matar para sobreviver. Ele levou essa lição ao extremo enquanto vagava pelos Planaltos, matando todos que encontrava. Sua trilha manchada de sangue finalmente o levou a uma ilha de areia preta no meio de um terreno árido. A areia negra brilhava malignamente ao sol da manhã, chamando o ex-escravo para frente. Ele aceitou o convite.

Zeburon descobriu que a areia preta cercava as ruínas de uma cidade antiga. Alguns edifícios sobressaíam da areia, expondo estruturas parcialmente intactas, de desenho estranho e propósito insondável. Uma poça de água estava escondida entre as ruínas, e Zeburon bebeu profundamente para matar a sede. Quando ele se levantou, notou uma figura observando-o da abertura sombreada de uma torre em ruínas. O gladiador



agiu para lidar com esse intruso como havia lidado com os outros que conheceu em suas viagens, mas foi interrompido por palavras misteriosas e pelo formigamento da magia.

Zeburon não pôde fazer nada além de ouvir a figura que saiu para cumprimentá-lo. "Eu sou Fevil", disse o profanador com uma careta maligna. "Eu estava esperando você chegar." Zeburon ouviu o profanador lhe contar sobre suas visões de poder e conquista. Com Zeburon comandando seu exército e Fevil comungando com os antigos mortos-vivos da cidade em ruínas, não havia nada que eles não pudessem realizar. Depois de um tempo, Zeburon ficou intrigado com as palavras do mago. Ele aceitou a proposta.

Para provar seu valor, porém, Fevil exigiu que Zeburon sobrevivesse a um teste simples. O profanador explicou que se o gladiador pudesse entrar nas câmaras abaixo da torre desmoronada e sair vivo, então ele seria digno de liderar os que logo nasceriam Saqueadores da Areia Negra.

O que Zeburon encontrou embaixo da torre ninguém sabe. De acordo com a história que me contaram, ele ficou lá um dia inteiro e uma noite inteira enquanto Fevil esperava lá em cima. Quando ele finalmente saiu da porta cheia de sombras, Zeburon estava usando o elmo de ferro e as manoplas que se tornaram sua marca registrada.

Era apenas uma questão de tempo até que Zeburon atraísse um grupo de seguidores. Ele apelou aos elementos bárbaros e inescrupulosos, bajulando-os com promessas de riqueza ilimitada e excitação sem fim. Assim nasceu a tribo dos Saqueadores da Areia Negra.

Localização e Defesas

Os Saqueadores da Areia Negra acampam nas ruínas de uma cidade antiga, supostamente localizada em algum lugar nas proximidades de Fonte Prateada, na área chamada os Planaltos. As ruínas ficam dentro de uma lago de areia preta, que dá nome à tribo. Diz-se que seu acampamento é um amontoado de tendas estendidas entre as ruínas, mas alguns dos invasores mais privilegiados constroem suas casas dentro das estruturas destruídas e em colapso.

Vários fatores atuam para proteger o acampamento, embora poucos deles tenham alguma coisa a ver com a tribo. A maioria dos viajantes já ouviu histórias sobre os Saqueadores da Areia Negra, então qualquer um que se deparar com uma área de areia preta tende a deixar a área imediatamente. Aqueles que nunca ouviram falar dos invasores ainda tendem a evitar a área, pois a areia preta sugere coisas sobrenaturais.

O acampamento mantém uma aparência de defesas, a maioria das quais assume a forma de patrulhas. As patrulhas têm dois propósitos. A primeira é proteger o perímetro do campo e soa o alarme sobre quaisquer ameaças externas. A segunda é proteger o interior do acampamento, pois ocasionalmente algo decididamente hostil emerge das cavernas abaixo das ruínas. Frequentemente, o profanador pode conduzir esses pesadelos de volta às profundezas. As patrulhas foram estabelecidas para aqueles momentos em que ele não pode recuar, bem como para proteger a tribo até que ele seja localizado.

Caso contrário, parece que o campo da Areia Negra não se preocupa com defesas. Não há paredes sólidas atrás das quais se esconder, nem milícias formais a quem recorrer. Em vez disso, cada invasor se protege até que Zeburon reúna todos eles. Assim é no acampamento da Areia Negra.

As Ruínas

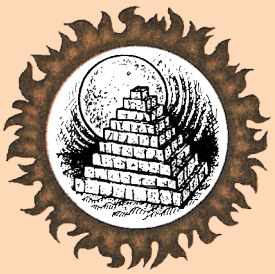
A maioria dos estranhos edifícios antigos desmoronou em pilhas de rochas ou foi totalmente enterrada em areia preta e fina. Aquelas estruturas que se projetam da areia e oferecem alguma proteção contra as intempéries são usadas pelos membros graduados da tribo. Um pequeno edifício permanece quase completamente intacto e Zeburon o usa como seu alojamento pessoal. A torre parcialmente desmoronada que leva às cavernas abaixo tornou-se o domínio do profanador; não há ninguém que se importe em desafiá-lo pelo espaço.

As cavernas sob as ruínas parecem não ter fim. Apenas uma pequena parte deles foi mapeada e explorada por Fevil e Zeburon. Às vezes eles enviam um grupo de invasores às profundezas para encontrar tesouros antigos ou para conduzir algum experimento sujo para o profanador. Outras vezes, as cavernas são usadas para testar novos membros ou para servir de punição para aqueles que irritaram Zeburon. Em ambos os casos, aqueles que descem às profundezas devem estar preparados para lidar com os habitantes que vagam pelas passagens escuras e assombram as câmaras estranhas.

Relações Externas

Zeburon considera todos os que não fazem parte de sua tribo como inimigos. Ele conduz seus negócios como se ainda estivesse lutando nas arenas de gladiadores, seguindo a lei de matar ou morrer. Todas as outras tribos existem com um único propósito: suprir as necessidades de Zeburon e dos Saqueadores da Areia Negra. Por esta razão, poucos assentamentos têm acordos formais com os invasores. Em vez disso, a maioria simplesmente espera que a tribo da Areia Negra nunca venha visitá-los.

Os vizinhos mais próximos da tribo Areia Negra ficam atentos aos sinais dos saqueadores. Altaruk, por exemplo, não foi atacado diretamente pelos invasores, mas algumas de suas caravanas caíram. Altaruk é um poderoso impedimento para os saqueadores, e Zeburon odeia a vila cliente com todo o seu



coração sombrio. Em mais de uma ocasião, Zeburon teve que cancelar seus invasores por causa do aparecimento de uma escolta fortemente armada vinda de Altaruk.

Apesar do tamanho do seu exército e da força das suas muralhas, Altaruk é regularmente destruído por gigantes do Estuário da Língua Bifurcada. Zeburon fica atento a esses ataques, pois enquanto a vila está sendo reconstruída, seus invasores têm reinado livre sobre a área.

Fonte Prateada, por outro lado, não pode esperar conter os invasores de Zeburon (ou pelo menos o chefe élfico cuja tribo se estabeleceu aqui acredita que este seja o caso). Ele abre seu oásis para os invasores sempre que eles desejam usá-lo, sofrendo com a humilhação e a dor que eles causam em troca de sua vida. Um dia Zeburon poderá matar os elfos e saquear o depósito de prata que supostamente está escondido aqui. Até então, ele e seus seguidores continuarão a usá-lo como ponto de descanso.

Juntando-se a Tribo

Zeburon procura constantemente novos membros para os Saqueadores da Areia Negra. O estilo de vida que levam e os métodos usados para determinar a hierarquia da tribo tornam a vida entre os escalões inferiores extremamente curta. No entanto, o fato de eles atacarem instantaneamente qualquer um que entre em seus domínios torna bastante difícil encontrar novos membros. Zeburon deixa o recrutamento de novos membros para Fevil. O profanador tem um talento incrível para saber quando a tribo precisará de sangue novo e ele procura magicamente por perspectivas adequadas. Às vezes, o profanador até lidera um ataque às caravanas do mercado de escravos com o propósito expresso de adquirir novos escravos.

Quando o profanador convida um escravo, o escravo deve concordar em se juntar à tribo imediatamente. Mesmo um momento de hesitação traz a morte rápida causada pelo profanador ou de seus invasores. Houve raros casos de escravos que realmente vieram até os invasores para se juntar a eles. Pelo menos uma pequena tribo de escravos se fundiu com o acampamento da Areia Negra para sobreviver, mas principalmente o profanador sai em busca de seus próprios recrutas. É claro que certos prisioneiros às vezes são trazidos de volta ao campo para fins de entretenimento ou para serem entregues aos mortos-vivos nas cavernas abaixo das ruínas. Somente escravos podem ingressar na tribo Areia Negra, e apenas guerreiros geralmente sobrevivem aos rigores dos testes. Os testes de lealdade, coragem e força variam, mas geralmente incluem uma viagem às cavernas abaixo das ruínas de Areia Negra. Se o recruta em potencial conseguir sair vivo das profundezas, ele receberá o status completo de membro da tribo invasora. Se ele conseguir emergir com algum tesouro do passado, poderá receber uma posição de poder na hierarquia do campo. Se ele não emergir, então o profanador deseja aos habitantes das profundezas uma refeição feliz e envia o próximo membro em potencial.

Personalidades

Zeburon: Zeburon se tornou líder dos Saqueadores da mesma forma que todos os seus membros se juntaram à tribo: ele sobreviveu aos testes das cavernas sob as ruínas de Areia Negra. Embora seja o líder da tribo, que governa através da força de seus punhos com luvas de ferro, ele segue o conselho do profanador, Fevil.

O ex-gladiador aborda todas as situações a partir da perspectiva da arena. Tudo é um jogo, mas um jogo mortal. O vencedor do jogo vive para lutar novamente, enquanto o perdedor simplesmente morre. Ele vê todos os oponentes nestes termos, acreditando que se não os matar primeiro, eles certamente o matarão. Ele governa os invasores da mesma maneira. Se algum de seus seguidores questionar suas ordens, ele rapidamente os mata e pergunta se mais alguém gostaria de discordar.

Zeburon não fala sobre seus encontros sob as ruínas, mas usa com orgulho os troféus que ganhou nas profundezas. O elmo de ferro cobre toda a sua cabeça. Seus olhos brilham malévolos nas sombras da fenda fina e ameaçadora que corta a frente do elmo. Desenhos estranhos gravados nas laterais marcam-no como algo de outra época. Os desenhos podem ser de natureza mágica, mas até agora não houve poderes especiais atribuídos ao elmo ou às luvas correspondentes. As luvas são manoplas de ferro que se ajustam perfeitamente às mãos de Zeburon. Ele não usa nenhuma outra armadura ou roupa, exceto uma calça, sandálias e uma capa preta curta. Ele empunha uma espada de osso afiado.

O ex-gladiador está bastante louco, mas isso não prejudica sua capacidade de liderança. Claro, ele lidera sua tribo por seus próprios caminhos sombrios de loucura. Ele anseia por batalha e tem uma sede de sangue feroz que deve ser constantemente saciada. Ele odeia todos aqueles que não são escravos, pois eles o transformaram no que ele se tornou. Ele odeia todos os escravos, pois foi isso que aprendeu na arena. Consequentemente, Zeburon odeia a tudo e a todos. Algum dia esse ódio irá consumi-lo, mas até então ele satisfaz alguns de seus desejos imundos através das ações dos Saqueadores.

Fevil: Fevil tem seus próprios objetivos, que Zeburon e seus invasores involuntariamente o ajudam a seguir. Ele deixa o ex-gladiador pensar que está no comando, pois os escravos nunca concordariam em seguir um mago. A razão pela qual o profanador precisa dos escravos ainda não foi determinada, e

ele se recusa a dar qualquer pista àqueles que um dia possam se opor a ele.

O profanador tropeçou nas ruínas dentro do lago de areia preta muito antes de Zeburon chegar. Ele sabia que um poder ilimitado o aguardava nas cavernas sob as ruínas, mas não conseguia explorar muito as profundezas. Embora seu poder pessoal fosse grande, os imundos habitantes das profundezas poderiam dominá-lo se atacassem com força. Então ele esperou, estudando as áreas que estavam abertas para ele.

Há quem afirme que Fevil se comunica com uma ou mais criaturas que vivem sob as ruínas. Alguns dizem que ele obtém seus poderes de um mal de grande alcance vindo do passado de Athas. Outros dizem que seus poderes vêm dos registros deixados pelos antigos. O assistente não comentará de qualquer maneira.

Fevil é um homem baixo e rechonchudo, com cabelos grisalhos e barba desgrenhada. Ele é tão cruel e malvado quanto Zeburon, mas muito mais astuto e calculista. Enquanto Zeburon age por instinto e em resposta à sua própria loucura, Fevil age de acordo com um plano cuidadosamente traçado. Quando os detalhes desse plano forem finalmente revelados, a verdadeira natureza do profanador também será revelada. No entanto, nessa altura pode ser tarde demais.

Lokee: Lokee é um halfling que Fevil recrutou para os Saqueadores da Areia Negra. Ele fazia parte de um grupo de escravos capturados com destino à cidade-estado de Nibenay. Por causa do comportamento dos halflings em cativeiro, Lokee estava programado para ser vendido diretamente para a arena de gladiadores, onde sua morte poderia trazer algumas risadas para a multidão. Quando Fevil e seus invasores atacaram a caravana e libertaram o halfling, ele concordou ansiosamente em passar por qualquer teste que o mago decretasse. Pelo que ele podia ver, os Saqueadores da Areia Negra eram o tipo de tribo à qual ele queria se juntar.

O halfling se recusa a discutir seu passado, a não ser dizer que não é mais bem-vindo em Serra Florestada. Alguns especulam que ele pode ter feito a imperdoável refeição com a própria carne de outro halfling.

Agora Lokee é um dos membros mais privilegiados da tribo. Sua crueldade, habilidades de luta e personalidade maligna o tornam igual à maioria dos oficiais do campo. Na verdade, Lokee serviu Zeburon fielmente por mais de um ano. Poucos dos outros oficiais podem fazer tal afirmação.

O guerreiro halfling gosta especialmente de participar de caçadas, pois elas o lembram de sua juventude passada nas florestas ocidentais. Às vezes, Zeburon até permite que ele fique com uma de suas capturas para que ele possa satisfazer seu desejo por carne inteligente.

Embora Lokee siga as ordens de Zeburon sem questionar, ele prefere a companhia do profanador. Ele só pode aprender muito sobre matar e saquear com o ex-gladiador, enquanto tem certeza de que o profanador pode ensiná-lo a ser verdadeiramente mau.

Er'Thork: Er'Thork é uma antiga criatura morta-viva conhecida como raaig. Este espírito incorpóreo assombra as câmaras abaixo do acampamento Areia Negra, ainda prestando homenagem aos deuses sombrios que não existem mais em Athas.

O raaig permitiu que o profanador Fevil formasse uma aliança desconfortável com ele, proporcionando assim à criatura um peão no mundo dos vivos. Ela concede ao profanador algumas dicas da magia dos antigos, mas apenas o suficiente para mantê-lo interessado. Algum dia Er'Thork espera roubar o corpo do profanador, embora saiba que o mago malvado tem seus próprios planos.

Er'Thork só pode ser danificado por armas forjadas em ferro. Além disso, o raaig pode usar o olhar mortal à vontade contra seus oponentes para drenar seu intelecto e é capaz de controlar mortos-vivos menores.

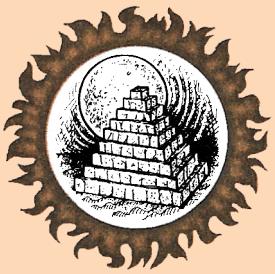
Acampamento dos Saqueadores

1. Torre de Fevil: Esta torre parcialmente desmoronada serve como domínio pessoal do profanador. Dentro das antigas muralhas ele usa sua magia maligna. A torre também serve como uma das entradas para as câmaras abaixo.

2. Moradia de Zeburon: Este edifício em ruínas de propósito desconhecido agora serve como residência pessoal e quartel-general de Zeburon, líder dos Saqueadores da Areia Negra. Criaturas maliciosas saídas de pesadelos decoram as paredes externas da estrutura em baixos-relevos e estátuas.

3. Tenda do Prisioneiro: Todos os prisioneiros capturados em uma operação são mantidos nesta tenda até que sejam necessários. Os prisioneiros incluem escravos que podem ser autorizados a se juntar à tribo, nobres levados como resgate e sacrifícios a serem usados pelo profanador para apaziguar os mortos-vivos sob as ruínas.

4. Tenda do Armeiro: Embora a tribo não fabrique nenhuma de suas próprias armas ou armaduras, eles precisam manter o que levam em bom estado de conservação até que novos itens possam ser adquiridos. O armeiro, um ex-escravo que aprendeu suas habilidades em um acampamento de artesãos em Raam, é encarregado de manter as armas dos invasores afiadas e fortes, de ataque em ataque.



5. Tenda do Tesouro: Todos os tesouros capturados em ataques, desde dinheiro a armas e têxteis, são armazenados nesta tenda.

6. Tenda de Culinária: A comida para o acampamento é preparada e servida aqui em grandes fogueiras.

7. Tenda da Elite: Os guardas pessoais de Zeburon moram nesta tenda grande, espaçosa e bem equipada.

8. Ruínas: Estas ruínas em ruínas, quase completamente enterradas, estão cobertas por areia preta e fina. Nem mesmo o profanador pode adivinhar o propósito original desses edifícios, mas muitos deles contêm entradas secretas para as câmaras abaixo do acampamento.

As Ruínas

1. Porão da Torre: Uma escada em espiral leva da torre de Fevil até esta grande câmara no porão. A câmara é construída com pedras tão negras quanto a areia que cobre as ruínas acima.

2. Criptas Antigas: Esta câmara toscamente esculpida tem chão de terra. Uma película de areia preta cobre a terra compactada. Criptas de pedra enchem a câmara. Alguns artefatos antigos podem ser encontrados dentro e ao redor dessas criptas, mas aqueles que os procuram devem superar os esqueletos que guardam este lugar dos mortos.

3. Criptas Antigas: Assim como as câmaras 2 e 5, esta câmara abriga algumas criptas de pedra. Ao contrário das outras, estas criptas foram todas arrombadas e saqueadas.

4. Caverna de Passagem: Esta caverna se conecta a uma série de túneis que levam a câmaras semelhantes abaixo das outras ruínas. Os túneis também levam a entradas para a superfície. A porta de ferro parcialmente aberta está coberta com ícones misteriosos do mundo antigo.

5. Criptas Antigas: Esta câmara toscamente esculpida tem chão de terra. Uma película de areia preta cobre a terra compactada. Criptas de pedra enchem a câmara. Alguns artefatos antigos podem ser encontrados dentro e ao redor dessas criptas, mas aqueles que os procuram devem superar os zumbis que guardam este lugar dos mortos. Uma passagem na parede norte leva às câmaras abaixo das outras ruínas e às entradas para a superfície.



6. Câmara do Poço: Um poço antigo, há muito seco, fica no canto noroeste desta câmara. O poço leva a níveis inexplorados mais abaixo do solo.

7. Câmara dos Ossos: Esta câmara natural, completa com colunas irregulares de rocha que se estendem do chão ao teto, possui um tapete de ossos antigos. Alguns dos ossos viraram pó, enquanto outros ficam brancos e brilhantes no chão coberto de pó.

8. Altar Antigo: Este antigo templo tem fileiras de bancos de pedra diante de um altar negro. O altar, obviamente dedicado a algum antigo deus malvado, é decorado com esculturas de criaturas de pesadelo que não andam mais na superfície de Athas.

9. Câmara da Fonte: Uma fonte preenche a metade oeste desta câmara. A fonte possui uma grande tigela de obsidiana. Água negra jorra da boca aberta e cheia de dentes de uma criatura de pesadelo com asas malignas esculpidas em um único pedaço de obsidiana. A água parece não ter fonte nem escoamento, mas nunca cessa, nem transborda da tigela. Beber a água matou muitos dos iniciados que Zeburon enviou para cá, mas seus corpos foram arrastados pelos mortos-vivos.

10. Sala cheia de escombros: Vários itens podem ser encontrados nos montes de escombros espalhados por esta sala, incluindo objetos feitos de metal. Alguns estão quebrados, alguns inteiros. Alguns são até considerados mágicos.

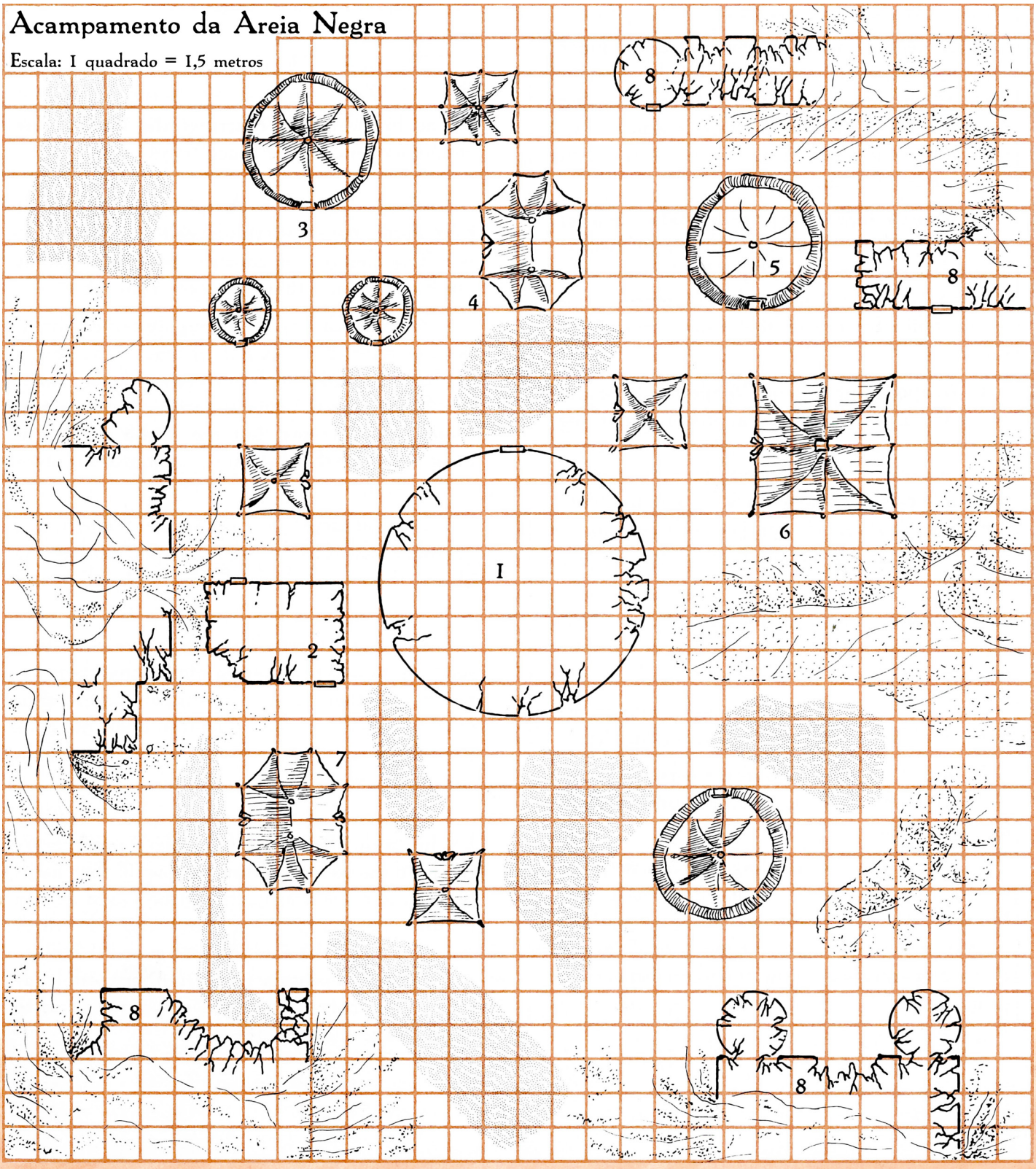
11. Sala cheia de escombros: Veja o item 10 acima, mas observe que uma porta secreta está localizada na parede sul.

12. Câmara do Tesouro: Esta grande câmara natural está repleta de tesouros antigos coletados por Er'Thork, um raaig que governa essas ruínas antigas. Uma passagem bifurcada leva às ruínas e entradas para a superfície.

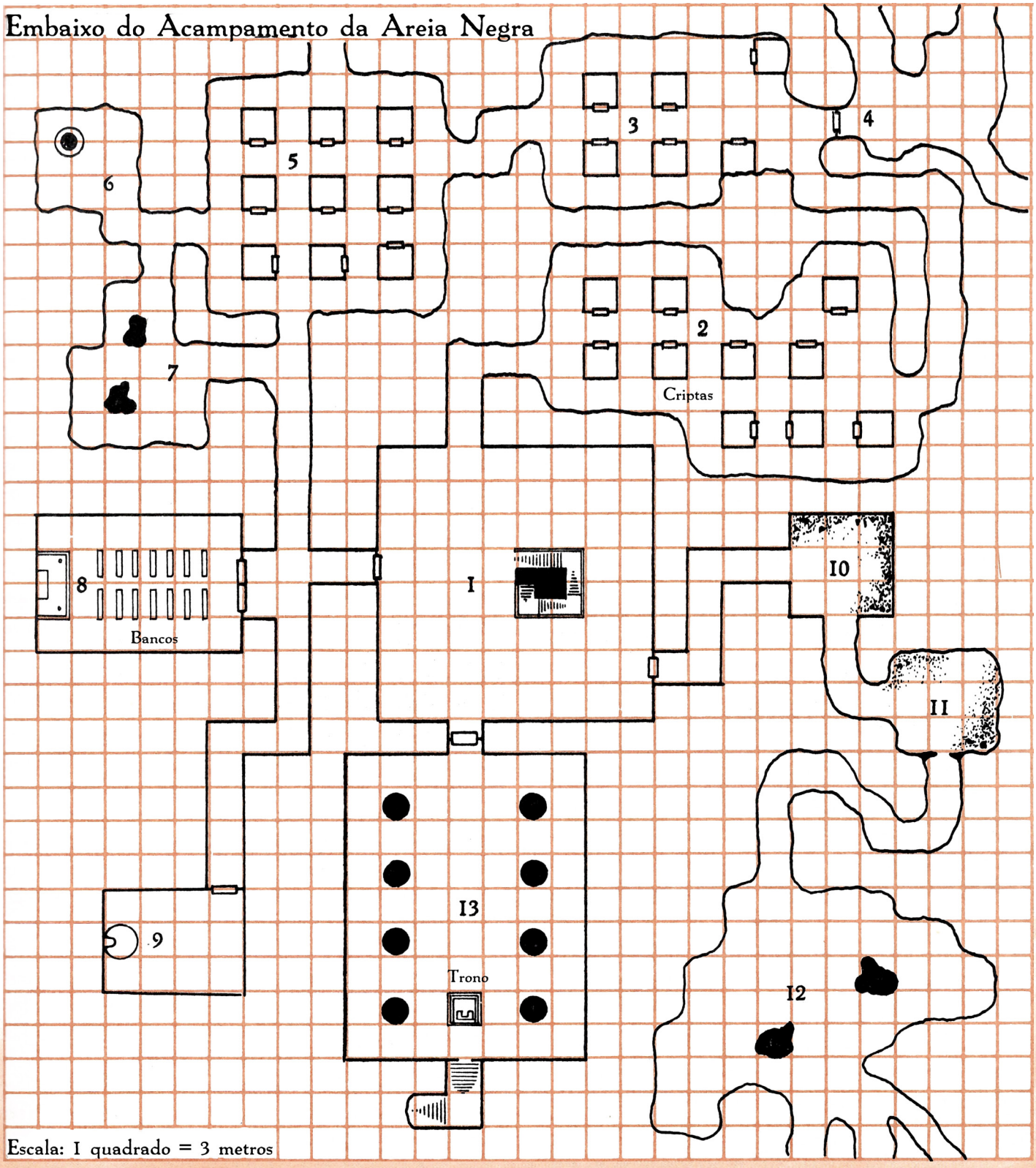
13. Sala do Trono: Grandes pilares revestem as paredes desta sala do trono, e um grande trono repousa ao longo da parede sul. Tapeçarias esfarrapadas estão penduradas nas paredes, mas quaisquer que sejam as imagens que as adornavam, há muito desapareceram. O trono é o refúgio regular de Er'Thork, o raaig que governa essas antigas câmaras. Uma porta secreta leva a escadas que descem mais fundo nas entranhas de Athas.

Acampamento da Areia Negra

Escala: 1 quadrado = 1,5 metros



Embaixo do Acampamento da Areia Negra





Exército de Sortar

Uma tribo leva esta ideia de guerra a um nível mais literal, vendo na verdade o seu propósito como o de travar uma guerra contra as cidades-estado. Esta tribo se autodenomina Exército de Sortar e opera ao longo das trilhas de caravanas que saem das montanhas ao redor de Altaruk.

Organizado ao longo de linhas militares rígidas, o Exército de Sortar é um bando de invasores implacáveis e loucos por batalhas. Ferozes e destrutivos, os guerreiros de Sortar varrem o deserto como um vento selvagem, destruindo os alvos pretendidos com toda a raiva e ferocidade de uma tempestade de areia repentina. Apesar de toda a sua ferocidade e tendências frenéticas, esta tribo direciona sua raiva e agressão às cidades-estado e às caravanas que transportam mercadorias entre elas. Eles tendem a deixar outras aldeias e pequenos grupos de viajantes em paz, a menos que esses grupos façam algo para provocar a ira de Sortar.

Cada membro desta tribo possui tatuagens que o marcam como parte do Exército de Sortar. Essas tatuagens cobrem o rosto de cada membro, cortando cortes diagonais escuros da testa ao pescoço. Além disso, cada membro usa um fragmento de obsidiana na orelha esquerda.

A tribo consiste em mais de 70 membros. Eles percorrem as trilhas das caravanas em cima de kanks velozes, esperando pelas carroças da cidade-estado. Quando encontram uma caravana, atacam rapidamente e sem se preocuparem com a sua própria segurança. Histórias sobre o Exército de Sortar enfrentando oponentes maiores e mais bem armados - e vencendo.

Para outros escravos, grande parte da violência excessiva de Sortar pode ser perdoada, pois é dirigida às cidades-estado e a outros que mantêm escravos. A tribo está um passo à frente do mal vil dos Saqueadores da Areia Negra e muitas vezes as atrocidades atribuídas a um foram cometidas pelo outro. A grande diferença é que os Saqueadores atacam a todos com total indiferença, enquanto o Exército de Sortar está envolvido em uma guerra contra as cidades-estado. É claro que, como em qualquer guerra, os inocentes sofrem junto com o inimigo, mas Sortar não se esforça para destruir aldeias de escravos ou para matar viajantes solitários para diversão de seu bando.

Organização

Sortar, um lutador humano, atua como líder e senhor da guerra da tribo. Sua liderança é baseada em suas habilidades de combate mortais e na visão que ele trouxe aos seus seguidores. Ele lhes promete a riqueza dos reis-feiticeiros e o sangue dos proprietários. Até agora, ele cumpriu essas promessas. Ele ganhou suas habilidades trabalhando como soldado escravo em Balic, lutando contra gigantes invasores do Estuário da Língua Bifurcada.

Como senhor da guerra da tribo, Sortar tem uma determinação sombria semelhante ao foco de um anão. Ele vê o seu propósito na vida como o grande inimigo das cidades-estado e incutiu esse propósito nos seus seguidores. A tribo não ataca para sobreviver (embora seja assim que obtém os suprimentos necessários para continuar sua guerra); ataca para revidar os senhores que uma vez os aprisionaram nas algemas da escravidão.

Dois dos principais tenentes de Sortar são um meio-elfo chamado Derrim e um mul chamado Porgo. Derrim serve como segundo em comando de Sortar e nunca está longe do lado do senhor da guerra. Porgo comanda os grupos de reconhecimento que procuram caravanas ou outros alvos potenciais. Uma vez identificado um alvo, parte do grupo de reconhecimento permanece perto dele para rastrear seu curso, enquanto outra parte vai reunir a tribo.

Um ex-templário de Nibenay serve como um dos principais conselheiros de Sortar, participando até mesmo de conselhos de guerra. Vários magos também trabalham com a tribo. Todos esses magos são preservadores; o poder que eles fornecem muitas vezes significa a diferença entre a vitória e a derrota para o Exército de Sortar.

Por sua própria natureza, a tribo é um grupo guerreiro e bárbaro. As batalhas resolvem todas as discussões. Surpreendentemente, porém, poucas dessas batalhas levam à morte. Sortar fornece saídas suficientes para o derramamento de sangue com seu constante estado de guerra, de modo que os membros da tribo se contentam em resolver suas próprias diferenças em lutas e brigas, em vez de com a ponta afiada de uma espada. Até mesmo as posições dentro da tribo são determinadas por meio de competições de força e habilidade, embora Sortar seja conhecido por reverter os resultados de algumas batalhas para promover aqueles que ele acha que farão um trabalho melhor.

Operações e Meios de Existência

Sortar e seu bando travam uma guerra contra as cidades-estados de Athas que perpetuam a prática da escravidão. Eles fazem isso atacando e saqueando as caravanas que percorrem as estradas entre as cidades-estado. Sortar acredita que tudo dentro de uma caravana cidade-estado foi comprado ou construído com o suor e o sangue dos escravos. Como tal, é justo que Sortar e o seu exército de ex-escravos sejam os únicos a libertar esses bens das garras dos templários e nobres, que só existem para engordar com o trabalho e a dor das massas fascinadas.

A tribo tem constantemente pequenas unidades de reconhecimento percorrendo as conhecidas trilhas de caravanas. Seu trabalho é encontrar um alvo adequado, determinar se é de fato uma caravana com destino ou vinda de uma das

cidades-estados e, em seguida, enviar mensageiros para reunir o resto da tribo. Restam alguns batedores para seguir a caravana e direcionar o resto da tribo até ela quando chegarem.

Os guerreiros do Exército de Sortar montam kanks velozes. Cabe aos batedores que selecionaram um alvo determinar sua força e defesas e elaborar um plano de batalha. Esses planos geralmente são simples, baseados no território pelo qual a caravana está percorrendo e no número de guardas que a protegem. Se houver locais de emboscada disponíveis, o Exército de Sortar utiliza cobertura e ataca quando a caravana menos espera. Se a caravana atravessa um deserto aberto, os guerreiros tribais usam uma tática de cercar e atacar que impede a fuga e permite que toda a força do seu exército seja usada.

Se a caravana transportar escravos, a tribo de Sortar tenta libertá-los. Caso contrário, eles não deixam sobreviventes para contar sobre suas proezas em batalha. A tribo tem o cuidado de não atacar viajantes que não carregam consigo os despojos de nobres ou templários. Eles não desejam matar ex-escravos inocentes, homens livres enganados ou aldeões de assentamentos que não praticam a escravidão. Entretanto, eles são rápidos em massacrar nobres e templários quando os encontram.

O Exército de Sortar opera em toda a região de Tyr, embora concentre seus esforços nos Planaltos centrais. Além de atacar caravanas de cidades-estado, a tribo é conhecida por atacar vilarejos e postos avançados de cidades-estados, e até fez pequenos ataques na floresta ao redor de Gulg e Nibenay. Não limita os seus alvos apenas aos mais fracos. O Exército de Sortar é conhecido por enfrentar caravanas fortemente vigiadas e vilas clientes bem fortificadas, usando uma combinação de surpresa, ataques semelhantes a raios e magia para obter vantagem.

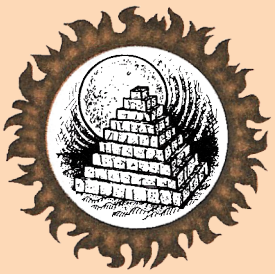
Tudo o que a tribo precisa para sobreviver vem das caravanas que ataca. No entanto, este é apenas um benefício secundário para a tribo. Seu principal objetivo é atacar de qualquer forma que possa ferir os templários e os nobres. Se a tribo também obtiver alimentos, água e suprimentos como resultado de seus esforços, tanto melhor.

Não se engane – o Exército de Sortar é um bando de furiosos sedentos de sangue. No entanto, eles direcionam a maior parte de seus impulsos mortais para os agentes das cidades-estado, o que os torna uma ameaça muito menor para as outras tribos escravas dos Planaltos do que os Saqueadores da Areia Negra.

Origem

Sortar cresceu como escravo em Balic, enfrentando as mesmas





dificuldades que outros escravos. Ele sofreu espancamentos rituais, foi forçado a trabalhar até desmaiar de exaustão e suportou todas as humilhações que um senhor pode infligir a um escravo. Esta foi a vida para a qual ele nasceu e ele não conhecia outra.

Em Balic, todo homem livre e escravo deve passar algum tempo na milícia. A milícia ajuda o exército regular a patrulhar as planícies lamacentas ao redor de Balic, observando sinais de gigantes que se aproximam e que atacam regularmente a área. Quando chegou a vez de Sortar se juntar à milícia, ele descobriu seu amor pela batalha. Sortar tinha talento para o combate e treinou bem. Até mesmo seu comandante ficou impressionado e, quando o turno do escravo na milícia chegou ao fim, ele foi transferido para o exército escravo permanente.

Como soldado escravo, Sortar aprendeu tudo o que seus mestres lhe ensinariam. Ele aprendeu o combate desarmado. Ele aprendeu a lutar com uma variedade de armas. E ele aprendeu estratégias e conceitos de guerra que poucos escravos poderiam imaginar por conta própria. Um de seus professores, um templário chamado Gebiz, tinha uma simpatia especial pelo jovem escravo. Isso não quer dizer que ele gostasse de Sortar ou o tratasse bem. O que ele fez foi encher a cabeça dos jovens com histórias de guerras antigas e com as suas próprias teorias sobre como destruir as outras cidades-estado. O templário adorava conversar e Sortar o atendeu ouvindo e aprendendo.

Um dia, Gebiz contou a Sortar sobre uma revolta de escravos em uma das aldeias clientes de Balic. Ele descreveu o golpe sangrento em detalhes gráficos, pois sabia que o jovem escravo apreciava tais coisas. O que ele não sabia é que essa história ficaria com Sortar pelo resto da vida. Na história, Gebiz descreveu como os escravos tolos tentaram dominar os supervisores templários para que pudessem escapar para o deserto. Alguns templários caíram antes do ataque selvagem, mas no final os escravos morreram por causa do problema. Sortar, no entanto, não via esses escravos como imprudentes. Ele os via como corajosos e decidiu que algum dia vingaria suas mortes contra-atacando os templários e nobres que os escravizaram. Talvez, pensou ele, pudesse até encontrar uma maneira de ferir os reis-feiticeiros.

De todos os seus deveres como soldado escravo, Sortar adorava as patrulhas nas planícies lamacentas. Ele estava desenvolvendo um desejo de batalha e sempre que um gigante aparecia em terra ele corria para enfrentá-lo em combate. Logo ele estava entre os melhores guerreiros que Balic poderia colocar em campo, e Gebiz assumiu o crédito pelo desenvolvimento do jovem. Em uma patrulha, Sortar viu a oportunidade de escapar. A patrulha foi surpreendida por uma gangue de gigantes saindo de um canal cheio de silte. Enquanto a patrulha se movia para enfrentar os gigantes, Sortar enterrou sua espada nas costas do templário. Gebiz, com os olhos arregalados de surpresa, morreu antes que pudesse lançar uma única magia. Sortar deixou o resto de seus companheiros lutando enquanto avançava para o oeste.

Seu tempo sozinho no deserto ajudou Sortar a formular seus planos para o futuro. Ele sabia que quando matou o templário, declarou guerra às cidades-estado. Tudo o que ele precisava agora era de um exército para travar aquela guerra. Ele se juntou a uma tribo de escravos que ganhava a vida atacando viajantes que se aproximavam do Poço de Grak. Em questão de semanas, ele estava pronto para desafiar o líder meio-elfo pelo comando da tribo. As proezas de luta superiores de Sortar lhe renderam facilmente o cargo de líder da tribo. Com essa vitória nasceu a tribo que um dia se tornaria o Exército de Sortar.

A primeira tarefa do novo líder era estabilizar sua tribo e fazê-la prosperar. Isso foi feito por meio de uma série de ataques ousados que geraram grandes lucros com poucas perdas de vidas. Então ele começou a delinear suas idéias para travar uma guerra contra seus antigos mestres, inflamando seus seguidores com visões de sangue nobre e templário. Mais membros foram acrescentados à tribo e um local seguro para sua base de operações foi encontrado nas montanhas ao redor de Altaruk.

Localização e Defesas

O Exército de Sortar acampa nas montanhas ao redor de Altaruk. Os picos escarpados das montanhas servem como primeira linha de defesa do acampamento. As trilhas até a montanha podem ser traiçoeiras por si só, mas a tribo adicionou quedas, deslizamentos de pedras e outros obstáculos para desencorajar os visitantes. Dentro da cratera destruída no topo de uma montanha, o lar da tribo é uma ilha cercada por um canal de fosso borbulhante. Devido à proteção oferecida pela cratera e pelo fosso de lava, a tribo não ergueu muros ou edifícios permanentes. A tribo usa enormes tendas como abrigo. Cada tenda abriga mais de uma dúzia de guerreiros, dependendo do tamanho. As maiores tendas podem abrigar confortavelmente até 40 membros da tribo.

Uma série de pontes de pedra conecta a ilha à parede da cratera. A ponte mais interna pode ser puxada para a ilha para impedir o acesso do outro lado do fosso de lava. Isto é feito como medida defensiva e apenas como último recurso, pois os ex-escravos não gostam de ficar presos no meio da lava borbulhante.

Para evitar que medidas tão terríveis sejam tomadas, a tribo mantém patrulhas constantes nas montanhas circundantes. Se surgir algum sinal de perigo, a tribo é mobilizada para a batalha. Os guerreiros conhecem todas as passagens que levam à sua



ilha natal e podem percorrer as passagens estreitas rapidamente para enfrentar e cercar qualquer ameaça.

As passagens mais próximas do topo da cratera de lava são protegidas por duas catapultas. Apontadas para acessos estreitos, estas armas podem fazer chover pedras e escombros sobre as forças inimigas, esmagando-as antes que possam trazer um grande número para suportar as trilhas confinadas, semelhantes a desfiladeiros.

Relações Externas

O Exército de Sortar trata todos os associados às cidades-estado como seus inimigos. Isso inclui templários, nobres, vilas clientes, postos avançados e até mesmo comerciantes que vendem para cidades-estado. Essas pessoas sofrem ataques rápidos e violentos caso cruzem o caminho da tribo.

A tribo tem uma trégua incômoda com a vila de Altaruk. Embora a vila seja uma parada regular para caravanas que vêm e vão para as cidades-estado, sua conexão com a Aliança Velada a torna ocasionalmente amiga dos escravos. Embora a tribo não tenha atacado a aldeia em si, muitas vezes ataca as caravanas que se aproximam e saem das muralhas fortemente fortificadas da aldeia.

O Exército de Sortar também tem um acordo com os mercenários que guardam Fosso Agarrado. Contanto que a tribo tenha permissão para usar as instalações (pelas quais eles pagam prontamente), ela deixa a fortaleza de tijolos de barro em paz.

Outras tribos escravas, aldeias e viajantes geralmente estão a salvo da ira de Sortar, a menos que de alguma forma se revelem como agentes das cidades-estado. As duas exceções são os Saqueadores da Areia Negra e os Perseguidores de Weriik. Sortar considera Werrik e seu bando tão ruins ou piores que os templários e nobres, e declarou que os traficantes de escravos são os inimigos mortais de sua tribo. Sortar jurou destruir qualquer membro do bando de Werrik que cruzasse seu caminho. Quanto aos Saqueadores da Areia Negra, Sortar os vê como ladrões e assassinos perigosos que matam indiscriminadamente. Ele não se importa quando eles destroem aqueles que estão ligados às cidades-estado, mas ele se opõe ao fato de eles atacarem outros escravos.

Juntando-se a Tribo

Sortar precisa de um grande exército para eventualmente levar sua guerra diretamente aos reis-feiticeiros. Muito provavelmente, ele nunca conseguirá mobilizar um exército suficientemente grande ou poderoso para marchar sobre uma cidade-estado. Isso não o impede de tentar, no entanto.

Sempre que a tribo encontra escravos cativos, a prioridade é libertá-los. Os escravos libertos recebem imediatamente a opção de ingressar no Exército de Sortar. Se concordarem, deverão passar por alguns testes de habilidade de batalha e lealdade. Se eles recusarem, eles receberão todos os suprimentos que a tribo puder dispensar e serão mandados embora. Aqueles que concordam com os testes tornam-se membros plenos da tribo ou morrem tentando.

Todos os testes de Sortar são voltados para determinar se um ex-escravo é digno e qualificado o suficiente para se juntar ao seu crescente exército. Os testes são difíceis e perigosos, muitas vezes envolvendo batalhas contra criaturas do deserto, tentativas de missões arriscadas ou até mesmo testes de habilidades de combate contra seus principais tenentes.

Personalidades

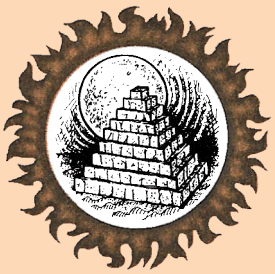
Sortar: Sortar nasceu escravo na cidade-estado de Balic. O seu talento para as técnicas de combate valeu-lhe o lugar de soldado escravo, e foi neste período da vida que compreendeu a missão que estava destinado a cumprir. Histórias de revoltas de escravos nas aldeias clientes inspiraram-no a procurar eventualmente a sua própria liberdade. Pouco tempo depois, ele começou a reunir uma tribo de seguidores para servir como seu exército contra as cidades-estado.

Alguns chamam a busca de Sortar de um sonho tolo — mas não a chamam assim quando ele está perto o suficiente para ouvir. O enorme e poderoso humano dedicou-se e à sua tribo a uma guerra que eles não podem esperar vencer. O Exército de Sortar tem como principal ação combater e destruir tudo o que pertence aos templários e nobres. Isso inclui caravanas, vilas clientes e postos avançados em toda a região de Tyr.

O senhor da guerra tornou-se muito próximo do ex-templária chamada Caletta. Alguns dizem que estão até apaixonados — ou pelo menos que ele está. Mas embora ele tenha gostado muito dela e até a ame à sua maneira, há pouco espaço em sua vida para um compromisso verdadeiro, além daquele que ele já assumiu com sua guerrinha particular.

Sortar está obcecado com sua guerra. Seu amor pelo combate e seu ódio pelos templários e nobres combinaram-se para levá-lo a tentar façanhas imprudentes, heroicas e muitas vezes malucas que nenhum homem sensato tentaria. Como resultado, ele é respeitado e amado por seus seguidores, e um pouco temido.

Derrim: Derrim juntou-se à tribo logo após Sortar se tornar líder. Ele gostou da ideia de travar uma guerra contra seus antigos senhores, mesmo tendo uma visão mais realista de suas chances do que Sortar. Derrim acredita que eles têm poucas chances de fazer algo mais do que sangrar o nariz figurativo das cidades-estado, mas ele está mais do que disposto a contribuir com a sua parte para o esforço de guerra.



O meio-elfo ranger nunca cumpriu pena como escravo, embora tenha sido capturado por traficantes de escravos e destinado aos mercados de Urik quando Sortar e sua tribo o libertaram. Ele se sentiu atraído pelos ideais de Sortar, embora não estivesse nada apaixonado por seus métodos. Ele rapidamente conseguiu chegar ao lugar de tenente-chefe da tribo. Agora ele vê o seu posto como uma voz da razão e da moderação para conter as tendências mais violentas de Sortar.

O meio-elfo usa suas habilidades de patrulheiro da melhor maneira possível, encontrando água para a tribo, rastreando caravanas e realizando uma série de outras tarefas. Ele também atua como um dos principais conselheiros de Sortar, raramente saindo do lado do líder por mais de alguns dias seguidos. Ele não se dá bem com o mul Porgo, pois o gladiador quer que Sortar ceda às tendências que Derrim tenta controlar. Ele também tem pouca confiança na ex-templária de Nibenay, mas atribui isso mais à sua posição passada do que às suas ações recentes.

Derrim tem um pouco menos de um metro e oitenta, tem uma constituição esbelta, mas musculosa, e uma juba selvagem de cabelo castanho-claro. Ele empunha uma espada bastarda de obsidiana e usa uma armadura de couro carru.

Porgo: Porgo era um membro da tribo que eventualmente se tornou o Exército de Sortar. Ele estava presente quando Sortar se juntou à tribo e testemunhou a batalha ridiculamente curta em que Sortar assumiu a liderança. Ele decidiu que qualquer humano que pudesse lutar tão bem merecia uma chance de ser líder, e ele serviu como um dos principais tenentes e conselheiros de Sortar desde então.

O mul uma vez lutou na arena de Tyr, antes do rei-feiticeiro ser morto e a cidade cair no caos. Ele encontrou a liberdade como muitos escravos encontraram — estritamente por sorte e acidente. Seus primeiros dias de liberdade lhe ensinaram que as habilidades de gladiador e a força das armas só o levariam até certo ponto na região selvagem de Athas. Quando o mul finalmente se juntou a uma tribo de ex-escravos, ele procurou qualquer pessoa com conhecimento de sobrevivência e habilidades na selva. Sua obsessão em aprender essas habilidades transformou Porgo não apenas em um guerreiro melhor, mas em um verdadeiro batedor.

O mul atua como comandante das patrulhas de reconhecimento. Seus batedores procuram alvos para atacar e então lideram a tribo direto até eles. A experiência de combate de Porgo também lhe permite avaliar cada oponente, identificar pontos fortes e fracos e determinar o melhor método de ataque. Em muitos casos, Sortar passa o comando dos guerreiros para Porgo para que ele possa implementar melhor suas táticas.

Uma coisa que Porgo aprendeu como gladiador foi como matar. Ele até desenvolveu um gosto por derramar sangue que agora satisfaz matando templários, nobres e agentes herdeiros. Ele não se dá bem com Derrim, pois o meio-elfo ranger tenta conter o desejo do mul de matar e destruir. Porgo sente que o meio-elfo não entende que a única maneira de vencer a guerra de Sortar é matar os proprietários antes que eles possam matar você.

Caletta: Caletta já foi uma dos templárias de Nibenay. Ela serviu bem ao seu mestre em seu distrito murado, submetendo-se até mesmo aos seus ocasionais desejos carnais. Seu amor pelo mal só foi superado por seu amor pelo poder; servir Nibenay proporcionou-lhe bastante poder e a oportunidade de usá-lo para o mal. Ela se deleitou com o poder físico, comandando um grande número de templários e escravos inferiores. Ela também se deleitava com o poder sacerdotal, usando toda a energia que Nibenay fornecia com total desprezo. Ela pensou que seu rumo na vida estava definido, mas então tudo mudou.

Um pequeno mal-entendido (pelo menos do ponto de vista de Caletta) levou a um grande erro no que diz respeito ao rei-feiticeiro. Os escravos de Caletta trouxeram apenas uma dúzia de árvores agafari da Floresta Crescente, em vez do número que Nibenay havia exigido. Por erro deles, toda a turma do trabalho escravo foi morta. Caletta, como superintendente templária responsável pela turma, sofreu um destino pior. Ela foi destituída de seus poderes e posição templária, e então designada para outra turma de trabalho com destino à floresta. Ela foi feita escrava.

Caletta aprendeu a odiar o rei-feiticeiro e suas irmãs templárias durante os dois anos que passou como escrava. Todos os dias ela trabalhava na floresta, derrubando árvores e transportando madeira. Todas as noites ela voltava para a cidade-estado, onde um cercado de escravos lotado e uma refeição que mal sustentava a vida esperavam por ela. Ela contemplou maneiras de se vingar de todos eles, mas todos os sonhos terminaram quando o portão do cercado se fechou atrás dela.

Um dia, enquanto trabalhava na floresta, surgiu uma oportunidade de fuga. Caletta aceitou avidamente. Sua chance de deixar a escravidão para trás veio quando um bando de caçadores thri-kreens apareceu na floresta. Os guerreiros louva-a-deus decidiram atacar os escravos e seus guardas templários. No calor da batalha, Caletta fugiu. A única coisa que ela levou consigo (além das roupas do corpo) foi uma gythka de um thri-kreen caído. Ela usa a lança com lâminas malignas como sua arma pessoal desde então, em homenagem aos thri-kreen que inadvertidamente a ajudaram a ganhar a liberdade.

No deserto, o treinamento de combate que ela recebeu em seus primeiros anos como templária voltou para servi-la. Sem magia clerical para ajudá-la, ela teve que confiar em suas

próprias habilidades de combate para protegê-la. Embora a sobrevivência fosse sua maior preocupação, Caletta permitiu que os sonhos de vingança contra Nibenay e seus templários ocupassem mais uma vez seus pensamentos. Mais tarde, ela realizaria esses sonhos — pelo menos em uma pequena parte — como membro do Exército de Sortar.

O antigo status de Caletta como templária tornava difícil para ela encontrar um lugar fora das cidades-estado, mas ela sabia que o único lugar para ela nos muros da civilização era nos currais de escravos — ou pior. Quando ela pensou que todas as suas opções estavam esgotadas, Caletta conheceu a tribo de Sortar. Foi pela graça do poderoso senhor da guerra que Caletta encontrou aceitação na tribo. Agora os dois são amantes, pelo menos no sentido físico, embora muitos digam que ela está simplesmente usando os sentimentos de Sortar para atingir seus próprios fins. Até certo ponto isso é verdade, mas ela também sente uma ligação especial com o homem que vai além dos seus esquemas pessoais — e isso a incomoda.

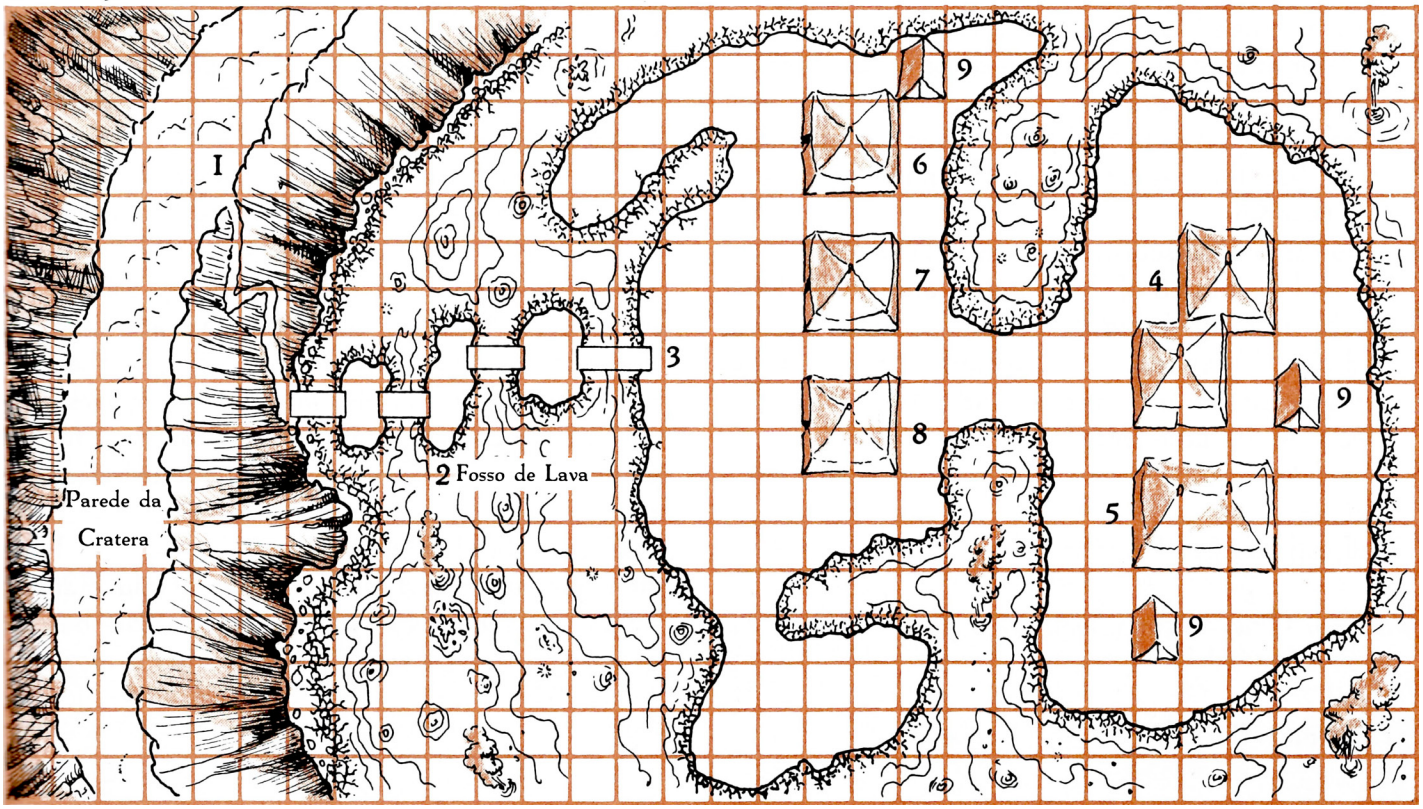
Gammeg: Gammeg é um dos quatro preservadores que atualmente trabalham com a tribo escrava de Sortar. Como outros de sua laia, Gammeg usa magia em harmonia com o meio ambiente. Ele veio para a tribo para usar sua magia livremente e encontrar um lugar e um povo para chamar de seu. Embora a tribo o trate e os outros magos com alguma suspeita, eles também passaram a aceitar os preservadores e até mesmo apreciar a ajuda que fornecem durante o combate.

Gammeg aprendeu magia como aprendiz de um membro da Aliança Velada na cidade-estado de Gulg. Ele sabia que era ilegal praticar magia nas cidades-estado, mas Gammeg não se importava. Ele encontrou na magia uma felicidade que não conseguiu encontrar na vida, pois Gammeg era um escravo. Ele trabalhou na floresta fora da cidade, colhendo frutas silvestres e nozes para o benefício da obá, a rainha feiticeira de Gulg. Em certos dias, quando as condições eram adequadas e ele não estava sob observação atenta, o contato de Gammeg se materializava fora da floresta para ministrar breves aulas. Isto continuou durante vários anos, mas o progresso nestas condições foi dolorosamente lento.

Finalmente chegou o dia em que Gammeg não aguentou mais. Ele solicitou ao seu contato que o ajudasse a escapar para que pudesse aprender mais sobre a arte do preservador. Surpreendentemente, o contato concordou. Demorou muitas semanas até que o contato proclamasse que era a hora. Então, quase sem aviso, o preservador que o ensinava lançou magias que confundiram os outros escravos e distrairam os guardas e os capatazes templários. Gammeg nunca teve certeza, mas pensou que seu contato devia ter recebido ajuda invisível de algum outro lugar da floresta. Antes que ele pudesse mudar de



Acampamento de Sortar Escala: 1 quadrado = 3 metros



ideia ou mesmo ficar boquiaberto com a espetacular exibição de magia, o preservador conduziu Gammeg para fora da floresta e para longe de Gulg.

Ele foi levado para Altaruk, onde outro mago poderoso continuou seu treinamento. Durante esse tempo, Gammeg aprendeu sobre magia e como usá-la sem prejudicar o meio ambiente, e aprendeu sobre a Aliança Velada. Ele também ouviu falar de uma tribo de escravos chamada Exército de Sortar que operava nas montanhas próximas. Foi dito a Gammeg que quando estivesse pronto, ele seria enviado para se juntar àquela tribo, pois a Aliança estava interessada em seu líder e nas atividades nas quais ele envolvia sua tribo.

Para se juntar à tribo, Gammeg primeiro teve que se apresentar como escravo — algo que ele não fazia há muitos anos. Ele relutantemente permitiu-se ser capturado por uma caravana de traficantes de escravos a caminho de Altaruk para Gulg para um leilão de escravos. Ele esperava ter aprendido o suficiente para se libertar se o Exército de Sortar não fizesse isso por ele, pois ele não tinha intenção de retornar à sua antiga cidade-estado na traseira de uma carroça de escravos. Um dia fora de Altaruk, um bando de invasores atacou a caravana. Fiéis às histórias que Gammeg ouvira, os invasores libertaram os escravos e ofereceram convites a qualquer um que quisesse juntar-se aos seus benfeitores. As tatuagens em seus rostos os marcavam como parte do Exército de Sortar, e Gammeg concordou prontamente.

Até hoje, o preservador nunca admitiu sua conexão com a Aliança Velada para Sortar ou mesmo para outros magos. Na verdade, ele teve muito pouco contato com a Aliança desde que se juntou à tribo escrava. Algum dia ele poderá ser abordado com ordens de convidar Sortar para fundir suas forças com a Aliança. Ele sente que tal dia seria benéfico para ambas as partes.

1. Muro da Cratera: O topo de uma montanha, destruída por uma antiga explosão vulcânica, serve como local escondido do acampamento de Sortar. A parede da cratera esconde o que está dentro dos olhos daqueles que passam abaixo. Também é uma posição perfeita para batedores e vigias da tribo.

2. Fosso de Lava: Este fosso de lava borbulhante circunda uma ilha de rocha sólida. A tribo acampa na ilha.

3. Ponte de Pedra: Uma série de pontes de pedra leva da

ilha até a parede da cratera. A ponte mais próxima da ilha pode ser fechada para bloquear o acesso em tempos de extrema emergência.

4. Tenda de Sortar: A maior tenda da ilha abriga Sortar, seus principais conselheiros e sua tropa pessoal de guerreiros. Nesta tenda realizam-se importantes reuniões, bem como alegres celebrações e conselhos de guerra.

5. Tenda do Guerreiro: Esta tenda abriga mais de 20 dos guerreiros mais experientes de Sortar.

6. Tenda de Porgo: Porgo e seus batedores chamam esta tenda de lar. O mul e 15 de seus melhores batedores compartilham este abrigo, quando não estão procurando um alvo para atacar.

7. Tenda do Guerreiro: Esta tenda abriga quase 20 soldados da tribo.

8. Tenda do Guerreiro: Esta tenda abriga quase 20 soldados da tribo.

9. Tenda de Suprimentos: Os suprimentos levados nas incursões são armazenados nessas pequenas tendas.

O Triângulo de Marfim

Cidade-Estado de Gulg

A Cidade da Floresta, governada pela "Obá", a deusa da floresta, uma rainha-feiticeira chamada Lalala-li Puy. Única cidade-estado que existe em uma floresta exuberante, o povo de Gulg é totalmente devotado à sua rainha pelas bênçãos da floresta. Eles vivem em deferência à comida abundante que sua terra natal fornece, mesmo quando tremem de medo dos enormes predadores da selva, dos espíritos selvagens do mundo e dos templários mascarados da rainha. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Nibenay

A cidade das torres. A Cidade das Sombras. Governado por um rei-feiticeiro de mesmo nome, Nibenay é um antigo lugar de segredos, bajuladores e sabotagem. Casas nobres travam guerra umas contra as outras para ganhar o favor do misterioso rei, enquanto as esposas templárias de Nibenay mantêm a cidade em condições de funcionamento, festival após festival. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cromlin

Originalmente um entreposto comercial criado pela Casa Shorn, a vila de Cromlin prosperou apesar do declínio na fortuna de seu fundador. Os marinheiros do silte de Cromlin traçaram caminhos escondidos através da poeira traiçoeira da Baía de Maray, dando-lhes fácil acesso às aldeias na costa norte da baía. Cargas leves com destino a Raam ou Draj (ou em direção ao sul para Nibenay) podem ser transportadas por um veleiro, reduzindo semanas da viagem normal.

Sendo um dos últimos postos avançados lucrativos da Casa Shom, as autoridades daqui tendem a fechar os olhos às práticas obscuras de qualquer um que continue a fazer negócios com elas. Mercadores élficos da tribo dos Cantores Celestes, nômades e outros comerciantes, como os do Bando de Tenpug, todos trazem seus produtos para Cromlin. Roubar dos empórios de Shom traz punições severas, assim como atacar uma caravana indo ou voltando da vila, mas é um jogo justo roubar viajantes não afiliados ou atacar caravanas que passam pelas Montanhas da Espinha Negra. Essas leis frouxas fazem de Cromlin um refúgio para contrabandistas, traficantes de escravos, piratas e elfos — ladinos e canalhas de todos os tipos chamam o lugar de lar.

Os preços estão extremamente inflacionados, pois um décimo de todos os ganhos deve ser entregue ao Mestre Comerciante



de Shom, Hurdll Crost. É claro que os ganhos declarados são consideravelmente inferiores aos ganhos reais. Crost percebe e ignora esta discrepância, por ajudar a atrair oportunidades de negócios para a aldeia. Se os ganhos relatados por um comerciante forem muito baixos, ou se um comerciante tiver ficado do lado ruim de Crost, então os supervisores de Crost auditarão as transações do infrator por várias semanas para receber a parte de Shom.

As pessoas que vivem em Cromlin são uma estranha mistura de exilados e pessoas indomáveis demais para viver sob o domínio dos reis-feiticeiros. Os Cromlinitas se vestem como os outros povos da região de Tyr, embora tenham desenvolvido um hábito peculiar a Cromlin. Para se protegerem da poeira espessa e sufocante do vizinho Mar de Silte, os habitantes locais sempre usam lenços sobre o nariz e a boca. Tirar um lenço enquanto estiver fora de casa é um sinal de que você foi gravemente insultado. Para se desculpar, espera-se que o ofensor retire seu lenço e o entregue à parte insultada.

A principal fonte de entretenimento em Cromlin é a pousada conhecida como Lagarto Sujo. Jaksot Han, um homem atarracado de meia-idade, é o dono do lugar. Han é um ex-pirata do silte e sua sala comunal atrai uma clientela semelhante. Brigas de bar ocorrem diariamente no Lagarto e, conforme a sabedoria popular, um cliente não é considerado regular até que tenha passado por uma briga.

Piratas do Silte

Cromlin serve como porto para um pequeno número de piratas do silte. Esses indivíduos decadentes utilizam veleiros de silte para emboscar outras embarcações que navegam nos bancos de silte. A base dos piratas está escondida em uma grande caverna a oeste da vila, embora muitos deles passem algum tempo em Cromlin coletando informações sobre as próximas viagens.

Os piratas são o único flagelo que Hurdll se comprometeu a destruir, por serem um sério problema para a economia da aldeia. Recentemente, a nau capitânia da frota de Silte de Shom, Vento de Fogo, foi modificada para transportar mais soldados e portos de balistas. Aventureiros que precisam de dinheiro podem assinar cinco moedas de prata por dia se demonstrarem habilidades de combate.

Personalidades

Hurdll Crost: Mestre comerciante da Casa Shorm em Cromlin.

Capitão Gaff: O capitão do Vento de Fogo é o guerreiro humano Gaff. Ele exige total respeito e lealdade de sua competente tripulação. Ele luta com uma longa espada de osso encantada que foi um presente dos elfos da tribo Cantores Celestes.

Garreth Brodden: Como representante da Casa M'ke, Garreth respeita Crost e os funcionários da Casa Shom, e não se envolve em nenhuma atividade que possa irritar a casa mercantil controladora da vila. Pelo menos não abertamente. O que ele consegue fazer em segredo é simplesmente visto como um bom negócio.

Passk: Um ex-pirata do silte anão, Passk e sua tripulação uma vez saquearam os bancos de silte no Veleiro Fatiador de Silte. Então o desastre aconteceu. O Chamador na Escuridão de Giustenal instou seu primeiro imediato a matar o resto de sua tripulação enquanto eles dormiam. O anão acordou bem a tempo de se salvar, embora seu imediato tenha saltado ao mar na tentativa de alcançar Giustenal. O foco de Passk ficou claro naquela noite fatídica. Ele tem que destruir o Chamador. Seu veleiro foi danificado em sua fuga, entretanto, e nenhuma tripulação se juntará a ele. Ele teme nunca ser capaz de completar seu foco e está condenado a se tornar uma alma-penada, então ele começou a esconder seus medos no fundo de uma caneca de cerveja.

1. Píeres de Silte: exclusivos de Cromlin são uma série de píeres altos que se estendem sobre o silte. Essas estruturas de 6 metros de altura permitem que gigantescos coletores de silte descarreguem suas mercadorias e pessoal com rapidez e facilidade. A madeira usada para construir os pilares vem das grandes árvores da Floresta Crescente. A tenacidade natural da madeira mantém os pilares em pé diante das frequentes tempestades de sedimentos.

A maioria dos cais pertence a cidadãos particulares que cobram duas moedas de prata por dia para abrigar um veleiro. Na base de cada píer há um pequeno barraco com uma cama simples, mesa e cadeira. Alguém está sempre presente para cobrar as taxas de atracação, não importa quando chega um veleiro.

A qualquer momento, há até 6 veleiros atracados aqui. Estas embarcações independentes servem interesses comerciais menores, transportando mercadorias para os cais localizados ao longo das costas norte e sul do estuário de silte. A maioria desses veleiros é relativamente pequena, com tripulações de quatro pessoas mais seus capitães.

2. Píer da Casa de Shom: Um píer é dedicado exclusivamente à Casa de Shom e seus parceiros comerciais. Há sempre pelo menos dois guardas aqui, que permanecem constantemente

em alerta devido aos habitantes turbulentos de Cromlin. Um enorme veleiro, um dos maiores da região de Tyr, é o Vento de Fogo. Pode ser encontrado aqui sempre que não estiver atravessando os baixios de silte.

3. Armazém: A Casa de Shom armazena suas mercadorias aqui. Somente o Mestre Comerciante tem acesso irrestrito e mantém um inventário detalhado do que há dentro. Muitos acreditam que Crost usa as informações como parte de um elaborado esquema para ganhar dinheiro. Há sempre duas patrulhas de sentinela, cada uma composta por três guardas, no terreno do armazém.

5. Casas: As casas construídas pelos cidadãos de Cromlin variam desde estruturas rudimentares de barro até construções elaboradas de pedra e madeira. A maioria das pessoas que vivem aqui são indivíduos bastante resistentes, embora haja um número desproporcional de elfos (muitos dos quais foram exilados das tribos locais). Não há patrulhas de rua na aldeia; por isso, é melhor que os visitantes que se aventuram pelos becos mais escuros tragam sua própria proteção.

6. O Lagarto Sujo: Esta grande taverna é o centro de entretenimento de Cromlin. O pirata do silte Jaksot Han decidiu seguir um trabalho mais seguro após perder o olho direito em um ataque. Abrir o Lagarto Sujo não foi uma boa escolha. Brigas e discussões entre bêbados acontecem constantemente, e os marinheiros que frequentam o local são rápidos em testar as habilidades dos recém-chegados.

A partir do meio-dia, há sempre cerca de 40 marinheiros, comerciantes, ladrões, vigaristas ou cidadãos livres por perto, bebendo o espesso e fermentado hidromel de kank pelo qual o Lagarto Sujo é conhecido.

7. Mercado: É aqui que os diversos comerciantes podem montar seus estandes do nascer ao pôr do sol. O Mestre Comerciante Hurdll Crost recebe 10% de tudo o que passa pelos balcões dos vendedores uma vez por semana, portanto, deve-se esperar uma margem de lucro de 10% sobre os preços normais.

Quase tudo pode ser encontrado aqui, incluindo componentes para lançamento de magias e frutas mágicas ocasionais ou itens mais raros. Embora esses itens ilegais não sejam exibidos abertamente, alguns vendedores élficos os armazenam. Crost só impõe as proibições do rei feiticeiro contra a magia quando tem outras razões para fazê-lo.

O poço no canto sudeste do lote é controlado pelos soldados da Casa Shom. A água é vendida pelo preço padrão.

8. Loja: O Mestre Comerciante Hurdll Crost e seus 11 superintendentes e oficiais vivem neste complexo. Pelo menos metade do tempo é gasto em ambientes fechados, na tentativa de escapar da poeira sufocante do mar próximo. Como é típico da Casa Shom, o quarto de cada homem é ricamente decorado e muito maior do que o necessário.

Uma pequena passarela se estende pelo mercado. Crost e seus supervisores veem frequentemente os mercadores abaixo daqui. Sempre há pelo menos um guarda postado aqui para vigiar problemas ou brigas no mercado.

9. Quartel: O exército comum da Casa Shom mora aqui. Crost mantém 30 soldados na folha de pagamento o tempo todo.

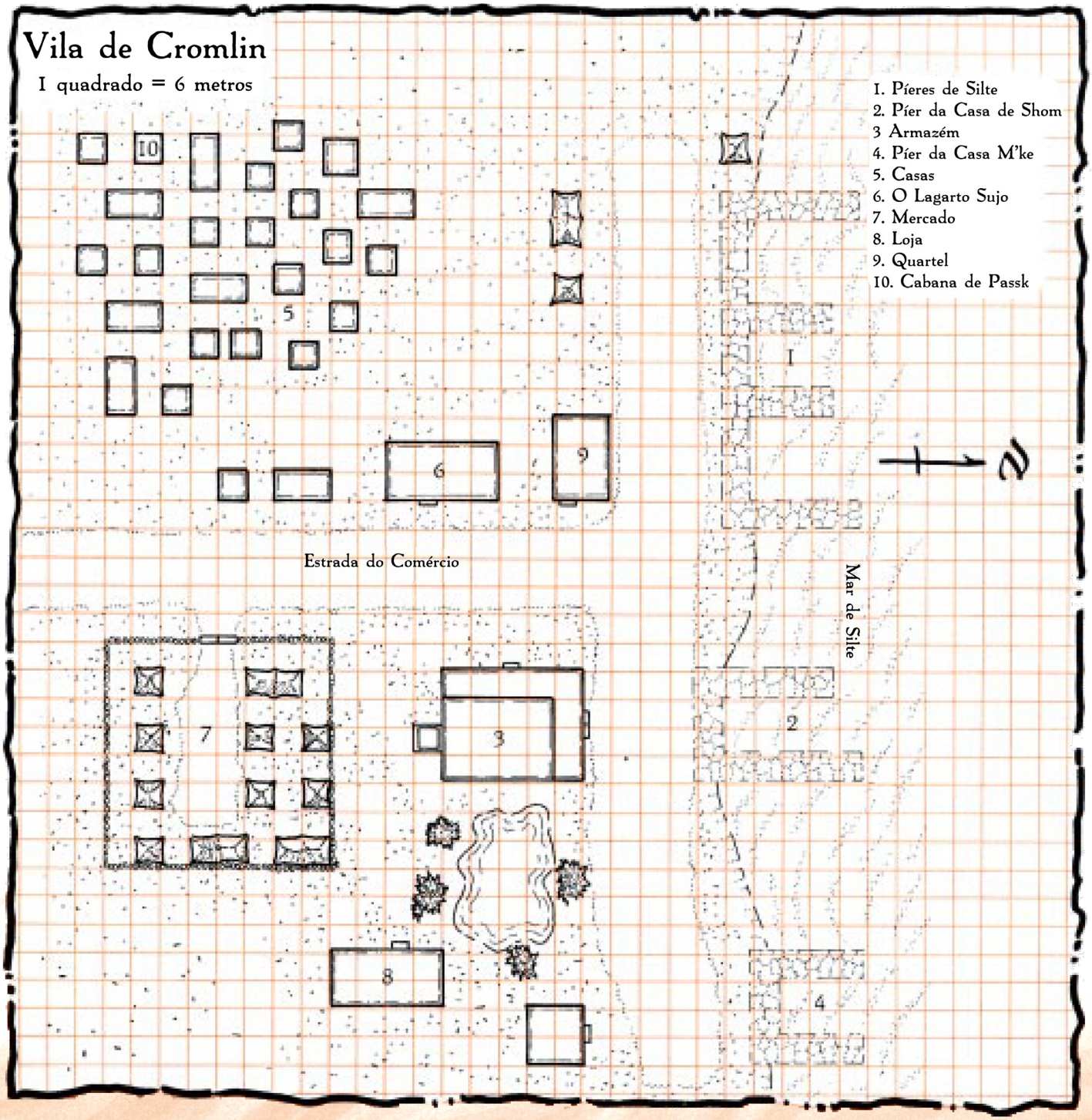
10. Cabana de Passk: Esta cabana em ruínas é a casa de um ex-pirata do silte chamado Passk.

Mina Ghodan Tar

Recentemente, dois anões empreendedores transformaram a mineração de alcatrão em um negócio lucrativo. Durex e Haltham Ghodan, irmãos e cidadãos livres de Raam, encontraram pela primeira vez um poço de alcatrão em uma viagem à vila comercial de Cromlin, na Casa Shom. Eles rapidamente perceberam o potencial do negócio de alcatrão e levaram materiais de construção e 20 escravos (artesãos e trabalhadores) para um grande poço a cerca de três quilômetros ao sul de Cromlin. Agora eles têm uma empresa próspera. Eles usam o alcatrão para proteger contra intempéries uma variedade de itens úteis e necessários que produzem nas lojas de artesanato que montam ao lado do poço de alcatrão.

Os Cantores Celestes e outros comerciantes locais fornecem bexigas ou couro que os artesãos dos irmãos Ghodan transformam em valiosos odres de vinho, recipientes de água para tripulação, armaduras à prova de areia, velas para veleiros de silte e qualquer outra coisa que precise ser selada contra os elementos.

Duas vezes por mês, uma caravana Ghodan viaja para Cromlin para vender seus produtos à prova de intempéries para a Casa Shom. Essas caravanas tornaram-se alvos frequentes de bandidos, invasores e até mesmo giths (que valorizam as mercadorias pelo seu valor intrínseco mais do que pelo que poderiam obter no mercado). Os líderes da caravana tentam variar suas rotas exatas de tempos em tempos para despistar os invasores, mas a viagem é curta e há pouco espaço para desvios. Por esse motivo, o trajeto é considerado extremamente perigoso e os guardas serão bem pagos para escoltar os trens com segurança.


Vila de Cromlin
1 quadrado = 6 metros
1. Píeres de Silte
2. Píer da Casa de Shom
3 Armazém
4. Píer da Casa M'ke
5. Casas
6. O Lagarto Sujo
7. Mercado
8. Loja
9. Quartel
10. Cabana de Passk
Estrada do Comércio
Mar de Silte
N

Vista do Sal

A vila foi originalmente fundada como refúgio de invasores por um bando de ex-escravos da região de Raam. Liderada por Xaynon, um mul ex-gladiador, esta vila ganha a vida atacando e realizando peças para as vilas e cidades da região do Triângulo do Marfim.

Entrar na aldeia de Vista do Sal é entrar num lugar de contrastes. Movendo-se entre seu povo, você verá a vida em uma tribo escrava de vários ângulos diferentes. Os aldeões são um grupo indisciplinado de ex-escravos de todas as raças. Eles participam na maioria das atividades normais associadas às tribos escravas — atacam caravanas, ficam atentos aos caçadores de escravos e vivem cada momento de liberdade como se fosse o último. Além disso, o povo de Vista do Sal tem um verdadeiro amor pelas artes. Eles são especialmente apaixonados por contar histórias, que levaram a novos níveis em arenas que chamam de teatros. Aqui, em vez de um único contador de histórias tecendo uma história para um público, todo um grupo de contadores de histórias representa a história do começo ao fim. Devo dizer-lhe que assistir a tal espetáculo é ser transportado para outro momento!

Em Vista do Sal, os invasores selvagens e barulhentos gostam de se apresentar para o público. Embora os teatros permanentes em Vista do Sal sejam usados para aprimorar suas habilidades, eles enviam teatros itinerantes para aldeias, acampamentos de caravanas e oásis para se apresentarem para outros. Este novo conceito aparentemente atraiu muitos, pois entendo que a aldeia complementa o seu sustento com os rendimentos que estes teatros itinerantes trazem. As duas peças (é assim que chamam estas performances de contadores de histórias múltiplas) que assisti foram estimulantes e bastante agradáveis.

Vista do Sal é uma vila bastante grande com mais de 500 habitantes. Representantes de todas as raças andam constantemente pelas ruas movimentadas, desfrutando de vidas que não são mais controladas pelos caprichos e desejos de senhores indiferentes. Embora os humanos e os anões representem uma grande parte da população, inúmeros elfos fixaram residência especificamente para atuar nos teatros. Existem também alguns muls na aldeia, incluindo o líder da tribo. Na minha visita, vi até um thri-kreen e alguns meio-gigantes vagando por ali.

Com tanta diversidade de indivíduos, não existe um único traço dominante em ação em Vista do Sal. O mais próximo que todo o grupo chega de uma perspectiva unificada pode ser visto na natureza caótica da própria aldeia. As pessoas vão e vêm sem rima ou razão, e a maioria rejeita o trabalho sério em favor da diversão. Isso não quer dizer que o povo de Vista do Sal seja preguiçoso, pois quando surge a necessidade, eles se unem para realizar o trabalho que têm em mãos. Mas os horários ordenados mantidos por outras tribos escravas, como o Bando de Tenpug, lembram muito ao povo de Vista do Sal suas rotina como escravos. Quando o trabalho deve ser feito, ele é feito. Quando um trabalho pode esperar, as pessoas enchem as ruas de bebida, música e dança.

Vista do Sal, embora seja uma tribo invasora, não deve ser confundida com gente como os Saqueadores da Areia Negra. Os invasores de Vista do Sal raramente ferem ou matam aqueles que emboscam. Eles querem os bens e suprimentos transportados, não o sangue dos protetores da caravana. Após subjugarem uma caravana e pegarem o que podem carregar, eles agradecem às suas vítimas com um floreio teatral e voltam para a Grande Planície do Marfim.

A aldeia obtém água de um riacho na montanha que se acumula na caverna. Não há campos agrícolas para colher, nem rebanhos de animais para vigiar. Existe um mercado onde são exibidos os produtos e suprimentos adquiridos nas incursões. Os membros da tribo se revezam na distribuição de alimentos roubados e outros itens da forma mais justa possível entre toda a população.

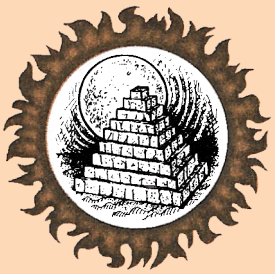
O resto da aldeia é um agrupamento aleatório de habitações e tavernas — os habitantes de Vista do Sal adoram as suas tavernas — construídas em torno do grande bairro dos teatros e do pequeno acampamento de artesãos. Alguns teatros são simplesmente plataformas elevadas colocadas diante de um terreno aberto onde o público pode sentar-se, toda a área coberta por uma tenda. Outras, como a arena dos artistas, são construídas em pedra e têm o formato de uma arena de gladiadores. A maioria dos outros edifícios, incluindo as habitações, são cabanas de palha, caixas de tijolos ou grandes tendas.

Organização

Vista do Sal é liderado por Xaynon, um mul ex-gladiador da cidade de Raam, e sua conselheira, a preservadora Arya. Esta liderança não é a de um governante ditatorial; Xaynon é muito mais uma figura paterna do que um verdadeiro chefe dos escravos.

A população está dividida em várias classes. Embora em teoria cada membro da tribo tenha o mesmo poder político, na prática, existe uma hierarquia de liderança clara (embora informal).

No topo desta hierarquia está o próprio Xaynon. Xaynon sente que quanto menos os ex-escravos forem governados diretamente, melhor será o governo. Em tempos de emergência, porém, ele assume rapidamente o manto da liderança. A sua autoridade baseia-se, em última análise, na sua força e capacidade de luta e os ex-escravos que ele vê como comprometendo os interesses



da comunidade numa emergência, podem ser rapidamente despachados na ponta da espada de Xaynon.

Arya, uma preservadora, é a conselheira mais próxima de Xaynon. Alguns aldeões ficam desconfortáveis com a maga. Consequentemente, ela não lidera necessariamente ataques ou dá ordens a outros aldeões. É claro, porém, que ela tem influência mais direta no governo de Xaynon do que qualquer outro membro da tribo. Xaynon toma algumas decisões importantes sem consultar Arya.

Os comandantes do ataque se reportam a Xaynon. Essas pessoas são os tenentes de confiança de Xaynon e falam (nos limites) na própria voz de Xaynon. Nos ataques, os comandantes dos ataques têm controlo militar sobre o seu povo, e um invasor que conteste publicamente o julgamento do seu comandante em Vista do Sal obedecerá sem questionar sob a pressão de um ataque. Em tempos de emergência, os comandantes atuam como pontos de reunião da população e as suas ordens são inquestionáveis.

Embora os grupos de ataque fossem originalmente montados conforme a necessidade, com o tempo, certos comandantes começaram a solicitar os mesmos invasores para suas missões. Estes grupos também se associaram socialmente e tornaram-se a base de facções e panelinhas políticas informais.

Os invasores se reportam formalmente aos comandantes de ataque apenas durante as operações de ataque reais. A maioria dos invasores possui algumas habilidades militares, seja por estar nos exércitos de escravos ou nas fileiras de gladiadores das cidades-estado, ou em virtude do treinamento que receberam em Vista do Sal. Na existência difícil de Vista do Sal, onde as disputas são resolvidas com tanta frequência por lâminas quanto por qualquer outro meio, a destreza na luta é uma medida importante de status.

Uma facção política crescente em Vista do Sal é representada pelos artesãos e artesãos da aldeia. Forte Fyra proporcionou um mercado viável para o seu trabalho e as receitas adicionais geradas pelos artesãos estão fortalecendo a posição política de Fyra. Muitos dos artesãos são, na melhor das hipóteses, guerreiros indiferentes e suas habilidades beneficiaram Vista do Sal apenas indiretamente no passado. A distribuição de mercadorias sempre foi responsabilidade dos invasores. Naturalmente, para além da atribuição de alimentos e água, tais distribuições nem sempre foram equitativas. Os artesãos apoiam solidamente os esforços de Fyra para afastar as operações de Vista do Sal dos ataques.

Embora cada membro da tribo geralmente tenha alguma habilidade de ataque e atuação, os atores dedicados de Vista do Sal comandam uma influência significativa na comunidade. As primeiras trupes de artistas de Vista do Sal que viajaram pela região do Triângulo do Marfim foram consideradas uma fonte de renda auxiliar para a comunidade e uma rede de inteligência para os invasores. Os artistas constituem uma facção política imprevisível na aldeia. Artistas populares muitas vezes conseguem reunir os moradores com oratória convincente, criando multidões que são difíceis de controlar até mesmo para Xaynon. Felizmente, os artistas, no seu conjunto, não têm interesse no resultado da atual luta entre os assaltantes e os comerciantes. Haverá muitas oportunidades para os atores atuarem, independentemente dos meios pelos quais a comunidade sobrevive. Consequentemente, os líderes de facções opostas muitas vezes pressionam os atores populares em busca de apoio. Os atores são, via de regra, facilmente lisonjeados e, embora articulados, não são tão brilhantes quanto pensam.

Os membros de status mais baixo da comunidade de Vista do Sal são os refugiados. Estes incluem aqueles que estão passando pelo período experimental e aqueles que foram admitidos na tribo, mas cujas habilidades não são vitais para a sobrevivência de Vista do Sal. Embora estas pessoas recebam comida, água e abrigo, não têm influência nos debates políticos. A maioria nesta classe tenta ganhar proezas de luta ou habilidade de desempenho, para serem respeitados pelos habitantes mais estabelecidos de Vista do Sal.

Operações e Meios de Existência

Vista do Sal sobrevive com a força de três indústrias, que combinadas fornecem apoio suficiente para permitir que Vista do Sal prospere. As incursões têm sido tradicionalmente o principal meio de aquisição de recursos do Vista do Sal. As trupes performáticas complementaram a renda da aldeia e também forneceram informações valiosas sobre a atividade das caravanas. Por último, Forte Fyra começou a introduzir os benefícios do comércio legítimo na pequena aldeia. A aldeia não mantém fazendas nem cria rebanhos de animais. A caça e a coleta, embora praticadas, possibilitam complementar a principal fonte de receitas da tribo.

Desde a fundação de Vista do Sal, os produtos dos ataques foram distribuídos uniformemente entre a população da aldeia, com produtos mais raros indo para aqueles com maior influência. No entanto, embora este sistema funcionasse bem quando Vista do Sal tinha 200 habitantes, a aldeia cresceu demasiado para satisfazer a todos.

Assim, existe uma economia comercial substancial que funciona após o desembolso oficial "justo". Trata-se principalmente de escambo, com os artesãos acrescentando os seus próprios trabalhos aos produtos provenientes das caravanas. Existe alguma moeda (vinda principalmente das trupes de artesãos e dos mineiros de sal de Forte Fyra); a cunhagem de Gulg e Nibenay é mais comum, mas existem até algumas moedas da distante Balic.

Os escravos de Vista do Sal são invasores habilidosos e muitas vezes conseguem capturar (ou pelo menos ameaçar) caravanas com muito mais tropas e armas. Eles são mestres em estratégias sutis para desacelerar caravanas e forçá-las a abandonar cargas valiosas. Os invasores de Vista do Sal tentam manter seus saques o menos cruel possível. Eles veem a carga destinada às cidades-estado como uma compensação justa pelos anos passados como escravos dos reis-feiticeiros. Eles não desejam machucar ninguém ou ver algum de seus companheiros feridos. Eles se defenderão e até matarão mercenários teimosos se necessário, mas sempre como último recurso.

À medida que Vista do Sal se tornou mais seguramente estabelecida, seus bandos de invasores viajaram para lugares mais distantes. Invasores de Vista do Sal (ou aqueles que afirmam ser de Vista do Sal) foram encontrados na rota comercial entre Gulg e Altaruk, na estrada entre Nibenay e Raam, e até mesmo na vila de Ledopolus do Norte. Os ataques estão fazendo com que os preços de muitos produtos na região subam. Isto está a afetar particularmente duramente as pequenas aldeias clientes de Gulg e Nibenay, uma vez que não têm o capital necessário para pagar os preços mais elevados. Eles estão dispostos, contudo, a pagar pelas cabeças dos invasores mortos.

Embora o bando de Xaynon sempre tenha sido rigoroso em matar vítimas apenas em legítima defesa, muitos outros invasores na área estão menos preocupados com a sobrevivência de suas presas. Mais de uma caravana perto da Floresta Crescente foi totalmente perdida para outras tribos escravas. As casas mercantis não têm como distinguir entre grupos de ataque e qualquer retaliação provavelmente terá como alvo Vista do Sal. A menos que Xaynon consiga de alguma forma expulsar as tribos escravas concorrentes, Vista do Sal pode estar em perigo.

A segunda grande indústria é o teatro. Os atores e cantores do Vista do Sal apresentam peças em todo o Triângulo do Marfim. Essas trupes de artistas viajam pela área como homens livres errantes, sem nenhum indício de que sejam realmente de Vista do Sal. Eles complementam os ganhos de suas peças com roubos ocasionais (geralmente do templário ou nobre local). Eles também coletam informações sobre rotas de caravanas e datas planejadas para os invasores.

Inicialmente, as trupes performáticas eram uma fuga; uma oportunidade para a tribo esquecer as dificuldades de sua vida de fugitivo. Com o tempo, porém, os atores começaram a levar companhias de teatro para a estrada. As peças tornaram-se cada vez mais lucrativas, e suas visitas legítimas a comerciantes, vilas e cidades lhes permitem adquirir alguns itens (como especiarias) sendo muito difíceis de encontrar em um ataque de caravana.

As trupes de atores de Vista do Sal nunca fazem shows para nobres ou templários, sendo conhecidos por recusar até mesmo o convite do rei-feiticeiro de Nibenay (que pensava estar contratando um grupo de homens livres). Atuar para essas pessoas seria o mesmo que vestir novamente as algemas da escravidão, não importa quanta riqueza possa ser oferecida. Eles podem satirizar essas aulas em suas peças, mas não atuarão para elas.

A terceira e última indústria é a mina de sal e o mercado artesanal apoiado por Forte Fyra. A maioria dos mineiros de sal vive em ou perto de Forte Fyra, e não em Vista do Sal propriamente dita, mas a sua receita (quando o negócio do sal dá lucro) vai para apoiar Vista do Sal. Os artesãos aumentaram a sua produção para vender mercadorias através do forte mercantil.

Origem

Xaynon e sua tribo original de invasores se cansaram da vida nômade que levavam. Eles queriam mais do que apenas a liberdade da trilha. Eles queriam a liberdade de estabelecer lares e criar famílias. Eles queriam a segurança e a proteção que só uma aldeia fortificada poderia lhes proporcionar. Quando sua tribo pisou na face leste das Montanhas Mekillot e encontrou a mina de sal abandonada, Xaynon soube que eles haviam encontrado seu lar.

Xaynon era um gladiador, lutando regularmente por sua vida na arena de Raam. Quando o mul finalmente encontrou a liberdade, ele imaginou que seus dias de luta haviam acabado. Ele estava errado, pois logo se viu lutando contra o líder da tribo escrava à qual se juntou para comandar o grupo. Sua vitória deu início a um novo capítulo na existência desta tribo. Primeiro, o mul os conduziu para longe de Raam, levando sua tribo para o sudoeste em busca de pilhagem e aventura. Em segundo lugar, ele mudou o hábito da tribo de matar aqueles de quem roubavam. Não havia necessidade de trazer mais morte a este mundo moribundo, disse-lhes ele. Ele também lhes deu mais liberdade para determinar seus destinos. Quando precisavam de um líder, ele estava lá. Quando não o fizeram, ele deixou que tomassem suas próprias decisões.

Mais ex-escravos juntaram-se à tribo de Xaynon enquanto ela viajava ao redor do perímetro do Mar de Silte, passando pela Bacia do Dragão e ao sul em direção à Grande Planície de Marfim. Além dos soldados e gladiadores que se reuniram ao lado de Xaynon, ele atraiu inúmeros artistas. Talvez fosse porque ele gostava das artes e até se considerava um artista. Ele adorava contar histórias e dançar, e podia ouvir escultores e pintores falarem durante horas sobre as técnicas de seu ofício.

Nas montanhas Mekillot, ele ordenou que sua tribo parasse. O tempo de viagem havia acabado, decidiu ele, pelo menos no que lhe dizia respeito. Qualquer um que quisesse continuar

estava livre para partir. Aqueles que quisessem ficar teriam que ajudá-lo a construir a vila onde ele sempre sonhou morar. Foi assim que Xaynon e sua tribo construíram Vista do Sal nas cavernas das montanhas.

A parte do bando original de Xaynon que ficou para ajudá-lo era de cerca de 200, incluindo guerreiros e artesãos — e alguns que eram ambos. Os artesãos viram a cavernosa mina de sal como uma oportunidade para construir a cidade dos seus sonhos; Os guerreiros de Xaynon viam-no como um refúgio contra as represálias das cidades-estado. A mina de sal escondia a aldeia dos olhares indiscretos dos Templários, e as suas únicas entradas eram túneis estreitos que poderiam ser facilmente selados caso a localização da aldeia fosse revelada de alguma forma. Além disso, o fornecimento imediato de pedras descartadas ao redor da mina forneceu todos os materiais necessários para construir uma parede defensiva na própria caverna.

Os guerreiros invadiram caravanas em busca de outros materiais necessários para tornar a caverna habitável; os artesãos usaram esses materiais para construir a pequena vila repleta de teatros, tavernas e oficinas de artesãos. Um ex-escravo queria colocar tochas nas paredes da caverna que circundava a aldeia. "Para que fim?" perguntou Xaynon. "Então você pode ter uma visão melhor do sal?" Com essa piada, Xaynon cunhou o nome da casa recém-construída.

Não muito depois da construção das primeiras moradias e da construção do muro perimetral, alguns artistas que compartilharam histórias e poemas com Xaynon perguntaram se poderiam construir uma arena. O ex-gladiador ficou horrorizado com a sugestão e, em sua raiva, quase bateu no homem que sugeriu tal coisa. Mas eles rapidamente explicaram quererem que esta arena servisse como uma vitrine para as artes, não para entretenimento sangrento. Então Xaynon concordou e o primeiro teatro de Vista do Sal foi construído.

Durante os ataques das caravanas, o bando de Xaynon às vezes libertava escravos. Aqueles escravos que pareciam ter espírito e talento tiveram uma escolha: seguir seu próprio caminho no deserto ou juntar-se ao bando de Xaynon. Foi dada preferência a escravos que fossem guerreiros ou artesãos habilidosos; a aldeia tinha pouca necessidade de trabalhadores e carregadores.

Os escravos que os recusaram (ou mesmo aqueles que nunca foram convidados) começaram a espalhar a notícia do bando de Xaynon e da misteriosa vila de Vista do Sal. Logo os invasores encontraram ex-escravos solitários (ou mesmo pequenos grupos) que estavam interessados em se juntar a Vista do Sal.



Os novos escravos rapidamente começaram a superar o bando original de Xaynon. Vista do Sal, que havia sido construída como uma vila adorável para 200 pessoas, estava se tornando uma vila superlotada de 400 pessoas. Além disso, alguns dos novos membros eram de temperamento violento, e os males das cidades-estado estavam começando a se desenvolver nesta vila de esperança.

Xaynon interveio para restabelecer sua liderança. Ele executou os mais graves desordeiros e estabeleceu a lei principal de Vista do Sal: ninguém em Vista do Sal deve limitar a liberdade de outra pessoa, a menos que a sobrevivência de Vista do Sal esteja em jogo. Como líderes de Vista do Sal, Xaynon e seus comandantes de ataque são os árbitros de quando a sobrevivência de Vista do Sal justifica a perda de alguma liberdade. Por fim, ele estabeleceu o sistema de período experimental que determina quem será ou não aceito na comunidade.

A lei de Xaynon não resultou numa utopia. Os ex-escravos tinham origens demasiado variadas (e um desejo demasiado grande de liberdade) para trabalharem juntos em perfeita harmonia. O traçado da aldeia desviou-se rapidamente dos planos idealizados pelos artesãos originais, à medida que cada vez mais pessoas acrescentavam os seus próprios toques ao desenho da vila. Surgiram disputas, resolvidas tanto pela violência quanto por debates fundamentados.

Desde então, a aldeia continuou a crescer. Mais de 500 pessoas de todas as raças habitam agora a aldeia e os artesãos trabalham arduamente para ampliar as instalações para comportar a todos. Os ataques aumentaram para apoiar o aumento da população. Com as incursões vem mais notoriedade e mais recrutas.

Localização e Defesas

A vila de Vista do Sal fica dentro de uma enorme caverna com grandes pilares de sal sustentando seu teto. A caverna está escondida na face leste das Montanhas Mekillot e só pode ser acessada mediante uma série tortuosa de passagens altas, trilhas sinuosas e túneis. Essas trilhas são planejadas para confundir qualquer perseguidor que procure a vila sendo defendidas por avalanches de terra, deslizamentos de pedras e guardas para garantir que ninguém entre sem ser convidado.

A aldeia em si ocupa apenas um sexto do interior da caverna e está disposta em uma forma hexagonal grosseira. As paredes têm 2,5 metros de altura sendo construídas com pedras talhadas e argamassadas com pasta de sal. Embora esta argamassa não seja tão forte como a que defende as muralhas das cidades-estado, tem resistido bastante bem. A parede é larga o suficiente para permitir que um homem ande por cima. Sob cerco, escadas seriam colocadas contra a parede interna para permitir que os guerreiros de Vista do Sal repelissem os atacantes.

Cada habitante de Vista do Sal recebe algum treinamento com armas. A qualquer momento, pelo menos metade dos invasores está na aldeia, proporcionando uma guarnição de 150 guerreiros treinados. Os invasores de Xaynon fizeram um esforço extra para coletar as armas das caravanas que capturaram, e a seção de mercado da vila tem um suprimento quase inesgotável de armas brancas, arcos e flechas.

Se a caverna for atacada, blocos nos túneis podem ser lançados para isolar os invasores. Um túnel secundário está bloqueado por uma parede de pedra improvisada; este túnel é uma rota de fuga se os outros túneis entrarem em colapso.

Relações Externas

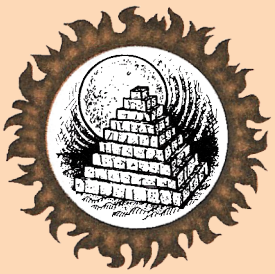
À medida que Vista do Sal cresce, torna-se mais integrado com a região do Triângulo do Marfim. Embora Xaynon queira manter Vista do Sal totalmente independente (exceto para atacar caravanas), na prática, algumas conexões se desenvolveram.

Primeiro, Vista do Sal é o principal meio de apoio a Forte Fyra. O comércio do forte também começou a criar relações indiretas entre Vista do Sal e algumas das casas mercantis que conduzem caravanas pela área.

Em segundo lugar, Vista do Sal começou a negociar com algumas das aldeias clientes no Cinturão Verdejante. Este comércio começou como uma atividade paralela das trupes itinerantes, que usam as aldeias menores como apresentações de extorsão antes de levarem seus shows para os mercados maiores. Eles aproveitaram a oportunidade para trocar a moeda que seus shows trazem por bens úteis. Esta atividade reforça a afirmação da facção Forte Fyra de que o comércio legítimo é o único caminho que Vista do Sal deve seguir.

O vizinho mais próximo de Vista do Sal, a vila anã de Ledopolus do Norte, recusa-se a ter qualquer relação com a tribo escrava. Eles consideram os invasores uma ameaça às suas caravanas, como evidenciado pela quantidade de carga que nunca chega ao seu destino.

As casas mercantis que negociam regularmente com Gulg e Nibenay estão familiarizadas com Vista do Sal e suas práticas. Muitos ordenam que seus condutores de caravanas simplesmente entreguem parte de sua carga como tributo aos invasores, comprando, na verdade, passagem gratuita pela Grande Planície do Marfim e seus arredores. Outros tentam todos os tipos de coisas para deter os invasores — variando os horários de suas caravanas, viajando à noite, adicionando guardas extras, empregando psiônicos e magos poderosos, até mesmo enviando caravanas iscas carregando carga inútil para ocupar os invasores enquanto a verdadeira caravana segue outra rota. Às vezes, essas manobras funcionam, mas na maioria



das vezes os invasores recebem sua parte dos produtos para distribuir no mercado de Vista do Sal.

Terceiro, as trupes de atuação de Vista do Sal são agora uma visão suficientemente comum e elas próprias estão sujeitas a ataques. A maioria dos invasores de tribos escravistas recebe um choque terrível quando descobre que a trupe de atores indefesos é, na verdade, composta por guerreiros endurecidos pela batalha. No entanto, as trupes estão ganhando o suficiente para torná-las um alvo tentador para grupos mais agressivos (como os invasores élficos).

Além disso, outras atividades de invasão ameaçam a salvação econômica que os artistas representam. O avanço das hordas gith das Montanhas da Espinha Negra, no norte, e as correspondentes incursões de gigantes da Ilha Ledo, no sul, começaram a prejudicar a salvação de Vista do Sal para a economia das cidades-estado.

Até agora, Xaynon e seus tenentes não fizeram nada além de aconselhar as trupes a serem cautelosas. No entanto, se os ataques continuarem a se intensificar, ele poderá não ter outra escolha senão proteger as tropas como uma caravana ou abandoná-las completamente.

Nem todos os relacionamentos de Vista do Sal são positivos. Gulg e Nibenay proibiram o comércio com os invasores, e os anões de Ledopolus do Norte desprezam os ex-escravos. As casas mercantis não gostam particularmente dos ataques, mas como Vista do Sal mostrou alguma contenção (e baixa propensão para matar comerciantes), eles veem os ataques como um custo de negócio e aumentam os preços em conformidade. Para preservar sua reputação de atacar sem assassinato, os invasores de Vista do Sal frequentemente se encontram em conflito com outros invasores (particularmente os elfos de Asa-Rápida) que trabalham no mesmo território que os invasores de Vista do Sal.

Juntando-se a Tribo

Todos os novos habitantes de Vista do Sal devem passar por um período experimental antes de serem aceitos como membros plenos da comunidade. Antes do início do período de teste, qualquer potencial habitante de Vista do Sal é avisado dos detalhes. Xaynon não gosta da recusa ocasional que deve fazer, ao sentir que já houve mortes suficientes em sua vida, então ele dá ao proponentes a oportunidade máxima de se afastar antes que medidas drásticas sejam tomadas.

Um membro potencial da comunidade de Vista do Sal é geralmente encontrado como parte de uma invasão ou por uma trupe de atuação itinerante. Quando libertado, um candidato em potencial é informado de que poderá ingressar na comunidade de Vista do Sal. Os princípios básicos de como a sociedade funciona são esboçados, mas a localização da aldeia é mantida em segredo nesta fase. O novo prospecto é então avisado de que há um período experimental e que aqueles que são considerados não enquadrados na comunidade não têm permissão para sobreviver. O candidato em potencial é então questionado se está disposto a tentar.

Se o candidato em potencial recusar, ele será liberado e nada mais será dito. Não há ressentimentos, e mais de uma vez alguém que recusou a oportunidade de se juntar à tribo voltou mais tarde para encontrar alguns representantes e fazer uma petição para se juntar.

Se o candidato potencial aceitar, ele será levado para a aldeia. Quando o candidato em potencial chega à aldeia, ele ou ela é ajudado a encontrar um lugar para morar e atribui tarefas na aldeia. Qualquer tarefa é permitida ao candidato potencial, e as tarefas são escolhidas para ele da mesma forma que para qualquer residente permanente.

O candidato potencial tem permissão para permanecer em Vista do Sal por até três meses antes de a sentença ser proferida. Atos particularmente heroicos ou hediondos irão acelerar este tempo. Se, no final do período experimental, o potencial candidato tiver demonstrado capacidade de convivência em Vista do Sal e tiver demonstrado competências que a comunidade necessita ou pode utilizar, ele ou ela é aceito como habitante permanente de Vista do Sal. Se, por outro lado, o prospecto se mostrar violento, covarde, indigno de confiança ou indisposto a se encaixar, Xaynon nega a petição, e o prospecto agora fracassado é levado para o Mar de Silte para morrer.

Personalidades

Xaynon: Xaynon era o favorito do público na arena de gladiadores em Raam. Sempre que o poderoso mul estava programado para aparecer, as apostas aumentavam. Xaynon nunca havia perdido uma luta, e esse fato inspirou a torcida a apostar alto — tanto a favor quanto contra ele. Quando o jovem mul fez sua primeira aparição na arena, ele aproveitou os aplausos da multidão. Quando ele ganhou o dia, os aplausos fizeram uma serenata para ele. Mas a cada vitória que conquistava, outro gladiador morria, e os aplausos transformavam-se em lamentos de tristeza em sua mente. Os aplausos o assombravam, evocando imagens de cada humano, anão e mul que ele matou. Finalmente, ele decidiu que já estava farto desse entretenimento sangrento.

Xaynon incitou os outros gladiadores em seu cercado a se levantarem contra os guardas que os vigiavam. Muitos morreram em ambos os lados do conflito naquele dia, mas no final o mul e alguns de seus companheiros escaparam. Os ex-escravos fugiram para o deserto ao redor de Raam, eventualmente juntando-se a uma tribo invasora. Não demorou muito para que Xaynon

desafiasse o líder dos invasores pelo controle da tribo. Como todas as batalhas que ele já travou, ele também venceu essa.

Agora sua tribo está firmemente estabelecida nas montanhas Mekillot, vivendo em uma vila chamada Vista do Sal. Xaynon lidera pelo exemplo e concedendo ao seu povo a liberdade de fazer o que quiserem. Essa liberdade é apreciada e valorizada, mas eles sempre recorrem ao mul em busca de conselho, liderança e proteção.

Xaynon adora todas as expressões de arte, e artistas e artesãos encontram um lugar especial em sua tribo. Ele adora especialmente a arena dos artistas, onde pode assistir a ótimas apresentações e fazer algumas de sua autoria. O mul gosta mais de atuar em comédias, e os aplausos que surgem quando ele sobe ao palco quase o fazem esquecer as memórias sangrentas de seu passado. Quase.

Arya: Arya é uma mulher alta com traços marcantes e longos cabelos loiros escuros. Ela tem idade indeterminada e seus olhos ligeiramente exóticos sugerem a herança meio-elfa da qual ela nunca fala. Na verdade, Arya nunca fala sobre seu passado, exceto para admitir que já serviu como escrava em uma cidade-estado longe da região de Tyr.

A mulher se juntou a Xaynon logo depois que ele assumiu o comando da tribo. Ela literalmente apareceu das ruínas de Yaramuke e ofereceu seus serviços ao mul. Enquanto o resto de sua tribo não conseguiu esconder seus medos e suspeitas, Xaynon acreditou na palavra da mulher. Ela se tornou sua conselheira principal e uma poderosa aliada da tribo.

Arya agora é uma presença tão constante ao lado do amado mul que membros de longa data da tribo passaram a aceitá-la, se não a confiar nela. Os membros mais novos ainda acham a ideia de um bruxo com tal influência muito perturbadora, mas eles tomam cuidado para não expressar sua apreensão ao alcance da voz da mulher ou de Xaynon.

Uma coisa que amenizou os sentimentos ao longo dos anos é que Arya pratica uma arte não destrutiva. Ela não se envolve nas práticas dos profanadores, mas trabalha um equilíbrio entre a natureza e a magia. Alguns até sugeriram que ela é membro da Aliança Velada, mas ninguém sabe ao certo. O que eles sabem é que Arya usa sua arte em benefício de Vista do Sal, e por isso ela encontra tolerância e uma aceitação desconfortável.

Vandrellen: Vandrellen escapou de Raam com Xaynon após um curto período como gladiador. Quando o elfo foi levado como escravo, ele se recusou a ceder à vontade dos templários. A falta de cooperação de Vandrellen rapidamente o levou à arena, onde foi decidido que, se ele não pudesse cumprir uma função útil, pelo menos proporcionaria algum entretenimento em uma luta de gladiadores. Sua velocidade e habilidades de luta surpreenderam a todos, e Vandrellen venceu suas duas primeiras lutas. Sua próxima luta agendada foi contra Xaynon, mas os dois escaparam antes de serem forçados a determinar quem era o melhor.

O vigoroso e imprevisível elfo decidiu ficar com Xaynon. Ele disse ao mul que não poderia sair antes de satisfazer sua curiosidade sobre qual deles teria vencido a partida. Agora, anos depois, Vandrellen permanece ao lado de Xaynon como um membro valioso de Vista do Sal.

Vandrellen atua como líder do grupo de ataque, empregando suas habilidades como ranger e guerreiro para obter o melhor proveito. Assim como muitos ex-escravos, o elfo não revela muito sobre seu passado. Às vezes ele fica com um olhar distante em seus olhos dourados, e nesses momentos Xaynon se pergunta quanto tempo seu amigo permanecerá na vila. Algum dia, ele acredita, o elfo anunciará que está retornando para seu próprio povo. Nesse dia, Xaynon lhe desejará boa sorte e tentará não demonstrar sua tristeza.

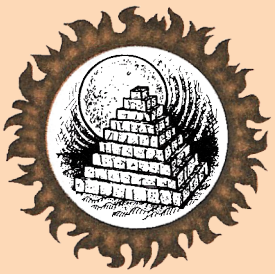
Como muitos habitantes de Vista do Sal, Vandrellen adora se apresentar no palco. Ele é um ator talentoso, passando facilmente de um papel para outro com uma habilidade que deixa muitos dos outros atores com inveja. Ele parece não ter nenhum tipo de papel favorito, ao atuar em todo tipo de peça com igual prazer.

Kilay: Talvez o dramaturgo mais talentoso que trabalha em Vista do Sal seja o bardo Kilay. Kilay é baixo para um humano, pouco mais alto que um anão, mas as peças que ele cria para os teatros de Vista do Sal são maravilhosas de se ver. Ele experimentou todos os tipos de histórias, mas algumas se destacam como particularmente boas. Sua comédia, O Halfling vem Jantar, destaca-se como uma obra de gênio cômico. Seu drama, O Último Escravo em Yaramuke, traz lágrimas aos olhos de todos os espectadores, mesmo que já tenham visto isso antes.

O bardo também se apresenta ocasionalmente, geralmente preferindo musicais a papéis dramáticos pesados. Sua voz foi considerada a mais bonita de Vista do Sal, e muitas belas donzelas desmaiaram ao som das canções de Kilay.

Kilay veio para Vista do Sal depois que sua reputação de excelente teatro se espalhou. Quando ouviu histórias sobre uma forma local de entretenimento que elevava a narrativa a novos patamares, ele sabia que precisava descobrir se era verdade. Embora sua alegação de ser um escravo nunca tenha sido comprovada (e muitos acreditam que ele nunca foi), o bardo teve um ótimo desempenho durante seu período de testes. Quando Xaynon ouviu Kilay cantar, ele imediatamente concordou em deixá-lo se juntar à tribo.

O bardo faz sua parte no trabalho tribal. Ele participa de



ataques, viaja com trupes de atuação e até é conhecido por ajudar quando o muro precisa de reparos. Mas seu verdadeiro amor é criar histórias para os atores interpretarem, e poucos outros conseguem igualar o poder de suas criações.

Korsk: Nem todos os gladiadores e soldados-escravos que fundaram Vista do Sal estão satisfeitos com a ideia de se tornar uma simples vila comercial conhecida por suas trupes performáticas. Muitos prefeririam abandonar o peso morto da aldeia no deserto — ou melhor ainda, usar os atores como forragem e atirá-los aos guardas das caravanas — e regressar ao estilo de vida de ataque que conhecem e compreendem. Korsk, um anão que lutou com Xaynon na arena de Raam, é o membro mais ativo desta facção. Ele está secretamente organizando um ataque de traficantes de escravos nibeneses que levará muitos dos cidadãos "inúteis" de Vista do Sal quando ele e seus invasores estiverem em segurança longe da aldeia.

Veeshte: Veeshte é uma Templária do Rei das Sombras. Ela está disfarçada de escrava fugitiva e está tentando se infiltrar em Vista do Sal. Ela foi aceita como potencial aldeã, mas ainda não passou pelo período de provações. Ela manteve suas habilidades mágicas e psiônicas escondidas, e muitos acreditam que ela seja uma ex-escrava do serralho.

Seu objetivo é sair da vila o mais rápido possível e retornar para Nibenay com a localização de Vista do Sal. Ela sente que esta informação é a chave para sua rápida promoção nas fileiras dos Templários.

Xaynon admira o porte confiante de Veeshte e fica um tanto impressionado com sua personalidade carismática. Arya suspeita de Veeshte, mas Xaynon descarta suas preocupações como ciúme. Infelizmente, Vista do Sal nunca encontrou um psiônico para verificar as alegações de possíveis membros da tribo, e é improvável que Xaynon descubra o engano de Veeshte.

Ter que tratar esses escravos como iguais a irrita, e às vezes essa irritação transparece, mas ela demonstrou um enorme entusiasmo em se juntar a um grupo de ataque. Xaynon não aprovará isso até que ela tenha treinamento suficiente, mas esse momento está se aproximando. Veeshte está esperando por essa oportunidade para voltar para Nibenay. Caso ela escape, a informação que ela carrega pode significar o fim de Vista do Sal.

Wheetan: Wheetan é o atual queridinho dos dramaturgos de Vista do Sal. Recentemente escapado de Nibenay, Wheetan está trabalhando em Vista do Sal como um intensificador mágico de peças. Ele usa sua magia nos bastidores para permitir que os dramaturgos apresentem efeitos mais espetaculares.

Wheetan é muito tímido e se recusa a trabalhar visivelmente no palco. No entanto, os dramaturgos encontraram vários usos para seus talentos mágicos. A lista de magias acima é aquela selecionada para a peça de Kilay "A Fuga do Mul"; para outras jogadas ele consegue selecionar uma variedade diferente de magias.

Infelizmente, Wheetan não é poderoso o suficiente para sustentar mais de uma apresentação por noite. Além disso, como a magia é proibida nas cidades-estado e nas suas aldeias, nenhuma das peças que utilizam os talentos de Wheetan pode ser exibida fora de Vista do Sal. No entanto, o povo de Vista do Sal começou a apreciar os talentos de Wheetan.

A maioria dos outros magos em Vista do Sal, notadamente a tenente Ayla de Xavnon, desdenha o trabalho de Wheetan, dizendo que a magia não é uma ferramenta para entretenimento. O jovem mago tímido não se importa; ele recebe tantos elogios da comunidade teatral que não se preocupa com as opiniões dos outros magos.

1. O Teatro de Arena: Este grande anfiteatro é o centro da vida pública em Vista do Sal. Consiste em vários quadrados concêntricos escavados no chão da caverna; cada quadrado é encimado por uma série de pranchas de madeira que servem de assento. A praça central, que ocupa cerca de metade da área total do teatro, é elevada para servir de plataforma para os artistas. Isto é teatro redondo; não há alas ou outras áreas para os atores saírem do palco. Em vez disso, eles acessam o palco passando pelo público.

Kilay, o mestre dramaturgo de Vista do Sal, tem pressionado para que uma estrutura seja construída sobre o palco, para que o vôo mágico e outros efeitos especiais possam ser incluídos em suas peças. Até agora, ele não convenceu o suficiente os artesãos da construção a tirarem tempo do seu trabalho para este projeto.

2. Área Residencial: Os bairros residenciais são a parte mais indisciplinada de Vista do Sal. Embora originalmente estas seções tenham sido dispostas numa série de estradas em forma de raios que vão desde a Arena do Teatro até à parede exterior, o rápido crescimento da população de Vista do Sal demoliu qualquer esperança de um desenvolvimento ordenado. Os edifícios confinam reciprocamente de forma aleatória e mais de uma vez Xaynon teve que ser chamado para resolver uma disputa sobre direitos de passagem. (Um caso envolveu um construtor que inadvertidamente bloqueou o último acesso a mais de 30 casas existentes. Antes que o caso pudesse ser resolvido, a fundação e as paredes da casa foram construídas. A solução de Xaynon foi exigir que o proprietário do novo edifício para fornecer um corredor público no centro de sua casa.)

As residências individuais crescem em etapas nessas áreas. Inicialmente, um novo habitante em potencial vigia uma seção desocupada do bairro residencial e monta ali uma estrutura temporária ou uma grande tenda. Depois que o morador passa o período experimental sendo confirmado como residente permanente, ele constrói para si uma cabana de pedras com telhado. Os artesãos da aldeia estão prontos para auxiliar os construtores de casas e os tijolos podem ser cortados das paredes da caverna, proporcionando assim uma fonte barata e pronta de materiais de construção. Nem todas as cabanas têm telhado. O único benefício que trazem é reduzir os sons dos foliões quando um aldeão está tentando dormir.

A área residencial também abriga várias tavernas. As tavernas destas zonas são mais silenciosas do que as da zona dos teatros, com famílias e amigos reunidos para comer, beber e passar uma noite agradável. As tavernas populares incluem A Obá (principal taverna especializada em culinária Gulg) e a Caneca Salgada (administrada por Velin, um anão que fabrica sua própria cerveja).

3. Mercado e Acampamento de Artesãos: Esta seção da cidade é usada para distribuir as mercadorias retiradas das caravanas pelos invasores. A comida e a água são distribuídas da forma mais justa possível. Os itens mais raros são distribuídos da maneira que melhor atenda aos interesses da pessoa que os distribui.

Cada membro dos grupos de ataque, por sua vez, assume a tarefa de distribuir mercadorias. Xaynon que as pessoas que estão arriscando suas vidas pela comunidade deveriam ter alguma palavra a dizer sobre como os frutos do seu trabalho são distribuídos. Ele às vezes intervirá se surgir uma disputa. Após a distribuição, geralmente há um pouco de troca. Os artesãos também costumam introduzir seus produtos nesse mercado de reposição.

Os bens excedentes (quando houver) são armazenados aqui. Esta seção da vila também é usada como arsenal, contendo um depósito de armas capaz de armar cerca de 1.000 guerreiros.

O acampamento de artesãos é iluminado com tochas a qualquer hora, por abrigar as oficinas e ateliês da turma de artesãos. Agora que Forte Fyra criou uma saída viável para o seu trabalho, os artesãos desta área podem ser encontrados trabalhando dia e noite.

4. Distrito dos Teatros: Esta seção da cidade abriga muitos teatros menores. Quase 40 teatros podem ser encontrados nesta seção, com diferentes layouts, tamanhos de palco e capacidades de público. É aqui que as trupes itinerantes e as novas peças têm a oportunidade de se desenvolver e se preparar para a apresentação.

Muitos dos teatros foram construídos para uma única peça e têm formatos de palco incomuns ou outras características. Outros com estrutura mais tradicional são utilizados regularmente. Talvez uma dúzia desses teatros esteja em uso ao mesmo tempo, sendo metade deles ocupados por artesãos que constroem cenários. Dançarinos e cantores podem ser vistos em todos os lugares, praticando em salas de ensaio e tavernas por todo o distrito.

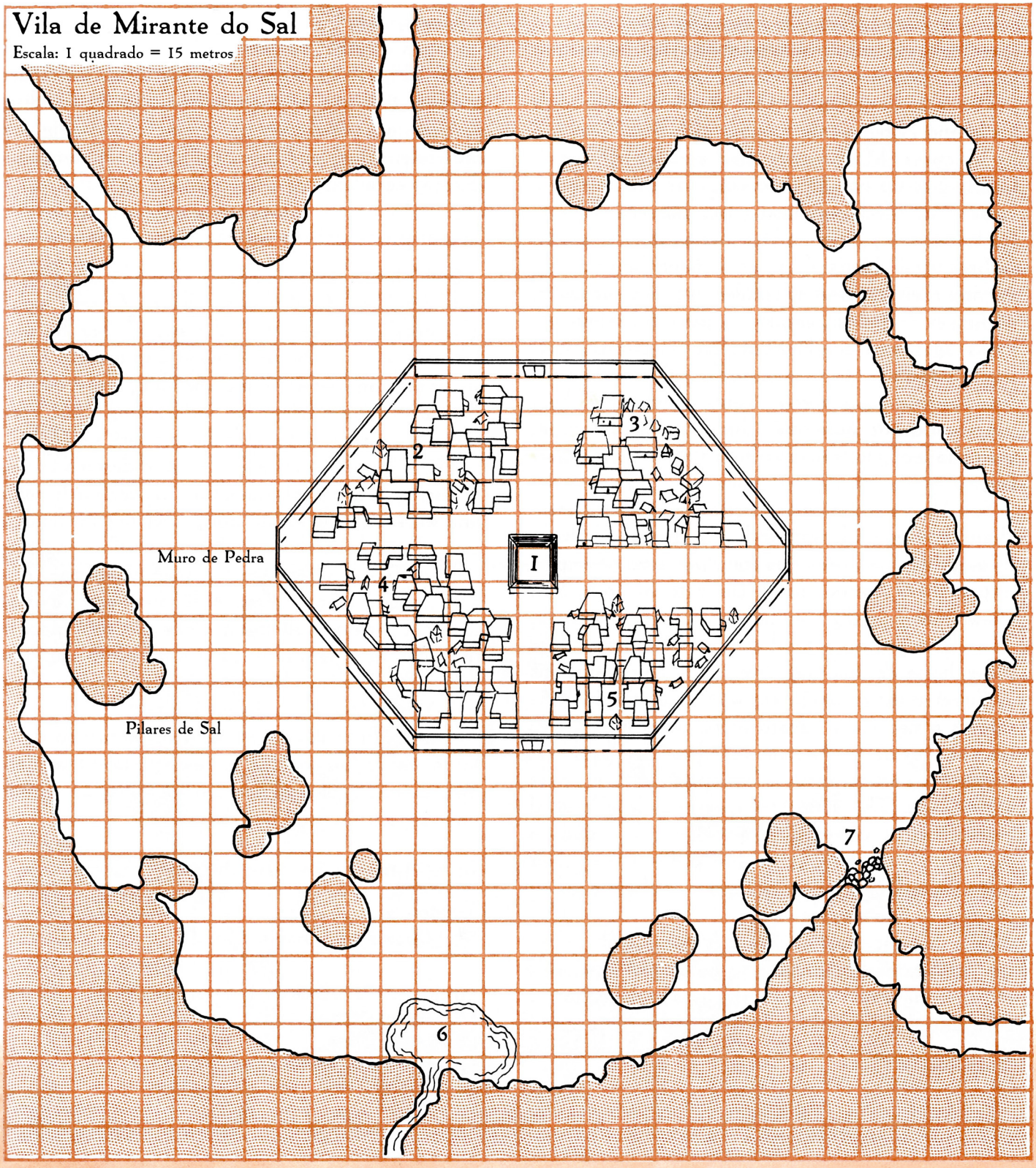
Teatros particularmente populares incluem o Orpheum (um teatro de palco plano com uma estrutura projetada para amplificar a voz de qualquer pessoa no palco), o Hall do Templário (um teatro circular especializado em peças satíricas sobre os templários e os reis-feiticeiros) e o Kilay (o teatro preferido do principal dramaturgo de Vista do Sal).

O distrito dos teatros também abriga as tavernas mais animadas de Salt View. Cada uma das duas dúzias de tavernas deste bairro oferece algum tipo de entretenimento, geralmente músicos ou cantores, para acompanhar o broy. Lugares mais famosos (ou infames) incluem A Parada do Assobio (uma taverna de músicos onde em qualquer noite você pode ouvir os melhores músicos de Vista do Sal) e o Cavalgada Selvagem (uma taverna que atende aos invasores retornando de ataques).

5. Área Residencial: Igual à Área 2 acima.

6. Lagoa da Caverna: Um fino fluxo de água corre do topo da caverna até um lago encostado na parede rochosa. Como grande parte da caverna está repleta de depósitos de sal, a água tem um sabor salgado. Ainda assim, não contém tanto sal que não seja saudável para beber, e a aldeia utiliza-o para complementar o seu abastecimento de água (obtida em ataques contra caravanas e outras aldeias).

7. Túnel Bloqueado: Este túnel serve como rota de fuga caso os túneis principais não estejam disponíveis. As pedras que bloqueiam o túnel podem ser afastadas rapidamente para fornecer acesso.


Vila de Mirante do Sal
Escala: 1 quadrado = 15 metros
Muro de Pedra
Pilares de Sal
1
2
3
4
5
6
7

Forte Fyra

Forte Fyra é a única fortaleza comercial da Casa Fyra. Este pequeno posto avançado é pouco mais que um entreposto comercial onde os interessados em negociar sal podem encontrar-se com os comerciantes da casa. A maioria do pessoal doméstico e dos trabalhadores trabalha lentamente. O trabalho é perigoso na mineração de sal, por isso poucos membros da casa estão disponíveis para montar caravanas comerciais tradicionais. Como resultado, a Casa Fyra depende quase totalmente da disposição das caravanas de outras casas de negociar com elas.

A Casa Fyra também é um símbolo da hipocrisia das cidades-estado. Quando Vista do Sal começou a se transformar em uma vila estável, a obá Lalali-Puy e o Rei das Sombras embargaram qualquer casa que negociasse em suas cidades e fizessem comércio com este centro de atividade de pilhagem. Não é do interesse de nenhum comerciante negociar com invasores. No entanto, à medida que Vista do Sal começou a mostrar-se promissor como parceiro comercial legítimo, a Casa Wavir de Balic ignorou a proibição. As casas baseadas em Gulg e Nibenay obedeceram ao decreto até que o Forte Fyra fosse estabelecido. As casas mercantis que negociam com Vista do Sal por meio de Forte Fyra mantêm a aparência de que as duas são entidades totalmente separadas. Embora a Casa Wavir tenha pensado muito no futuro nos seus esforços para afastar os ex-escravos da sua dependência dos ataques, algumas outras casas negociarão com Fyra enquanto isso sirva os seus próprios interesses. E também enquanto proteja as suas caravanas do ataque dos ex-escravos. Os governantes de Nibenay e Gulg autorizaram o comércio com Forte Fyra a critério de seus Templários.

História

Nos primeiros dias antes da fundação da vila de Vista do Sal, o bando de Xaynon percorria a região do Triângulo do Marfim, atacando caravanas e lutando para sobreviver. Após um ataque, o bando de Xaynon fugiu para o deserto em várias direções para confundir os perseguidores. Após tais ataques, Xaynon estabeleceu uma série de pontos de reunião onde suas forças poderiam se reagrupar e distribuir seu saque. Forte Fyra começou como um ponto de encontro.

Com o tempo, o bando de Xaynon ergueu fortificações rudimentares na fenda da rocha, para poderem lutar contra os perseguidores, se necessário. Naquela época, porém, este lugar não se distinguia de uma dúzia de outros com características semelhantes.

Isso mudou quando os invasores de Xaynon decidiram se estabelecer na vida da aldeia. Naquela época, localizaram a mina de sal onde foi construída a vila de Vista do Sal. Esta fortificação era a mais próxima daquele local.

Xaynon decidiu expandir a fortaleza, para que os soldados que tentassem seguir os invasores de Vista do Sal de volta à vila fossem direcionados para esta fortaleza. Ele atribuiu ao anão Fyra, um de seus tenentes de confiança, a guarda da fortaleza, e destacou 300 guerreiros, todos ex-escravos, para defendê-la.

Fyra descobriu que uma fortaleza no deserto atraía viajantes. A alfândega da região exige que qualquer caravana receba água e sal, a menos que seja um inimigo de sangue. Para evitar a ira das caravanas (que já procuravam o povo de Vista do Sal por seus ataques), Fyra obedeceu aos costumes. Quando os comerciantes perguntaram a finalidade desta fortaleza, ele anunciou que a fortaleza era o Forte Fyra, primeiro posto avançado de sua "casa mercantil", a Casa Fyra.

Os visitantes pareceram compreender imediatamente. Eles elogiaram a perspicácia do perplexo anão ao ser o primeiro comerciante a comprometer-se a controlar o comércio de sal. Fyra aprendeu rapidamente que os sais, além de serem usados para temperar alimentos e conservar carnes, também são usados para produzir corantes têxteis, sabão, vidro e cerâmica, além de preservar couros.

Xaynon achou que a explicação de Fyra sobre o propósito da fortaleza foi inspirada. A história do comércio de sal não só constituiu uma excelente disfarce para a fortaleza, como também foi uma excelente premissa para a aldeia de Vista do Sal estabelecer uma falsa frente de legitimidade, a fim de sair da proibição do comércio. Ele destinou uma parte dos produtos do ataque para pagar aqueles que trabalharam na mineração do sal.

O Forte atualmente

A Casa Fyra está começando a se sair bem, mas enfrenta dificuldades em Vista do Sal. Embora o sal refinado seja uma mercadoria valiosa, a mineração e o processamento do sal são um processo caro. Nos primeiros dias, os coletores podiam simplesmente caminhar até os depósitos expostos, coletando os grandes pedaços de sal que ficavam próximos à superfície. Com o passar dos anos, isto tornou-se impraticável, uma vez que o sal superficial perto da fortaleza foi todo recolhido e agora é necessário cavar uma mina para encontrar veios de sal. Fyra iniciou a construção de uma nova mina de sal perto da fortaleza. Esta mina irá reduzir o custo do sal, mas requer um investimento considerável para ser iniciada. Além disso, a mineração de sal é um trabalho extremamente árduo e os ex-escravos de Vista do Sal recebem altos salários pelo seu trabalho. A Xaynon não está preparada para fazer o investimento necessário para garantir a capacidade de produção a longo prazo de Forte Fyra.



Ragstol Wavir, o mestre do comércio do Posto Avançado 19, passou uma quantidade significativa de tempo aconselhando Fyra e incentivando os artesãos de Vista do Sal. Ele convenceu Fyra de que a população de Vista do Sal continuará a aumentar e que a atividade de pilhagem terá de aumentar para apoiar a comunidade. Se isso acontecer, certamente haverá retribuição por parte das casas mercantis ou das cidades-estado. Mesmo que Vista do Sal escape dos seus inimigos, eles expulsarão todas as caravanas da área e não conseguirão mais encontrar os bens para pilhar. A tribo, argumenta Ragstol, deveria parar os ataques e canalizar todos os seus recursos para o comércio legítimo. Desta forma, o rendimento da comunidade crescerá com a adição de membros produtivos. Eles poderão comprar livremente os suprimentos específicos de que precisam, em vez de esperar encontrar algo útil entre seus saques. Por último, poderão garantir que os seus filhos não sejam caçados, mas sim procurados como parceiros comerciais e aliados. Fyra acredita nesta visão e está lutando para obter apoio para a mina entre as facções de Vista do Sal.

Xaynon não está interessado no comércio de sal. O ex-gladiador não tem nenhuma inclinação natural para tais atividades e sente-se desconfortável com como tal mudança realinharia a estrutura de poder na aldeia. Em vez de apoiar a construção da mina, a Xaynon reduziu gradualmente a quantidade de investimentos no projeto. Ele afirma que a Casa Fyra deveria se sustentar.

Os artesãos de Vista do Sal, no entanto, uniram-se ao lado de Fyra. Pela primeira vez, encontraram um mercado para os produtos que fabricam. Eles estão usando a receita de suas vendas para investir na mina. Xaynon não está satisfeito com este desenvolvimento, mas permitiu que continuasse.

À medida que mais e mais pessoas tomam conhecimento da fortaleza, aumenta o número de caravanas que visitam o posto avançado. Isto permite que Fyra venda mais sal, troque por produtos de primeira necessidade para Vista do Sal e dinheiro para pagar os trabalhadores. Agora é um segredo aberto que a "Casa Fyra" está associada à vila de Vista do Sal, mas nenhum aviso oficial foi feito sobre seu relacionamento.

Assim, a Casa Fyra está num ponto de virada. Se a mina for estabelecida, a Casa terá estabilidade suficiente para sobreviver sem o apoio de Xaynon. Se a dissensão interna impedir a abertura da mina, a Casa irá falhar.

A Guarnição

Os ocupantes da fortaleza são todos ex-escravos. Eles estão divididos em três grupos principais: comerciantes, soldados e

salineiros.

Os comerciantes representavam a "face pública" da casa para as caravanas e para o povo de Vista do Sal. Embora a liderança final da Casa Fyra permaneça no próprio Fyra, as operações diárias são geridas por um "mestre do comércio" que é selecionado por um voto democrático. A maioria dos votos confirma um indivíduo para o cargo de mestre do comércio; seu mandato dura dois anos. O mestre do comércio nomeia um quadro de assistentes e oficiais que compõem os "comerciantes" da casa. O número exato de comerciantes na Casa Fyra varia de mestre do comércio para mestre do comércio, mas geralmente gira em torno de 30.

Os mestres do comércio selecionam seus assistentes por vários motivos, incluindo talento, habilidade ou mero favoritismo político. As principais decisões são resolvidas pelo voto dos comerciantes, num esforço para manter aqueles que apoiaram o mestre do comércio no seu campo. As suas votações em constante mudança colocam a Casa em constante turbulência, à medida que as alianças políticas mudam e a direção da Casa muda. Fyra tem trabalhado para manter a Casa em um rumo consistente, mas seu relacionamento desgastado com Xaynon enfraqueceu sua popularidade, e fala-se em destituí-lo por eleição — algo que até agora nunca havia sido considerado. Alguns propuseram que outro fosse atribuído ao cargo de Fyra, enquanto outros acham que o cargo deveria ser abolido e todas as decisões tomadas pelo mestre do comércio e sua equipe. Somente a falta de um desafiante forte e de coesão entre as fileiras mantém Fyra no lugar.

Os soldados que ocupam o Forte Fyra são independentes da casa, mas fornecem proteção às atividades domésticas como parte da sua "cobertura". Embora 300 guerreiros estejam designados para o forte, na prática, não mais do que 75 estão lá ao mesmo tempo. Outros estão vigiando os trabalhadores do sal, escoltando caravanas próximas ou simplesmente "de licença" em Vista do Sal. Seria impraticável para a fortaleza sustentar sempre um contingente tão grande de soldados; Em tempos de dificuldade, porém, todos os 300 são enviados para a fortaleza, e os comerciantes e salineiros são enviados para Vista do Sal. Os soldados recebem votos como qualquer outro "membro" da casa, e há sempre vários oficiais militares superiores entre as fileiras dos comerciantes.

Os salineiros são o grupo mais e menos poderoso da Casa Fyra. Mais de 200 pessoas estão envolvidas na coleta e refino do sal. Isso os torna um poderoso bloco de votação. No entanto, raramente estão disponíveis para participar nas batalhas políticas. Eles trabalham na refinaria, girando a enorme mó para moer o sal. Eles trabalham na mina, escavando túneis em sal sólido. Como resultado, raramente há mais de 40 coletores de sal na fortaleza ao mesmo tempo.

Fyra é o único coordenador dos artesãos de Vista do Sal no forte. Com o conselho de Ragstol, faz pedidos de certas quantidades de vários itens dos artesãos.

Personalidades

Fyra: Fyra é um anão, nascido escravo e treinado como gladiador. Ele passou mais de 75 anos na arena de gladiadores e nunca perdeu uma luta. Assim como Xaynon, ele não gostou das muitas mortes que causou e devido a sua raça e seus modos gentis, nunca se tornou o favorito do público. Quando Xaynon instou os outros gladiadores em seu cercado a se libertarem, Fyra foi o primeiro ao seu lado. Foi a força combinada do mul e do anão que arrancou a porta do cercado das dobradiças, dando início à rebelião que os encontraria vivos e livres.

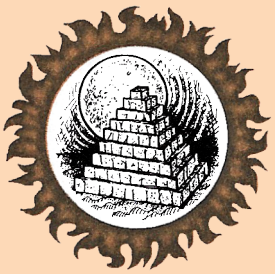
Fyra viajou com o bando de Xaynon durante todos os anos de peregrinação. Ele era o companheiro constante de Xaynon, e os dois ex-escravos salvaram a vida um do outro muitas vezes. Esse vínculo de amizade fez com que Xaynon colocasse Fyra no comando da fortaleza hoje conhecida como Forte Fyra. Agora, aos 132 anos, ele está apenas começando a sentir sua idade. Embora Fyra inicialmente tenha assumido isso como apenas mais uma tarefa, o crescimento da Casa Fyra e sua visão de uma comunidade próspera e livre tornou-se seu foco.

É esta determinação obstinada de fazer com que a Casa Fyra tenha sucesso que causou o recente atrito entre Fyra e Xaynon. Xaynon vê o estratagema do comerciante de sal apenas como uma pequena cobertura para sua fortaleza. Fyra vê o sucesso do comércio de sal como fundamental para a sobrevivência de Salt View (e da sua própria). Fyra se irrita com a falta de apoio e recursos que Xaynon oferece, enquanto Xaynon não consegue entender por que seu velho amigo investiu tanto em um disfarce.

Xaynon está feliz com como as coisas estão na aldeia. Apesar da sua afirmação de que a liderança lhe foi imposta e que deveria ser democrática, ele não pode deixar de sentir orgulho pelo que realizou. Numa aldeia de mercadores, a força e a destreza de combate podem não contar tanto.

Ninguém (exceto outros anões) reconhece o que aconteceu com Fyra. A maioria acredita que os esforços contínuos de Fyra para expandir a Casa Fyra são resultados de ele passar muito tempo com o mestre do comércio do Posto Avançado 19. Os invasores de Vista do Sal sentem que Xaynon é excessivamente tolerante com seu velho amigo. Eles não gostam da ideia de os artesãos da aldeia usurparem o seu controle sobre os assuntos da aldeia. Mesmo Xaynon não percebe que o destino da alma de Fyra está em jogo. Como é típico dos anões, Fyra não se preocupou em informar ninguém, então o impasse continua.

Melestan Eltrabel: Melestan Eltrabel é um membro promissor



da Casa Fyra, talvez devido ao seu número excepcional de talentos selvagens. Inicialmente designado para vigiar a guarnição, ele passou grande parte de seu tempo viajando com os salineiros, protegendo-os de criaturas e bandidos. Ele é querido por quase todos na fortaleza sendo visto como um dos membros mais capazes da guarnição. Ele ocupa o posto de comerciante, mas não afetou os costumes dos mercadores que passam pelos portões do forte.

Embora Melestan não tenha ambição de liderar, outros em Forte Fyra sentem que ele pode ser um potencial desafiante à posição de Fyra. Eles o encorajam a assumir cada vez mais responsabilidades e o elogiam na esperança de convencê-lo a seguir o cargo.

O esforço parece estar funcionando. Melestan tornou-se mais ousado com as suas próprias opiniões no conselho comercial (embora muitas dessas opiniões lhe tenham sido transmitidas por "conselheiros próximos" dos vários grupos), e até desafiou abertamente a autoridade de Fyra em algumas áreas.

Lestria: Lestria conheceu o bando de Xaynon antes da fundação do Vista do Sal. A druida residia nesta área há anos antes da fundação do Forte Fyra, servindo como protetora da região. Quando ficou claro que Xaynon estava fundando uma base permanente aqui, Lestria o contatou para determinar sua intenção.

Periodicamente, o caminho da druida e dos invasores se cruzava; em cada caso, o resultado foi evitar cuidadosamente as hostilidades de ambos os lados. Com o passar dos anos, a druida tornou-se menos indiferente com Xaynon e Fyra, embora ninguém jamais descrevesse Lestria como amigável.

As terras protegidas de Lestria incluem Forte Fyra, mas não Vista do Sal em si. Como resultado, ela é praticamente desconhecida na vila. Mesmo em Forte Fyra, ela é uma figura misteriosa. Ela tem sido amiga do forte e até permitiu que a mina fosse estabelecida, mas impôs algumas restrições à forma como a mina é construída, o que está atrasando a construção. Até Fyra sabe que não deve desafiar a druida nisso; suas habilidades mágicas poderiam destruir toda a fortaleza.

Há pouco perigo de Lestria se envolver nas disputas políticas iminentes. Ela não demonstrou absolutamente nenhum interesse nos assuntos da comunidade além da medida em que eles afetam o ambiente.

1. Muralhas: Estas muralhas de 4,5 metros protegem o moinho de sal e a guarnição em caso de ataque. Os portões ficam geralmente abertos e as muralhas são vigiadas apenas por vigias. Na hora do ataque, porém, as muralhas fornecem cobertura para mais de 100 soldados.

A fortaleza não é grande o suficiente para suportar toda a população que aqui vive. No caso de um ataque, toda a guarnição poderia ser trazida para dentro das muralhas, mas ficaria sem suprimentos em poucos dias. A intenção é que a fortaleza resista até que reforços possam ser trazidos de Vista do Sal.

Além dos soldados, Fyra criou uma maneira única de retirar fragmentos de pedra da entrada da mina: Fyra empacotou os mais pontiagudos deles em sacos com sal moído; estes são despejados sobre os atacantes que escalam a parede. Os cacos de pedra cortam a pele do atacante e o sal causa tanta dor que o atacante fica essencialmente fora de combate.

2. Salão dos Soldados: Este prédio administrativo é o ponto de concentração de cada turno de soldados. Fyra mantém um escritório aqui, assim como o comandante da guarda. Além da mudança de turno, este prédio está relativamente ocioso.

3. Moinho de Sal: Este edifício abriga o enorme moinho de sal que é a fonte do comércio da Casa Fyra. O moinho de sal é feito de duas rodas de pedra, uma plana e a outra enrolada em círculos sobre a primeira e em torno de sua circunferência. O sal-gema é colocado na pedra de moinho inferior e esmagado pela pedra superior até formar um pó fino; em seguida, é transferido para sacos onde o sal é armazenado.

A mó é movida por trabalho manual. Seis muls devem trabalhar a mó o tempo todo; iniciar e parar o moinho é difícil, por isso geralmente ele funciona constantemente. Cada mul pode trabalhar um turno de aproximadamente 10 horas antes de se cansar. Sempre há pelo menos três muls empurrando a pedra de moinho. Quem não dirige a pedra de moinho está varrendo o sal finamente triturado (que chega à parte mais externa do moinho) em canais que levam aos sacos. Esta tarefa é um tanto perigosa. O moleiro, Praxtra, é hábil em saber quanto sal o moinho pode suportar de cada vez. Os visitantes do moinho às vezes se assustam com o impacto repentino quando ele usa seu martelo para esmagar um cristal particularmente grande em tamanho usável.

O moinho também é usado como centro comercial, já que o sal é o principal produto de exportação da Casa Fyra. É apenas moderadamente satisfatório, pois o som constante da mó dificulta a conversa. Fyra discutiu a construção de um verdadeiro Salão do Comerciante, mas até agora nenhum trabalho começou.

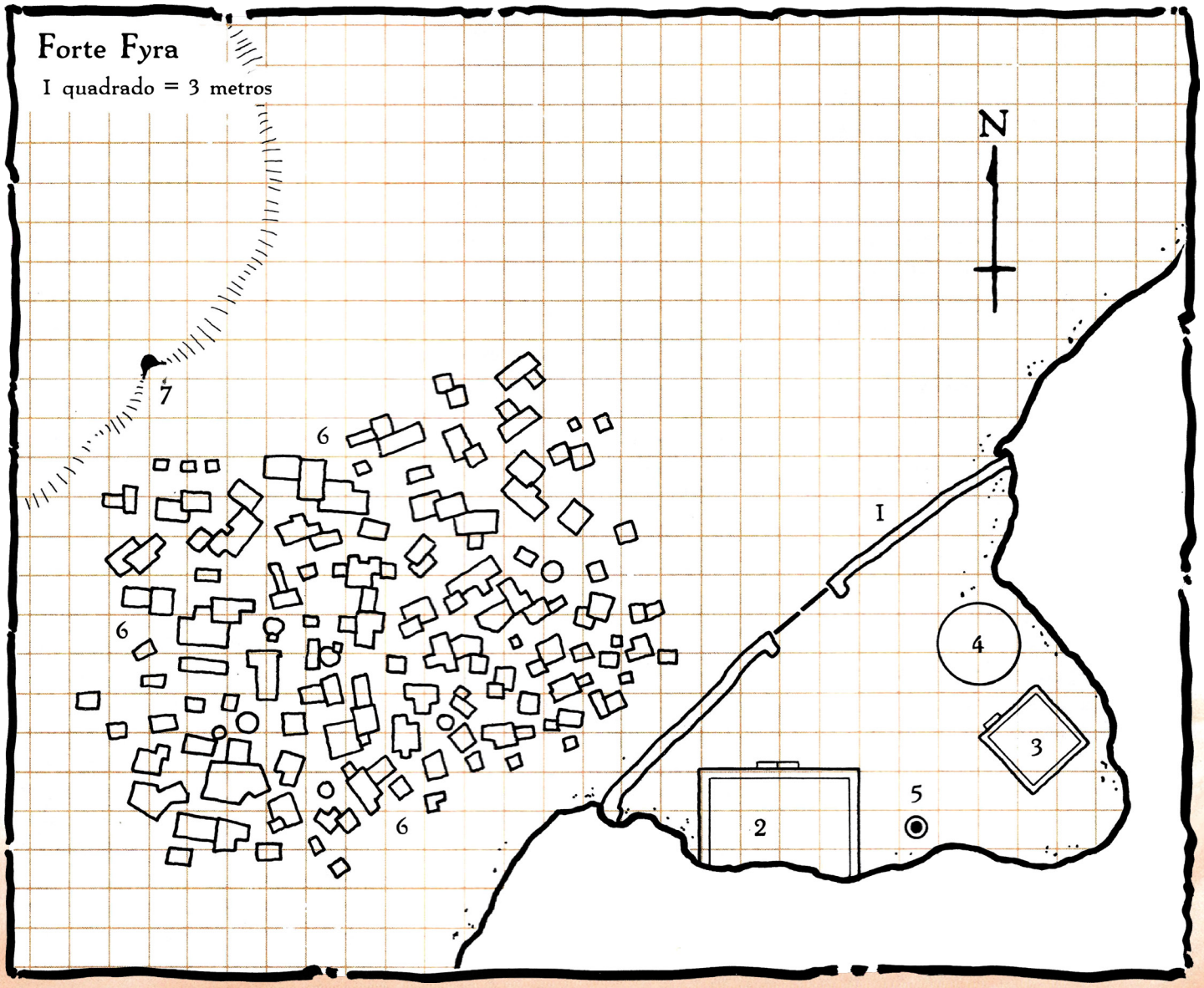
4. Silo de Sal: Este silo de 6 metros contém o sal-gema acumulado trazido pelos coletores de sal. O sal é guardado aqui até ser moído. Geralmente, o silo está meio cheio; isso varia conforme a quantidade de sal coletada recentemente e a eficiência do moinho.

Fyra condenou traidores ou outros que ameaçaram Forte Fyra de morte no silo. Os condenados são arremessados de cima e morrem de sede, com a umidade de seus corpos retirada pelo sal. No momento em que os corpos chegam à base, eles estão mumificados. Embora esta punição tenha raramente sido utilizada, é uma ameaça memorável. Praxtra, o moleiro de sal, condenou a prática, dizendo que estraga o sal.

5. Poço: Este poço existe há muitos anos e foi uma das coisas que atraiu Xaynon e seu bando para este local. O poço é profundo, mas pode-se encontrar água nele o ano todo. Como resultado, Fyra não viu necessidade de construir uma cisterna.

6. Residências: Esta área está repleta de várias casas para a guarnição da fortaleza. Eles variam de tendas esfarrapadas a fortes edifícios de tijolos de barro e estão distribuídos em um padrão indisciplinado. Há trilhas entre os prédios, mas a maioria das "ruas" nesta seção são estreitas demais até mesmo para uma carroça pequena. As tendas e edifícios temporários aparecem constantemente, desaparecem e movem-se à medida que a população evolui, o que faz com que encontrar qualquer coisa nesta seção seja uma tarefa desconcertante.

A área está dividida em bairros, conforme as preferências dos habitantes. Os soldados da guarnição ocupam grande parte da zona leste, enquanto a parte norte contém as casas de muitos



comerciantes. A zona oeste é principalmente a província dos mineiros, enquanto o resto da área residencial é uma mistura de operários e artesãos.

7. Mina: Esta é a entrada da nova mina de sal. Até o momento, a maioria do trabalho foi despendido na ruptura da pedra que rodeia o depósito de sal. Apesar de todo o seu desejo de estabelecer uma mina de sal, Fyra não teria conseguido localizar o rico depósito que fica sob a pedra sem a ajuda da druida Lestria.

Segundo informações de Lestria, os mineiros estão quase atravessando a tampa de pedra. Se tudo for como ela diz, além existe uma enorme jazida de sal de alta qualidade. Como ainda não foi descoberto nenhum sal, mais facções estão pressionando para abandonar a tentativa de abrir a mina.

Sob a orientação de Fyra, os mineiros construíram um pequeno parapeito em frente à entrada da mina. O parapeito é um muro baixo, de 1,2 a 1,5 metros de altura, feito de rocha solta escavada na mina. Esta fortificação não foi concebida para resistir a um ataque prolongado; só para ganhar tempo até chegar reforços. Os parapeitos abrigam cinco soldados da durante o dia; estes soldados estão lá para repelir quaisquer atacantes e para auxiliar os mineiros em caso de emergência.

Bando de Tenpug

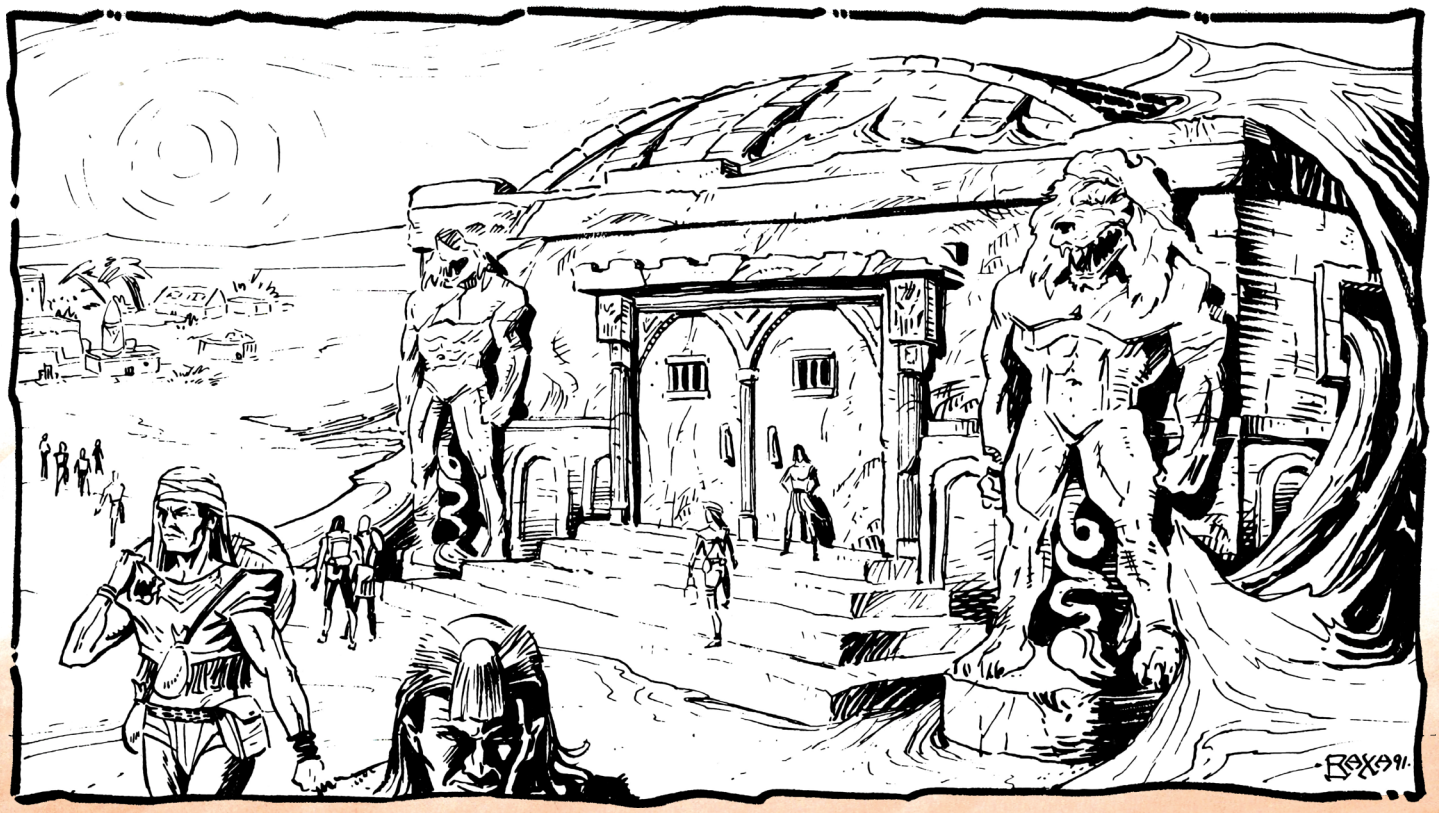
Uma das tribos escravas mais incomuns e criativas de que já ouvi falar é um pequeno grupo chamado Bando de Tenpug. A tribo é formada por artistas e escravos artesãos que fizeram bom uso de seus talentos coletivos. Como eles têm poucos guerreiros habilidosos entre eles e nenhuma outra habilidade de sobrevivência digna de menção, a tribo descobriu outra maneira de sobreviver.

O Bando de Tenpug envia seus membros para pequenas aldeias e acampamentos de caravanas onde eles se disfarçam de homens livres e vendem seus serviços. Eles trabalham consertando carroças e ferramentas, divertindo-se com histórias e até produzindo obras de arte, se alguém estiver interessado em tais coisas. Os salários que estes "homens livres" ganham são devolvidos à tribo para distribuição a todos.

Cerca de 200 escravos artistas e artesãos compõem o Bando de Tenpug. Destes, apenas uma dúzia são habilidosos com armas.

Organização

O Bando de Tenpug tem uma estrutura muito solta. O líder da tribo é um mul de um braço só chamado Tenpug, cuja



experiência como gladiador (antes de perder o braço) fez dele um líder natural. Foi ideia dele sobreviver vendendo talentos em vez de invadir. Ele continua a liderar e a tomar as decisões finais relativas ao bem-estar da tribo.

Os outros cargos dignos de nota são o guardião dos salários e o guardião dos suprimentos. Esses dois membros da tribo trabalham juntos para usar o dinheiro arrecadado para comprar os suprimentos de que a tribo precisa para sobreviver. Como este é o principal meio de a tribo obter comida e água, estas posições são muito importantes.

Existem outros membros importantes da tribo que conversam constantemente com Tenpug, mas não existe uma hierarquia estrita de posições ou posições. Se alguém tem uma ideia, ele a apresenta à tribo. Se a tribo gostar da ideia, ela será usada. Se a tribo não gostar, é descartada.

Operações e Meios de Existência

O Bando de Tenpug atribui a cada membro da tribo um número de períodos de uma semana para ganhar salários durante o próximo ano. Quando chega a hora de um membro, esse membro deve deixar o acampamento e dirigir-se para uma aldeia ou acampamento de caravana. Fingindo ser um homem livre, o membro da tribo oferece à venda seus talentos particulares. Ele permanece na aldeia ou acampamento enquanto houver trabalho remunerado a ser feito ou até que seu período (15 dias) termine. Então ele reúne seus ganhos e retorna para a tribo até chegar sua vez novamente.

Às vezes, um membro da tribo é enviado com um saco cheio de cerâmica finamente trabalhada ou algum outro produto feito pela tribo. Além de oferecer seus talentos à venda, o membro da tribo busca compradores para as mercadorias que transporta.

A tribo nunca envia mais da metade do seu número em um determinado momento. O restante fica para trás para proteger o acampamento, fabricar produtos para vender ou consertar tendas e ferramentas. Sempre que necessário, a tribo envia uma pequena caravana para adquirir mantimentos. Eles usam pelo menos três assentamentos próximos diferentes para esse propósito, nunca indo ao mesmo duas vezes seguidas. Mais uma vez, a caravana finge ser proveniente de uma aldeia de homens livres que precisa de complementar os seus próprios estoques através da compra de mantimentos.

Origem

O Bando de Tenpug começou como um pequeno grupo de artesãos viajantes que ganhavam comida, água e abrigo realizando pequenas tarefas para seus anfitriões. Os primeiros membros eram todos escravos artesãos de Nibenay. A história, pelo menos do jeito que ouvi, foi assim.

Durante um período particularmente difícil em Nibenay, escravos de todas as classes foram forçados a trabalhar em grupos para coletar madeira na Floresta Crescente. Um grupo era formado por escravos artesãos, incluindo o mul maneta chamado Tenpug. Após um árduo dia de trabalho, os escravos terminaram de carregar madeira nas carroças e se prepararam para retornar à cidade. Eles mal estavam voltando quando guerreiros de Gulg emboscaram seu pequeno grupo. Os guerreiros mataram os guardas e dispersaram os escravos assustados.

Os escravos se reuniram na floresta e procuraram orientação em Old Gralth. O antigo anão, que trabalhava como escravo para Nibenay há mais tempo do que qualquer outro escravo conseguia se lembrar, disse-lhes para correrem para o deserto. "Vocês são homens livres agora", disse-lhes Gralth, "pois os guerreiros de Gulg quebraram as amarras que os prendiam".

Todos os escravos começaram a conversar ao mesmo tempo, fazendo perguntas e procurando adiar o inevitável. Finalmente, Tenpug perguntou: "Como podemos sobreviver sem nossos mestres? O que podemos fazer?"

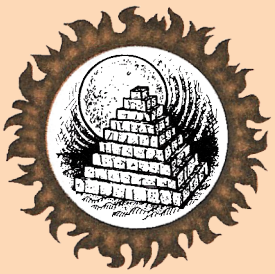
Zangado, Gralth virou-se para o mul com um grunhido. Por um momento, ele parecia mais um gladiador do que um ferreiro. "Você pode fazer o que sempre fez!" Gralth gritou. "Cada um de vocês tem habilidades pelas quais a maioria dos homens livres morreria. Combine seus talentos, reúna seus recursos e venda-os pelo lance mais alto! Mas não faça isso como escravos. Faça como comerciantes livres."

Gralth e Tenpug conversaram a noite toda, expondo as ideias que seriam usadas por esses ex-escravos para sobreviver. Quando terminaram de conversar, o anão despediu-se deles e voltou-se para Nibenay. Quando Tenpug perguntou para onde estava indo, Gralth disse que ainda tinha foco para finalizar. Ele não queria acabar vagando pelos desertos como uma alma penada após morrer. Essa foi a última vez que algum deles viu o velho anão.

Eventualmente, o bando encontrou um local seguro para montar um acampamento permanente. Assim que não precisassem mais se deslocar de um lugar para outro, o bando poderia se concentrar em encontrar trabalho e ganhar dinheiro.

Localização e Defesas

O Bando de Tenpug estabeleceu um acampamento nas ruínas semienterradas de um antigo templo. O templo está localizado a cerca de 80 quilômetros a nordeste de Nibenay, perto da costa do Mar de Silte. A areia soprada cobriu grande parte das ruínas, oferecendo proteção contra viajantes que passavam. As temíveis estátuas que protegem a entrada do templo servem para assustar todos, exceto os invasores mais desesperados ou implacáveis. Aqueles que tentam forçar a entrada geralmente



podem ser assustados por alguns toques das buzinas fantasmas. (Esses instrumentos foram feitos especialmente pelos artesãos de Tenpug para produzir ruídos estranhos e sobrenaturais.)

O templo parcialmente enterrado foi construído em grande escala, como se os ocupantes originais fossem gigantes. Os tetos têm 12 metros de altura e toda a estrutura é feita de pedras encaixadas. Deve ser da época dos antigos, mas nenhum espírito anda pelos seus enormes salões.

No templo abandonado, que foi notavelmente bem preservado, o bando montou tendas entre pilares maciços que são tão grandes quanto árvores da Floresta Crescente. Poucos itens foram encontrados no templo e Tenpug reluta em procurar esconderijos secretos. Até agora, os deuses antigos toleraram a sua presença. Ele não quer fazer nada para perturbar isso. Na verdade, Tenpug começou a colocar uma parte dos bens que fabrica e do dinheiro que ganha no enorme altar como uma oferenda aos deuses antigos. Ele espera que esse apaziguamento mantenha seu bando bem-vindo nos antigos salões.

Templo

O templo que Tenpug e seu bando ocupam remonta à Época da Magia. Originalmente, o templo foi dedicado a um deus esquecido adorado pelos seguidores de Taraskir, um gigante com cabeça de fera que governou Giustenal antes de Dregoth chegar e matá-lo. As estátuas eram representações da Guarda Leão de Taraskir, seus guerreiros de elite. Mais tarde, depois que Dregoth matou Taraskir, muitos da população semi-humana restante de Giustenal (e alguns humanos também) começaram a adorar Taraskir como um deus. Isso terminou logo após a queda de Giustenal, e o templo foi perdido na areia e no silte até que o Bando de Tenpug o encontrou há alguns anos.

Como a maioria das ruínas de Giustenal são decoradas com dragões, nenhum dos membros do Bando de Tenpug conectou o templo à cidade antiga. As únicas pistas da história do templo decoram as paredes do grande salão do templo. Afrescos desbotados mostram uma cidade situada às margens do Mar de Silte, embora a superfície do mar pareça estranhamente agitada e perigoso. A cidade lembra vagamente Giustenal, mas existem várias diferenças importantes. Primeiro, a maioria do muro de proteção é mais baixo e menos agourento do que o que existe hoje. Uma parte é muito mais alta, porém, e linhas onduladas percorrem sua face para preencher o que parece um riacho ao redor da fundação.

Além disso, falta a sinistra torre central da cidade. A maioria dos edifícios mostrados no mural desgastado são longos, baixos e planos, e sua arquitetura é mais ornamental do que a usada na época da reconstrução de Dregoth.

Para Tenpug e seu bando, o templo nada mais é do que uma construção robusta para protegê-los das intempéries. Embora não adorem necessariamente o antigo deus, eles se esforçam muito para não fazer nada que o irrite.

Relações Externas

Com a possível exceção de atacar tribos e cidades-estado, o Bando de Tenpug se dá bem com outros assentamentos na região selvagem. Poucos assentamentos se recusam a receber seus artesãos de braços abertos e bolsas abertas, pois a vinda de um único viajante quebra a rotina normal e traz notícias de outros lugares para as aldeias remotas.

O Bando mantém oculto o passado de seus integrantes, acreditando que eles não receberiam boas-vindas calorosas se seus anfitriões soubessem serem escravos fugitivos. Em vez disso, fingem ser homens livres em busca de trabalho honesto.

Claro, às vezes um viajante solitário se torna um alvo tentador para monstros, invasores ou traficantes de escravos. Ocasionalmente, um membro do Bando Tenpug sai e nunca mais volta. Esse é um fato cruel da vida para os ex-escravos do Bando de Tenpug.

Embora próximos de Giustenal, o bando pouco pensa nas ruínas. Os seguidores de Tenpug admitem que Giustenal seria uma fonte de tesouros fantásticos, mas a maioria teme as histórias do Invocador nas Trevas. Tenpug não proibiu ninguém de sua tribo de explorar o local, embora tenha expressado reservas sobre tal atividade.

Tenpug suspeita que pelo menos um membro do bando visitou Giustenal e extraiu uma ou duas bugigangas de suas profundezas destruídas. Certa vez, um artista chamado Nallan desapareceu por vários dias e, quando voltou, vendeu vários objetos para comerciantes da Casa Shom. Um dos objetos era um amuleto com o desenho de um dragão e feito de pedra laranja-avermelhada. Nallan desapareceu novamente algumas semanas depois e não se tem notícias dele há vários meses. Tenpug viu o desenho do dragão em guardiões de pedra em Giustenal e acredita que Nallan tenha tombado por algum horror sem nome na tentativa de encontrar lucro adicional nas ruínas.

Juntando-se a Tribo

Qualquer escravo com talento como artista ou artesão é bem-vindo para se juntar ao Bando de Tenpug. Contudo, Tenpug não quer nada com preservadores, profanadores ou templários, e nenhum desses ex-escravos é bem-vindo. Além disso, o mul é cauteloso quando se trata de guerreiros que desejam se juntar ao seu bando. Embora a tribo sempre precise de uma defesa forte, Tenpug sabe que seu povo se acostumou a ficar sozinho. Os tipos guerreiros gostam geralmente de liderar, e o Bando de



Tenpug simplesmente não se configura como uma organização militar.

O Bando de Tenpug atrai artistas e artesãos, pois eram onze escravos miseráveis que encontraram valor demonstrando habilidades artísticas. Não possuem habilidades práticas, apenas talento artístico; embora fossem escravos, suas vidas muitas vezes terminavam assim que a popularidade de suas criações diminuía.

Aqueles aceitos na tribo devem passar um período como aprendizes de alguém com talentos semelhantes. Eles passam esse aprendizado no templo, trabalhando ao lado do membro da tribo e aprendendo sobre a vida no Bando de Tenpug. Uma vez que o membro da tribo esteja convencido de que o aprendiz é bom para a tribo, ele se torna membro pleno e recebe períodos para vender seus serviços. Este período foi projetado para eliminar espiões e traficantes de escravos, pois simplesmente permitir que um novo membro veja a localização do acampamento e depois se afaste é um convite ao desastre. Os não aceitos são enviados para o Mar de Silte sem comida, água ou armas.

Personalidades

Tenpug: Tenpug já serviu como gladiador na arena de Nibenay. Foi lá que ele perdeu o braço esquerdo e quase a vida. Depois de curado, ele foi feito escravo artesão, época em que mostrou talento para fabricar armas. Agora ele trabalha como armeiro na tribo, produzindo algumas das melhores armas de pedra e osso encontradas em qualquer lugar da região de Tyr.

O mul com um braço só parece assustador para muitos, mas, na verdade, ele é um homem muito gentil e quieto que trabalha incessantemente com seus produtos. O acabamento fica evidente no produto final.

Assim que ele chega a uma aldeia e demonstra seu trabalho artesanal, os clientes reúnem seu próprio material para ele trabalhar. Eles reúnem pedaços de pedra e osso para levar para Tenpug Maneta. Então aquele mul forja o material em uma espada, ou machado, ou adaga de equilíbrio perfeito e afiação de navalha.

Quando não está trabalhando, Tenpug lidera a tribo da mesma forma que fabrica armas. Ele transformou seu bando em um grupo de artistas e artesãos de sucesso que ganham a vida vendendo seus talentos.

Feera: Feera, uma mulher meio-elfa, trabalha como escultora de ossos no Bando de Tenpug. Ela é uma jovem bem falada, simpática e atraente que deixa os clientes à vontade com suas brincadeiras amigáveis.

Feera não nasceu na escravidão. Ela era filha de um homem livre em Raam que ganhava a vida da mesma forma que o Bando de Tenpug faz hoje — vendendo os frutos de seu talento em escultura. Feera cresceu neste ambiente, aprendendo suas habilidades artesanais ao lado de seu pai. Seu pai era humano e ela nunca soube o que aconteceu com sua mãe. Ela só sabia que seu pai amava muito a elfa. O desastre aconteceu quando seu pai aceitou um emprego como templário. O templário gostou tanto da escultura em osso que mandou prender Feera e seu pai e entregá-los aos currais de escravos. Feera foi designada para o curral das concubinas e logo aprendeu a odiar o templário egoísta.

Uma viagem casual para longe da cidade levou à fuga de Feera. Enquanto o templário examinava os campos, Feera escapuliu. Eventualmente, ela foi encontrada por um membro do bando de Tenpug quando ele voltava do trabalho. Ele levou a jovem consigo e ela logo se tornou membro da tribo.

1. A entrada do templo: Enormes degraus de pedra e portas gigantes de pedra conduzem ao templo semienterrado. Grandes estátuas de pedra guardam cada lado das portas. As estátuas são de gigantes com cabeças de leões.

2. O Grande Salão: Este enorme salão, construído em proporções gigantescas, eleva-se cerca de 12 metros até um teto abobadado. Grandes pilares de pedra estendem-se como árvores do chão ao teto. Entre esses pilares, a tribo ergueu grandes tendas que servem como áreas de convivência e de trabalho.

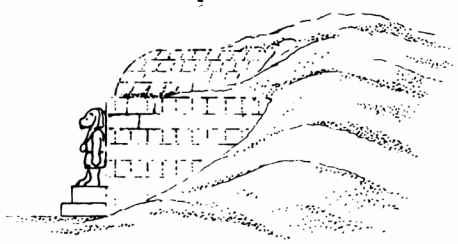
3, 4, 5. Câmaras Vazias: Cada uma dessas enormes câmaras tem teto de 7,5 metros de altura. Essas câmaras estavam vazias quando a tribo chegou e Tenpug decidiu mantê-las assim. Os únicos itens de interesse nestas salas são os murais gravados diretamente na pedra. Os murais retratam cenas de um mundo muito diferente do Athas atual. Existem florestas exuberantes, lagos enormes, rios e cachoeiras caudalosos e gigantes engajados em atividades artesanais.

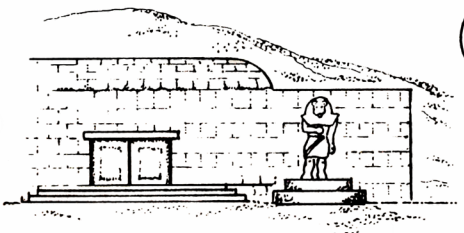
6. Câmara Secreta: Até agora, esta câmara permaneceu escondida da tribo. Ele ainda contém seus tesouros originais, incluindo móveis gigantes, pilhas de ouro e objetos feitos de metal. Existem taças de bronze, espadas de ferro e até armaduras inteiras de cota de malha.

7, 8, 9. Câmaras Vazias: Estas salas são semelhantes às salas 3, 4 e 5.

10. Câmara Secreta: Esta sala é semelhante à sala 6.

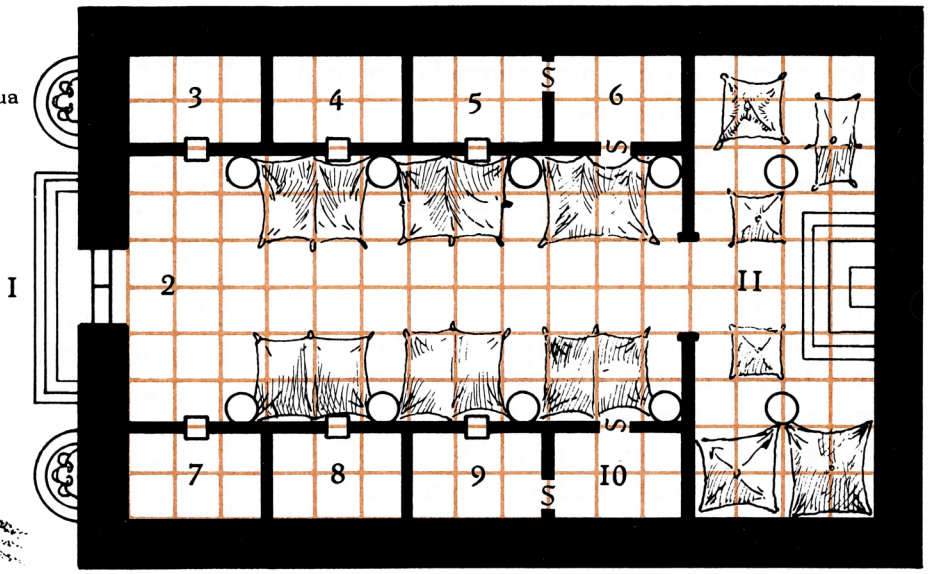
11. Câmara do Altar: Um altar gigantesco com degraus





Bando de Tenpug

Escala: 1 quadrado = 6 metros



preenche grande parte deste enorme salão. Tenpug empilhou bens feitos pela tribo, bem como uma parte dos salários que a tribo ganhou no topo do altar como um tributo aos deuses antigos que lhes permitiram habitar neste templo. As tendas montadas nesta área incluem tendas de armazenamento, tenda de comando de Tenpug e tendas de reunião.



Forte Harbeth

Forte Harbeth é o principal forte da Casa Inika na região do Triângulo do Marfim. A fortaleza está localizada no sopé sudoeste das montanhas Mekillot, na intersecção das rotas de caravanas entre Gulg, Miante do Sal e Ledopolus do Norte. Ergue-se no topo de uma grande colina nos áridos rochosos, com a parte traseira e as laterais protegidas não só pela muralha da fortaleza, mas também pelas encostas íngremes da colina que funcionam como paliçadas naturais. Uma estrada sinuosa leva as caravanas pela encosta até ao portão principal. Conforme as tradições desta casa, suas defesas são discretamente subestimadas, mas os nômades e invasores do Triângulo aprenderam ser melhor não atacar o poderoso forte.

História

Forte Harbeth começou como um posto de abastecimento da Casa Riben para caravanas na rota comercial Gulg-Ledopolus. Localizado no ponto médio entre as duas cidades, o forte foi abençoado com uma nascente natural que era pequena demais para sustentar um oásis, mas fornecia água suficiente para até 200 homens por dia. A Casa Riben construiu uma cisterna para o escoamento e manteve um pequeno muro para proteger a cisterna.

O pequeno posto avançado permaneceu nas mãos de Riben por mais de 100 anos. Pouco depois da Casa Inika se separar da Casa Riben, uma breve disputa entre casas deixou a fortaleza nas mãos da Casa Inika, que a usou como um local mais discreto para formar as caravanas de especiarias que viajavam de Gulg a Tyr. O posto avançado também permitiu que a Casa Inika explorasse o comércio com os nômades. Comerciantes élficos, pastores e caçadores foram todos bem-vindos ao forte. Os invasores ocasionalmente atacavam, então as defesas das pequenas fortalezas foram melhorando lentamente até que nenhuma tribo invasora considerasse atacar novamente.

Como acontece com praticamente todos os postos mercantis, os comerciantes do forte recusaram-se a realizar negócios com tribos invasoras. As casas mercantis reconhecem que a melhor forma de desencorajar os ataques às suas caravanas é fechar os seus mercados a bens roubados — a menos, claro, que estejam a encorajar ativamente os ataques a uma casa rival. Infelizmente, nem sempre é fácil saber exatamente onde um viajante obteve a sua carga. As tribos élficas, por outro lado, estão sempre ansiosas para fazer compras sem fazer muitas perguntas.

Inicialmente, os comerciantes de Forte Harbeth também se recusaram a negociar com escravos renegados. À medida que as tribos escravas se tornaram mais estáveis e começaram a produzir bens em vez de apenas roubá-los, esta restrição foi levantada. Esta vontade de negociar com ex-escravos melhorou a situação das tribos escravas, permitindo-lhes expandir-se e estabilizar-se.

A importância do forte aumentou à medida que Ledopolus do Norte e do Sul crescia. A presença desses assentamentos anões e seus coletores de silte tornou lucrativo o transporte de carga através do Estuário da Língua Bifurcada para Balic. A Casa Inika estabeleceu uma aliança com a Casa Wavir na qual as casas venderiam mercadorias umas às outras no cruzamento. Um prêmio seria pago à casa que assumisse o risco de transportar a carga através do gigantesco estuário assolado. O acordo funcionou muito bem para ambas as casas e Inika acabou estabelecendo um pequeno empório em Balic. Essa base serve principalmente como escritório administrativo e ponto de venda para alguns dos produtos mais exóticos da Inika.

A importância do Forte Harbeth cresceu novamente quando o Forte Fyra foi fundado. Este empreendimento, o mais bem estabelecido de todos os empreendimentos da tribo escrava, tornou-se um importante parceiro comercial de Forte Harbeth. O "comércio nômade" do forte cresceu e a Casa Inika usou o lucro adicional para aumentar o pessoal deste pequeno posto avançado.

O Forte atualmente

Situado perto do cruzamento de três principais rotas comerciais, Forte Harbeth é frequentado por nômades, caravanas de mercadores, tribos de escravos e até mesmo algumas tribos élficas. Algumas das caravanas da Casa Inika para Ledopolus do Norte e pontos além passam pelos portões de Harbeth, mas a tarefa de organizar as caravanas para Tyr falhou até o quartel-general da casa em Gulg. Recentemente, o comércio com Ledopolus do Norte levou a um aumento no fornecimento de itens anões, principalmente armas, que passam por esta fortaleza. Esses itens podem ser adquiridos no forte, embora sejam ainda mais caros aqui do que em Gulg.

Além dos bens comerciais padrão, Forte Harbeth mantém um grande rebanho de erdlu. Estas aves prosperam nos arbustos ásperos que pontilham o sopé das Montanhas Mekillot e, com o abastecimento imediato de água fornecido pela nascente, conseguem sobreviver durante todo o ano sem nunca se afastarem da fortaleza.

A fortaleza é um importante ponto de abastecimento dos comerciantes que percorrem esta região. É raro passar uma semana sem que uma pequena caravana entre ou saia dos portões. A maioria das caravanas são da Casa Inika, mas algumas são de outras casas, principalmente da Casa Wavir e da Liga Renythi.

Forte Harbeth atende às caravanas pequenas e rápidas preferidas pela Casa Inika. Essas caravanas transportam carga



nas costas de kank ou inix em vez de usarem os lentos vagões mekillot. A necessidade dos enormes lagartos por enormes quantidades de água torna essas caravanas um visitante popular. A fortaleza pode, no entanto, acomodar carroças mekillot quando necessário. Em caso de emergência, o interior do forte pode acomodar todos os animais de uma pequena caravana, mas para o tráfego normal, há um bom caravançarai do lado de fora dos portões.

A Casa Inika, na verdade, tem boas relações com diversas tribos comerciais élficas, e essas tribos ocasionalmente param no Forte Harbeth. O mestre do comércio é naturalmente desconfiado de elfos que ele não conhece, e não permitirá que uma tribo descarregue o saque que obviamente acabou de roubar em um ataque.

O mestre do comércio não permitirá que thri-kreens entrem nas muralhas, embora permita que eles negociem aqui. Quando os thri-kreens chegam à fortaleza, uma mesa de comércio especial é montada na encosta fora da fortaleza, e todo o comércio é feito a partir daí.

A Guarnição

A guarnição de Forte Harbeth inclui uma equipe de 10 comerciantes, incluindo o mestre do comércio Waltian Inika e sua assistente, Kelira Legar. Este pequeno grupo comercial é defendido por 40 soldados liderados por Hurgen Vurst, um meio gigante. As tropas usam armaduras de couro e carregam machados de batalha de osso, bestas leves e escudos de couro esticado.

A guarnição é apoiada por uma fortaleza bem defendida. Além das defesas habituais de muros altos e portões fortes, as defesas externas da fortaleza estão repletas de armadilhas. A maioria dessas armadilhas é bastante simples. Eles consistem em poços cobertos e armadilhas espinhosas ao longo do topo das paredes, pedras soltas intencionalmente na face externa para deter os escaladores e outras barreiras que atrasam ou ferem. Estas armadilhas destinam-se a impedir ataques furtivos; a guarnição é suficiente para repelir qualquer ataque direto pela força.

A guarnição foi recentemente ampliada em resposta às preocupações crescentes de que os escravos de Vista do Sal poderiam optar por atacar o forte em vez de negociar com ele. Caravanas e comerciantes são vigiados cuidadosamente, e Hurgen Vurst tem ordens permanentes para proibir a entrada de mais de 10 indivíduos que não sejam da Casa Inika na fortaleza. Alguns dos comerciantes que passavam sendo forçados a dormir nos caravançarais queixaram-se desta política, mas até

o momento, Forte Harbeth não foi atacado com sucesso.

Personalidades

Waltian Inika: Waltian Inika é um homem alto e esguio, com cabelos escuros e barba bem cortada. Suas vestes de seda e seu porte confiante deixam óbvio que ele é o principal comerciante de Forte Harbeth.

Waltian é um homem cuja ambição excede a sua capacidade. Embora competente, ele não tem visão ou força de caráter para se tornar um líder. Ele passou grande parte de sua vida nos postos comerciais mais importantes da Casa Inika, primeiro como assistente e agente de posto avançado, agora como mestre comerciante de uma base cada vez mais importante. Ele passou pouco tempo em caravanas, considerando os riscos de um estilo de vida tão desconfortável e perigoso muito maiores do que as recompensas potenciais.

Ele tem sido consistentemente designado para postos externos, longe das cidades, por uma série de razões. Primeiro, embora Waltian seja um operador astuto e astuto, ele cometeu uma série de erros graves que custaram consideravelmente à casa em lucros cessantes. Esses incidentes aconteceram no passado, mas os líderes da Casa Inika têm longa memória.

Segundo, suas habilidades telepáticas naturais fazem dele um representante ideal para um posto avançado distante. Ele tem poder psiônico suficiente para fazer um breve relatório diário à sede principal em Gulg. Como sua habilidade telepática mais poderosa é unidirecional e sua força psiônica é muito baixa para permitir que ele tente usar seu poder mais de uma ou duas vezes por dia, ele não seria tão útil em um local central.

Finalmente, a personalidade de Waltian impediu o avanço de sua carreira em Gulg. Os conselheiros da matriarca da casa, Andiama Inika, desdenham suas atitudes pomposas para com aqueles de posição igual ou inferior e sua bajulação obsequiosa para com todos acima dele. Waltian se considera um especialista em tudo e tem um senso exagerado de auto-importância. Os conselheiros de Andiama esperam que as responsabilidades de administrar o forte acabem por diminuir o tom de Waltian e permitir que ele desenvolva algum polimento. Ninguém se opõe ao desejo de Waltian de subir na hierarquia; eles estão apenas preocupados que ele simplesmente não tenha o que é preciso.

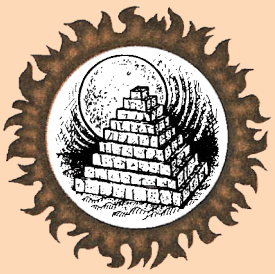
Kelira Legar: Kelira Legar é uma jovem adorável de quase trinta anos. Embora seja comerciante há vários anos, a maior parte de sua carreira foi passada como administradora na principal sede da Casa Inika em Gulg. Sua carreira lá estava bastante definida; ela provavelmente permaneceria como funcionária de baixo escalão pelo resto de seus dias. Isso parecia combinar bem com Kelira Legar, já que sua natureza essencialmente gentil não era adequada ao caráter competitivo de um potencial líder da casa. Na verdade, ela não era da família Inika, então qualquer tentativa de ascender dentro da casa seria, na melhor das hipóteses, difícil.

Assim, foi muito surpreendente, há quatro meses, quando ela solicitou uma transferência para um posto avançado no deserto. Ela explicou a Burette, seu superior, que achava que a mudança ampliaria sua base de experiência e mais tarde serviria para aumentar sua utilidade em Gulg. Burette concordou que a casa sempre se beneficiaria de administradores com experiência de campo e providenciou o envio de Kelira para Forte Harbeth. O pedido foi repentino e um tanto estranho para Kelira. Consequentemente, seu superior aconselhou Waltian a ficar de olho nela.

Em vez de vigiar Kelira, Waltian simplesmente a manteve fora de qualquer um de seus negócios. Ele suspeita que Kelira possa ser espiã de um rival em Gulg e acredita que até que ela se exponha, ele não lhe dará a oportunidade de comprometer o comércio de Inika. Ela passa os dias visitando as caravanas, mas não tem permissão para negociar acordos com elas. Ela se tornou cada vez mais autoconfiante e extrovertida no posto avançado do deserto e a maioria dos mestres de caravanas prefere sua companhia agradável à do arrogante Waltian. A notícia está voltando a Gulg de que Kelira está se mostrando promissora e pode ter potencial para desenvolver relacionamentos comerciais para a casa.

Se ela tem talento para se tornar uma negociadora, nunca ficará evidente enquanto ela trabalhar para Waltian. Embora a casa se esforce para desenvolver talentos, é responsabilidade do superior do agente identificar e promover agentes promissores. Burette ficaria feliz em aceitar Kelira de volta, mas agora que ela está sob o controle de Waltian, é improvável que ela tenha permissão para voltar para Gulg. Os tomadores de decisão da casa têm negócios a tratar e Kelira logo será esquecida. Sua carreira, como a de Waltian, basicamente estagnou.

Ninguém além da própria Kelira sabe que seu pedido de transferência não teve nada a ver com o avanço de sua carreira. Recentemente, ela descobriu que era um talento selvagem psiônico. Durante anos ela esperou manifestar o poder da mente, mas quando isso aconteceu, ela ficou horrorizada – sua habilidade era o poder do envelhecimento. Ela teme ter deixado algum tipo de demônio sair de sua alma e está preocupada com a possibilidade de ser incapaz de resistir à tentação de usar o poder nas pessoas ao seu redor. Na verdade, Kelira raramente tem uma palavra dura a dizer, muito menos raiva o suficiente para fazê-la atacar com uma disciplina psiônica tão poderosa. O poder impõe tais exigências ao seu físico fraco que é improvável que ela alguma vez o utilize, mas isso não reduz o seu medo.



Hurgen Vurst: Hurgen Vurst é o chefe da guarnição meio gigante do Forte Harbeth. Ele tem 3,5 metros de altura, ombros largos e enorme força. Ele é basicamente leal e tende a ser leal e neutro, imitando Waltian Inika, o mestre do comércio da fortaleza. Hurgen é mais inteligente do que a maioria dos meio-gigantes, o que o torna um adversário particularmente perigoso. Ele é responsável pela rede de armadilhas que defendem as paredes externas, embora deixe seu projeto detalhado para quem tem mais habilidade de artesanato. Ele é um comandante tão respeitado quanto pode ser encontrado na Casa Inika.

1. Portão Principal: A portaria emoldura um portão alto com uma ponte levadiça feita de postes agafari de Gulg. A ponte levadiça está aberta durante o dia (exceto quando a fortaleza está sob ataque) e fechada à noite. Uma força de quatro homens é mantida na portaria o tempo todo, vigiando as caravanas que se aproximam pela estrada.

2. Muralhas: Estas muralhas de pedra têm 6 metros de altura sendo cobertas por mata-cães. Cada lado da fortaleza é ocupado por dois guardas o tempo todo, e gongos de alarme são montados no centro de cada muralha. Se tocados, esses gongos despertarão todos os guardas para a defesa da fortaleza. Seções das paredes são presas com muitos buracos redondos de 2,5 metros de diâmetro, espinhosos para evitar que uma pessoa presa remova um pé ou membro. Os poços são cobertos com argila queimada pelo sol e são facilmente avistados à luz do dia. Assim, eles representam um perigo apenas para um viajante noturno ou para um atacante que vem rapidamente por cima do muro. Hurgen treinou os seus homens para canalizar os atacantes escalando as muralhas para uma destas áreas para atrasar ainda mais a sua invasão. O próprio Hurgen não tem medo dessas áreas, já que os buracos são pequenos demais para segurar seus enormes pés.

3. Armazém: Este edifício contém os produtos comerciais de Forte Harbeth. A maioria do edifício é um armazém, coberto por um telhado de couro sobre uma estrutura de madeira. O telhado evita que o sol incida diretamente sobre as mercadorias comercializadas, mas o armazém ainda fica um inferno durante o meio-dia. A parte posterior do edifício é a senzala; 80 trabalhadores escravos são conduzidos para esta seção e trancados à noite.

4. Escritório Comercial: Este edifício é tanto o escritório comercial quanto a residência do mestre comerciante. O prédio tem dois andares; uma pequena escada sobe pela frente do prédio até a entrada no segundo andar. O segundo andar é a área comercial; é austero e funcional. Este andar também abriga os aposentos dos quatro escravos pessoais de Waltian.

O andar inferior, parcialmente subterrâneo e, portanto, consideravelmente mais fresco, é a casa de Waltian. Este andar está repleto de acomodações, incluindo uma tubulação direta para levar a água da cisterna até um poço de banho para conforto pessoal do mestre do comércio. Este poço balnear, e a água que consome, é um ponto sensível que faz com que alguns comerciantes sejam obrigados a contentar-se com a água dos bebedouros exteriores.

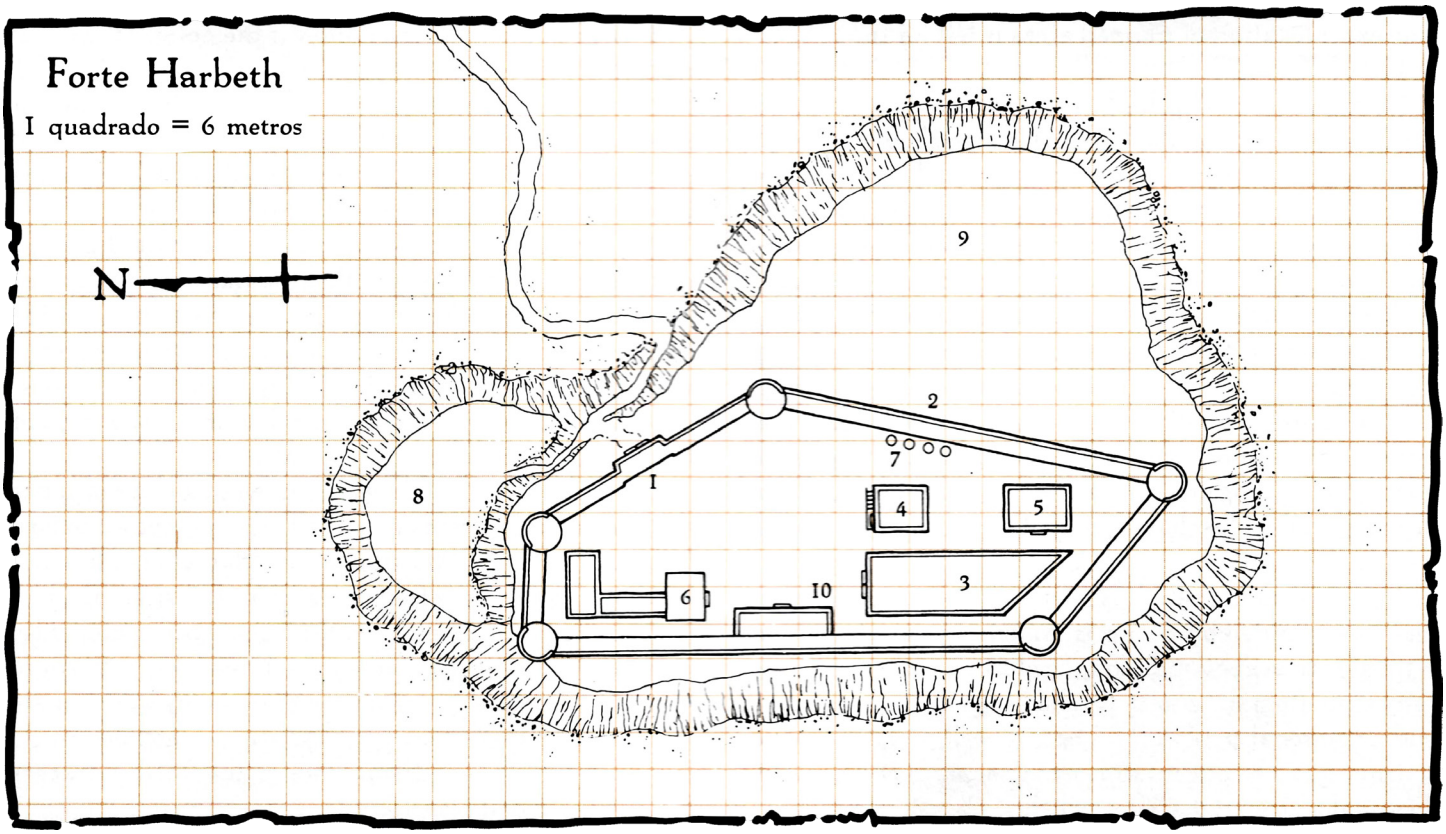
5. Quartel do Comerciante: Este prédio abriga Kelira e os outros comerciantes que servem Waltian Inika. O prédio é dividido em três dormitórios, cada um abrigando três comerciantes e um escravo pessoal cada. Uma sala comum central permite que os comerciantes comam e discutam os negócios do dia à sombra. Waltian raramente come aqui.

6. Quartel da Guarnição: Quarenta soldados e seus 10 escravos residem no edifício principal mais longo; o edifício quadrado ao sul é o alojamento de Hurgen, com teto e móveis adequados ao seu grande tamanho. Uma cozinha foi acrescentada ao edifício, projetando-se a nascente; o cozinheiro da guarnição é responsável pela alimentação de todo o pessoal da fortaleza.

7. Cisternas: Esses grandes cilindros de pedra retêm a água acumulada na nascente. Se a nascente falhar, haverá água suficiente nas cisternas a qualquer momento para sustentar todo o contingente de homens livres na fortaleza durante seis meses. (Se os escravos e os erdlu recebessem água naquele período de coação, a cisterna duraria apenas dois meses.) A água da nascente flui diretamente para as cisternas, e os pesados toldos de couro sobre esses tanques, combinados com o fluxo fresco da nascente, evite que a água fique muito quente e estagnada durante o dia.

8. Curral Erdlu: Este buraco baixo é o curral do rebanho erdlu. O rebanho pode procurar mato durante o dia, mas à noite ele é mantido aqui. As laterais da depressão são íngremes demais para o erdlu escalar; os pássaros só podem entrar e sair pela passagem estreita e levemente inclinada. A passagem é bloqueada por um portão rústico feito de ossos mekillot.

9. Caravançarai: Esta grande área plana de terra compactada é onde os comerciantes e suas caravanas acampam quando visitam Forte Harbeth. Um estreito tubo das cisternas no interior da fortaleza pode ser aberto para encher os bebedouros da borda oeste; a água pode ser fechada por dentro, preservando o abastecimento de água em caso de cerco. A área é mantida



livre de mato pela guarnição e pelos erdlus que pastam.

10. Estábulo: Este edifício abriga a pequena colmeia de kanks que serve de montaria a esta fortaleza. Supõe-se que haja um complemento total de 20 kanks em Forte Harbeth para todos os fins.



Posto Avançado 19

O Posto Avançado 19 é um pequeno posto comercial em um desfiladeiro rochoso no extremo nordeste das Montanhas Mekillot. Estabelecido pela Casa Wavir principalmente para caravanas que viajam entre Nibenay e Ledopolus do Norte, o Posto Avançado 19 agora também conduz uma quantidade significativa de negócios com Forte Fyra.

História

O Posto Avançado 19 foi estabelecido há décadas, durante um período expansionista da história da Casa Wavir. Durante os primeiros anos da liderança do patriarca Tabaros Wavir, as cidades anãs de Ledopolus do Norte e do Sul estavam apenas começando seus esforços para construir uma ponte sobre o Estuário da Língua Bifurcada. Tabaros, vendo uma oportunidade de construir uma rota comercial para Nibenay, estabeleceu o Posto Avançado 19 no abrigo das vizinhas Montanhas Mekillot.

O esforço dos anões em Ledopolus não teve sucesso, mas o Posto Avançado 19 serviu bem à Casa Wavir. Embora não seja o mais ativo dos fortes mercantes, sua conveniência para caravanas vindas de Nibenay em direção ao sul o torna uma parada preferida. As caravanas que visitam as aldeias da região sudeste de Tyr reabastecem aqui frequentemente por serem recebidas pelo mestre comerciante Ragstol Wavir, independentemente da afiliação da casa (na maior parte do tempo).

O posto avançado começou como um pequeno edifício situado em um vale protegido no leste das montanhas Mekillot. À medida que o posto avançado cresceu, ganhou algumas das características e defesas de um verdadeiro forte mercantil. Ainda assim, é muito menos insular que Forte Harbeth ou Forte Inix.

Nos primeiros anos, forças mercantis de casas mais estabelecidas (principalmente a Casa Tsaxala) tentaram expulsar a Casa Wavir da região. O posto avançado foi incendiado várias vezes por "invasores misteriosos", embora todos os envolvidos soubessem quem estava por trás dos ataques. Eventualmente, a Casa fez uma aliança com os elfos de Asa Rápida, e o próximo grupo de invasores se viu enfrentando 200 guerreiros élficos. Após este massacre sangrento, os ataques cessaram.

Outro atacante foi muito mais mortal e implacável. Há trinta e dois anos, uma violenta tempestade de sal proveniente da Grande Planície do Marfim colidiu com uma tempestade de sedimentos que soprava para oeste e carregou um enorme volume de poeira sufocante e areia abrasiva para as encostas orientais das montanhas Mekillot. Esta tempestade enterrou o Posto Avançado 19; todos ali se afogaram na poeira e, quando a tempestade passou, não havia nenhum sinal do posto avançado. Quando a Casa Wavir soube do desastre, enviou uma nova equipe para restabelecer o posto avançado. Desta vez, estava aninhado num desfiladeiro, protegido em três lados pelas encostas das montanhas, com a foz do desfiladeiro apontando para dentro, em direção à cordilheira. Embora o local diferisse, a Casa Wavir manteve o nome original em homenagem aos comerciantes que morreram no posto avançado original.

O Posto Avançado 19 ainda confia grande parte da sua defesa às boas relações com os seus vizinhos, em vez de altos muros de pedra. Esta falta de defesa física fez com que o Posto Avançado 19 sofresse ataques ocasionais, mas as práticas comerciais da Casa Wavir fizeram muitos aliados, e poucos arriscarão a vingança que adviria da destruição do posto avançado. O posto avançado também é defendido por Astemba Wavir, um poderoso preservador, e seus poderes são suficientes para afastar bandos menores de invasores viajantes.

O Forte atualmente

O forte tornou-se recentemente um importante parceiro comercial da vila de escravos de Vista do Sal, através da casa comercial de Forte Fyra. A Casa Wavir há muito se opõe à escravidão e o Posto Avançado 19 contribuiu para a prosperidade e estabilidade de Vista do Sal. Ragstol encorajou os artesãos de Vista do Sal comprando seus produtos. Ele permite que as trupes performáticas entretenham as caravanas, desde que a tribo não acompanhe a apresentação com um ataque, e ele sempre compra qualquer excedente de sal que o Forte Fyra disponibiliza.

Fiel à sua ética mercantil, Ragstol tentou desencorajar os ataques, recusando-se a abrir os seus portões aos ex-escravos sempre que estes aparecessem com qualquer coisa que não fosse bens que ele tem a certeza de terem produzido. A casa quer ver Vista do Sal estabelecida como um parceiro comercial permanente e autorizou Ragastol a fazer empréstimos para garantir a sobrevivência de Vista do Sal. Ragstol encorajou os ex-escravos de Vista do Sal a pararem de atacar e a aumentarem a mineração de sal, bem como a quantidade de bens produzidos por seus artesãos. Um dia, diz ele aos comerciantes de Forte Fyra, os ex-escravos de Vista do Sal serão uma visão bem-vinda na trilha da caravana. Até agora, isso não aconteceu.

No entanto, o comércio com Vista do Sal e Forte Fyra tem sido dinâmico. O povo da aldeia de escravos prefere lidar com a Casa Wavir, devido à maneira simpática de Ragstol e à ausência de trabalho escravo no posto avançado. Os laços da Casa Wavir com Gulg e Nibenay são frouxos o suficiente para que seu apoio a Vista do Sal lhe cause poucos problemas nessas cidades-estado, e os outros reis-feiticeiros não poderiam se importar menos com o que acontece em lugares tão distantes

de suas próprias terras.

O posto avançado também mantem contatos com os elfos nômades. Várias tribos élficas errantes visitam a fortaleza. Alguns viajantes afirmam que Wavir usa este posto remoto como ponto de contato para suas conexões as Sombras. Há muita festividade quando uma tribo élfica acampa nos arredores do posto avançado. Durante essas visitas, geralmente é possível comprar componentes de magia dos elfos. Alguns elfos ocasionalmente se juntaram aqui como mercenários, protegendo o pequeno grupo de comerciantes das depredações daqueles que não conhecem melhor.

Os thri-kreen também comercializam aqui, embora haja pouco na fortaleza que os interesse. Ragstol mantém um rebanho de bom tamanho de crodlu e erdlu para usar como mercadorias comerciais caso os thri-kreen venham. Os thri-kreen aprenderam que muitas vezes há boa comida aqui, mas a perspectiva de jantar sem caça torna suas visitas bastante raras.

O Posto Avançado 19 é mais isolado do que a maioria dos fortes mercantes no Triângulo do Marfim. A Casa Wavir, embora grande, nem sempre consegue manter contato regular com todos os seus postos avançados distantes. Isso deixa Ragstol com considerável discrição sobre como ele administra a fortaleza. Ele envia despachos regulares de volta para Balic, mas recebe instruções formais de seus superiores na casa, talvez duas vezes por ano.

A Guarnição

Existem quatro comerciantes destacados no Posto Avançado 19, incluindo Ragstol Wavir e seu filho Astemba. Os outros dois estão frequentemente ausentes, supervisionando uma caravana comercial regular de ou para Ledopolus do Norte.

O Posto Avançado 19 possui uma pequena guarnição composta por 15 guerreiros. Existem alguns elfos e muls na força, mas a maioria são humanos. As tropas estão armadas e blindadas com uma variedade de equipamentos, e nenhum homem usa menos do que uma armadura de couro. Essa força heterogênea é surpreendentemente eficaz, principalmente porque eles são dedicados à sua causa e são bem tratados por Ragstol.

Como mencionado acima, o posto avançado não está bem fortificado. Há um muro baixo, mas isso serve principalmente para retardar os atacantes, e não para detê-los caso haja um ataque imininente ao Posto Avançado 19. Já houveram alguns ataques registrados de outros grupos, porém os aliados da fortaleza (seja de Vista do Sal ou das tribos élficas) fizeram os invasores desejarem ter escolhido um alvo com menos conexões.

Personalidades

Ragstol Wavir: Ragstol Wavir é o líder de 42 anos do Posto Avançado 19. Ele é alto, chegando a 1,80m de altura, com cabelo castanho-claro cacheado e um rosto comprido e quase triste. Seus membros são longos e finos, e sua pele está queimada em um marrom profundo.

Ragstol foi mestre de caravana por muitos anos, até que sua caravana se perdeu em uma tempestade de sedimentos nos desertos sem trilhas ao sul de Balic. Ele foi nocauteado por um crodlu em pânico enquanto tentava envolver sua cabeça com um pano molhado. Ele quase foi enterrado no silte antes que um de seus companheiros se aproximasse.

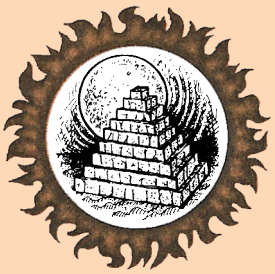
Infelizmente, a longa exposição ao silte arruinou a sua saúde. Ele tem tendência a ataques de tosse e perdeu muito do vigor que caracterizou seus primeiros anos.

Embora ele não seja fisicamente o que era antes, sua mente e suas habilidades de negociação estão mais aguçadas do que nunca. Ele passou grande parte de seu tempo aconselhando Fyra e tentando convencer os ex-escravos de Vista do Sal a desistirem dos ataques. Ele acredita que está fazendo progressos com o grupo e não quer sair até sentir que a área está segura para o livre comércio.

Assim, Ragstol recusou várias ofertas da Casa Wavir para voltar a Balic. Apesar de sua idade, ele insiste em permanecer no campo, ajudando Vista do Sal e melhorando o Posto Avançado 19. Seus talentos são tão valorizados que sua insistência excêntrica em ter permissão para seguir seu próprio caminho é tolerada pelos comerciantes da casa, mas ninguém pode dizer como um homem doente pode continuar neste ritmo por muito tempo.

Se Ragstol tem uma falha, é que ele confia demais e não está disposto a assumir o controle de uma situação. Numa situação de negociação ele é incomparável, mas na administração diária do posto avançado, ele deixa muito para seu filho e seu comandante de guarnição. Alguns de seus subordinados desfrutam de autonomia e trabalham ainda mais, outros aproveitam a oportunidade para se esquivar de suas responsabilidades. Alguns se perguntam se este é o estilo de gestão de Ragstol ou simplesmente falta de gestão. Até agora, a sua confiança tem sido bem depositada no seu filho e, pelo menos, não é um desastre no comando da sua guarnição, mas muitos temem que seja apenas uma questão de tempo até que surja uma crise. Nesse momento, todos saberão se as habilidades de comando de Ragstol enfraqueceram com a idade.

Mersten Vell: Mersten Vell é ex-escrava, ex-gladiadora e ex-habitante de Vista do Sal. Uma mulher simples com uma visão de mundo de guerreira, ela achou a transição para uma



vida de arte e apresentação dos ex-escravos de Vista do Sal muito confusa. Embora ache difícil viver entre os artistas de Vista do Sal, ela ainda acredita que o povo de Vista do Sal não deveria ser forçado a retornar a uma vida de escravidão mais do que ela deveria. Ela convenceu Fyra a permitir que ela viajasse para o Posto Avançado 19 para estudar suas operações. Fyra consentiu sem buscar a aprovação de Xaynon, líder de Vista do Sal. Mersten ofereceu seus serviços a Ragstol Wavir e o mestre comerciante aceitou de bom grado.

Mersten é uma mul típica. Ela respeita Ragstol, mas não passou muito tempo refletindo sobre seus pensamentos sobre o comércio e a importância do direito de propriedade de um indivíduo. Embora não seja mais uma gladiadora nos jogos de Nibenay (sua antiga casa), ela ainda pensa no estilo concreto e direto que a levou a tantas vitórias na arena.

Seu status como a melhor guerreira do posto avançado faz dela uma candidata natural a líder da guarnição. Numa luta, Mersten provavelmente partirá sozinha, independentemente das probabilidades, esperando que seus camaradas a sigam e se comportem como guerreiros. Ela dedica pouco tempo ao planejamento estratégico e não está familiarizada com o uso de batedores ou planos sofisticados. Muitos amigos de Ragstol estimularam a tomar uma posição mais ativa na defesa do posto avançado, pois vêem a inflexibilidade de Mersten como estrategista como a principal causa da fraqueza defensiva do posto avançado.

Além disso, Mersten não é uma mulher de temperamento calmo. Ela tenta controlar seu temperamento, mas nem sempre consegue. Se for desafiada ou sob pressão, ela tende a reagir violentamente. Até agora, Ragstol tem conseguido controlar o temperamento da mul, mas se Mersten não puder mudar seus hábitos, Ragstol teme que possa ter que mandá-la de volta para Vista do Sal.

Astemba Wavir: Astemba Wavir é filho de Ragstol Wavir e parece um comerciante habilidoso. Ele tem menos habilidade em negociação, mas consegue avaliar o valor de um item com mais rapidez e precisão do que seu pai. Vestido como comerciante e portando uma adaga de bronze que é a imagem de seu pai, Astemba pode esperar uma longa carreira na Casa Wavir.

Poucos sabem, porém, que Astemba é secretamente um preservador. Astemba toma muito cuidado para esconder suas habilidades, e apenas seu pai sabe de seus estudos ilícitos. Astemba geralmente seleciona magias sem componentes materiais ou com componentes materiais facilmente obtidos. Ele usa a magia compreender línguas para demonstrar compreensão em línguas como a de um comerciante normal e, de fato, tornou-se adepto de algumas línguas não-humanas sem assistência mágica.

A magia de Astemba é a arma secreta de Ragstol. Ele não usará a magia contra um oponente em uma negociação comercial (você não conseguirá repetir o negócio enganando um oponente encantado), mas mais de uma vez, os mísseis mágicos de Astemba fizeram a diferença entre a perda do posto avançado e a derrota completa dos atacantes.

Infelizmente, como Astemba desenvolveu suas habilidades secretamente, ele possui uma seleção limitada de magias. Ele é um estudante voraz de magia e está preenchendo um livro de magias razoável o mais rápido que pode.

Astemba está desenvolvendo um relacionamento próximo com os elfos Asas Velozes, usando sua posição para ganhar sua confiança e respeito. Os Asas Veloz provavelmente não confiarão completamente no filho por vários anos, mas Astemba espera que eventualmente ele seja capaz de recorrer às tribos élficas para mais treinamento mágico.

Perian Evenstar: Perian Evenstar é uma membra da guarnição comandada por Mersten Vell. Uma guerreira élfica errante da tribo das Sombras, ela foi contratada no Posto Avançado 19 há alguns anos para aprender mais sobre os costumes humanos.

Apenas Ragstol sabe que Perian é seu contato com as Sombras. Perian cuida dos componentes de magia e de outros comércios ilegais que Ragstol não consegue cuidar sozinho, e é quem entra em contato com a tribo Asa Veloz quando o Posto Avançado 19 precisa de ajuda.

Embora os Asa Velozes sejam um grupo ferozmente independente, as Sombras são uma tribo cujo chamado eles responderão. Muitas tribos que lidam com contrabando nunca encontram as Sombras, mas se o fizerem, é aconselhável prestar atenção a elas. Em troca da ajuda de Perian, Ragstol não cobra tarifas sobre o comércio de Perian, e a comerciante ocasionalmente permitirá que outros membros da Sombra fiquem escondidos no posto avançado.

Perian é, de fato, uma das razões pelas quais Ragstol se recusou a regressar a Balic. Embora a Casa Wavir não se oponha a negociar com as Sombras, tais negociações são geralmente assuntos privados entre as Sombras e comerciantes individuais. Seu filho ainda não está pronto para assumir o controle e ele não pode confiar em nenhum outro comerciante, mesmo em sua própria casa, a verdadeira identidade de Perian. Além disso, ele teme que se partir e a conexão com as Sombras for interrompida, o posto avançado não terá uma defesa adequada.

O resto da guarnição não entende por que Ragstol gosta tanto de Perian. A elfa é arrogante e propensa a testar a guarnição do posto avançado, e essa tendência lhe rendeu a antipatia geral da guarnição. Mersten Vell foi inicialmente muito dura

com ela por sua atitude, já que suas provocações e testes de amizade eram incompreensíveis para ela. Ragstol pediu que ela se contivesse, e é um segredo aberto no acampamento que Ragstol e Perian têm algum tipo de relacionamento. Perian costuma ficar com Ragstol ocasionalmente, para evitar que as pessoas suspeitem da verdadeira natureza de seu acordo.

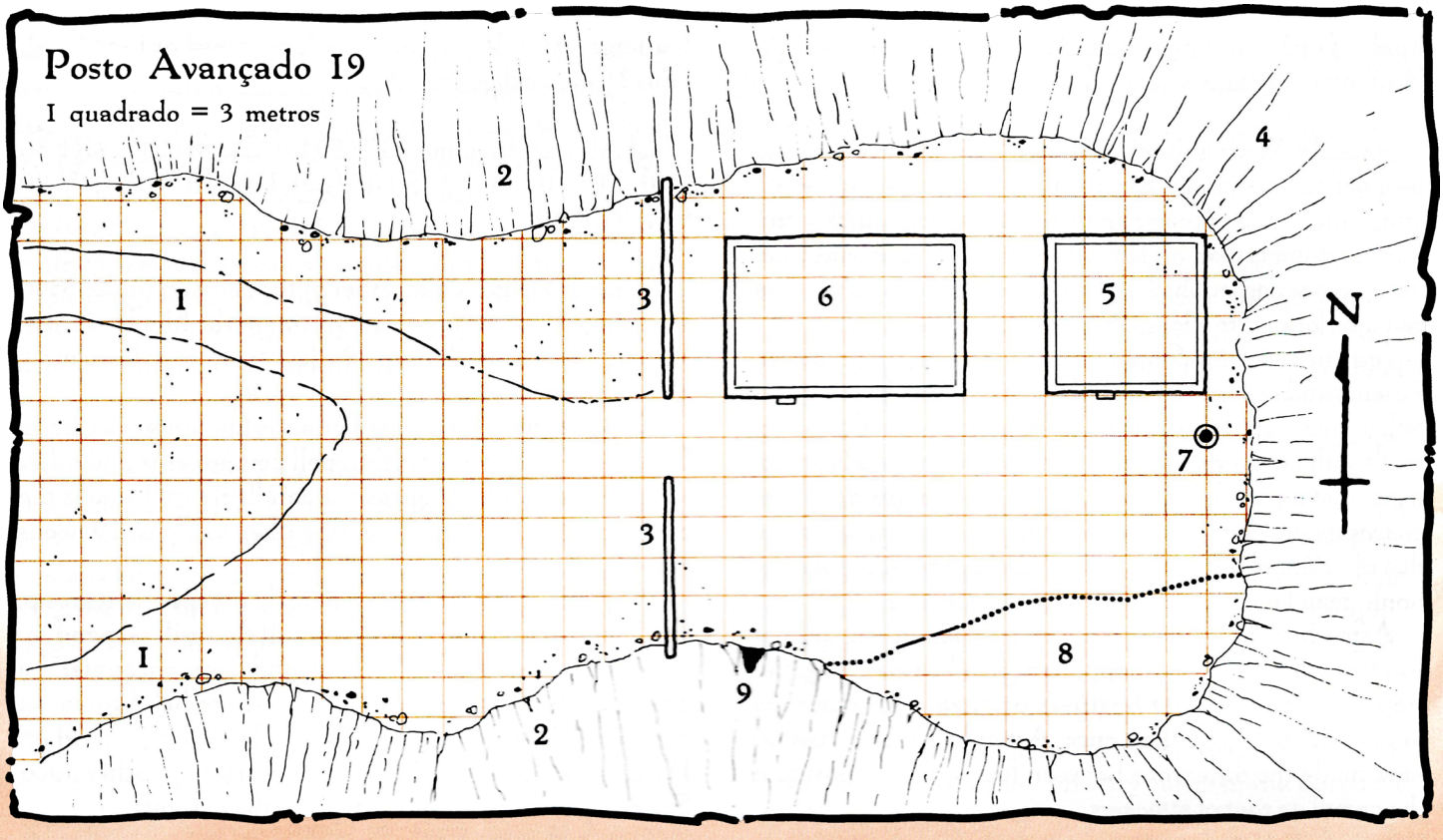
1. Trilha da Caravana: Esta trilha estreita leva à planície aberta de Marfim e é cuidadosamente marcada e mantida livre de detritos pela guarnição do posto avançado. A trilha é de terra batida e larga o suficiente para a passagem de uma carroça mekillot. O percurso termina numa grande área aberta fora da muralha, onde acampam caravanas visitantes.

2. Muralhas do Cânion: Estas altas paredes de penhasco protegem o Posto Avançado 19 dos ventos e tempestades de areia do deserto. A entrada do cânion dá voltas e mais voltas antes de chegar às salinas abertas, protegendo ainda mais o posto avançado.

As paredes do cânion se elevam cerca de 60 metros acima do posto avançado e são lindamente coloridas com faixas de vários tons correndo horizontalmente ao longo do cânion. Os trechos mais baixos são escaláveis, mas grande parte da face do penhasco é muito íngreme e até agora ninguém conseguiu subir até o topo (ou descer por cima). O terreno no topo das falésias é desconhecido; ninguém jamais conseguiu se aproximar do posto avançado de qualquer direção que não fosse a trilha da caravana.

3. Muralha: Esta muralha baixa de pedra representa a principal linha de defesa do posto avançado. Embora a parede seja alta o suficiente para desencorajar pular sobre ela nas costas do crodlu, ela é baixa o suficiente para ser vista e pode ser facilmente escalada por um ser humano normal. (um thri-kreen pode saltar esta parede com facilidade.) Entalhes foram colocados no topo da muralha para permitir que flechas sejam disparadas contra qualquer atacante.

4. Aarakocra Aerie: A parte superior da parede do penhasco nesta seção é amarrada com uma estrutura complexa feita de rede. Esta rede é o lar de uma tribo de aarakocra que caça em uma ampla área nas Montanhas Mekillot. Os aarakocra estão aqui desde a reconstrução do Posto Avançado 17, mas todas as tentativas de contato e aliança com os homens-pássaros falharam. Os aarakocra ocasionalmente roubam um erdlu quando os tempos estão difíceis, mas, por outro lado, evitam





qualquer contato com seus vizinhos abaixo.

5. Residências: Este edifício contém os alojamentos dos comerciantes e da guarnição do posto avançado. Está dividido em várias salas menores; Ragstol, Astemba e Mersten Vell têm quartos próprios, enquanto o restante da equipe é distribuído em três por câmara. Uma câmara comum funciona como refeitório e sala de trabalho.

6. Armazém Comercial: Este edifício de madeira, o maior do complexo, contém os bens comerciais que Ragstol e os outros comerciantes compram e vendem. Na maioria das vezes, o prédio fica mais da metade vazio, pois o armazém foi construído na expectativa de um volume de comércio muito maior. Ocasionalmente, no entanto, grandes entregas de caravanas são feitas pela Casa Wavir, que envia as mercadorias de Ledopolus do Sul ou Altaruk para o Posto Avançado 13. Estas são então distribuídas às caravanas visitantes durante um período de meses.

7. Poço: Este pequeno poço é um poço largo que desce cerca de 9 metros até a água abaixo. A água tem saor picante e contém minerais, mas é segura para beber. A água é extraída jogando-se odres de água no poço e, em seguida, puxando-os por cordas. Suspender a água é um trabalho árduo, especialmente porque a água deve ser suspensa para os erdlu e crodlu, bem como para todos os humanos. Mersten Vell atribui frequentemente a retirada de água como punição por comportamento indisciplinado.

Este poço é o único abastecimento de água no Posto Avançado 19. Como resultado, não é prático para as caravanas permanecerem aqui por mais de um dia ou dois. A procura colocada no poço para dar de beber aos animais e ao pessoal de uma caravana típica, além da guarnição permanente do posto avançado, irá esgotá-lo rapidamente. Caravanas conhecedoras da região sabem disso e trazem o mínimo de animais do cânion até o posto avançado. Os novos mestres de caravana são rapidamente informados da situação por Ragstol em sua primeira visita.

8. Currais de Animais: Esses currais contêm o rebanho do posto avançado de 40-60 erdlu e crodlu. Esses rebanhos são usados como montarias para expedições ocasionais, mercadorias comerciais para as caravanas e subornos de alimentos ou ataques a thri-kreens, de modo que o número de animais na fortaleza varia enormemente. Esses animais são reabastecidos por caravanas e pelos escravos de Vista do Sal, dos quais são quase o único produto de exportação.

9. Caverna: Esta câmara baixa é utilizada como depósito secundário ou como câmara de estar quando os visitantes excedem a capacidade dos pequenos edifícios do posto avançado. Tem 6 metros de profundidade, aproximadamente circular e um teto de 4,5 metros. Na parte traseira há um túnel estreito, de 1,2 metro de diâmetro, que leva à escuridão. O pequeno túnel foi fechado quando o posto avançado foi construído para evitar a visita de alguma criatura em hibernação.

Forte Inix

A maior fortaleza da Casa Shom a leste de Nibenay é o Forte Inix. Outrora uma importante parada de caravanas, tem sido praticamente inútil há décadas. É, no entanto, uma das mais antigas fortalezas mercantis ativas na região de Tyr e controla um oásis estratégico na parte norte da região do Triângulo do Marfim.

Forte Inix pode ser encontrado em um oásis a 50 quilômetros a leste de Nibenay, ao sul das Montanhas da Espinha Negra. Encontra-se numa zona de transição onde as salinas da Grande Planície do Marfim se transformam em resíduos arenosos que dominam esta região dos Planaltos. O próprio forte fica em uma colina artificial.

O oásis de Forte Inix é mais fértil na estação do Sol Ascendente e no início do Sol Alto. Atualmente, os arredores estão repletos de flores, pequenos arbustos e outras vegetações leves. No entanto, no final da estação do Sol Alto, a terra está praticamente seca, com apenas alguns poços profundos produzindo água.

História

O Forte Inix foi construído quando o oásis próximo era mais fértil e a folhagem permanecia o ano todo. Naquela época, a Casa Shom estabeleceu um terreno fértil para o inix aqui. Este esforço de procriação produziu algumas das melhores montarias inix na região de Tyr, e o forte foi construído como um complemento ao esforço de procriação.

Conforme as histórias, a fortaleza também foi usada como ponto de passagem para as enormes caravanas da Casa Shom que viajavam de Nibenay para prósperos assentamentos a leste do Triângulo do Marfim. Caravanas de toda a região de Tyr passariam pelo Forte Inix, coletando montarias e comercializando mercadorias para a longa rota das caravanas.

À medida que o clima secava e o oásis murchava, o sustento do Forte Inix foi com a água. Com o tempo, o oásis não conseguiu mais sustentar a vegetação durante todo o ano, e os inixes destruíram rapidamente a vegetação restante. Depois disso, os esforços de criação de inix tiveram que ser transferidos para mais perto de Nibenay, na proteção do Cinturão Verdejante. À medida que os assentamentos orientais caíam, não havia o estímulo das enormes caravanas que passavam pelo oásis. Com o tempo, a fortaleza tornou-se cada vez mais isolada, com cada vez menos propósito.

A Casa Shom fez grandes esforços para preservar a integridade do Forte Inix. Estabeleceu uma série de pequenas aldeias nas planícies ao sul das ruínas de Giustenal, apoiadas e atendidas por caravanas da Casa Shom. Contudo, assim que essas aldeias se tornaram um tanto autossustentáveis, o agente que administrava o Forte Inix aumentou seus preços três vezes para fornecer o dinheiro necessário para comprar um gladiador popular. As aldeias que não entraram em colapso imediato sob o peso do aumento dos preços recorreram a outras casas mercantis para obter seus produtos.

Ao longo do último século, o Forte Inix tornou-se um símbolo visível do poder caído da Casa Shom. Os líderes da família estão preocupados em manter o seu estilo de vida hedonista em Nibenay. Outras casas mercantis consideram Forte Inix um deserto intrigante.

O Forte atualmente

Como é típico da Casa Shom, o complemento do forte não diminuiu com o declínio da atividade. Extensos recursos estão comprometidos para manter uma enorme equipe para gerenciar os inexistentes rebanhos inix e o comércio de caravanas. Devido a sua história, Forte Inix é um posto de prestígio para um agente promissor da casa, apesar de sua inutilidade, e muitos disputam a honra de se tornar o novo mestre comerciante de Forte Inix.

O posto de mestre comerciante é, na melhor das hipóteses, temporário, uma vez que qualquer pessoa designada para este posto é rapidamente transferida para cargos mais elevados ou — se não for politicamente adepto — para locais ainda menos prestigiados.

Poucos comerciantes vêm para Forte Inix, principalmente porque os preços aqui são muito altos. Existe um mercado clandestino considerável que vende mercadorias no bazar a preços mais baixos, e muitos acreditam que este mercado clandestino consiste inteiramente em mercadorias roubadas do armazém do forte.

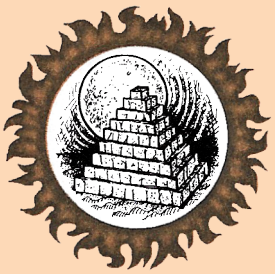
Os preços no mercado clandestino são inferiores aos cobrados no próprio forte, mas muitas vezes não são competitivos com as fortalezas menos sobrecarregadas das outras casas da região. Como o comerciante mestre está em constante mudança, os comerciantes acostumaram-se a lidar com os funcionários menores mais permanentes.

Simplesmente sobreviver em Forte Inix está se tornando cada vez mais difícil. A enorme população do forte (composta por 75 funcionários e 200 escravos) tributa a produção do oásis. Com o passar dos anos, o oásis foi diminuindo, principalmente porque Forte Inix consome grande parte da água para si.

À medida que as condições continuam a piorar, aproxima-se rapidamente o dia em que não haverá água suficiente para apoiar o pessoal.

A Guarnição

O estado-maior da fortaleza está dividido em quatro



organizações principais, todas subordinadas ao comerciante-chefe. São eles o armazém, o rebanho, a guarnição e as operações comerciais.

O mestre dos armazéns e sua equipe de 10 trabalhadores e 30 escravos mantêm o estoque de bens comerciais e suprimentos que devem ser mantidos disponíveis para as caravanas da Casa Shom. Com as caravanas regulares, a maioria desses bens é perdida e deteriorada muito antes de uma caravana chegar para usá-los. Como resultado, esta organização dedica-se principalmente a identificar lojas que se tornaram inúteis, descartá-las e solicitar novas lojas à Nibenay. O atual dono das lojas é Berdeth Wesran; ele é conhecido em particular como uma boa fonte de produtos baratos, e muitos acreditam que algumas das lojas descartadas acabam nas mãos de seus clientes pessoais.

O dono do rebanho e sua organização (6 trabalhadores e 30 escravos) cuidam dos rebanhos inix. Como não há inix na fortaleza (o oásis não pode mais sustentá-los), eles passam grande parte do tempo esperando ou treinando métodos ultrapassados de cuidado com os inix. O atual dono do rebanho é Sermap Yestrev, um homem esbelto na casa dos cinquenta anos. Sermap domina o rebanho há quase 20 anos e não esconde que planeja morrer no trabalho. Ele vê seu salário generoso e deveres leves como uma sinecura que lhe é devida pela Casa Shom ou como um serviço prestado. Sermap pouco fez para tornar-se querido pelo resto da guarnição da fortaleza. Sua equipe pouco contribui para as operações diárias do forte. Sermap tem uma rivalidade de longa data com Berdeth Wesran, decorrente das suspeitas de Sermap sobre o gerenciamento de estoque de Berdeth e do ressentimento de Berdeth em relação à equipe ineficaz de Sermap.

O mestre da guarnição, Werelev, é responsável por manter as defesas do Forte Inix. Werelev é um belgoi, e seus 40 soldados são uma mistura daquela raça maligna, meio-gigantes de temperamento maligno ou caótico, humanos, muls e thrikreen. Werelev mantém uma disciplina dura e violenta, e mais membros da guarnição são perdidos em disputas internas ou na disciplina de Werelev do que na defesa da fortaleza. Normalmente, metade desta força permanece no forte o tempo todo, enquanto metade pode ser encontrada "em patrulha", invadindo aldeias próximas e caravanas de outras casas.

O próprio comerciante-chefe chefia o último departamento, que tem por finalidade o comércio com quem visita o forte, independentemente da filiação da casa. Este departamento tem 15 membros mais 55 escravos e opera um bazar fora das muralhas da fortaleza. De todos os departamentos de Forte Inix, apenas este ainda faz o trabalho de apoiar a Casa Shom. Infelizmente, os custos dos produtos no forte são determinados em parte pelo mercado, mas principalmente pelos enormes custos gerais necessários para apoiar a fortaleza com um excesso de pessoal. Como resultado, os preços em Forte Inix são pouco competitivos e poucos comprarão aqui algo que possam conseguir em qualquer outro lugar. O único produto fortemente comercializado em Forte Inix é a madeira serrada, e isso ocorre apenas porque Nibenay e a Casa Shom detêm um monopólio virtual da madeira serrada nesta região.

Além dos escravos mencionados nos vários departamentos acima, cada membro livre da guarnição possui um servo-escravo pessoal. Os chefes de departamento têm três escravos cada; o comerciante chefe tem cinco. Esses escravos não têm deveres diretos, exceto prover o conforto da guarnição. Embora em teoria cada escravo seja atribuído a um indivíduo específico, na prática, eles são administrados como um grupo de mão-de-obra, e um homem livre da guarnição que precise de ajuda irá capturar o servo-escravo mais próximo.

Personalidades

Pevuran Bollos: Pevuran Bollos é o mais recente mestre comerciante de Forte Inix. Pevuran se considera um herói, um remanescente da Casa Shom na época de sua grandeza. Ele se orgulha de sua habilidade física e de seu talento como comerciante, mas com o tempo foi desgastado pela burocracia. Quando jovem, ele pode ter tido boas intenções e energia para se tornar um reformador, mas quanto mais perto chegou dos centros de poder da casa mercantil, mais se tornou complacente. Ele agora se concentra mais em seu sucesso na organização e menos no sucesso de sua operação.

Pevuran fez fortuna na rota comercial da Casa Shom entre Nibenay, Raam e Draj. Esta rota (que comercializa principalmente cordas, grãos, água, obsidiana e metais preciosos) tem sido a espinha dorsal da prosperidade da Casa Shom há séculos. Pevuran teve uma sorte incomum em evitar ataques, então suas caravanas refletiram lucros maiores do que a maioria, mas ele é geralmente visto como um comerciante sem brilho. Na verdade, Pevuran foi bastante atencioso ao planejar suas viagens. Ele quase sempre agendava suas corridas atrás de uma grande caravana de competidores. Isto, combinado com o uso criterioso de batedores e mercenários, resultou no histórico de sucesso que garantiu sua posição aqui.

Pevuran é mais um dos zeladores designados para monitorar o Forte Inix. Desde a sua chegada, ele desenvolveu um entendimento com Werelev, o mestre belgoi da guarnição. Ele não interferiu no funcionamento normal do forte e concentrou a maioria da sua atenção nas manobras políticas em Nibenay.

Werelev: Werelev é um belgoi e é o comandante da guarnição do Forte Inix há oito anos. Ele governa sua guarnição diversificada e violenta através da intimidação.



Werelev viu vários mestres comerciantes irem e virem e faz questão de estabelecer rapidamente sua autonomia sempre que um novo comerciante assume o forte. Ele diz ao novo mestre comerciante que, por estar no forte há tanto tempo, a principal casa do capítulo em Nibenay procura por ele feedback sobre o desempenho do novo mestre comerciante. Ele garante ao novo gerente que só enviará elogios a Nibenay, desde que não haja interferência nele. Ele conclui a discussão com ameaças veladas de que o forte está indefeso contra ataques. Isso geralmente faz com que Werelev retenha total liberdade para administrar, equipar e equipar a guarnição como quiser. Pevuran tem pouco interesse nos assuntos da guarnição e deixou Werelev fazer o que queria.

1. Montículo: Toda a fortaleza repousa sobre uma colina de terra com cerca de dois metros de altura. Este monte já serviu para proteger as muralhas dos mecanismos de cerco, mas como as rotas comerciais mudaram, é improvável que alguém tenha qualquer interesse em capturar o Forte Inix. Diz a lenda que a colina (chamada de montículo) está repleta de túneis escondidos que podem permitir que as tropas entrem ou saiam da fortaleza sem serem vistas. A verdade dessas lendas é desconhecida, mas não são poucos os membros da guarnição que têm como hobby a busca por esses túneis escondidos.

2. Muralhas: As enormes paredes de pedra de Forte Shom são relíquias de uma época mais antiga e próspera. Com seis metros de espessura e doze metros de altura, elas estão entre as cantarias mais maciças fora de uma cidade-estado. Diz a lenda que as cantarias foram a construção de gigantes numa época em que as relações entre gigantes e humanos eram muito mais amigáveis. O acabamento mais fino nas paredes é obviamente anão, porém, com algumas seções polidas até obter uma superfície vítrea.

Entretanto, esse polimento aparece apenas em alguns cantos protegidos da parede; o tempo se esgotou no resto. Os matacães estão arredondadas e desgastadas, seções da parede desenvolveram rachaduras e grande parte da parede sofreu tanto desgaste da argamassa que sua face externa está crivada de apoios para mãos e pés. Mesmo a manutenção mínima da argamassa, que reduziria ainda mais o desgaste da parede, não foi tentada. Só a espessura das paredes e a qualidade original da sua construção impediram o seu colapso.

O único ponto onde as muralhas podem ser penetradas é o portão principal, que está virado a noroeste. Durante o dia este portão permanece aberto, mas à noite enormes portas de pedra são colocadas na abertura. O portão é largo o suficiente para que duas carroças mekillot passem uma pela outra, e o arco é alto o suficiente para permitir a passagem até mesmo da carroça mais alta.

3. Torres: As muralhas exteriores são protegidas por torres de vigia redondas. Cada torre tem 12 metros de altura, três andares mais um telhado. Um vigia está estacionado em cada torre; os vigias trabalham em turnos de 12 horas, e a maioria na guarnição considera o dever de vigia sem importância e enfadonho. Werelev, em uma de suas poucas tentativas de disciplina real, tentou incutir mais atenção nos vigias. Sua última tentativa ocorreu quando ele se aproximou de um dorminhoco habitual "de plantão" e o jogou da torre para o pátio abaixo. Isso fez com que os vigias ficassem mais atentos por um tempo, mas à medida que o incidente desaparece na memória, os vigias relaxam novamente.

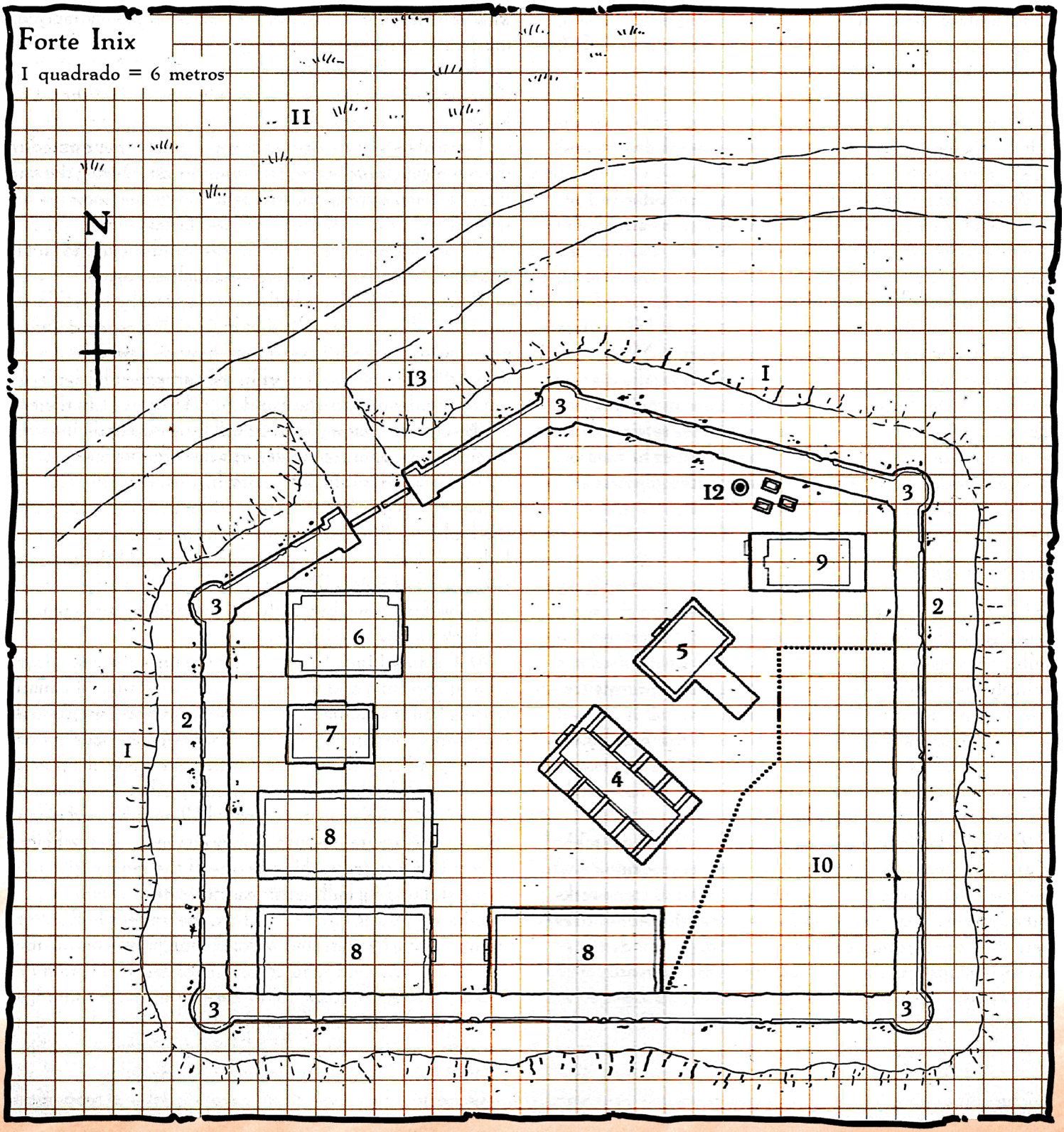
4. Salão de Comércio: Este edifício já foi o mais bonito de Forte Inix e ainda é um local incrível. O salão comercial principal é uma câmara abobadada com cerca de 12 metros de comprimento, cujo teto é pintado com imagens de comerciantes trocando mercadorias, especialmente inix. As paredes são incrustadas em pedra branca, o chão é em mármore e o teto é sustentado por pilares revestidos de relevos. As câmaras laterais do salão principal já abrigaram detentores de registros, comerciantes privados e cambistas. No auge do sucesso do Forte Inix, este era um dos centros comerciais mais ativos e bem-sucedidos fora de uma cidade-estado.

Como tudo em Forte Inix, o salão do comerciante sofre com o abandono. O calor do sol batendo no telhado fez com que o teto rachasse e caíssem lascas dos afrescos desbotados. Séculos de tochas deixaram manchas cinzentas nas paredes brancas, e o chão de mármore está coberto de poeira e pequenos detritos. O salão em si não é mais usado. Não há comerciantes ou clientes suficientes para garantir isso.

Ocasionalmente, um novo comerciante-chefe decide reabrir o Salão do Comércio. Durante algum tempo, há um esforço fraco para recuperar o edifício, mas muito antes de ser inaugurado, o interesse diminui e o trabalho é interrompido.

5. Residência do Chefe-Comerciante: Este edifício é ao mesmo tempo, a residência do comerciante principal e o albergue para visitantes importantes. O edifício é um dos mais ornamentados da fortaleza e encontra-se em excelentes condições. O interior está repleto de tesouros históricos e os melhores móveis.

Este luxo, no entanto, é uma espécie de farsa. Os "tesouros históricos" são pouco mais do que recordações sem valor intrínseco, e os móveis, embora ornamentados e valiosos, são de estilos variados, alguns datando de até 40 anos. Os arredores são certamente confortáveis, mas a constante rotação de novos


Forte Inix
1 quadrado = 6 metros
N
II
I
I3
3
I2
9
2
6
5
7
4
8
I0
8
8
3

comerciantes chefes confere à decoração desta residência um aspecto eclético e inacabado. Antes que qualquer comerciante complete a redecoração no estilo que prefere (dados os atrasos envolvidos na obtenção de qualquer coisa do dono das lojas), outro chefe comerciante — com as suas próprias ideias de decoração apropriada — apareceu para ocupar o seu lugar. Assim, a residência nunca está completa.

A parte traseira deste edifício abriga a equipe do comerciante-chefe. Tal como o próprio comerciante chefe, o pessoal é frequentemente substituído. Esta câmara é mobiliada de forma mais funcional, com pouco luxo. Além de camas e armários, há uma pequena área de descanso modestamente equipada com almofadas.

6. Quartel da Guarnição: Este edifício abriga a guarnição desorganizada de Forte Inix. Este edifício é uma estrutura quadrada de madeira, quase espartana na sua simplicidade. O interior está dividido em várias áreas de dormir; os beliches são divididos mais pela raça e temperamento dos ocupantes do que por qualquer aparência de organização militar. As camas são catres ásperos, cheios de areia ou palha, espalhados ao acaso nas áreas de dormir. Os equipamentos são guardados em baús ou pilhas; roubo e insetos são problemas crônicos.

A área de jantar central aqui também funciona como um espaço de duelo. As disputas na guarnição são resolvidas com facas com a mesma frequência que com Werelev. Em parte, isso ocorre porque é provável que Werelev não execute ambas as partes, independentemente de quem esteja certo. Em suas palavras: "Vocês são soldados, não crianças gritando. Lutem suas próprias batalhas!" Os duelos aqui são mais comuns do que Werelev gostaria, mas não tão comuns a ponto de esgotar a guarnição. Os substitutos são contratados em viagens periódicas a Nibenay.

7. Residência do Mestre das Lojas: Este prédio de dois andares abriga o mestre das lojas e sua equipe livre, muitos dos quais também são seus familiares. Embora o exterior deste edifício seja bastante simples quando comparado com as outras residências, o interior está repleto dos melhores móveis e acessórios que podem ser obtidos nos armazéns. As paredes e os pisos são das melhores madeiras e os quartos são confortáveis e espaçosos. O prédio está em bom estado de conservação, pois o dono do armazém certificou-se de que os reparos em sua casa fossem feitos de maneira rápida e correta. Diz-se que, de todas as pessoas em Forte Inix, o mestre das lojas vive uma vida de luxo inferior apenas ao mestre comerciante.

8. Armazéns: Esses enormes armazéns armazenam os produtos comerciais que são a razão ostensiva de sobrevivência de Forte Inix. Como muitos dos edifícios em Forte Inix, os armazéns não estão em boas condições, mas o dono das lojas fez alguns esforços para mantê-los em bom estado.

As lojas são "organizadas" em um sistema idealizado por Amburr Wesran, bisavô do atual dono das lojas. Diz-se que ninguém além de um Wesran pode encontrar qualquer coisa no confuso pântano, embora Berdeth pareça conseguir localizar praticamente qualquer coisa nas enormes pilhas de mercadorias. O pessoal do mestre das lojas passa a maioria do tempo inventariando e catalogando os enormes armazéns, identificando itens que, por desgaste ou negligência (ou venda no mercado clandestino), precisam ser substituídos por Nibenay.

Os armazéns também funcionam como dormitório dos escravos. Uma seção foi reservada em um dos armazéns maiores como senzala; embora os homens livres do Forte Inix tenham feito pouco mais do que fornecer palha aos escravos, os escravos transformaram esta seção em alojamentos confortáveis, com camas, braseiros e até alguns assentos "emprestados" nas lojas. Embora os escravos não tenham mais sucesso do que qualquer outra pessoa em encontrar coisas no esquema organizacional Wesriano, eles veem a melhoria dos seus alojamentos como uma espécie de caça ao tesouro e pedem emprestado o que encontram e podem usar. Desde que os escravos se comportem bem e limitem os seus furtos, o dono dos armazéns e o seu pessoal não interferem. (Isso ocorre mais porque interferir exigiria trabalho e atenção, e não qualquer sentimento de caridade por parte dos homens livres.)

9. Salão do Pastor: Este edifício é a residência do pessoal do pastor, incluindo o pastor-chefe. Embora esta posição seja mantida como um símbolo da história da Casa Shom, o pastor-chefe tem pouca responsabilidade no Forte Inix. A rivalidade de Sermap Yestrev com o dono das lojas se manifesta nas condições do Salão do Pastor. Embora o exterior deste edifício não esteja mais degradado do que qualquer outro edifício em Forte Inix, o interior está em ruínas. Quartos inteiros são inabitáveis porque o chão desabou ou as rachaduras nas paredes não foram seladas. Uma parte do edifício está infestada de centopeias gigantes; as salas afetadas foram lacradas para evitar sua propagação. Todos os pastores, exceto o pastor-chefe, estão amontoados em um único quarto, com uma porta bem fechada para evitar que qualquer centopeia que escape de seu confinamento chegue até os pastores adormecidos. O pastor-chefe solicitou repetidamente escravos e materiais para restaurar o Salão do Pastor, mas até agora foi educadamente recusado.

10. Curral Inix: Esta grande área cercada já foi o curral dos inix, o que tornou este forte grande. Infelizmente, como mencionado acima, os inix sumiram, mas o curral ainda



aguarda o retorno dos lagartos.

Quando as caravanas da Casa Shom trazem gado para o Forte, eles ficam alojados neste curral. Reparos temporários são feitos para escorar a cerca que desaba, e o mestre dos pastores e sua equipe realmente têm animais para cuidar. Logo, porém, a caravana parte, levando consigo o gado, ou o gado é vendido às tribos vizinhas, e os pastores voltam a uma vida de ociosidade.

Numa extremidade do curral há um estábulo meio desmoronado. A disputa atual entre o dono dos armazéns e o dono do rebanho diz respeito a quem deveria consertar o estábulo. Ambos insistem que têm muitas outras funções. Caso o estábulo entre em colapso, Werelev pedirá ao comerciante mestre que intervenha e resolva a disputa.

11. Oásis: Esta área é a borda mais externa da vegetação sustentada pelo oásis. Principalmente arbustos e cactos floridos, essas plantas retiram água de raízes profundas que descem vários metros até o lençol freático do oásis. Felizmente para Forte Inix, o oásis não parece mais estar recuando, embora esteja diminuindo em outros lados. Não há águas abertas no oásis, embora um poço profundo possa ser encontrado próximo ao seu centro. Este poço sempre tem água, mesmo na estação seca do sol alto, e quando as cisternas ficam baixas, escravos são enviados ao poço externo para reabastecer o abastecimento de água.

12. Poço e Cisternas: Este poço de 9 metros de profundidade fornece água para toda a fortaleza. Dez escravos (fornecidos pelo mestre comerciante) trabalham dia e noite para tirar água do poço e colocá-la numa cisterna de onde o forte tira a água. Foram tentados vários arranjos complexos para trazer a água, mas escravos com baldes provaram ser a solução mais eficaz. Na estação do Sol Descendente, o poço seca e a fortaleza deve sobreviver com a água armazenada na cisterna por um período de várias semanas. Durante este período, os escravos recebem meia ração de água, e os homens livres podem receber meia ração no final do período. A cada ano, o período de seca fica cada vez mais longo, mas as cisternas — aumentadas com idas ocasionais ao poço do oásis — têm conseguido sustentar os moradores.

13. Bazar: Esta grande área é onde os comerciantes se instalam quando chega uma caravana ou tribo nômade, ou nos regulares "dias de mercado". O bazar está dividido em vários estandes, cada um dos quais oferece uma porção dos produtos da fortaleza. Esses estandes são facilmente montados e desmontados, sendo trazidos de volta à fortaleza e armazenados no armazém quando os clientes não estão disponíveis. Todos os comerciantes deste bazar servem a Casa Shom e, portanto, os preços definidos pela casa são bastante elevados. Forte Inix ainda possui, no entanto, a maior variedade de mercadorias de qualquer comerciante na região do Triângulo do Marfim.

O Esconderijo

A base élfica conhecida apenas como Esconderijo é o quartel-general do mestre das garras de Gulg, o domicílio secreto de um dos dois chefes das Sombras na região do Triângulo do Marfim.

As Sombras são um grupo vasto e secreto de elfos, especializados em assassinato, roubo, extorsão, espionagem e uma série de outras atividades ilegais. Eles existem na região do Triângulo do Marfim desde antes de alguém (exceto possivelmente o Rei das Sombras) nascer. Muitos contos infantis transmitidos de geração em geração contêm referências à misteriosa tribo dos elfos.

História

O Esconderijo foi construído pela primeira vez há mais de 600 anos. A obá declarou guerra às Sombras, buscando eliminá-los inteiramente da cidade. A mestre das garras da época, Prezas, defendeu a si mesma e a sua garra o melhor que pôde, mas mesmo as Sombras acharam difícil sobreviver diante do poder da deusa da floresta Lalali-Puy e de suas servas Templários.

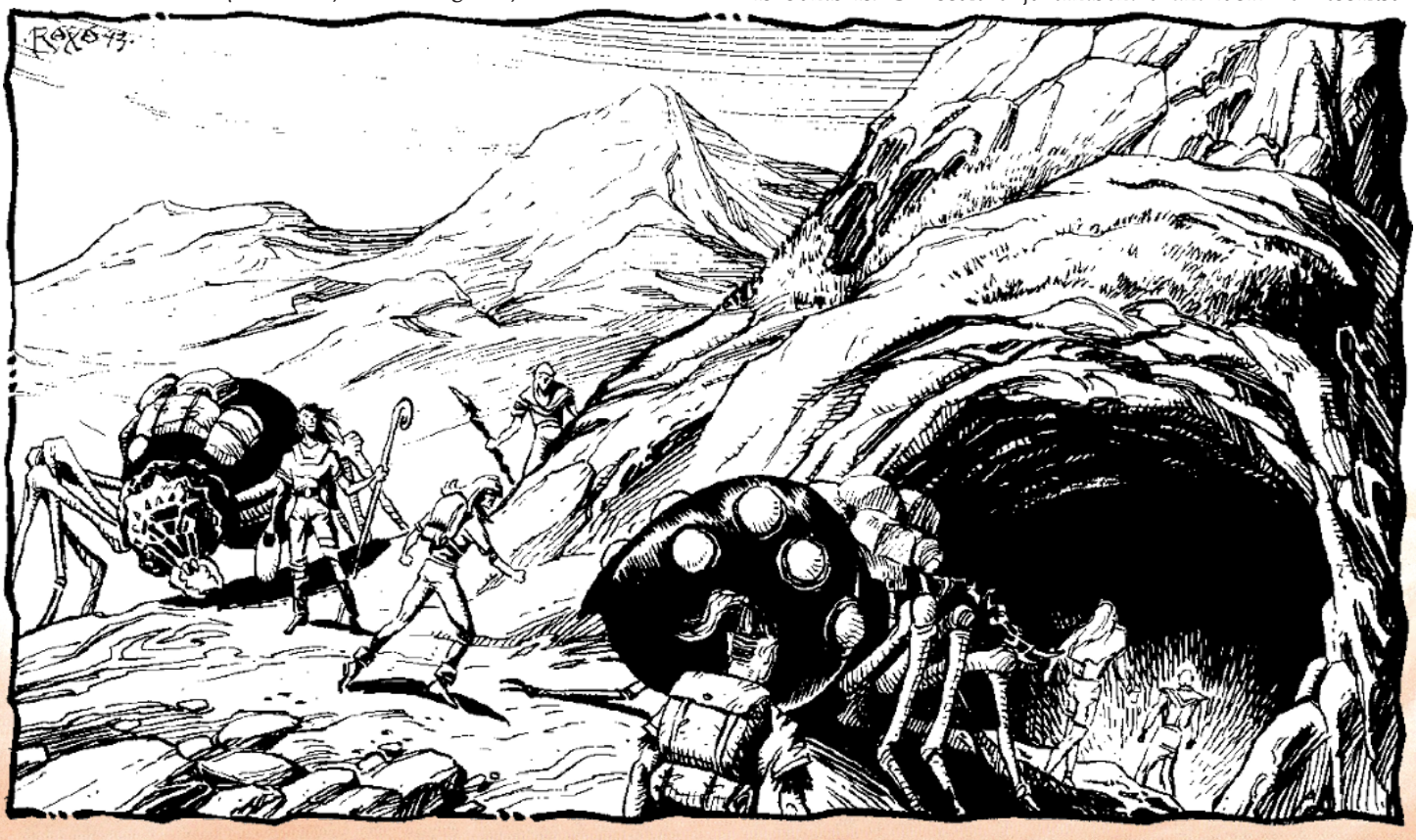
Prezas ordenou que uma fortaleza segura fosse construída nas montanhas Mekillot. Ela originalmente pretendia usar a base apenas até que a Obá parasse de perseguir as Sombras. No entanto, sua batalha contra os elfos assassinos aumentou e logo a base se tornou o único refúgio seguro para a maioria das Sombras da região.

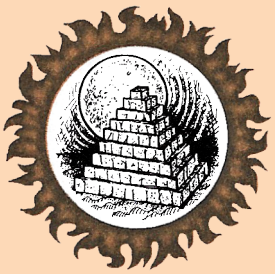
Ninguém sabe por que a Obá acabou interrompendo sua guerra contra as Sombras. Alguns especulam que realizaram algum serviço que aplacou a ira da rainha. De qualquer forma, com a atenção da rainha em outro lugar, as Sombras retornaram para Gulg. No entanto, Prezas optou por manter a sede da garra nas montanhas Mekillot, onde permanece desde então.

A localização do Esconderijo é conhecida por poucos fora das Sombras. Os Não-Sombras que de alguma forma tropeçarem na localização do local serão mortos imediatamente e sem hesitação.

O Forte atualmente

Hoje, como nos últimos 600 anos, o objetivo principal do Esconderijo é treinar Sombras. Grande parte da liderança das garras, incluindo o mestre das garras Vollen, pode ser encontrada aqui, transmitindo sabedoria aos membros mais jovens e menos experientes e administrando muitos assuntos das Sombras. O Esconderijo também é um local de descanso





para os elfos que muitas vezes são forçados a viver na sociedade humana; quando se cansarem da vida na cidade, poderão voltar a um ambiente inteiramente élfico.

Outrora a fortaleza isolada do chefe dos assassinos, o Esconderijo está mudando. Está se transformando cada vez mais em uma fortaleza de mercadores. A garra mercantil (a parte da organização das Sombras envolvida no comércio) floresceu com o crescimento do comércio legal na região de Tyr. O comércio de bens ilegais com os quais as Sombras negociam foi ainda mais impulsionado pela revolta em Tyr e pela agitação em Raam. Embora ambas as cidades estejam longe do Triângulo de Marfim, os efeitos das mudanças podem ser sentidos em toda a região de Tyr.

Hoje, o choque de armas e as palavras calmas dos professores foram aumentados com os apelos das contagens de inventário e o arranhar das placas do contadores. Embora o Esconderijo não tenha comércio regular (sua localização é secreta demais para permitir a visita de estranhos), o volume de comércio feito nos mercados élficos em toda a região do Triângulo do Marfim levou os elfos a conduzirem caravanas ocasionais até o Esconderijo para armazenar mercadorias. Vollen, o atual mestre das garras, está preocupado com o aumento do tráfego para o Esconderijo e teme que isso leve à sua descoberta, mas até agora ninguém encontrou uma alternativa melhor.

Há alguma discussão entre a liderança do Garra de que a melhor coisa a fazer seria mover o Garra de volta para a cidade. Após 600 anos, porém, o desejo de permanecer é forte, e nenhuma ameaça real surgiu para forçar as Sombras a agir. Os negócios são bons o suficiente para a liderança atual sentir que tem tempo para lidar com o problema; a tendência élfica de resolver um problema amanhã em vez de hoje pode não ser útil para eles nisso.

A Guarnição

A população exata do Esconderijo varia ao longo do tempo. Agentes e estagiários chegam e partem, caravanas trazem novos membros e operações especiais podem esgotar a guarnição até metade. No entanto, as seguintes generalizações podem ser feitas.

As garras mercenárias e de ataque (que oferecem serviços mercenários e de ataque a grupos externos) são responsáveis por fornecer a primeira linha de defesa para o Esconderijo. Existem pelo menos 100 guerreiros de 5º a 10º nível de vários grupos mercenários e de ataque aqui, alguns se recuperando de ferimentos, outros em treinamento. Eles estão organizados em um comando aproximado, mas como a maioria deles está aqui apenas temporariamente, há pouca coesão das tropas. Em caso de ataque, porém, eles rapidamente se tornarão uma força formidável.

A garra mágica também é composta principalmente por visitantes temporários. A qualquer momento, cerca de uma dúzia de profanadores do 4º ao 12º nível podem ser encontrados aqui. A maioria está estudando fundamentos mágicos ou novas magias, e provavelmente não terá uma grande variedade de magia ofensiva disponível no caso de um ataque surpresa. No entanto, quatro dos magos visitantes são designados para o serviço de guarnição diariamente sendo obrigados a estar totalmente preparados com magias ofensivas e defensivas.

Além dos magos visitantes, há meia dúzia de magos experientes que são professores. Um professor é designado para liderar o contingente mágico da guarnição a cada semana.

As garras do ladrão, da espionagem e do comerciante operam um centro de treinamento para ladinos. (Ilusionistas na garra do ladrão são designados para a garra mágica para treinamento.) Talvez uma dúzia de estudantes e três professores possam ser encontrados aqui ao mesmo tempo; em caso de emergência, eles podem ser chamados para defender o Esconderijo, mas, em geral, são normalmente mantidos como reserva ou força surpresa.

Além dos formandos e dos seus professores, existem cerca de 40 "integrantes" que são residentes permanentes do Esconderijo. Estes incluem o mestre das garras, seus assistentes imediatos e vários membros das garras designados para funções administrativas.

Em suma, embora o Esconderijo não tenha uma guarnição formal de tropas, não é um local facilmente conquistado. Seria necessária uma parcela significativa das forças militares de um rei-feiticeiro para desalojar as Sombras do Esconderijo. Supondo, é claro, que eles pudessem encontrá-lo.

Personalidades

Vollen: Vollen é o atual mestre de garras da Garra das Sombras de Gulg. Um líder habilidoso e implacável, ele lidera a Garra há mais de 70 anos. Ele começou sua carreira nas garras mercenárias e invasoras, depois foi transferido para as garras ladrões. Ele passou vários anos em Gulg como comerciante élfico e considera a garra do comerciante o futuro das Sombras.

Embora Vollen seja um administrador capaz (e às vezes até brilhante), as Sombras têm sido erráticas sob sua liderança. Vollen desconfia dos magos e ele próprio não tem talento mágico; isso causou-lhe um atrito considerável com Mistella, líder da garra mágica, de modo que o grupo opera com mais independência do que o normal do mestre da garra. Ele pressionou a garra do comerciante para aumentar a atividade, alguns dizem, arriscando revelar a verdadeira extensão do poder das Sombras. Por outro lado, tem sido indiferente ao funcionamento das outras garras, levando a erros e julgamentos errados.



Em combate, Vollen é um terror. Ele travou centenas de batalhas. Ele não tem código de honra ao lutar e acredita que o propósito de uma batalha é matar seu inimigo. Ele não mostrará misericórdia para com aqueles que se opõem a ele com força. Suas táticas favoritas incluem golpes nas costas com sua espada longa. Em uma luta, ele entrará no corpo a corpo, selecionará o oponente mais poderoso, drenando energia (usando suas habilidades psiônicas) até que o restante oponente seja morto e, em seguida, trazê-lo de volta para enfrentar sozinho toda a força de Vollen. Ele não hesita em drenar a vida de suas próprias tropas, embora pare de matar seus próprios guerreiros élficos para garantir sua sobrevivência.

Mistella: Mistella é a cabeça da garra mágica da Garra Sombria de Gulg. Uma mulher ferozmente independente e uma maga poderosa, ela é muitas vezes obstinada ao ponto de ser teimosa (uma característica muito diferente dos elfos).

Mistella passou sua juventude como escrava cortesã de um profanador nas caóticas cortes de Raam. Suas experiências a deixaram com uma aversão às cidades e a qualquer coisa humana.

Mistella acredita no poder da magia. Quando confrontada com um problema, ele usará a magia primeiro, mesmo que uma solução não-mágica se apresente. Assim, ela muitas vezes desperdiçará energia mágica em vez de envolver aqueles que estão fora de sua garra em suas missões. A garra mágica de Gulg é conhecida por realizar a maioria de suas missões sem qualquer apoio de guerreiro: uma ideia que muitos consideram imprudente.

Mistella já teria enfrentado as consequências desta estratégia há muito tempo, se não fosse pelo fato de desdenhar qualquer missão que não seja a mais difícil. Ela não fornecerá magos de "apoio" às outras garras, acreditando que se o problema for de força muscular, ela não precisará arriscar seus magos.

Esta garra mágica emprega apenas profanadores de classe única. Mistella não aceitará um profanador de multiclasse, independentemente do nível, pois vê esses personagens como diletantes. Mistella despreza os preservadores como magos preguiçosos e fracos, sendo conhecida por fazer um desvio em outra missão para executar um preservador. Isso não a tornou querida pelas garras mágicas das garras de Nibenay e de outras cidades, que pensam que as mortes podem atrair atenção indesejada.

Ruvella: Ruvella é uma poderosa clériga/psiônica que por muitos anos foi o chefe da garra de espionagem nas garras de Tyr. O seu anonimato foi perdido durante a recente rebelião e ela foi forçada a fugir da cidade. Ela está aqui parcialmente para se esconder e parcialmente como observadora do atual grande mestre das sombras. Até agora seu estilo de trabalho, que inclui uma estreita coordenação entre as várias garras e um foco extremo no sigilo, não combinou bem com o estilo mais independente de Vollon, estilo livre. Os relatórios de Ruvella refletem isso e estão começando a convencer o grande mestre das sombras a substituir Vollon, talvez pela própria Ruvella.

1. Entrada da Caverna: Esta entrada natural da caverna é muitas vezes coberta com arbustos para obscurecê-la da vista.

2. Varandas: Passarelas ao longo do interior da face do penhasco levam a essas varandas cuidadosamente escondidas, situadas a 9 metros acima do solo do deserto. Em tempos de ataque, os arqueiros podem guarnecer essas varandas, lançando flechas sobre os sitiantes sem risco de resposta ao fogo. Outras varandas levam a rotas de fuga, para que batedores, assassinos e outros pequenos grupos possam entrar e sair sem serem vistos.

3. Residências: Esta área, uma câmara separada de quase 7,5 metros de altura, é onde vive a maioria dos habitantes da caverna. Residentes temporários montam tendas ou sacos de dormir aqui; mais residentes permanentes têm alpendres e cabanas. Em geral, os residentes mais antigos vivem mais perto da parede da gruta, e os habitantes mais antigos da Esconderijo incorporam a parede nas suas residências.

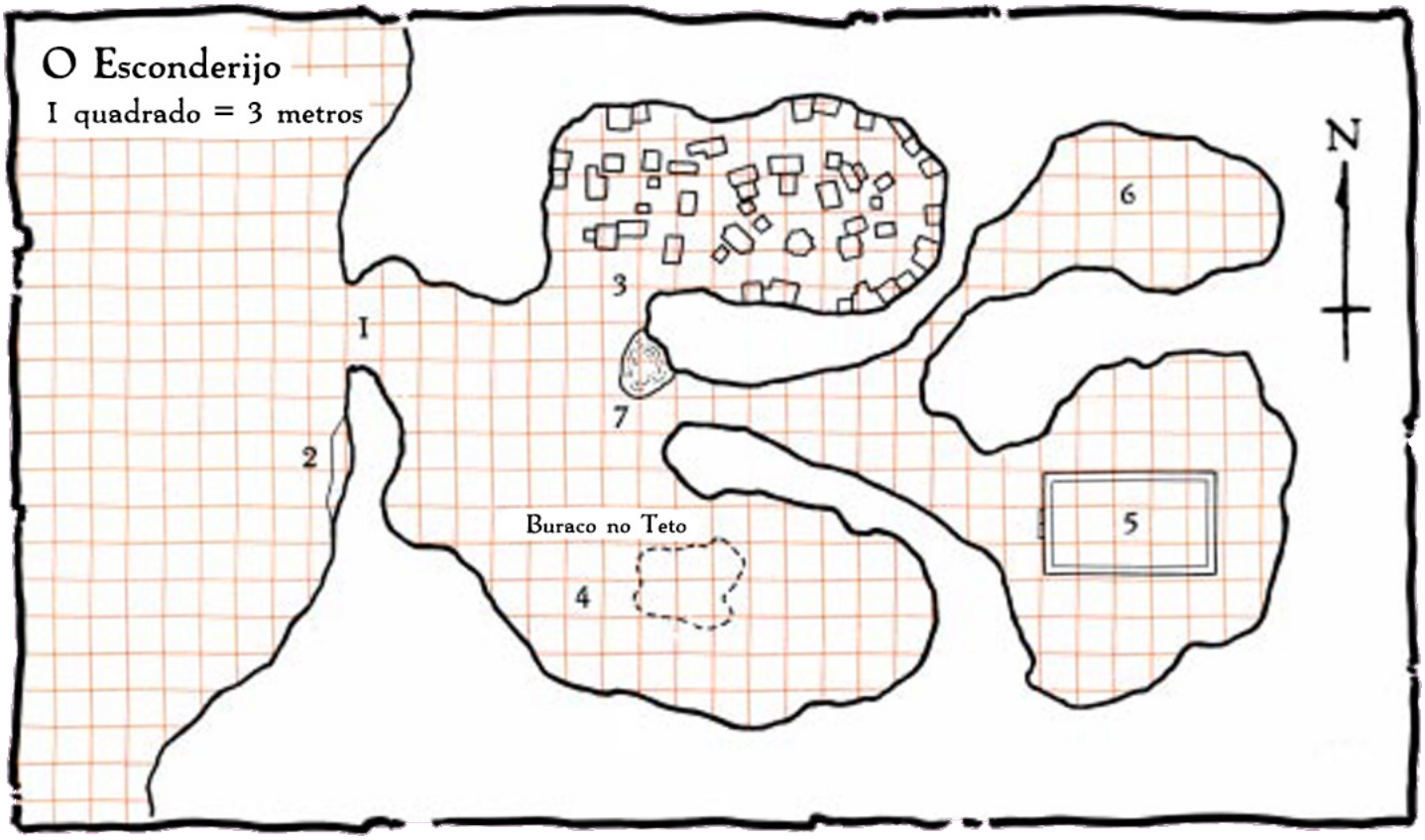
4. Campo de Treinamento: Esta grande caverna (10 metros de altura) é usada para treinar guerreiros e ladrões contra ataques, mercenários e garras de ladrões. Pellets, armas embotadas, escudos pesados e outros equipamentos de treinamento são armazenados nas bordas.

O campo de treinamento é iluminado e ventilado por um grande buraco no topo da caverna. O buraco está numa depressão no topo do maciço em

TO campo de treinamento é iluminado e ventilado por um grande buraco no topo da caverna. O buraco encontra-se numa depressão no topo do maciço onde está construída a gruta, mas ninguém ainda encontrou uma rota exterior segura para o topo. Na hora do ataque, os vigias sobem pelo buraco (usando cordas presas por magos levitantes). Uma sentinela postada no topo do planalto pode ver uma grande força avançando por vários quilômetros.

Quando não decorrem treinos, esta câmara funciona também como zona de lazer e de refeições. Os elfos se reúnem aqui porque lhes proporciona uma visão clara do céu.

5. Salão dos Magos: O único edifício real no complexo da caverna, esta estrutura abriga a biblioteca mágica e câmaras de prática para os magos. Está sob o controle da garra mágica e



está fora dos limites para não-magos por ordem de Mistella.

A biblioteca tem uma grande variedade de textos mágicos esculpidos em tábuas de argila e há rumores de que ela está entre as melhores bibliotecas fora das cidades-estados. Infelizmente, a biblioteca não está bem organizada. Para encontrar uma magia na biblioteca, o mago precisa procurá-lo por vários dias.

Além de abrigar a biblioteca mágica, o salão do mago também é onde residem os magos visitantes (da garra mágica). Mistella proíbe seu povo de ir para a caverna residencial comum sem uma missão explícita dela.

6. Área de Armazenamento: Esta caverna é dedicada ao armazenamento de suprimentos mercantis, armas e outros bens. As coisas estão empilhadas aleatoriamente aqui; não há ninguém responsável por cuidar desta área e, como resultado, é impossível encontrar apenas os itens maiores e mais abundantes.

7. Nascente: Esta nascente fornece água para todos os habitantes da caverna. Água das piscinas de nascente em uma gruta natural abaixo, que os moradores usam como cisterna.

Lar Perdido

A vila de escravos halflings de Lar Perdido é uma adição relativamente recente à Floresta Crescente. O projeto de escravos halflings da Obá tem menos de cinco anos, e a maioria dos habitantes de Lar Perdido são fugitivos deste programa. Apesar de sua relativa juventude, tornou-se uma comunidade considerável, com mais de 50 halflings vivendo na porção central da Floresta Crescente. Embora muitos dos halflings desejem retornar para seus lares nas selvas além das Montanhas Ressonantes, até agora nenhum deles fez a terrível jornada através dos Planaltos. Lentamente, a Floresta Crescente e o Lar Perdido estão se tornando seu verdadeiro lar.

Organização

O clã halfling de Lar Perdido é organizado como um típico clã halfling das selvas além das Montanhas Ressonantes. Há um chefe do clã (Zivlil) que lidera o clã em suas caçadas, decide para onde o clã irá viajar e governa o bando de halflings, mas não há nenhum chefe da tribo a quem o clã recorrer em momentos de dificuldade. Zivlil não acredita ter o poder ou a experiência para se tornar um chefe da tribo e permanece leal ao sucessor desconhecido de Mogg-lul, em algum lugar além das Montanhas Ressonantes. Zivlil é um construtor de consenso que tenta alcançar um compromisso harmonioso entre seu bando. O status de Zivlil vem tanto de sua habilidade mágica e psiônica quanto de sua idade. Ele é um líder competente e bastante ativo (do ponto de vista halfling). Emergências o forçaram a dirigir seu bando com mais firmeza do que os halflings normalmente tolerariam. Seu raciocínio rápido, entretanto, mais de uma vez salvou o bando inteiro, então os halflings continuam a apoiar seu governo.

Há pouco mais de uma hierarquia. Os Halflings tentam apoiar-se mutualmente, acreditando que construir uma comunidade e o crescimento espiritual individual é mais importante do que alcançar qualquer tipo de domínio mundial. Assim, há poucas lutas por status na hierarquia halfling. Novos escravos são discretamente integrados ao clã, recebem uma parte justa dos bens do clã e passam a fazer parte da comunidade.

Contudo, os líderes são frequentemente selecionados para tarefas específicas. Esses líderes são nomeados por Zivlil ou selecionados por consenso do grupo que deve realizar a tarefa. Tais posições de liderança são transitórias, durando apenas enquanto a tarefa em questão, e os líderes são selecionados pelos seus conhecimentos e competências aplicáveis e não por qualquer hierarquia formal. Terminada a tarefa, o líder volta a ser um simples membro do clã.

Até agora, só existem halflings suficientes para formar um único clã (embora grande), mas tem havido alguma discussão sobre a fundação de uma verdadeira aldeia halfling e a promoção de Zivlil a chefe.

Operação e Meios de Existência

Os halflings de Lar Perdido são principalmente caçadores-coletores, procurando na floresta por comida, abrigo e necessidades vitais. A Floresta Crescente não é tão fértil quanto a selva de sua terra natal, então os halflings são forçados a viajar por uma área mais ampla (cobrindo mais de 64 quilômetros quadrados). Eles tomam cuidado para não permanecerem no mesmo lugar por muito tempo e restringem a caça para não esgotar a população da floresta. Com o clã crescendo, eles começaram a prejudicar a capacidade de uma determinada área de apoiá-los. Os halflings são forçados a migrar regularmente para evitar o esgotamento dos recursos de qualquer área específica e para reduzir o risco de serem capturados pelos templários.

Zivlil propôs que o clã recorresse a pilhagens para complementar a alimentação fornecida pela floresta. Embora seja verdade que os halflings não veem mal nenhum em roubar um grupo que invade seu território, eles vivem em uma área isolada da floresta e tais intrusões são raras. Assim, para atacar o clã deve deixar sua área normal de alimentação, ir para o deserto e atacar uma caravana.

Esta sugestão encontrou alguma resistência. Na sociedade halfling, os ataques são realizados por clãs de halflings que ofenderam seu chefe ou outro clã. Os halflings de Lar Perdido não desejam se rebaixar a um comportamento visto como punição em sua terra natal apenas para sobreviver. A realidade da sua situação permitiu que esta ideia ganhasse alguma aceitação, no entanto, e o clã conduziu ataques ocasionais.

Os ataques de caravanas halflings são incrivelmente selvagens. Os halflings sempre atacam de posições escondidas — um desfiladeiro escondido, um bosque ou simplesmente de buracos onde os halflings se enterraram na areia. Eles atacam de várias direções ao mesmo tempo, a um sinal do líder do clã. Eles se concentram em roubar animais (e pessoas), mas levarão quase tudo na caravana até que o líder resolva encerrar o ataque e retornar com os espólios para Lar Perdido.

Zivlil determinou que nenhum não-halfling deveria saber de sua existência, então cada vez que atacam eles se esforçam para matar ou capturar todos os seres inteligentes da caravana. Eles comem imediatamente ou com o tempo. Geralmente, os guerreiros da caravana são mortos durante o ataque, enquanto os demais são mantidos vivos para fornecer carne fresca para mais tarde. Até agora ninguém escapou para revelar a verdadeira identidade dos invasores; as cidades-estado notam a ausência de corpos de escravos nos restos da caravana e culpam Vista do Sal.

Origem

As origens de Lar Perdido começam na cidade-estado de Gulg e na Obá Lalali-Puy. Em um esforço para expandir seu controle da Floresta Crescente, Lalali-Puy teve em vista desenvolver um corpo de invasores florestais que atacassem os lenhadores e colonos de Nibenay, impedindo o avanço do Rei das Sombras na floresta e permitindo que suas forças trabalhassem sem serem vistas.

Embora suas templárias certamente estivessem à altura da tarefa, ela queria uma nova arma para fortalecer sua posição contra o exército do Rei das Sombras. Ela, portanto, fez um acordo com Mogglul para fornecer batedores e guias em troca de obsidiana, que ela planejava comprar nas minas de Urik. Quando Mogg-lul morreu, os batedores que chegaram a Gulg não viram sentido em continuar este esforço. Eles não conseguiam ver como o seu sacrifício beneficiaria o seu chefe se ele estivesse morto. A Ob;a aprisionou os halflings enquanto tentava firmar um novo pacto com Alu, um xamã carismático que havia assumido a liderança da tribo. Alu desaconselhou o acordo em primeiro lugar e certamente não estava disposto a apoiá-lo agora.

A Obá decidiu que sua única alternativa seria convidar seus cativos para ajudá-la. Aqueles que se voluntariassem receberiam a liberdade e os demais a serviriam no cativeiro. O plano estava fadado ao fracasso. Embora vários halflings concordassem em ajudar a Obá, a maioria só queria voltar para casa. Os halflings cativos eram furtivos o suficiente para escapar facilmente de suas manipuladoras templárias.

Um dos primeiros fugitivos foi Zivlil. Nas primeiras provações dos escravos halflings, Zivlil subjugou psionicamente seu treinador, fugiu para a floresta e matou meia dúzia de templárias com uma funda antes de desaparecer para sempre na selva.

À medida que os julgamentos continuavam e mais halflings fugiam para a Floresta Crescente, Zivlil ofereceu-lhes a tradicional hospitalidade halfling, compartilhando sua comida, água e conhecimento da Floresta Crescente com eles, como faria com membros de sua própria tribo. Logo ele acumulou quase 20 halflings, e os refugiados começaram a formar um clã.

O clã continuou a crescer. Até agora, as templárias tentaram restrições, subornos, ameaças e muitos outros métodos para controlar os halflings, mas sem sucesso. Recentemente elas começaram uma nova abordagem, arrancando um dos pés do halfling antes de soltá-lo na natureza. Isso retarda o halfling o suficiente para garantir que a templária possa acompanhá-lo, mas os halflings assim tratados logo morrem no cativeiro de Gulg. Se Zivlil ouvir falar dessa prática, toda a força da raiva



do clã poderá se voltar para Gulg.

Locazação e Defesas

Os halflings de Lar Perdido não têm assentamento permanente. Sua área de caça atual é um círculo arborizado a cerca de 24 quilômetros ao norte de Gulg, aninhado nas encostas orientais das Montanhas do Vento Quebrado. Esta região é bem irrigada por nascentes e escoamento de fontes de água no alto das montanhas, e está entre as florestas mais espessas e impenetráveis da Floresta Crescente.

Os halflings vagam por seu campo de caça, acampando onde quer que estejam quando a noite cai, tomando apenas precauções mínimas para defender o acampamento. No entanto, sua habilidade natural de se esconder e suas habilidades arbóreas possibilitam que um pelotão de templários passe por tal acampamento sem nunca saber que os halflings estão lá.

Todas as noites, o clã se esconde no alto das árvores, descansando em cantos e bifurcações de galhos. Eles se amontoam em grupos de três a quatro em cada árvore e são ágeis o suficiente para se moverem diretamente de árvore em árvore se estiverem em perigo.

Durante o dia, esse sistema de reconhecimento também é usado como vigilância perimetral do clã. À medida que o clã se move, o corpo principal do clã é cercado por um anel de batedores que alerta os líderes sobre qualquer coisa que o clã encontre. Os grupos de ataque e coleta de alimentos usam uma estrutura semelhante, embora haja menos membros do grupo, de modo que os batedores mantêm um perímetro mais estreito. Como resultado, é virtualmente impossível surpreender os halflings de Lar Perdido.

Se atacados, os halflings lutam principalmente com arcos, fundas e outras armas de longo alcance. Alguns usam porretes de madeira com obsidiana, outros possuem armas de osso e alguns possuem armas de metal retiradas de caravanas. Se o inimigo ainda não tiver se aproximado, os arqueiros atacarão enquanto os outros halflings desaparecem na floresta. Se o inimigo chegar muito perto antes de ser descoberto, os halflings lutarão furiosamente. Se os halflings superarem em número seus atacantes, eles se unirão contra indivíduos; se estiverem em menor número, lutarão apenas até conseguirem fugir.

Descrição do Acampamento

O clã halfling geralmente procura um lugar defensável para acampar. As principais características procuradas são um bosque denso de árvores, uma fonte de água e pelo menos duas rotas de fuga. Ao longo dos anos, Zivlil encontrou vários desses lugares, e em cada um deles os halflings construíram uma série de armadilhas e sinais para auxiliar a defendê-los. A legenda do mapa a seguir mostra um local típico; outros locais podem ter uma combinação diferente de armadilhas e uma disposição diferente.

Relações Externas

Os halflings de Lar Perdido são cativos estranhos em uma terra estranha. Eles não estão familiarizados com o mundo em que se encontram. Como resultado, eles são reservados a ponto de matar qualquer um que os descubra na Floresta Crescente.

A Obá Lalali-Puy e suas templárias sabem sobre os halflings fugitivos. Eles acham que o povo diminuto deve estar se tornando vítima de predadores e não perceberam que os halflings estão se unindo. A população em geral de Gulg, no entanto, não sabe que os halfings estiveram na cidade, muito menos que escaparam.

Nibenay também não sabe nada sobre os fugitivos. Há algumas evidências nas caravanas que os halflings atacaram (feridas em alguns dos corpos, marcas de roeduras nos ossos, etc.), mas os templários e as casas mercantes ainda não perceberam o que está acontecendo. Se o Rei das Sombras descobrir uma comunidade de escravos tão grande tão perto de sua cidade, é certo que um grupo de templários será enviado para a floresta para retirá-los e trazê-los de volta para Nibenay — para se tornarem escravos novamente.

Os halflings têm pouco contato com os demais povos da região do Triângulo do Marfim. Eles saem raramente de sua casa na floresta e poucas pessoas viajam para dentro da floresta. Eles ocasionalmente avistaram invasores humanos e matilhas de thri-kreens nos limites de seu território. Com exceção de alguns druidas, os halflings permaneceram despercebidos por todos os povos conhecidos.

Caso fossem descobertos, a maioria no Triângulo do Marfim não se preocuparia muito com eles. As cidades-estado sentiriam que os halflings eram um perigo e tentariam expulsá-los. As tribos escravas e os elfos nômades veriam os halflings simplesmente como mais uma razão para evitar a Floresta Crescente. Os gith das Montanhas Espinha Negra podem vê-los como vítimas tentadoras, mas é uma distância considerável a percorrer para uma "refeição tão insignificante".

Juntando-se a Tribo

Lar Perdido está aberto apenas para halflings. Nenhuma outra raça pode se juntar à tribo, já que os halflings confiam apenas na sua própria espécie.

Qualquer halfling que se aproxime, entretanto, será bem-vindo. O halfling é informado sobre a situação do clã e recebe uma parte justa de seus bens. Não há cerimônias de iniciação ou períodos de teste exigidos de novos membros. Os halflings

confiam uns nos outros, e mesmo que um halfling seja um errante em terras humanas, os halflings o consideram um dos seus.

Há um período de adaptação, porém, enquanto o halfling se estabelece no clã. Durante esse tempo, os outros membros do clã observam cuidadosamente o recém-chegado, avaliando suas habilidades e comparando-o com eles próprios e com os outros membros do clã. Isto não é por qualquer sentimento de rivalidade. Em vez disso, é uma forma dos membros do clã fazerem uma avaliação imparcial de quem é o halfling apropriado para realizar qualquer tarefa específica. Halflings habilidosos podem imediatamente ficar encarregados de um dos muitos projetos que o clã deve empreender para sobreviver.

Personalidades

Zivlil: Zivlil era um psiônico talentoso e mago que morava nas florestas além das Montanhas Ressonantes. Ele não era apenas um líder de clã respeitado, mas até se falava que um dia ele poderia se tornar um chefe tribal.

Tudo mudou um dia, quando Mogg-lul anunciou que 100 guerreiros viajariam pelo mundo para encontrar caminhos na floresta de uma rainha das planícies. Zivlil foi escolhido para liderar a expedição, e membros de cada clã se ofereceram como voluntários para a oportunidade de servir seu chefe e a floresta. A viagem foi difícil e o grupo de Zivlil foi forçado a canibalizar as templárias da Obá que haviam sido enviados para acompanhá-los. Eles chegaram desacompanhados à cidade florestal de Gulg e aguardaram as instruções da Obá. Lalali-Puy ficou surpresa e satisfeita com a obediência dos halflings e com a curiosidade que demonstraram por seu lar na floresta. Os visitantes estavam em Gulg há três noites quando Zivlil ouviu os pensamentos de Alu, o xamã de sua tribo. "Mogg-lul acabou, Zivlil. Volte para sua casa", veio a mensagem.

Zivlil disse aos outros halflings que eles estavam livres para retornar a Serra Florestada. Foi uma grande surpresa quando a Obá o prendeu e seus companheiros enquanto tentavam deixar a cidade. Ele ficou ainda mais surpreso com o fato de a Obá não conseguir entender que um acordo durava apenas enquanto a pessoa que o fez. Após vários dias de detenção, a Obá convidou Zivlil e seus amigos. Ela os convidou para ficarem em sua cidade-floresta e explorarem as árvores ao redor com suas templárias. Embora a oferta pudesse ter despertado a curiosidade de praticamente qualquer halfling, o período de encarceramento foi extremamente perturbador para os guerreiros selvagens, e apenas três aceitaram. O resto foi trancado durante um ciclo completo de Guthay. Vários halflings já haviam enfraquecido e morrido quando um humano adornado com colares libertou Zivlil de sua cela.

Zivlil presumiu que o humano queria um lanche, mas por



meio de palavras e gestos deixou claro que queria que Zivlil o conduzisse pela estranha floresta. Para Zivlil este foi um pedido estúpido. Ele havia acabado de chegar enquanto eles moravam aqui a vida toda. Ele não esperaria que lhe perguntassem isso no território de outro clã halfling, então o pedido humano o deixou perplexo.

Enquanto observava, porém, percebeu que os humanos eram desajeitados e barulhentos na floresta. Eles procuravam os segredos da caça furtiva dos halflings, e eram grandes e grosseiros demais para terem sucesso nisso. Quando os humanos o libertaram, ele aproveitou o momento. Ele saltou para a floresta, correndo tão rápido quanto suas pernas o permitiam. Os humanos eram mais rápidos, mas não tão ágeis, e ele rapidamente entrou na nova floresta.

Zivlil passou vários dias pesquisando o novo domínio. Ele observou enquanto eles traziam outros de seu bando de caça e repetiam seu pedido bizarro. Alguns de seus irmãos e irmãs fugiram com sucesso, enquanto outros foram abatidos por flechas ou magia. Logo os sobreviventes de seu bando escaparam ou foram mortos. Zivlil levou seu bando para as profundezas da floresta, longe dos olhares indiscretos dos humanos, e tentou retomar uma vida normal. Ele os declarou um novo clã, o clã de Lar Perdido, até o momento em que pudessem se reunir com seu novo chefe tribal.

Nos últimos anos, o bando cresceu lentamente. Agora, alguns dos casais mais jovens estão até tendo filhos. Zivlil sabe que à medida que o clã cresce, as chances de voltar para casa diminuem. No fundo, ele pensa que nunca mais voltarão para casa e que o melhor para o seu povo é construir uma vida permanente aqui. No entanto, em homenagem aos velhos costumes, ele continua a oferecer hospitalidade a todos os halflings que entram em seus domínios — e morte aos humanos que tropeçam em seu clã.



Pletaw: Pletaw é um dos compatriotas originais de Zivlil. Zivlil colocou o halfling mais jovem e menos experiente sob sua proteção e ficou emocionado ao ver o jovem halfling escapar de seus captores humanos.

Infelizmente, a experiência da escravidão amargurou o jovem halfling. Ele sente que os humanos foram extremamente cruéis ao mantê-los em cativeiro por tanto tempo, e que suas promessas de não comer os halflings eram insultos.

Pletaw continua se esforçando para ser um melhor guerreiro da floresta e tem se saído bem desde a fundação de Lar Perdido. Seu ódio pelos humanos dificultou lidar com ele quando os humanos estão por perto, e ele demonstrou uma sede de sangue selvagem em ataques. Zivlil teme que sua raiva não resolvida possa dominá-lo.

Grelzen: Grelzen é outra halfling trazido das Montanhas Ressonantes pelo programa de reconhecimento da Obá. Ela também conseguiu escapar e encontrar o caminho para o crescente clã de Zivlil.

Enquanto Zivlil é o líder político do clã halfling, Grelzen é a líder espiritual da comunidade. Assim como Zivlil, ela percebe que quanto maior o bando fica, menor a probabilidade de eles conseguirem viajar de volta para suas casas na floresta. Sua solução, porém, é partir agora, antes que o clã cresça ainda mais.

Grelzen sente que a Floresta Crescente não é grande o suficiente para esconder o bando por muito tempo e ela teme ser recapturada pelos humanos. Mais fundamentalmente, porém, Grelzen vê a mistura de halflings de diferentes clãs como uma diluição da pureza espiritual que, em sua mente, faz com que a vida dos halflings valha a pena ser vivida. Ela vê a vida nômade do "clã" de Lar Perdido, sem aldeia e sem chefe, como uma descida à barbárie. Finalmente, ela vê a disposição de Zivlil de adotar as incursões como uma ferramenta de sobrevivência como uma ferida grave na estrutura espiritual dos halflings do bando.

As palavras de Grelzen têm um peso considerável na comunidade halfling. Em seus lares na selva, os feiticeiros xamãs são os guardiões da cultura halfling, os solucionadores

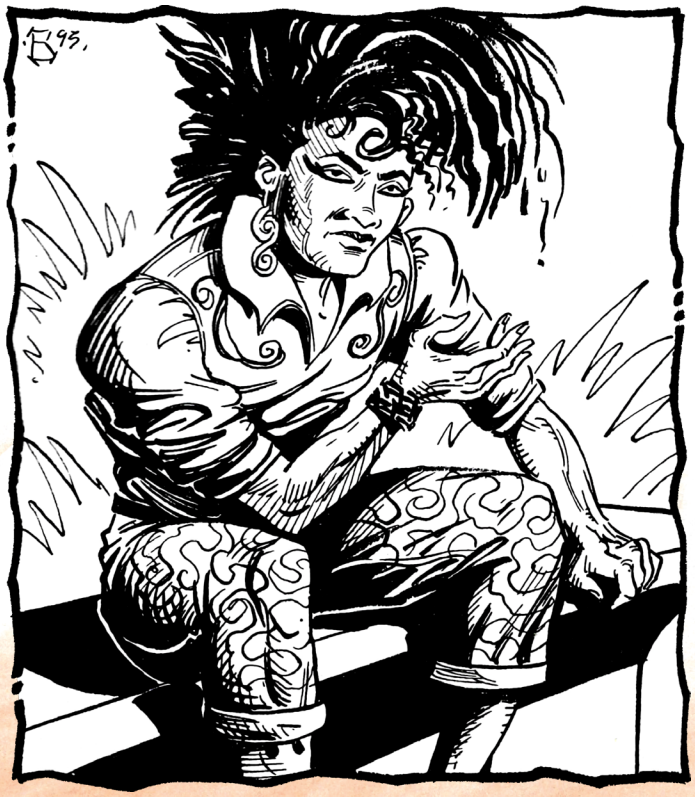


de disputas e os historiadores. Enquanto Zivlil é reverenciado por suas habilidades mágicas e psiônicas, Grelzen representa autoridade espiritual.

Grelzen sugeriu publicamente (o que é o mais próximo que os halflings chegam de exigir algo em sua tribo) que a partida fosse feita logo, e ela tomou uma série de medidas para tornar isso possível. Ela e seus poucos apoiadores passaram seu tempo construindo cestas e odres extras para transportar a comida e a água necessárias para a jornada pelo deserto.

Grelzen também conversou longamente com humanos capturados, trazidos de ataques. Ela tenta descobrir o máximo possível sobre o caminho de volta às Montanhas Ressonantes. Ela demonstrou uma paciência incrível ao ouvir histórias humanas desconexas sobre suas vidas, suas terras natais e sua cultura, procurando qualquer dica de como facilitar a jornada de volta para casa. Mesmo a fonte de informação mais loquaz, entretanto, acaba entrando na panela e virando comida.

Fullgrin: FFullgrin (um apelido humano) é um halfling incomum, bastante viajado pelas cidades humanas e um ladrão de considerável talento. Ele começou sua carreira em Urik como um dos duzentos halflings enviados pelo Chefe Urga-Zoltapl de Ogo em uma barganha por obsidiana. Quando seu dever foi cumprido, ele se mudou para Raam, onde se tornou um ladrão talentoso.



Suas façanhas em Raam eventualmente lhe trouxeram notoriedade indesejada, então ele se mudou para Nibenay. Mas enquanto os Templários de Raam foram negligentes e medrosos, os Templários de Nibenay são assustadoramente eficientes. Em questão de semanas, Fullgrin teve que fugir novamente — desta vez para a Floresta Crescente — até que a perseguição por ele cessou.

Assim, ele ficou muito surpreso ao encontrar uma próspera comunidade de halflings na Floresta Crescente. Como é costume dos halflings, eles lhe ofereceram hospitalidade e proteção contra os humanos. Ele aceitou e nos últimos meses residiu com os halflings de Lar Perdido. Suas habilidades furtivas e de combate foram rapidamente reconhecidas, e ele foi encarregado de uma série de ataques e missões importantes para o clã.

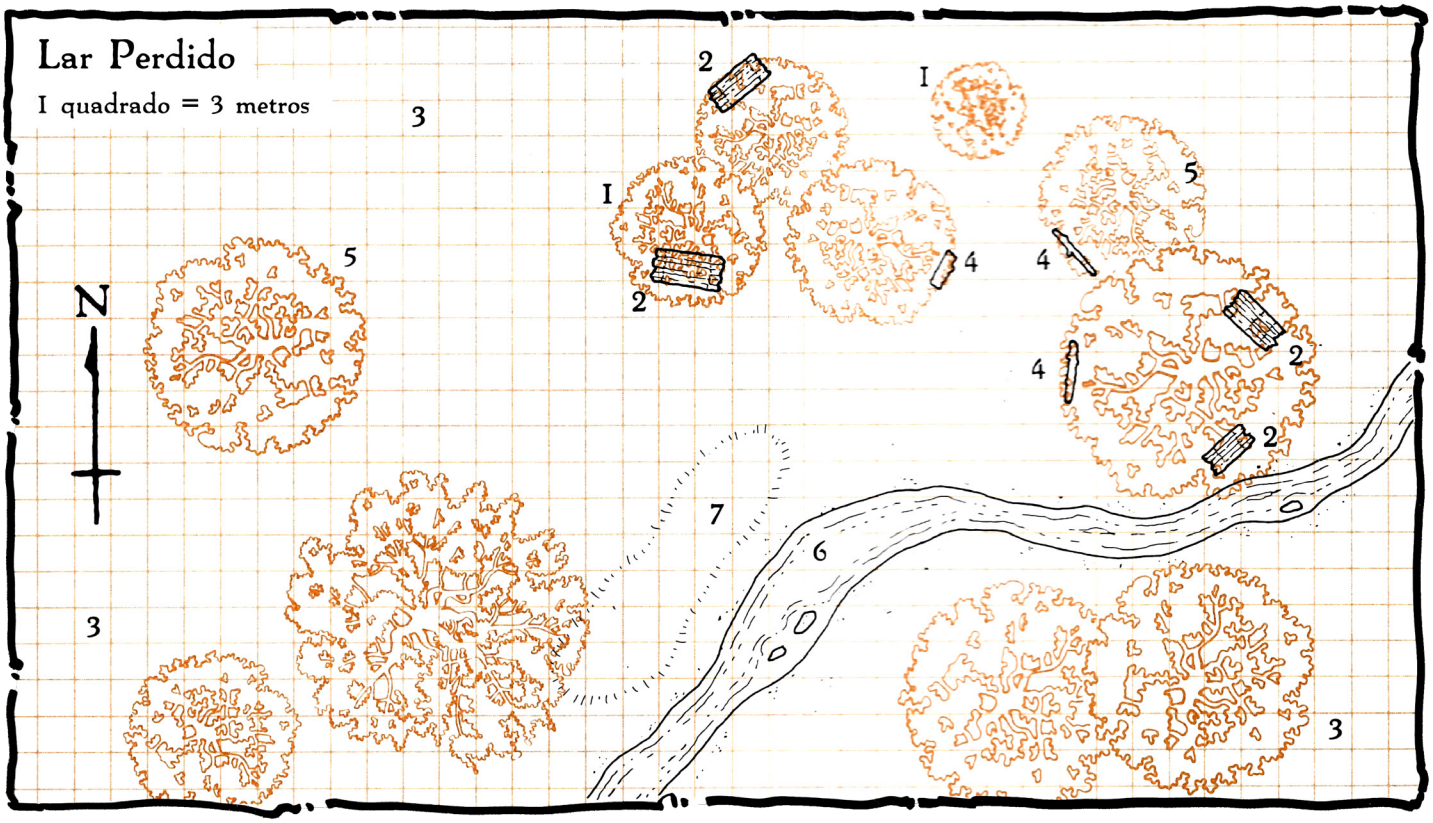
Mas a vida na floresta não é para Fullgrin. Se ele quisesse viver a vida dos clãs halflings, ele teria voltado para casa vindo de Urik, em vez de se aprofundar no território humano. E é aí que reside o problema.

Zivlil acha que Fullgrin é um halfling muito estranho. Embora não seja da natureza dos halflings praticar violência uns contra os outros, nem manter mutualmente em cativeiro, Zivlil teme que se ele permitir que Fullgrin retorne à sociedade humana, o segredo de Lar Perdido será revelado e os humanos virão caçá-los outra vez. Fullgrin e Zivlil estão cientes do dilema e estão agindo cautelosamente para atingir seus objetivos sem ofender o outro. Mas está surgindo um conflito e os halflings devem decidir o que fazer a respeito.

1. Árvores Dormitórios: Estas árvores são usadas como dormitório pelo clã halfling. Aqueles halflings que não estão de sentinela sobem em uma dessas árvores e se aninham nos galhos mais altos. A maioria dos dormitórios fica de 5 a 7 metros acima do solo da floresta. Os locais mais antigos e consolidados possuem pequenas redes tecidas com cipós e folhas para proporcionar um local de descanso mais confortável. Eles são cuidadosamente tecidos para se assemelharem à folhagem natural quando vistos de baixo.

2. Postos de Observação: Estas pequenas plataformas de madeira ficam no alto das árvores, cuidadosamente escondidas por galhos. Desses postos, os halflings sentinelas podem inspecionar a floresta por várias centenas de metros. Tradicionalmente, os Halflings não recorrem a tais estruturas na Serra Florestada, mas preferem descansar entre os galhos das árvores. Esta inovação foi uma ideia aprendida em Gulg.

Cada sentinela é responsável por vigiar uma seção específica do perímetro do acampamento. As plataformas foram colocadas para garantir que ninguém possa se aproximar sem ser detectado



de qualquer direção. As sentinelas estão armadas com fundas ou arcos, e a maioria das plataformas contém um estoque de lanças que podem ser lançadas contra qualquer atacante abaixo.

3. Sentinelas a Pé: Para complementar as sentinelas postadas nas árvores acima, essas três sentinelas vagam pela floresta abaixo. Eles permanecem no limite da visão das sentinelas das árvores e sinalizam com cantos de pássaros quando um intruso ou predador se aproxima.

O mapa mostra prováveis esconderijos para essas sentinelas. No entanto, eles vagam pelo perímetro e podem ser encontrados a qualquer momento.

4. Armadilhas: Cada um destes pontos no mapa mostra onde um grande tronco de árvore foi pendurado por vinhas na parte superior da árvore.

5. Árvore Presa: Esta árvore em particular foi cortada pelos halflings para torná-la muito escalável. Entretanto, se alguém que pese mais que um halfling tentar subir na árvore, os galhos se quebrarão a 6 metros do chão, derrubando o escalador no chão da floresta.

6. Córrego: Este riacho rápido de 60 centímetros de profundidade transporta água das Montanhas do Vento Quebrado para a floresta. A água é limpa e fresca. Há um vau, mas a água corre rápido o suficiente para derrubar as pessoas. Os halflings atravessam o riacho subindo nas árvores e passando pelos galho em galho, em vez de vadear.

7. Serra Estranha: Esta crista de formato incomum esconde um ankheg enterrado. Os halflings não têm conhecimento da criatura e, se soubessem, a evitariam. O ankheg sairá se ouvir muito movimento (como o som de um combate ou o baque de uma queda mortal). Está faminto e consumirá humanos e halflings com igual prazer. Ele é alto o suficiente para alcançar as plataformas de dormir e de sentinela dos halflings, mas deve subir pela lateral de uma árvore, expondo sua barriga macia.



Horda de Poortool

Um jovem candidato da aliança velada de repente foge para o deserto, templários irrompem pela porta assim que a venda de componentes mágicos é concluída, uma tribo de elfos é atacada por gith que desnudam os elfos e os deixam no deserto — uma experiência bizarra. Uma série de eventos aparentemente não relacionados.

Na verdade, é a atividade de uma tribo invasora pequena, mas cada vez mais influente, do Triângulo do Marfim. A Horda de Poortool é uma tribo de magos atendidos por escravos e defendidos por gith. Esta confederação bizarra é o resultado do desejo de Poortool de criar um lugar onde ele pudesse praticar magia abertamente e na companhia de outros magos. Um lugar onde ele não estava sujeito ao segredo sufocante da Aliança Velada, nem subserviente à vontade do rei nas fileiras dos profanadores da cidade. A busca por esse objetivo levou o implacável preservador a fundar a tribo invasora mais improvável da região do Triângulo do Marfim.

Organização

Homem extraordinariamente imparcial, Poortool dirige sua tribo como um autocrata imparcial. Ele está disposto a ouvir as opiniões até mesmo de seus sentinelas gith e escravos de copa. Ele acredita que qualquer pessoa pode ter informações valiosas para contribuir em sua tomada de decisão. Ele não supõe, no entanto, que todos estejam igualmente qualificados para tomar decisões e desdenha os processos demorados e de construção de consenso da democracia. Às vezes, ele reverteu uma decisão em resposta à dissensão. Ele não vê isto como um sinal de fraqueza, mas sim como uma prova de que tem a mente aberta e está dedicado aos melhores interesses da comunidade.

Poortool deixa a administração diária dos assuntos da aldeia para Tordos, seu segundo em comando. Tordos rastreia o estoque de produtos secos e também de componentes mágicos. Ele também dirige o quadro de escravos que a aldeia adquiriu tanto através de ataques como dos mercados de escravos das cidades-estado. Os escravos são empregados em todos os aspectos da vida na aldeia. Os magos só precisam se envolver nas tarefas mundanas da vida cotidiana na medida em que isso lhes interesse.

A segurança da aldeia é da responsabilidade de Garreth, um soldado humano que escapou das prisões de Gulg numa Caçada à Lua Vermelha e procurou asilo na aldeia de Poortool. Ele comanda os guerreiros gith que protegem a comunidade e coordena seus ataques. O próprio Poortool decide quem fará parte das partes enviadas em diversas missões necessárias para promover os interesses da comunidade e de seus aliados.

Atualmente existem oito magos na tribo, além de Poortool e Tordos. Eles são incentivados a dedicar seu tempo ao estudo e à pesquisa e a deixar a administração dos assuntos do dia a dia com a Poortool. Poortool organiza a compra dos bens necessários através da Casa Tsalaxa.

O Poortool permite que os membros busquem quaisquer interesses que possam ter, mas devem estar preparados para sair a qualquer momento para realizar uma missão para a comunidade ou para seus aliados. Poortool exige a capacidade de resposta inquestionável de uma organização militar em todas as missões e atividades de ataque. Eles respeitam a visão de Poortool e percebem que ele só teve sucesso devido à sua vontade de tomar decisões difíceis. Existem dois jovens magos na Aliança Velada de Gulg que são leais a Poortool e um em Nibenay.

Existem 50 gith que servem como guarnição do acampamento. Os gith vêm de tribos deslocadas pela atividade do Lança Negra. Seus esforços são coordenados por Garreth, o comandante da guarnição. Eles servem a tribo em troca dos bens que roubam em ataques, bem como da ajuda que Poortool oferece na defesa de suas próprias tribos contra Lança Negra. Nenhum dos guerreiros é psiônico.

Vinte escravos compõem o quadro de funcionários de Tordos. Entre esses escravos estão alguns artesãos que fazem a manutenção dos edifícios e cercas, um pessoal de cozinha, pastores e alguns trabalhadores. Os escravos são bem tratados e não sobrecarregados. Isto não se deve a qualquer compaixão por parte de Poortool. Mas simplesmente reflete a sua ideia de como aumentar a produtividade da sua propriedade.

Operações e Meios de Existência

A tribo organiza dois tipos de ataques. Os primeiros são os ataques de extorsão e os segundos são os ataques a serviço de seus aliados. Os ataques de extorsão são usados como parte das campanhas de recrutamento de Poortool dentro da Aliança Velada. São ataques a tribos élficas com o objetivo de afastar os elfos de uma determinada cidade-estado. Isto, por sua vez, aumenta o custo dos componentes mágicos e reduz a sua disponibilidade. A Aliança Velada sente naturalmente o impacto de tal mudança, e a primeira coisa a sofrer dentro da organização é a formação dos membros mais jovens. Poortool usa essa tática para aumentar o descontentamento dos escalões mais baixos da sociedade secreta e depois usa seus olheiros para expulsar potenciais membros da tribo.

As invasões também são conduzidas em benefício dos aliados de Poortool. Atualmente incluem as tribos de gith que o servem e a Casa mercantil Tsalaxa de Draj. A tribo enviará magos para apoiar o gith conforme necessário. Poortool firmou recentemente uma aliança com a Casa Tsalaxa, que espera aumentar a sua influência tanto em Gulg como em Nibenay.

A tribo é frequentemente solicitada para escoltar caravanas que transportam cargas sensíveis. Eles também são contratados para atacar caravanas concorrentes ou aldeias clientes. A tribo usa a receita de seu trabalho mercenário para comprar mercadorias diretamente da casa mercantil. Eles também vendem alguns dos componentes mágicos que adquirem mediante ataques de extorsão à Casa Tsalaxa.

Poortool recorre às tribos gith para complementar sua guarnição em ataques particularmente difíceis. Ele também dedica pelo menos dois magos para cada grupo de ataque. Ele está atualmente procurando por alguns psiônicos para aumentar a mobilidade e as capacidades de comunicação de seus grupos de ataque.

A convivência diária no acampamento é atendida pela equipe de escravos. Esses escravos são bastante dedicados à tribo, em parte por medo e em parte porque são bem tratados e sabem que suas vidas seriam muito mais difíceis nas cidades-estado ou com as tribos escravas no deserto. As atividades dos escravos incluem cuidar do pequeno rebanho erdlu do acampamento e preparar refeições.

Origem

A inteligência de Poortool apareceu quando criança, e ele foi levado sob a tutela dos profanadores do rei em Nibenay. Ele tinha um apetite insaciável por conhecimento, mas pouca paciência para disciplina. Seu mestre recomendou que ele fosse enviado para estudo psiônico para melhorar sua concentração antes de continuar estudando magia. Ele abandonou seus estudos de magia e continuou a servir como escriturário dos templários. Seu talento não passou despercebido, porém, e ele logo foi recrutado pela Aliança Velada. Começando do zero, ele iniciou seu treinamento mágico como preservador. Com o tempo, porém, ele descobriu o sigilo da organização que o oprimia e a estrutura sufocava seu crescimento. Ele roubou finalmente o cordão mágico de um contato e partiu para os ermos.

Ele estava viajando há uma semana quando foi atacado por um pequeno bando de gith. Ele rapidamente incapacitou seus atacantes e decidiu resgatá-los de volta à sua tribo. O incidente lhe rendeu o respeito dos guerreiros gith, que admiravam sua astúcia. Ele se ofereceu para auxiliar os gith no planejamento de um ataque e, embora eles estivessem desconfiados, o sucesso do ataque confirmou a inteligência do jovem meio-elfo e formou a base de seu relacionamento atual com eles.

Poortool decidiu estabelecer uma base permanente e convocou o gith para ajudá-lo a capturar alguns escravos das caravanas que viajavam para fora de Nibenay. Após colocar os escravos para trabalhar na construção do pequeno acampamento, ele decidiu recrutar alguns jovens magos com ideias semelhantes. Mediante uma série de reuniões clandestinas reforçadas por uma súbita escassez de componentes mágicos, Poortool rapidamente encontrou um punhado de iniciados. Foram os gith quem nomearam a tribo quando viram o jovem mago começar a reunir adeptos. Ao longo dos anos, Poortool expandiu sua pequena comunidade. Ele espera agora explorar as cidades de Balic, Raam e Dral em busca de mais membros da tribo.

Localização e Defesas

O acampamento da Horda de Poortool fica a cerca de 32 quilômetros a leste de Nibenay. Situa-se na borda das planícies arbustivas, onde as terras rochosas das Montanhas da Espinha Negra começam a tomar forma ao nordeste e as salinas da Grande Planície do Marfim se espalham ao sul. O acampamento consiste numa pequena aldeia com fortificações modestas. Há um muro baixo de terra encimado por estacas de madeira, construído para desencorajar predadores. Uma guarnição de 50 giths mantém vigilância em três turnos. As sentinelas cercam a aldeia e mantêm contato visual entre si. A área é território gith e, como resultado, poucos viajantes ou bandos de invasores passam sem serem molestados.

Relações Externas

Poortool reconhece plenamente que sua tribo permanecerá fugitiva da lei enquanto os reis-feiticeiros permanecerem no poder, ou pelo menos até que sua tribo cresça em força a ponto de poder desafiar os reis-feiticeiros e conduzir seus assuntos abertamente. Esse dia, no entanto, é improvável acontecer nesta Era do Rei. Consequentemente, uma política estrita de sigilo deve ser mantida fora da comunidade.

Até mesmo os aliados da tribo na Casa Tsalaxa conhecem a tribo como um bando itinerante de mercenários. Apenas seus aliados gith das Montanhas da Espinha Negra conhecem o acampamento.

Poortool vê a Aliança Velada com desdém. Embora ele recrute suas fileiras, ele tende a vê-los como uma sociedade secreta de velhos trêmulos e intrigantes. Ele gosta de expor suas fraquezas e selecionar os magos mais promissores de suas fileiras. Embora eles não estejam atualmente cientes de sua tribo, se um capítulo da Aliança abordasse Poortool, ele consideraria o valor de um acordo com eles, assim como faria com qualquer outra organização.

Poortool não tem nenhuma aversão particular à magia profanadora, mas ele não acredita que seja prático permitir que profanadores se juntem à comunidade quando há tantos magos trabalhando juntos nas proximidades. Ele fornece ocasionalmente a um profanador passageiro componentes de magia ou um lugar para se esconder. Ele lembra aos seus preservadores que todos

os magos são fugitivos e tais relacionamentos podem às vezes ser valiosos.

Ele vê a relação da tribo com a Casa Tsalaxa como uma forma de satisfazer as necessidades da tribo em vários bens, sem expor o grupo desnecessariamente às cidades-estado e aldeias da região. Ele, no entanto, entraria de bom grado em um relacionamento com outra casa mercantil se isso atendesse aos seus interesses. Atualmente, a disponibilidade de bens, aliada a um único ponto de contato, tornam o relacionamento com a Casa Tsalaxa bastante satisfatório.

Até este ponto, a tribo só manteve alianças com tribos gith solitárias, que foram desalojadas por Lança Negra. Poortool agora está se preparando para estabelecer uma aliança com o próprio Lança Negra. O mago acredita que um dia, quando sua pequena tribo se tornar uma nação, ele precisará de um exército para construir seu lar.

Nem as tribos élficas que os gith de Poortool perseguem, nem os templários que ele ocasionalmente ajuda, estão cientes da existência da tribo. Os magos permanecem geralmente escondidos nos ataques às tribos élficas. Consequentemente, os elfos simplesmente pensam que os ataques são apenas ataques aleatórios de tribos gith itinerantes. Os templários das cidades-estado acreditam que as dicas que recebem vêm simplesmente de cidadãos preocupados.

Poortool fechará um acordo com qualquer pessoa se acreditar que isso servirá aos interesses de longo prazo da comunidade. Ele contratou pequenos bandos de mercenários para encontrar itens estranhos para a tribo ou para servir como escolta nas caravanas de Tsalaxa.

Juntando-se a Tribo

Estranhos que aparecem no acampamento provavelmente acordarão a uma certa distância, sem nenhuma lembrança de ter visto o local. Poortool não tem escrúpulos em matar intrusos. Isso atrairia atenção indevida para os viajantes serem vítimas de gith. Poortool irá, no entanto, estender a hospitalidade aos magos e seus companheiros de viagem. Sua intenção, claro, é encontrar novos membros para a tribo.

Um mago que expressa interesse em se juntar à tribo é entrevistado por Poortool e Prasad, o psiônico da tribo. Eles usam magia e psiônica para confirmar a veracidade das respostas de seus candidatos. O candidato tem permissão para permanecer na comunidade por uma semana, desfrutando da companhia aberta de outros magos. O candidato é então levado para uma incursão. Se o mago provar seu valor, ele ou ela será aceito na tribo. Curiosamente, apenas os gith têm permissão para avaliar o desempenho de um candidato em um ataque.

Os profanadores não estão autorizados a praticar na comunidade, mas receberão hospitalidade.



Personalidades

Poortool: Poortool é um meio-elfo alto e careca com pele extremamente pálida. Ele se queima facilmente ao sol e sempre usa um chapéu de palha largo e disforme para proteger o rosto. Seu gosto para roupas é simples e ele prefere um colete de couro funcional que amarra na cintura.

Poortool é, em todos os sentidos, um homem brutalmente pragmático. Às vezes ele exibe a eficiência implacável dos templários a quem serviu. Ele é um excelente negociador e sempre honra seus acordos. Ele se dedica a aprimorar seu próprio conhecimento sobre magia e psiônica e acredita que sua comunidade oferece a melhor chance de conseguir isso. Embora ele nunca expressasse tal ambição, ele está estabelecendo uma base de poder que acredita que um dia poderá rivalizar com a dos reis-feiticeiros.

Ele desenvolveu, ao longo dos últimos anos, um interesse crescente no Caminho do Invisível. A disciplina que lhe faltava quando criança atingiu a maturidade tripla e foi alimentada pelo domínio contínuo de sua habilidade psiônica inata.

Poortool não é um homem emocional. Ele tem talento para compreender o que motiva os indivíduos, e sua atitude tolerante nasce mais da perspicácia política do que da bondade. Líder natural, Poortool é um aliado sólido e um inimigo perigoso.



Garreth: Garreth é um guerreiro que se juntou à tribo como comandante da guarnição após sobreviver a um ataque a uma vila cliente que ele estava defendendo. Garreth foi contratado como mercenário para proteger a vila da Casa Inika de Gulg. A Horda de Poortool invadiu a comunidade e prendeu os quatro escravos da cidade, um dos quais era de Garreth. Depois que os invasores partiram, Garreth saiu em busca de seu criado. Embora não tivesse certeza se o escravo ainda estaria vivo, ele ficou furioso porque alguém iria tomar sua propriedade.

Garreth, um homem teimoso, rastreou o grupo gith até o acampamento de Poortool. Ele ficou deitado no mato e observou a vila por vários dias e ficou confuso com o que viu lá: humanos e bruxos meio-elfos perambulando e lançando magias, escravos cuidando de um rebanho de erdlu, sentinelas gith. Na terceira noite, ele resolveu entrar furtivamente no acampamento e recapturar seu escravo. O gith alertou Poortool quando Garreth disparou um alarme mágico invisível. Garreth foi levado sob custódia, mas sua perseverança e habilidade impressionaram tanto o gith que Poortool devolveu seu escravo para ele e ofereceu a hospitalidade da tribo. O homem difícil logo concordou em servir como capitão da guarnição da aldeia.

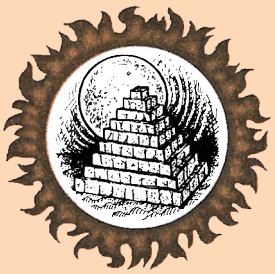
Garreth é um homem grande e desagradável que usa uma armadura de couro preto com tachas e prende seus longos cabelos negros com um nó. Sua personalidade abrasiva e seus modos vingativos lhe renderam a camaradagem dos gith. Ele é uma espécie de soldado de elite sendo adequado para sua tarefa.

Tordos: Tordos é um humano de meia-idade com cabelos pretos e grossos e uma barba bem cuidada. Ele usa um chapéu decorativo e geralmente pode ser visto carregando uma grande caixa de madeira nas costas, como uma mochila. A caixa tem duas portas que se abrem como um armário e são presas por uma pequena alça de couro. Quando aberta, a caixa pode abrigar um incontável conjunto de pequenas gavetas, cada uma com uma pequena alça redonda. As gavetas são usadas para armazenar componentes mágicos, bem como ervas e pós com os quais Tordos faz experiências.

Tordos foi o primeiro mago a se juntar à tribo de Poortool e é inegavelmente o mais dedicado. Tordos era estalajadeiro de uma grande família em Nibenay. Ele foi um iniciado da Aliança Velada naquela cidade e permitiu que o grupo usasse sua pousada como ponto de contato e ponto de encontro de sua célula. A pressão de todas as suas responsabilidades o levou a fazer uma viagem para visitar um amigo em Ledopolus do Sul. Tordos estava viajando com uma caravana atacada por Poortool e seus gith. Poortool dominou mentalmente o mago e o usou para completar o ataque violento. Ele então fez seus gith imobilizar as mãos de Tordos, amordaçá-lo e levá-lo de volta à aldeia com um punhado de escravos.

Mediante vários meios mágicos e psiônicos, Poortool controlou completamente o homem mais velho por vários dias. Durante esse tempo, Poortool refletiu sobre a melhor maneira de transformar esse fantoche em um aliado voluntário. Finalmente, Poortool levou Tordos para um campo e se preparou para falar com ele sobre seu sonho. Ele liberou o controle de Tordos e esperou por sua reação. Em vez de raiva ou amargura, o homem parecia cheio de uma admiração quase infantil. Ele ficou maravilhado com a morte causada por suas mãos no ataque à caravana. A escravização total de Tordos foi uma libertação revigorante. Ele falou da emoção de abdicar de toda responsabilidade por suas ações. Desde que era criança ele não sentia a liberdade de saber que outra pessoa tinha que alimentá-lo, vesti-lo, decidir como sua magia cegaria um homem.

Poortool começou a falar de sua visão. "Por que deixar um bando de velhos que você nem conhece decidir quais magias você deve aprender? Por que receber ordens de pessoas que se escondem nas sombras? Por que não existe uma comunidade onde um homem escolha o seu próprio caminho e onde a aquisição de maiores capacidades seja limitada apenas pela sua inteligência?" A discussão logo se transformou em uma troca fascinante sobre as técnicas de ocultação somática. Ele concordou com entusiasmo em se juntar ao jovem preservador e



provou ser o braço direito de Poortool. Tordos nunca contatou sua família, que acredita que ele foi morto em um ataque gith. O cavalheiro agora administra os assuntos do dia-a-dia e dirige os escravos.

1. Aposentos do Mago: Esses edifícios são feitos de tijolos de terra e telhado de grama. Eles estão divididos em uma cela de dormir e uma sala de estar. Os moradores estão preparados para abandonar a aldeia a qualquer momento. Todos os magos aprendem a armazenar suas magias em uma série de nós intrincados em cordas que usam como cintos. Os aposentos de cada mago contêm um armário montado com alças para poder ser carregado nas costas. Eles são usados para armazenar componentes de magias e objetos valiosos. Abaixo de cada aposento do mago há um porão usado para pesquisas individuais.

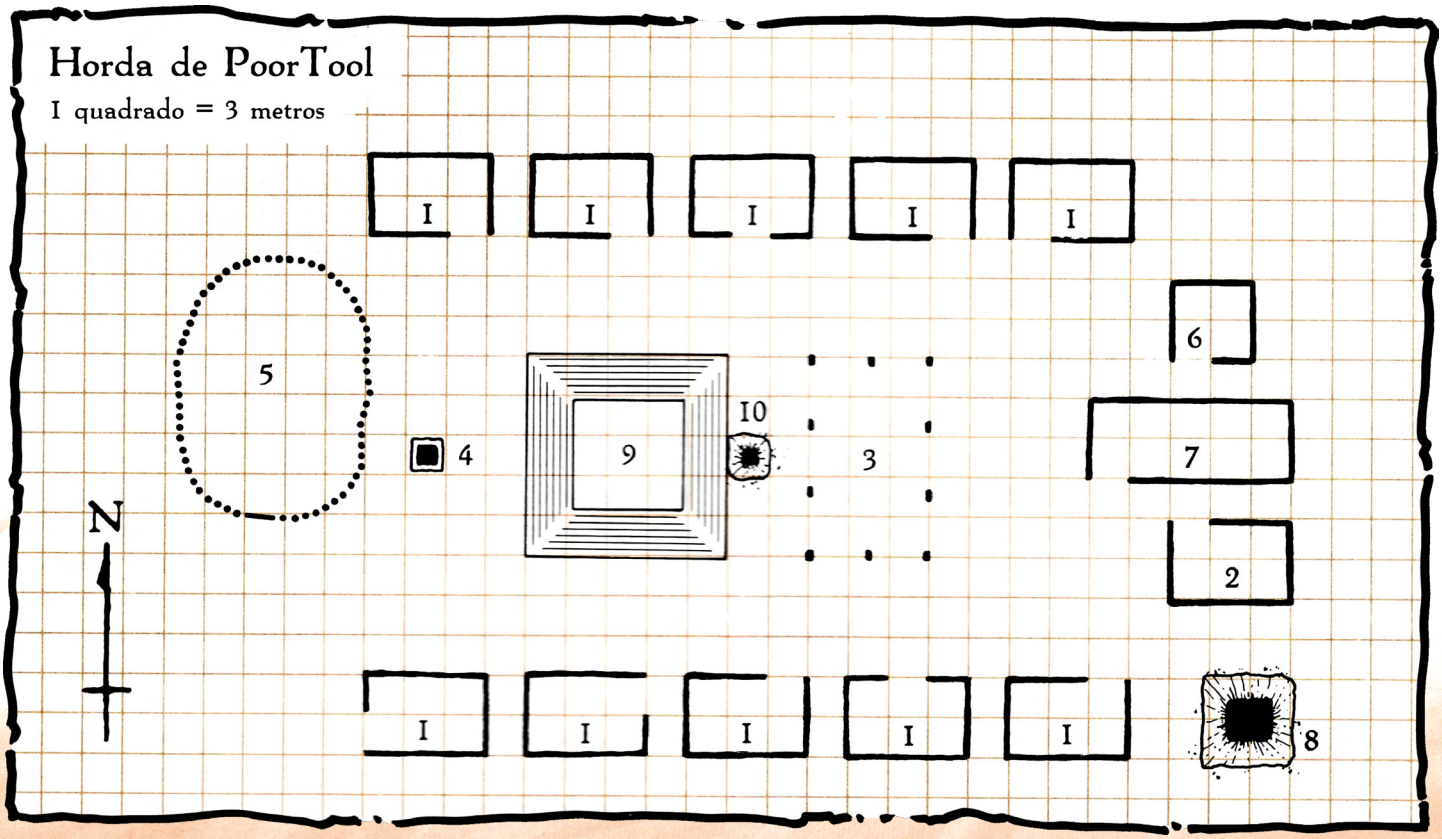
2. Alojamento dos Escravos: Este grande edifício de um único cômodo contém esteiras de palha e pequenos baús que contêm os pertences privados dos escravos. Os magos protegeram magicamente os baús para cada escravo poder abrir apenas o seu próprio baú. Este pequeno reconhecimento da privacidade parece agradar aos Escravos.

3. Sala de Jantar: Este grande salão contém várias mesas grandes ladeadas por bancos. Há uma grande fogueira no extremo norte do salão onde as refeições são preparadas. A carne é limpa e temperada no defumador adjacente. Todos os membros da tribo comem aqui, embora os magos às vezes façam refeições em seus alojamentos.

4. O Poço: Este poço profundo fornece água à aldeia durante todo o ano.

5. Curral: Esta área cercada é usada para conter o rebanho erdlu administrado pelos escravos.

6. O Armazém: Esta sala armazena diversos produtos secos utilizados pela comunidade. Os itens aqui geralmente são comprados na Casa Tsalaxa e aqui armazenados para utilização de todos que habitam o acampamento do bando de PoorTool.



7. O Quartel: Este edifício abriga Garreth e os guerreiros gith. Os gith preferem dormir no chão, em um ninho de pano. Garreth também começou a dormir assim. Os guerreiros têm todos os baús protegidos como os baús dos escravos. Todos os guerreiros dormem com suas armas. A qualquer momento, um terço da guarnição dorme aqui.

8. O Poço: Este é um poço de 12 metros de profundidade cavado para conter uma saída que um dos magos planeja capturar para fins de pesquisa. Até agora ele não teve sucesso e o poço está vazio.

9. O Anfiteatro: Este é um fosso de 3 metros de profundidade com várias fileiras de bancos que levam ao chão. É usado para demonstrações e instruções. Trinta metros abaixo do piso deste anfiteatro há uma sala com teto de 6 metros e dimensões laterais idênticas. É usado para apresentações, experimentação e testes.

10. A Queda: Esta é uma queda de 12 metros que se abre para o anfiteatro subterrâneo. A cova não tem apoio para as mãos e tem piso de pedra dura. Os magos podem usar vários meios mágicos para descer o túnel e entrar na sala abaixo. Há uma corda no armazém caso um escravo precise ter acesso ao cômodo para limpeza ou reparos.



O Poço do Envenenador

Wheelock é, talvez, o maior envenenador dos Planaltos. Ele mora no oásis 56 quilômetros a nordeste de Ledopolus do Norte, na orla da Grande Planície do Marfim. Ele geralmente fica em casa, mas faz excursões ocasionais para coletar novas variedades de plantas venenosas. Sempre que viaja para o exterior, ele faz a viagem em uma carroça de cores vivas puxada por seis muls. A carroça tem pequenas janelas com cortinas e teto inclinado.

Quando está em casa, as audiências são recebidas por seu assistente Toth, que é um clérigo da terra. Toth é um jovem simples e educado que conduz os negócios de Wheelock e determina quem terá acesso ao envenenador. Fiel à arrepiante neutralidade dos bardos athasianos, Wheelock não discrimina sua clientela em termos do mérito de suas diversas causas. Ele avalia os clientes em termos de urgência e puro desespero. Às vezes, ele pode acabar vendendo um veneno para um homem e um antídoto para a vítima pretendida.

Ele não gosta muito de ouro, mas cobra taxas exorbitantes apenas para medir o desespero de um indivíduo. Outras vezes, ele exigirá que um serviço seja concluído antes de fornecer um veneno. Ele geralmente exige tudo o que o cliente tem menos, seja tempo ou dinheiro. Às vezes, se ele se interessa por uma pessoa ou por um dilema, ele presta seus serviços de graça ou por um pequeno presente.

Wheelock sempre interpreta os pedidos das pessoas literalmente. Isso às vezes acaba matando-os.

Personalidades

Wheelock: Wheelock, ao longo dos anos, consumiu tanto veneno que agora está completamente imune ao seu efeito. Ele pode identificar qualquer veneno pelo sabor. Ele provavelmente pode recriar qualquer veneno em seu laboratório e também um antídoto. Nas circunstâncias em que não possua os materiais para tal tarefa, ele conseguirá identificar os componentes de que necessita. Se os materiais que ele solicita lhe forem trazidos, ele poderá produzir o veneno ou antídoto desejado. Às vezes, isso pode envolver viagens extraordinárias para encontrar os itens incomuns de que ele necessita.

Devido à deterioração de seu sistema nervoso, Wheelock sofre apenas danos reduzidos de ataques físicos. Outro efeito colateral peculiar de seu dano neurológico é sua completa imunidade à telepatia. Wheelock não pode ser contatado nem atacado telepaticamente.

Não está claro quantos anos Wheelock tem, mas os venenos que correm em suas veias parecem ter contribuído para sua longevidade.

Wheelock tem uma série de idiossincrasias estranhas. Ele não responderá, por exemplo, diretamente às perguntas. Em vez disso, ele esperará até que Toth, seu companheiro, repita a pergunta para ele. Isso ocorre porque Wheelock ouve vozes. Não está claro se isso é algum tipo de resíduo psiônico, vozes dos planos inferiores ou simplesmente o resultado da deterioração do sistema nervoso. Ele, no entanto, ficou tão acostumado com os sussurros constantes que ignora qualquer pessoa que fale com ele. Ele abre uma exceção a esse hábito no caso das mulheres.

Wheelock parece ter um carinho gentil pelas mulheres, embora nem sempre pareça conseguir distingui-las. Muitas vezes ele parecerá ficar lúcido e começará a bombardear uma mulher com perguntas apenas para ouvir sua voz. Parece lembrá-lo de alguém.

O envenenador tem um apetite insaciável por enigmas. Seu covil costuma ser protegido por enigmas e ele gosta de jogar jogos mentais. Ele é conhecido por renunciar ao pagamento por seus serviços quando um cliente lhe apresenta uma petição com um enigma desafiador. Ele também dispensou taxas quando ficou particularmente impressionado com a capacidade de um indivíduo de resolver um quebra-cabeça.

Toth: Toth é o assistente pessoal de Wheelock. Ele é profundamente dedicado ao envenenador e cuidou dele, pois os anos de exposição direta ao veneno reduziram a capacidade de Wheelock de cuidar de si. Toth é bondoso e não crítico por natureza. Ele tem um comportamento gentil. Ele é escrupulosamente honesto nos negócios e extremamente protetor com Wheelock. Ele gosta de companhia, mas não é um jovem muito falante.

Toth cresceu na vila de Haddrass, no oásis próximo. Seu pai era um fitoterapeuta e fazendeiro que cultivava uma variedade de plantas estranhas para Wheelock. O menino conheceu o envenenador um dia enquanto fazia uma tarefa para seu pai. Ele havia deixado pequenos embrulhos fora do covil do envenenador muitas vezes e nunca avistou seu habitante.

Neste dia, ele viu uma figura frágil caída no chão, sangrando. O menino recorreu ao poder da terra para curar o ferimento do homem e carregou-o para dentro para se recuperar. Na verdade, Wheelock infligiu ele mesmo o ferimento em um esforço para medir a extensão do agravamento do dano neurológico. O menino encontrou os aposentos do envenenador em desordem. Ele arrumou os quartos enquanto cuidava do homem estranho até recuperá-lo. Enquanto analisava os efeitos do envenenador, ele descobriu algumas informações que lançaram luz sobre a condição bizarra de seu paciente. O que quer que tenha descoberto ali, juntamente com as conversas com o homem meio lúcido, levou-o a sentir que Wheelock precisava dele.

Depois que o envenenador se recuperou, Toth continuou

a visitá-lo sempre que tinha oportunidade. Ele passava longas tardes resolvendo um dos enigmas do bardo ou ouvindo histórias fascinantes sobre as armas peculiares penduradas na parede.

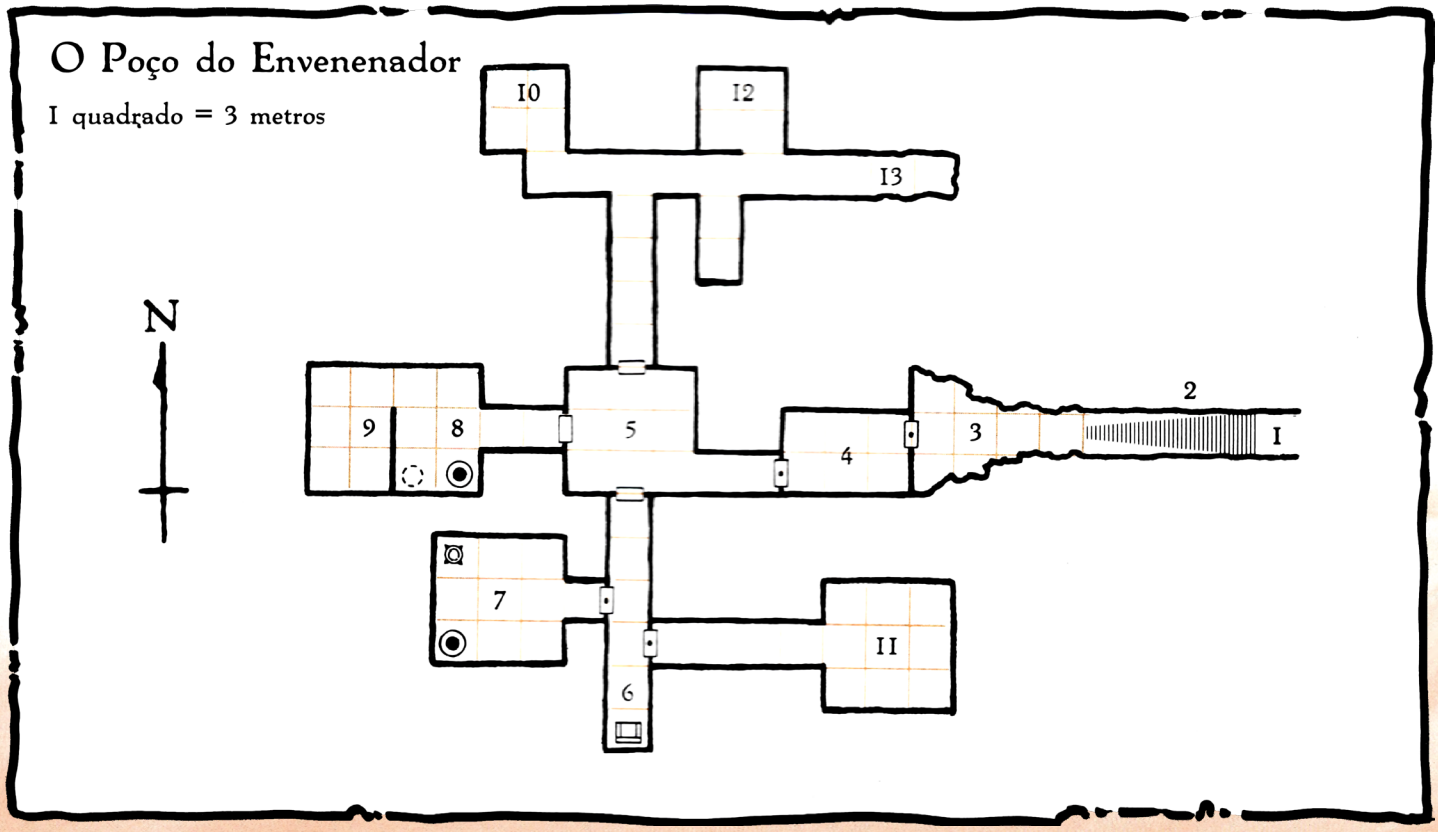
Toth acabou se mudando para Ledopolus do Norte para continuar seus estudos clericais. Foi lá que conheceu e se casou com sua esposa Janelle, a garçonete. O casamento foi difícil para Toth, pois sua esposa tinha tendência a se interessar pelos viajantes que passavam pela pousada onde trabalhava. Vários anos se passaram antes que o pai de Toth morresse e ele voltasse para casa para cuidar dos preparativos. Ele parou para visitar Wheelock e descobriu que o estado do envenenador havia piorado. O jovem clérigo resolveu ficar com seu velho amigo e mandou uma mensagem para sua esposa em Ledopolus do Norte. Toth agora envia dinheiro para a vila dos anões onde Janelle ainda mora, desfrutando da companhia de viajantes.

1. Entrada: Esta entrada é uma sala de 3 metros quadrados cercada por paredes de pedra de 1,5 metro de espessura. Do lado de fora da entrada há um pequeno lago contaminado com veneno de ação lenta. A ausência de algas e ossos de animais no fundo da piscina impede geralmente os viajantes de beberem dela. A entrada é geralmente bloqueada com uma enorme laje de pedra. Wheelock às vezes protege a porta com um enigma.

2. Escada: Esta escada desce 12 metros abaixo da superfície das salinas. As paredes são marcadas por pequenos recantos a cada 1,5 metro de cada lado da escada. Em cada um deles está um crânio humanoide cuja tampa foi esculpida para fazer uma tigela. Os crânios estão cheios de óleo de lamparina que queima para iluminar a escada.

3. O Portão da Wyvern: A escada leva a um corredor tosco que se abre para esta câmara. À luz bruxuleante do fogo, os visitantes podem discernir uma névoa insubstancial. Parece assumir a forma de um grande lagarto com pescoço longo, asas de morcego e cauda de escorpião. Este portão foi protegido por Toth com uma magia de observação de wyvern.

4. A Sala de Recepção: Um barril de madeira ornamentado com bico e uma taça incrustada de joias estão nesta sala. Escrito na parede, na língua dos mercadores, há uma mensagem: "Por favor, beba do barril. Contém um veneno de ação lenta. O antídoto será fornecido após a conclusão dos negócios." Infelizmente, como ler e escrever são ilegais nas cidades-estado, normalmente apenas templários, mercadores e bardos passam





por esta porta. Toth não abrirá a menos que um visitante beba.

5. Sala de Estar: É uma sala ampla com tapeçarias decorativas penduradas nas portas e espalhadas pelo chão. Um banco alinha-se nas paredes e muitas almofadas grandes estão espalhadas como se fosse uma tenda de um rico comerciante nômade. Existem vários tabuleiros de jogo com pedras na sala, bem como uma variedade estonteante de armas ornamentais nas paredes. Há também uma variedade de instrumentos de cordas feitos de cabaças.

6. Cadeira de Wheelock: Este é um salão repleto de fumaça de incenso. No final do corredor, duas grossas cortinas pretas estão fechadas para o lado, expondo uma pesada cadeira de madeira que fica sobre um estrado. Wheelock recebe seus visitantes nesta cadeira. Toth muitas vezes deve amarrar o envenenador na posição vertical no assento, para evitar que seu mestre perca o equilíbrio em uma convulsão.

7. O Laboratório: Esta sala está cheia de pequenos potes de cerâmica contendo vários pós e pomadas. Um grande braseiro no centro da sala queima constantemente. Uma chaminé sobe do teto até a superfície, onde parece um gigantesco formigueiro.

Visitantes não são permitidos neste quarto. Há uma boa chance de que alguém que entra furtivamente nesta sala toque acidentalmente em algo revestido com veneno de contato. Há um poço nesta sala que Toth criou ao localizar uma fonte subterrânea. A nascente alimenta a pequena piscina junto à entrada do complexo. Ele carrega os resíduos do trabalho de Wheelock até a superfície.

8. Cozinha: Esta sala é onde Toth prepara as refeições. Há uma pequena ventilação que leva do laboratório à chaminé. Há um poço nesta sala que extrai água limpa da mesma fonte que alimenta o poço no laboratório de Wheelock. Há também um grande barril de madeira que Toth usa para tomar banho.

9. Despensa: Esta sala contém vários produtos secos e suprimentos diversos.

10. Câmara de Wheelock: O envenenador dorme em uma cama grande com um dossel delicadamente trabalhado pendurado no teto.

11. Biblioteca: As paredes desta sala são revestidas com pequenos cubículos esculpidos na pedra. Pergaminhos de papel e couro estão guardados em cada compartimento. Uma grande mesa no centro da sala está coberta com tábuas de argila com várias inscrições.

12. Câmara de Toth: O quarto de Toth tem uma cama simples e uma lamparina a óleo.

13. Templo da Terra: Esta pequena câmara é simplesmente uma alcova de terra exposta que Toth usa para cerimônias votivas.

Fumaça

Um clérigo louco mora neste lugar e chama seu santuário de Fumaça. Está situado a meio caminho entre Nibenay e Gulg. Os guerreiros das duas cidades lutam constantemente pelas valiosas árvores agafari, mas nenhum dos lados é louco o suficiente para invadir o santuário de Solzak no topo da Floresta Crescente. Ocasionalmente, um lado ou outro tentou obter a sua ajuda — aqueles que fizeram o pedido receberam uma resposta inflamada.

Solzak zela pela chama eterna do santuário, mantendo-a continuamente alimentada com o agafari de queima lenta. Uma única tora queima por dias, e os óleos especiais preparados por Solzak podem estender o tempo de queima para mais de uma semana.

Solzak não gosta de visitantes — as guerras de Nibenay e Lalali-Puy o envenenaram para os hóspedes. Ainda assim, Solzak acolhe qualquer um que seja inimigo de qualquer uma destas duas nações. Ele também acolhe outros sacerdotes, mesmo os de água. Antes do clérigo do fogo se estabelecer nesta terra, ele acumulou uma grande fortuna, e persistem rumores de que sua caverna está repleta de tesouros mágicos e ouro.

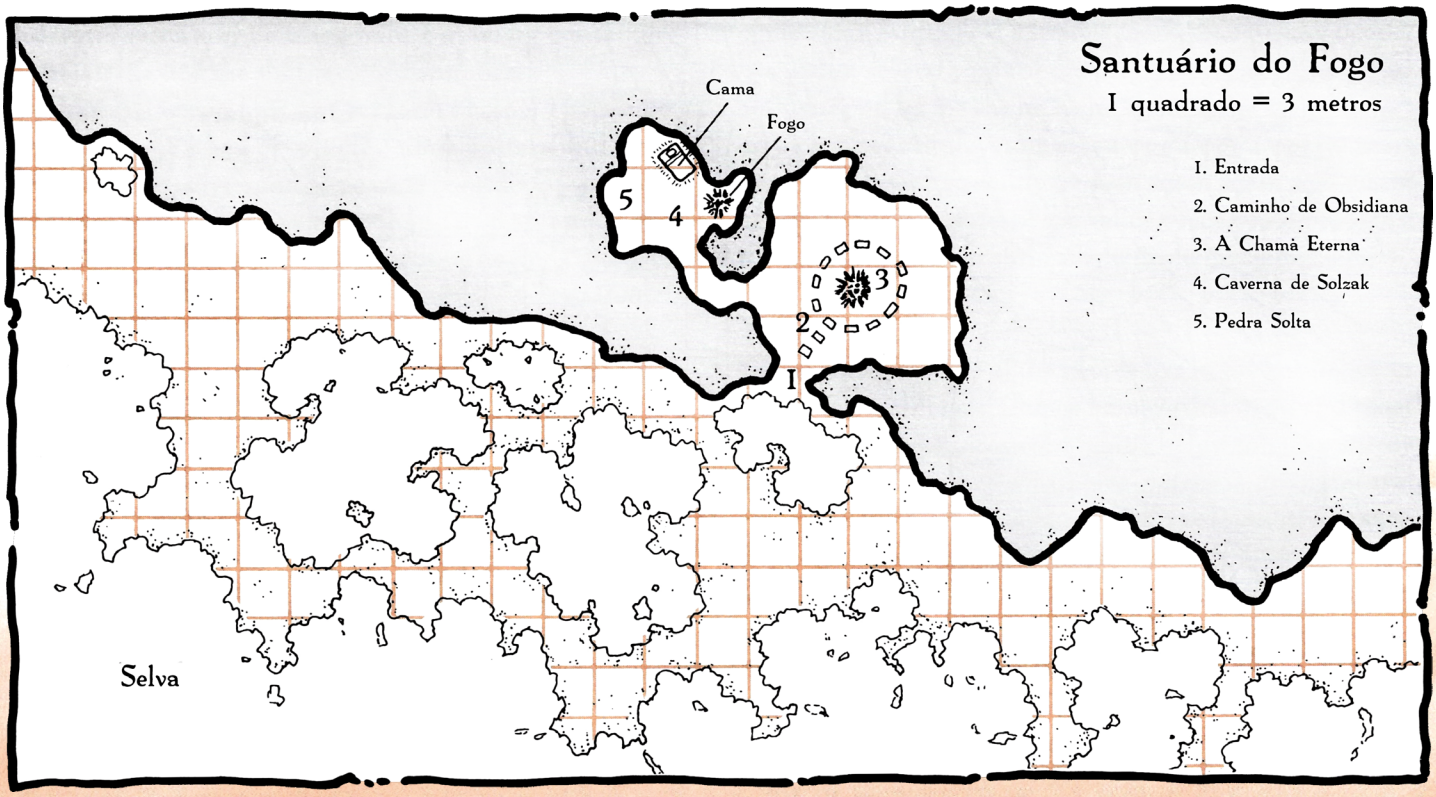
1. Entrada: A entrada do santuário do fogo está escondida por uma densa folhagem.

2. Caminho de Obsidiana: Quinze degraus ovais de obsidiana polida conduzem diretamente e circundam ambos os lados de um poço raso continuamente carregado de chamas. Solzak mantém o fogo bem alimentado com toras de agafari.

3. A Chama Eterna: Este é o próprio santuário. O fogo aqui é sempre mantido aceso, e mesmo uma chuva forte não o apagará, embora causaria uma quantidade considerável de fumaça. As toras de Agafari cobertas com óleos especiais queimam por pouco mais de uma semana antes que Solzak precise substituí-las novamente.

4. Caverna de Solzak: Dentro desta caverna espaçosa, arrancada da terra pelas próprias mãos de Solzak, está tudo o que o clérigo do fogo precisa para sobreviver. Ele tem uma cama feita de palha seca, alguns pratos e tigelas, e uma fogueira menor com um espeto sobre ela — a fumaça escapando por um duto de ventilação no topo da caverna. As paredes são lisas e têm uma aparência preta e polida, uma prova do intenso poder deste clérigo do fogo.

5. Pedra Solta: Solzak possui um grande tesouro, acumulado



durante seus dias de peregrinação. Está escondido sob uma pedra secreta no chão.

Monte Consolação

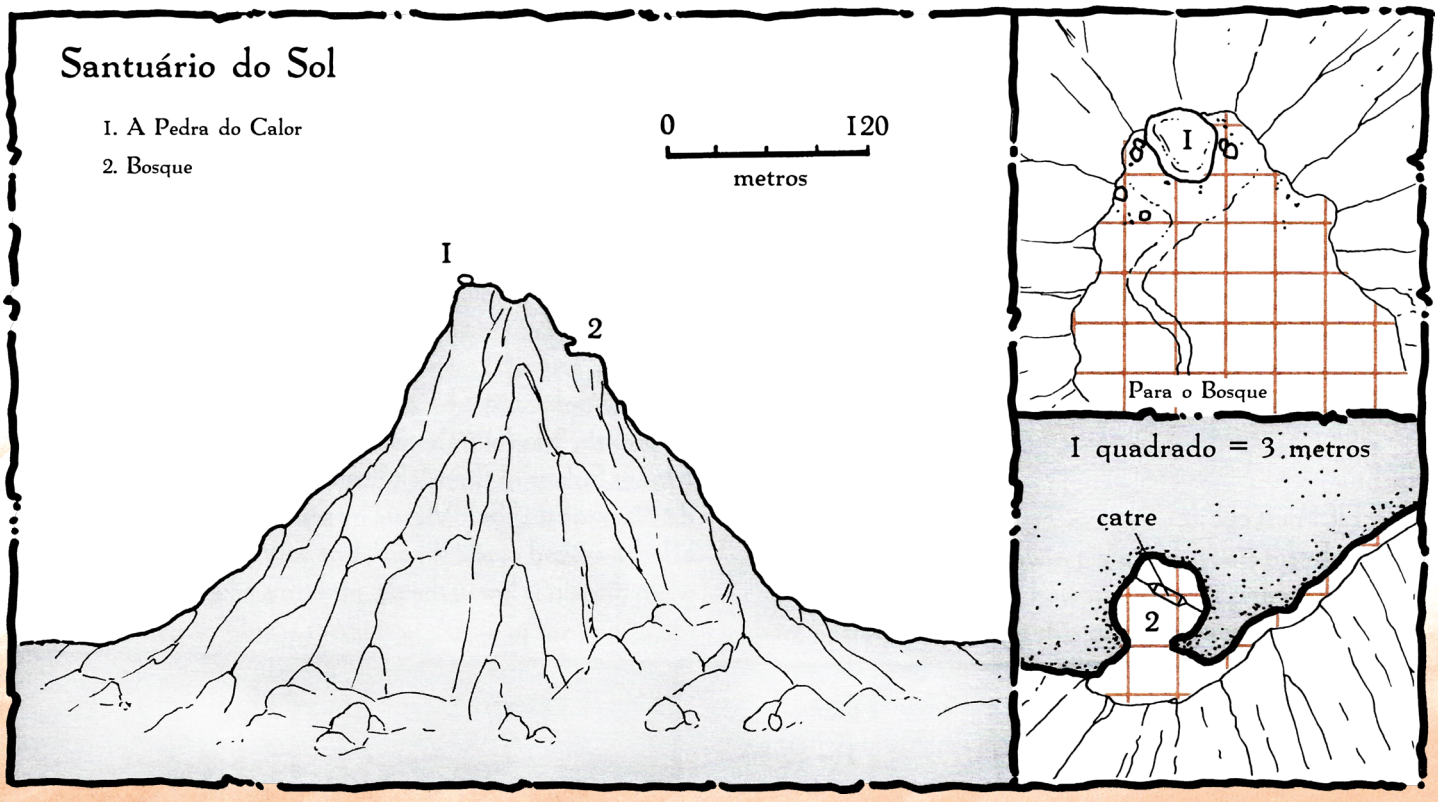
Limrick, o Louco, toma sol em uma grande rocha branca no alto do Monte Consolação, nas Montanhas Mekillot, com vista para a desolada cidade de Vista do Sal. Os residentes de lá ocasionalmente pedem ajuda ao clérigo enlouquecido, mas com muita cautela e apenas quando o sol está baixo no céu ou durante uma leve garoa.

À noite, ou em tempos sombrios, Limrick se torna um homem sóbrio e amuado. Outras vezes, Limrick se aquece sob os raios do sol, rindo sozinho de pura alegria e sentindo os raios penetrantes enchê-lo de poder. Às vezes, Limrick sente que o poder é demais para ele aguentar e ele não consegue evitar começar a lançar magias para aliviar a pressão.

O santuário de Limrick é uma grande pedra branca apoiada em um penhasco no Monte Consolação. Aqui ele toma banho de sol, observando com humor os pequeninos seres de Vista do Sal. Às vezes, ele tem medo de que a sombra da montanha esteja bloqueando o aproveitamento do sol, então ele lança raios solares ou raios fortes para "ajudá-los".

1. A Pedra do Calor: Este é o próprio santuário, e Limrick passa as horas mais quentes do dia aqui. Raramente ele sai de sua rocha para visitar os "pequeninos" que vivem abaixo dele. Ele sempre fica surpreso com o quanto os moradores de Vista do Sal cresceram desde o momento em que ele sai de seu santuário até o momento em que chega à aldeia. "O sol os faz crescer, sabe?"

2. Bosque: Este pequeno bosque é a casa de Limrick. Ele tem uma rede amarrada sob uma pedra saliente, e é aqui que ele fica de mau humor nas raras ocasiões em que as gotas de chuva lhe revelam sua presença viscosa. Limrick não tem nenhum tesouro, suas maiores joias formam um arco no céu verde-violeta de Athas todos os dias.



Estuário da Língua Bifurcada

Ledopolus

As cidades gêmeas de Ledopolus do Nirte (população 1.000) e Ledopolus do Sul(população 2.000) ficam na costa oposta à ilha de Ledo. Muitos anões vivem nessas cidades e estão envolvidos em um grande projeto — a construção de pontes para atravessar a bifurcação norte do estuário e substituir a balsa de silte. O anão Bruthambar, chefe do clã Cortapedra, é o construtor-chefe e mestre das cidades. Ele é um ex-mercenário combativo cujo bom ânimo está se esgotando após anos de contratempos e obstáculos. Os gigantes das colinas que habitam Ledo, um trampolim fundamental para qualquer ponte sobre o estuário, já demoliram duas tentativas anteriores de construção de pontes. Os gigantes acreditam que a ponte é um esquema para obter acesso aos valiosos depósitos de pedra da sua ilha. As tentativas de suborná-los para permitir a construção revelaram-se infrutíferas. As casas mercantis concorrentes tornam a situação ainda mais difícil. Os entrepostos comerciais Wavir e Inika em Ledopolus favorecem a ponte, mas o chefe do posto avançado Tomblador alimenta secretamente os medos dos gigantes.



Estrada dos Reis

Cidade-Estado de Draj

A Cidade das Luas. Um reino pantanoso governado por um senhor da guerra frenético e caprichoso chamado Tectucktitlay, cujo maior prazer é realizar sacrifícios no topo de seu poderoso templo enquanto toda a cidade lhe presta homenagem. Esta cidade atrasada celebra a ferocidade do jaguar e a destreza do falcão, mas passa a maioria do tempo brigando com tribos invasoras e gigantes besta. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Raam

Um centro de caos e decadência, Raam é um centro enorme, cercado por guarda-costas particulares de nobres, templários corruptos e esquadrões de ladrões de túmulos profissionais. O grão-vizir, Abalach-Re, faz vista grossa à capital tumultuada, passando os dias dando festas suntuosas ou supervisionando ritos hedonistas para sua divindade patronal imaginária, a serpente primordial Badna. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Urik

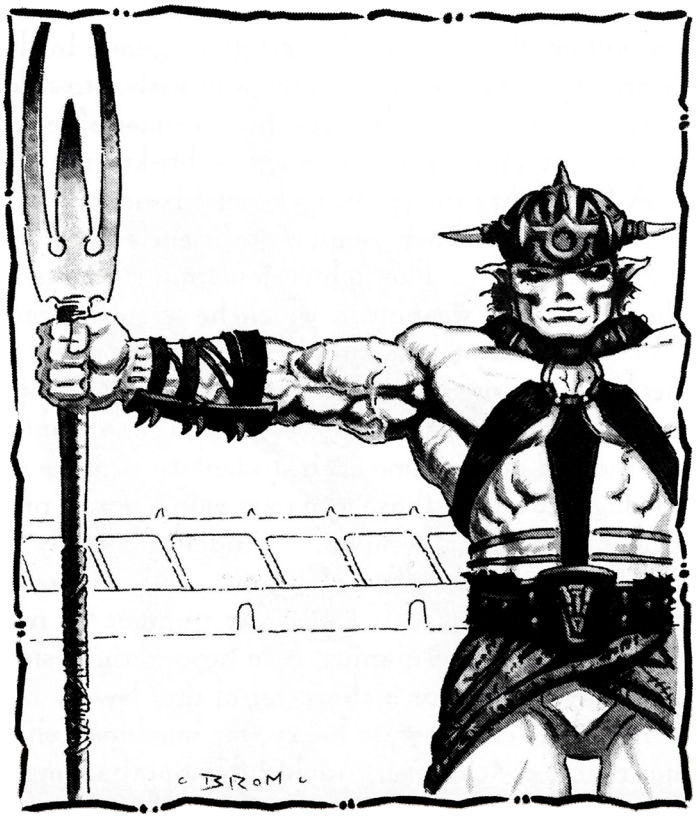
A Cidade Dourada. A Cidade do Leão. A Cidade Santa de Urik é a mais disciplinada, mais ordeira e mais militar das cidades-estado, graças à supervisão sempre presente de Hamanu, o Leão de Urik, Rei do Mundo, Senhor das Montanhas e Planícies. Um antigo governante que nunca foi derrotado em batalha, Hamanu aceita apenas o melhor de sua cidade, e seu domínio de ferro impede que a disciplina e a devoção de seus cidadãos vacilem. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Yaramuke

Há muito tempo, Yaramuke era a quarta cidade-estado ao longo da Estrada dos Reis. Derrotada pelo Rei Hamanu, as ruínas da cidade permanecem, tentando os caçadores de tesouros. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Ket

Cento e dez quilômetros a nordeste de Poço Amargo fica a grande vila de Ket, conhecida pelos comerciantes de dunas como



o último posto avançado da civilização neste canto da região de Tyr. As cidades semi-lendárias de Kurn e Eldaarich ficam a muitos dias de viagem ao norte, e o comércio com esses reinos distantes é pouco frequente. Ket fica em um grande lamaçal coberto de grama alta, árvores e arbustos. Uma bacia de silte circunda a planície, e uma ponte de madeira com quilômetros de extensão atravessa a poeira, ligando Ket à Estrada dos Reis. Ket é uma vila cliente de Draj, e os guerreiros draji acampados aqui protegem o assentamento de ataques de gigantes.

Makia

Situada na margem sul do Lago dos Sonhos Dourados, a vila de Makia é um centro comercial e depósito de suprimentos cercado por currais para os escravos da pedreira. A Casa Stel de Urik investe pesadamente na vila, e a maioria dos funcionários, guardas e cidadãos de Makia têm ligações com esta casa mercantil. O Rei Hamanu mantém uma grande força de guardas estacionada na vila, bem como caçadores halflings encarregados de recuperar escravos fugitivos.

Matilha de Krikik

Esta tribo, ou "matilha", como se autodenominam, opera em

um oásis escondido que tem um pequeno bosque ao seu redor. Embora a matilha seja composta por uma variedade de raças tão variada quanto qualquer tribo escrava, ela se modelou a partir de uma matilha de caça thri-kreen.

A matilha é liderada por um druida thri-kreen chamado Krikik. O druida vê os membros de sua matilha não apenas como caçadores, mas também como protetores do oásis oculto que ele guarda. Tudo o que passa próximo ao oásis é presa da matilha, fornecendo comida e outros suprimentos para os integrantes.

A matilha vive entre as árvores do seu oásis escondido. Há menos de 50 ex-escravos na matilha, que muitas vezes deixa a aldeia das árvores para vagar pela zona rural circundante em busca de viajantes para atacar.

A Matilha de Krikik vê a vida como um equilíbrio precário que deve ser mantido. Como tal, a matilha vê-se como um instrumento de equilíbrio. Quando a matilha tem necessidade, ela procura uma caravana que esteja passando por um determinado item em excesso. Ao tirar o que precisa de quem tem demais, a matilha mantém o equilíbrio e assim ajuda o mundo. É verdade que duvido que muitos dos membros da matilha vejam as coisas desta forma, mas é assim que o seu líder entende. E sem Krikik, a matilha logo se dissolveria em uma coleção de indivíduos sem propósito.

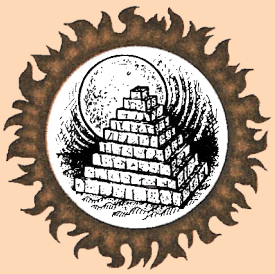
A Matilha de Krikik pode ser considerada uma tribo invasora, embora eles nunca tirem mais do que precisam daqueles que saqueiam. Eles não têm escrúpulos em matar, e alguns membros da matilha apreciam o derramamento de sangue, mas geralmente eles não se esforçam para se envolver no massacre. Em vez disso, a matilha mata quando precisa, caça quando tem necessidades a satisfazer e saqueia aqueles que são mais fracos.



Organização

A Matilha de Krikik é liderada por um druida thri-kreen. Ele vê esse grupo de ex-escravos como seu bando de caça e, portanto, trata cada membro como se ele ou ela fosse um companheiro thri-kreen. Krikik não tolera a ociosidade, embora entenda que sua matilha não pode ficar sem dormir como uma matilha normal de thri-kreen. Quando o descanso termina, porém, o druida espera que seus seguidores cacem ou cuidem do oásis.

A matilha é organizada segundo uma ordem estrita de domínio, como em qualquer matilha thri-kreen. Krikik assume seu lugar como líder, embora nunca tenha sido desafiado pelo domínio. O resto sabe exatamente onde está na matilha, e quaisquer divergências são tratadas através do método testado pelo tempo de batalha até que um dos combatentes se renda, ou seja morto. Devido ao instinto de matilha, Krikik é extremamente leal aos outros membros da tribo. Ele espera a



mesma lealdade deles.

Jaleen, uma psiônica humana, serve como segundo em comando da matilha e lidera geralmente as caçadas que levam a matilha para longe do oásis. Ela usa implacavelmente suas habilidades psiônicas para derrubar qualquer oponente, e suas habilidades com armas físicas surpreenderam muitos que pensavam que ela era um alvo fácil depois que seus poderes psiônicos fossem usados. Ela aprecia a atitude de matilha de caça que Krikik incutiu na tribo. Às vezes ela até se imagina como um dos poderosos guerreiros louva-a-deus, rondando o deserto em busca de presas.

A terceira classificação do grupo é atualmente ocupada por um anão chamado Krom. Krom depende totalmente da força e habilidade com armas para manter sua posição de domínio. Embora às vezes ele sinta que poderia pegar Jaleen e assim subir de posto, ele gosta demais da psiônica para querer perturbar a ordem atual. Contanto que Jaleen o trate com o respeito que ele acredita ser devido, ele ficará satisfeito em permanecer em terceiro na ordem de domínio.

Embora esta ordem de domínio lembre alguns dos ex-escravos das fileiras usadas pelos templários, a matilha não trata seus membros como escravos. Na verdade, todos que quiserem podem lutar pelo domínio, se assim o desejarem. Ninguém recebe uma posição apenas devido à posição em que nasceu ou da quantidade de dinheiro que carrega no cinto.

Operações e Meios de Existência

A caça é o principal meio de existência da matilha (embora outros chamem o que fazem de invasão). A matilha se afasta de seu oásis escondido em busca de pequenas caravanas ou outros grupos vulneráveis de viajantes. Quando a matilha ataca, pode ser cruel. Alvos bem protegidos são atingidas com força e mortas rapidamente para equilibrar as probabilidades. Presas mais fracas podem ser poupadas se se renderem. A matilha irá destruir uma caravana inteira, no entanto, para proteger o oásis.

Às vezes, a matilha até ataca vilarejos ou campos ao redor de uma cidade-estado se Krikik acreditar que pode fazê-lo com o mínimo de baixas.

A matilha leva apenas os itens de que precisa ou que usará em um futuro próximo. Não saqueia para aumentar a riqueza, mas para sobreviver. Comida, água, armas e roupas são os alvos mais comuns em uma caçada. Krikik também exige que a matilha o ajude a proteger o oásis escondido. Isso envolve expulsar criaturas destrutivas ou até mesmo atacar viajantes que profanam o oásis de alguma forma. Os viajantes que procuram usar o oásis para fins normais não são incomodados, a menos que seu número inclua um profanador ou se representem alguma ameaça para a matilha. É claro que, uma vez que eles deixam o oásis, não há nada que impeça a matilha de atacá-los.

Origem

O druida thri-kreen iniciou seu período de peregrinação, viajando pela região de Tyr para obter uma compreensão do mundo e de sua fé. Enquanto viajava perto de Draj, Krikik foi capturado e colocado como escravo. Ele decidiu permanecer como escravo por um tempo, pois considerava a escravidão como mais uma parte de seu tempo de peregrinação e aprendizado.

Enquanto trabalhava nos campos fora da cidade-estado, Krikik conheceu seus companheiros escravos, incluindo o psiônico Jaleen. Jaleen havia perseguido alguns dos outros escravos para se juntarem a ela em uma tentativa de fuga. Certo de que isso de alguma forma estava relacionado ao seu período de aprendizado, Krikik decidiu auxiliar os escravos a escapar. Usando sua própria força e poderes druídicos para ajudar a psiônica de Jaleen e a determinação absoluta dos outros, Krikik forneceu o ingrediente extra para dominar os guardas.

Assim que o pequeno grupo de escravos fugitivos chegou ao deserto aberto, alguns deles começaram a reclamar que não tinham planos, suprimentos e nenhuma chance de sobreviver. Ao ouvir esses seres, Krikik finalmente tomou uma decisão. Ele desafiou Jaleen pela liderança, dizendo aos escravos que conhecia um lugar onde estariam seguros. A psiônica não resistiu à tentativa de domínio de Krikik, pois ela tinha visto seus poderes e não tinha nenhum plano próprio. Então o druida conduziu os escravos para sua terra protegida. Krikik decidiu que essas pessoas seriam a matilha que ele não tinha. Eles foram a razão pela qual ele começou originalmente a vagar, pois o oásis que ele guardava era precioso demais para ser confiado a um único guardião. Precisava de uma matilha completa para protegê-lo de profanadores e perpetradores. Esses escravos seriam a matilha de Krikik e serviriam como guardiões adicionais para seu oásis oculto.

Ele explicou aos ex-escravos o que era uma matilha e como ela era constituída. Quem não quisesse permanecer com a matilha era livre para sair, mas tinha que sair assim que chegasse — sem suprimentos de qualquer espécie.

Nenhum dos ex-escravos aceitou a oferta de ir. Todos decidiram quererem fazer parte da Matilha de Krikik.

Localização e Defesas

A Matilha de Krikik opera em um oásis escondido que é a terra protegida pelo druida. O oásis fica no fundo de um vale profundo nas montanhas ao norte de Raam. O vale, especialmente a área ao redor do oásis, é um domínio exuberante de terras férteis. Um pequeno bosque cerca o oásis, e a matilha construiu uma vila nos galhos dessas árvores.

A localização do vale escondido é a principal defesa do oásis.

A pequena cordilheira é cercada por deserto por todos os lados, e o vale está escondido entre dois picos próximos. O druida guarda o oásis com toda a sua habilidade, por considerar este pedaço de terra como sua responsabilidade sagrada. Com a ajuda da matilha, ele pode lidar com a maioria dos bandos de viajantes que profanariam a área.

A própria matilha permanece escondida entre os galhos e folhas das árvores. Eles construíram uma aldeia bem acima do solo, construindo plataformas entre os troncos das árvores maiores. Protegida e escondida pelos ramos poderosos e pela folhagem exuberante, a aldeia fica ainda mais disfarçada ao cobrir as tendas com vinhas e folhas. As escadas podem ser elevadas, eliminando assim todos os sinais externos de que as árvores são habitadas por uma tribo escrava.

Relações Externas

A matilha vê todos como presas. Somente aqueles que se aproximam do oásis escondido para beber ficam sozinhos, mas essa passagem livre geralmente dura apenas enquanto os viajantes permanecerem no oásis. Uma vez fora, eles novamente se tornam presas da matilha.

A Matilha de Krikik não se envolve em comércio. Existe para caçar e atacar. Os alvos favoritos da matilha são pequenos grupos de viajantes que se deslocam entre Urik, Raam e Draj. Às vezes, a matilha até ataca os campos fora das cidades-estado. Os ex-escravos tendem a manter-se afastados dos grandes assentamentos, pois não há número suficiente deles para atacar adequadamente as defesas seguras.

Juntando-se a Tribo

Poucos escravos saem do deserto pedindo para fazer parte da matilha. No entanto, quando a matilha ataca caravanas ou campos onde os escravos são mantidos, muitas vezes os libertam. Se algum desses escravos quiser se juntar à matilha, será convidado a acompanhá-lo.

Várias considerações são feitas ao determinar se um escravo é digno da matilha. Primeiro, o escravo deve servir o equilíbrio da matilha, não perturbando as relações dos membros nem necessitando de muita ajuda para sobreviver. A matilha sobrevive trabalhando em conjunto, e qualquer um que procure desequilibrar isso é lançado no deserto para se defender sozinho. Segundo, o escravo deve concordar em proteger o oásis, pois essa é a missão sagrada da matilha (pelo menos no que diz respeito a Krikik). O oásis oferece abrigo e água à matilha, e a matilha deve oferecer proteção em troca.

Se um escravo concordar com essas duas regras de vida na matilha, ele poderá se juntar e até mesmo lutar para estabelecer seu lugar na ordem de domínio. Se um escravo for considerado inaceitável, ele será enviado para o deserto ou morto imediatamente, dependendo de quanto ele puder contar aos outros sobre a matilha.

Personalidades

Krikik: Krikik se tornou um escravo durante sua peregrinação. Ele aceitou sua prisão com calma, vendo-a apenas como mais uma experiência de aprendizado. Enquanto trabalhava nos campos fora de Draj, o druida soube de uma tentativa de fuga planejada por seus companheiros escravos. Como esta tentativa também parecia estar relacionada com o seu período de aprendizagem, Krikik decidiu ajudar os escravos. Com o psiônico chamado Jaleen, Krikik ajudou os escravos a escapar para o deserto.

Não demorou muito para o druida decidir que esses ex-escravos deveriam ajudá-lo no trabalho de sua vida de proteger sua terra protegida. Ele ofereceu aos escravos a chance de se tornarem parte de sua matilha. Como membros da matilha, eles compartilhariam a emoção da caça e teriam um oásis como abrigo, desde que se comprometessem a protegê-lo. Os escravos concordaram e a Matilha de Krikik foi formada.

Agora Krikik passa a maioria do tempo no vale escondido, em comunhão com o espírito do oásis. Ele às vezes sai para caçar com sua matilha, mas prefere deixar esses assuntos para Jaleen.

Jaleen: Jaleen nasceu escrava, crescendo nos currais infantis em Draj. Quando ela demonstrou pela primeira vez um talento psiônico selvagem, os templários decidiram matá-la. Um nobre pediu pela vida dela e levou a criança para sua casa para servir como uma de suas escravas domésticas. O nobre era um psiônico talentoso e encontrou prazer em ensinar a jovem Jaleen a usar seus poderes. Ele era bom para ela e tão gentil quanto os mestres são, e ela nunca considerou usar seus poderes mentais contra ele. Os templários, por outro lado, eram outro assunto. Se algum dia ela pudesse atacar psionicamente o templário que queria matá-la, ela o faria sem pensar duas vezes.

Sua vida como empregada doméstica terminou quando o nobre morreu e ela foi entregue aos templários para serviço de campo. Foi aí que ela conheceu Krikik. Ela agora serve como a segunda em comando da matilha e lidera pessoalmente a maioria das caçadas.

Jaleen tem olhos ardentes que projetam desafio e uma mente ferozmente independente. Seu cabelo ruivo cai sobre seu rosto como uma juba de fogo, e ela tem um temperamento capaz de derreter pedras. Ainda assim, ela é uma líder justa e conquistou o respeito de Krikik e da matilha.

Krom: O anão Krom já ocupou o posto de oficial no exército

de escravos de Draj. Ele sobreviveu à revolta de escravos liderada por Krikik e Jaleen, embora tenha sido deixado para morrer com um ferimento na cabeça. Quando acordou, Krom decidiu fazer sua própria aposta pela liberdade. Os outros guardas estavam mortos, incluindo o oficial templário que mantinha os soldados escravos na linha. Não havia ninguém que impedisse o anão de simplesmente pegar sua arma e ir embora. Ele seguiu a trilha dos escravos fugitivos, pois não tinha lugar melhor para ir naquele momento.

Krom alcançou finalmente os escravos fugitivos e pediu para se juntar. Embora hesitantes no início, os outros escravos concordaram quando Krikik e Jaleen deram as boas-vindas ao anão. Agora ele compartilha seu treinamento militar com todos.

Embora Krom seja um lutador feroz, ele também se tornou um rastreador talentoso. Ele adora a humana Jaleen e se contenta em permanecer em terceiro lugar na ordem de domínio, desde que ela retribua seus gestos de amizade.

1. A Tenda de Reunião: Esta grande tenda serve como local de reunião para a matilha. Aqui são planejadas incursões de caça, histórias são contadas e decisões relativas à matilha são discutidas. Krikik permite a discussão sobre todos os tópicos, exceto o oásis. Quando uma decisão precisa ser tomada sobre sua terra protegida, o druida toma a decisão sozinho. Ele ouve as opiniões dos membros dominantes de sua matilha, entretanto.

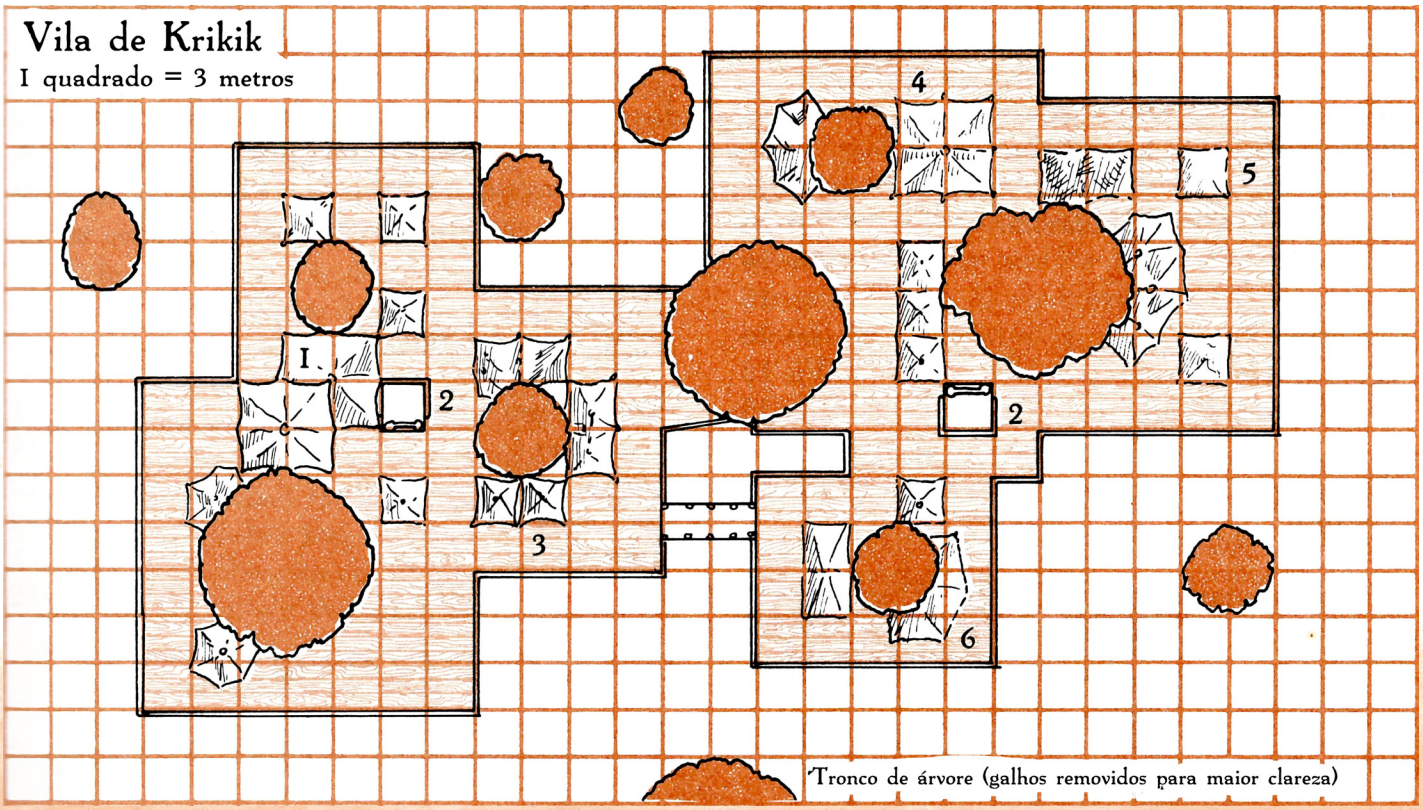
2. Escadas de corda: Essas aberturas na plataforma da árvore permitem a saída para a vila nas árvores. Escadas de corda fortes feitas de cânhamo e cabelo gigante podem ser levantadas ou abaixadas dependendo da situação, e as escotilhas podem ser fechadas para oferecer proteção adicional.

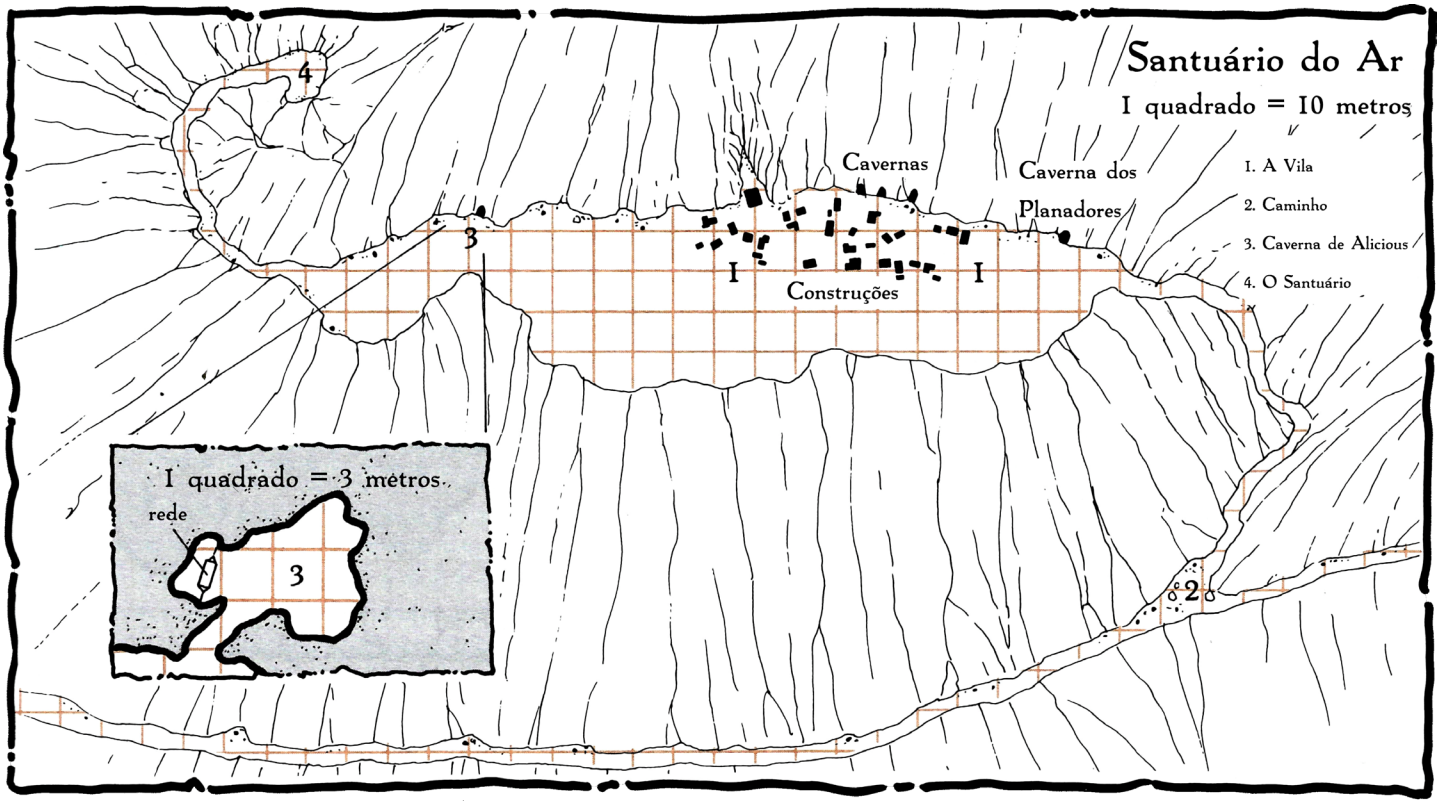
3. Tenda de Jaleen: Esta tenda serve como área de estar e dormir para a segunda em comando da matilha.

4. Tenda de Suprimentos: Tudo o que a matilha adquire durante uma caçada ou ataque é armazenado nesta tenda. Comida, água e armas extras são colocadas aqui.

5. Tenda de Krom: Esta tenda serve como área de estar e dormir para o terceiro em comando da matilha.

6. Tenda de Krikik: Quando o druida não está em comunhão com o oásis ou vagando, ele usa esta tenda. Como não precisa dormir, a tenda serve como local para o druida pensar, trabalhar em suas armas ou se reunir com ta matilha.





Ahpotex

Localizado a oeste do Lago dos Sonhos Dourados, em um vale das Montanhas Ressonantes, está Ahpotex, um santuário dos espíritos do vento. Ahpotex é um lugar estranho, pois uma tribo de pessoas vive a vários metros do local, e eles protegem e são protegidos pelo guardião do santuário, Alicious Strax. Alicious é uma linda e jovem elfa, com cerca de 100 anos. Ela pode frequentemente ser vista voando em um planador de penhasco entre os picos rochosos do vale com os Ahpotexans, a tribo que deu nome ao seu santuário.

1. A Vila: Algumas pessoas vivem nas cavernas naturais que avistam a falésia. Outros carregaram madeira e outros materiais de construção das planícies abaixo para construir habitações robustas. Um grande edifício está situado em um abismo natural sendo usado para dar forma e preparar carcaças para os planadores do penhasco. Quando não estão em uso, os planadores são armazenados em uma caverna localizada a cerca de 100 metros da vila. Sempre há pelo menos um guarda.

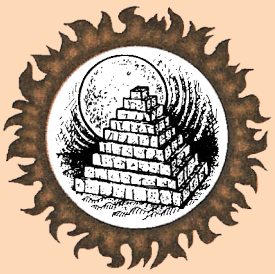
Apenas cerca de 25 homens e mulheres da aldeia têm idade ou estão em condições de lutar. Eles usam armaduras de couro em batalha e empunham lanças e arcos curtos.

2. O Caminho: O caminho leva a uma trilha principal pelas montanhas. Está bem escondido do viajante médio por um deslizamento rochoso a cerca de 75 metros da vila. Os Ahpotexanos criaram essa barreira para os viajantes casuais não perceberem seu lar escondido.

3. Caverna de Alicious: Alicious mora nesta caverna espaçosa, mas, na verdade, passa a maioria do tempo na borda. Ela adora a sensação do vento do vale soprando em seus longos cabelos prateados. Há uma rede, vários travesseiros macios feitos pelos adoradores Ahpotexanos e um lingote de prata pura no valor de cerca de 950 PC. Em um bolso escondido em uma das almofadas há um leque.

4. O Santuário: O santuário em si é um promontório rochoso atrás da caverna de Alicious. Os aldeões costumam realizar casamentos e ritos de passagem aqui; e funerais — seu costume é jogar o falecido ao vento como oferenda fúnebre.

Alicious Strax: Ahpotex é o nome do santuário e da vila, e há cerca de 40 humanos que vivem aqui. Sem exceção, esses aldeões reverenciam e honram Alicious. Eles costumam caçar com seus planadores do penhasco, e Alicious pode convidar personagens amigáveis e aventureiros para acompanhá-los no passeio. Sem ela, os planadores muitas vezes descem e forçam os cavaleiros a escalar de volta os penhascos, mas o domínio de



Alicious sobre os ventos e as térmicas que sobem dos planaltos permitem que eles entrem e saiam do vale por horas. Se um planador de penhasco se separar dela, entretanto, o piloto se verá descendo rapidamente do céu.

Grace

Abaixo do Lago dos Sonhos Dourados está um dos santuários mais inacessíveis. Abaixo das águas quentes e claras do lago fica a entrada da caverna submersa de Stralowshax. Um clérigo anão cujos olhos e ouvidos não são tão bons como antes, ele não deve ser subestimado devido a sua idade.

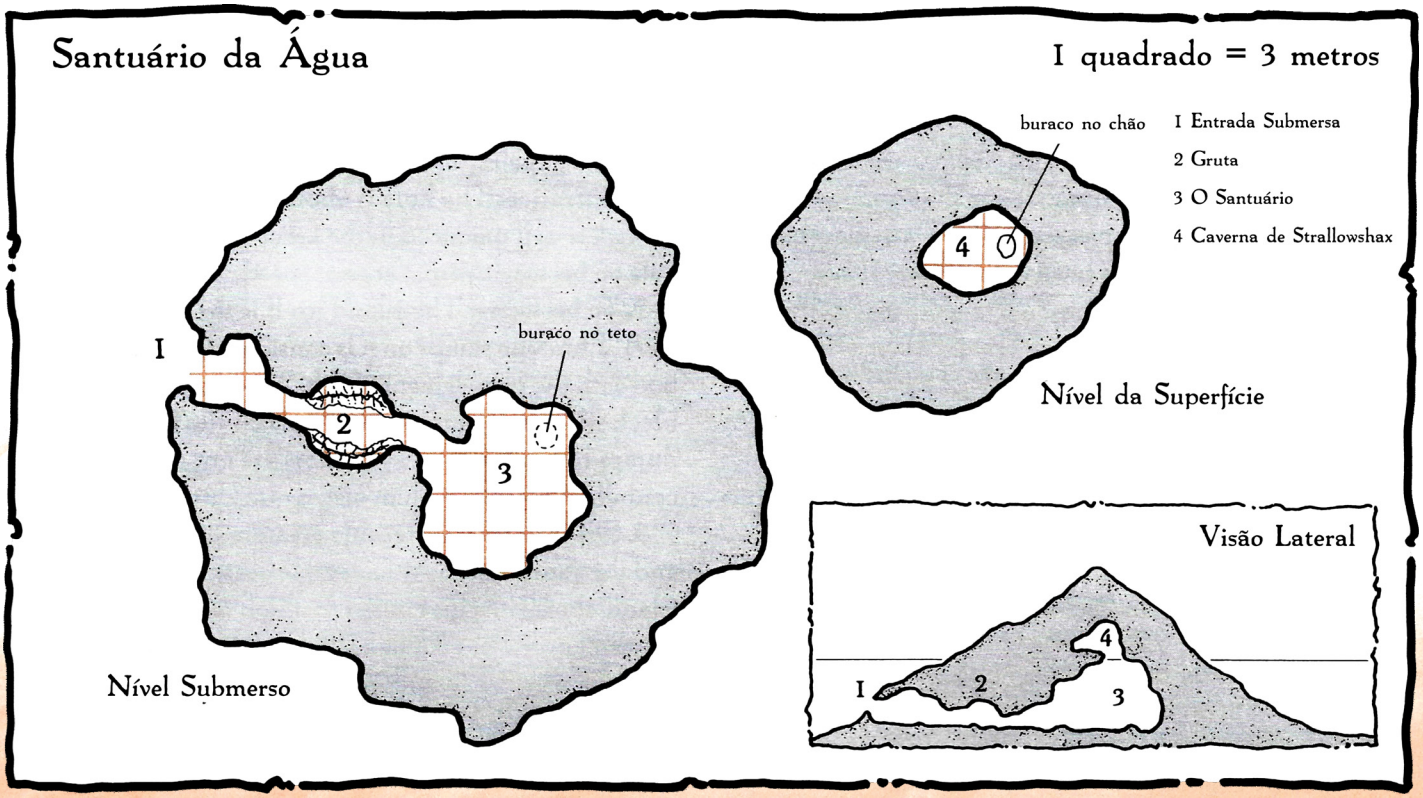
As águas amarelas do Lago dos Sonhos Dourados são extremamente quentes. Quem passa mais de um momento na água começa a sofrer danos, a menos que tenha algum tipo de proteção contra o calor intenso.

1. Entrada Submersa: Esta é a única entrada para o santuário, e os visitantes muitas vezes encontram um demônio da cisterna escondido perto da entrada. Stralowshax não se preocupou em afugentar a fera, já que ela tende a afastar os visitantes, e a grande maioria deles são apenas encrenqueiros na opinião do velho anão.

2. A Gruta: Geralmente há várias enguias gigantes nesta pequena câmara. Stralowshax não as controla, mas eles o conhecem e geralmente o ignoram. Com sua natureza hostil, eles servem tanto como guardiões quanto como alarmes, caso alguém entre nas cavernas.

3. O Santuário: Este é o verdadeiro santuário dos espíritos da água. Nenhuma criatura aquática entrará nesta câmara, então os sacerdotes que lutam com um demônio da cisterna ou as enguias gigantes estarão seguros se puderem entrar no santuário.

4. Caverna de Stralowshax: Um túnel vertical fora do santuário leva à caverna do guardião. Esta parte da caverna está acima do nível da água, mas está constantemente úmida devido ao vapor da água. Stralowshax tem apenas alguns poucos pertences nestes bairros esparsos, mas um deles é um pequeno frasco de solvente universal.



Sertão

Dej

A poucos quilômetros de Chak'sa está Dej, o grande círculo de sepulturas, outro remanescente da antiga nação kreen/humana. A Dej de hoje é o único assentamento permanente de thri-kreen próximo à região de Tyr. A população em Dej é rotativa, mas sempre há thri-kreens lá, aprendendo psionismo, cuidando dos corpos dos mortos e assim por diante. Ocasionalmente, zik-trin'ta mora em Dej e ensina thri-kreen; na última década, um "tohr-kreen" chamado Chaxchik passou um tempo significativo em Dej e construiu um exército de thri-kreen para combater uma horrível ameaça psiônica.

Vale Pterrano e Escama Perdida

As aldeias dos pterrans civilizados dos sertões são conhecidas como Vale Pterrano e Escama Perdida. Além das aldeias gêmeas, alguns assentamentos menores estão espalhados pela área. Existem aproximadamente 10.000 pterrans vivendo nas comunidades do Sertão.

Vale Pterrano é de longe o maior assentamento, com 4.000 residentes permanentes. Os pterrans vivem em alojamentos construídos sobre covas escavadas. Os alojamentos são feitos com ossos e peles retirados de criaturas maiores que vagam pelas Terras Agrestes, incluindo mekillots e inixes. Os pterrans cultivam, caçam e criam rebanhos. Eles também são excelentes artesãos, fabricando algumas das melhores armas e ferramentas de osso do mundo conhecido. Escama Perdida consiste em apenas 2.000 aldeões. Originalmente, a comunidade foi estabelecida depois que os pterrans se dividiram em termos religiosos. Alguns continuaram em direção aos Planaltos e se tornaram os pterrans primitivos que ainda residem lá hoje. Outros colonizaram a vila de Escama Perdida. As divergências que levaram à divisão já foram resolvidas há muito tempo, e hoje as duas aldeias formam a base da civilização para os pterrans do Sertão.

O povo de Escama Perdida e é conhecido por sua legião de cavaleiros pterrax. Os melhores guerreiros da vila devem viajar para o sudeste para chegar às terras rochosas onde residem as criaturas voadoras. Lá, eles procuram ovos de pterrax nos cânions. Cada guerreiro é responsável por proteger um ovo e por criar e treinar o bebê pterrax que eventualmente surgirá.

Os pterrans civilizados seguem os mesmos três Caminhos de Vida que seus primos primitivos do leste. Os Caminhos do Guerreiro, do Druida e do Psionista constituem a base da sociedade pterran. No entanto, os pterrans civilizados também têm caminhos menores. Agricultores, pastores, artesãos e comerciantes são todos papéis honrosos, embora menores, a serem assumidos pelos pterrans. Ainda assim, os caminhos primários produzem os líderes da sociedade e detêm mais prestígio do que os caminhos menores.

Cada aldeia pterran é liderada por um Triunvirato, composto pelo membro mais velho da tribo de cada um dos Caminhos de Vida primários. Nas comunidades menores, toda a tribo é consultada antes de ser decidir algo, mas nas aldeias maiores o Triunvirato pode decidir por toda a comunidade.



Serra Florestada

Ogo

A cidade de Ogo abriga uma tribo próspera de cerca de quatro mil halflings. Em seu coração está uma enorme pirâmide em ruínas que existe desde que os guardiões da tradição da cidade registraram. Um santuário na base da estrutura abriga o Oráculo Espiritual, uma druida halfling feminina de habilidades desconhecidas que passa a maioria de seu tempo em profunda comunhão com poderes primordiais. Sua reputação é tamanha que até mesmo pessoas de fora de serra Florestada procuram seus conselhos perspicazes.

O restante de Ogo é composto por vários edifícios de pedra e madeira em meio a praças ao ar livre. Os halflings aqui às vezes lidam com estranhos e são menos propensos do que outros clãs a capturar visitantes e amarrá-los para jantar. Todos os anos, o Rei Urga Zoltapl envia um destacamento de duzentos guerreiros halflings ao Rei Hamanu em Urik em troca de um carregamento de armas e ferramentas de obsidiana. Os guerreiros que escolhem retornar a Ogo após sua passagem por Urik têm uma visão mais cosmopolita do mundo, e como esse arranjo vem acontecendo nos últimos anos, centenas de halflings em Ogo compartilham essa experiência.

A Árvore da Chuva

Na parte mais densa da Serra Florestada, logo acima das salinas do sul, há uma enorme árvore que pode ser mais antiga que os próprios reis-feiticeiros. Está sempre pingando, como se fosse de uma chuva recente. Um clérigo halfling chamado Purhas protege esta árvore de perigos potenciais e pendura profanadores em seus galhos gotejantes.

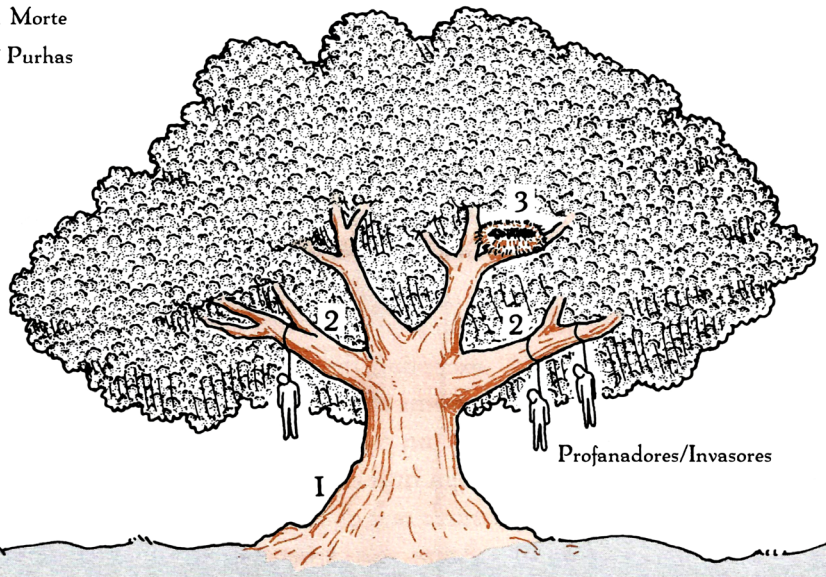
A árvore e o terreno que a rodeia a uma distância de 3 metros é o verdadeiro santuário da chuva. Qualquer clérigo da chuva que estiver neste espaço ou nos galhos da árvore entra em comunhão.

Purhas protege a floresta e todos os que vivem dentro dela. Ele é conhecido por ser gentil, a menos que seja provocado, ele exibe a vingança de seus moribundos mestres do paraelemento. Depois que os inimigos são mortos em combate, Purhas os pendura nos galhos encharcados da árvore que marca seu santuário.

1. A Árvore da Chuva: Esta árvore antiga estava aqui quando Athas era tão verde quanto as folhas da Árvore da Chuva. Qualquer pessoa que fale com ela pode confirmar

Santuário da Chuva

1 A Árvore da Chuva
2 Ramos da Morte
3 Ninho de Purhas



que Athas já foi verde, mas a árvore não sabe o que causou a destruição, ou mesmo quando aconteceu. Ele sabe que está começando a gostar do sabor da carne e do sangue à medida que penetram no solo e penetram em suas raízes retorcidas. Isso pode alarmar alguns, mas a árvore não é má, ela simplesmente aproveita um recurso disponível. Um druida ou sacerdote da terra entenderia isso imediatamente.

A árvore tem uma qualidade ligeiramente mágica, mas isso se deve apenas a magia Criar Santuário lançado por Purhas. Não o protegerá do fogo por si só, mas a umidade perpétua torna extremamente difícil queimá-la.

2. Os Ramos da Morte: Esses dois membros fortes são usados para enforcar um profanador ou invasor que ousa colocar em perigo o santuário do halfling. Algum animal da floresta eventualmente vem devorar a carne, mas o sangue pingando e a carne desperdiçada apenas tornam o solo ao redor da Árvore da Chuva mais fértil.

3. Ninho de Purhas: Purhas dorme e descansa em um feixe de folhas úmidas e viscosas, no meio da árvore. O ninho é cheio de buracos e a água escorre continuamente, banhando o pequeno clérigo com chuva constante.



Mar de Silte

Cidade-Estado de Giustenal

O senhor de Giustenal, o Temido Rei Dregoth, perdia apenas para o Dragão no poder. Foi assim que os outros reis-feiticeiros uniram forças para derrubá-lo, para evitar a devastação que dois Dragões causariam em sua guerra pela supremacia. Quando Dregoth caiu, sua cidade também caiu. Agora Giustenal é uma ruína assombrada, habitada apenas pelos dray subterrâneos — um povo dragão totalmente dedicado ao seu rei desaparecido. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

O Arquipélago de Silte

As planícies rasas de silte e lamaçais constituem a região conhecida como Arquipélago de Silte. Existe aqui o último remanescente do lendário mar de água que outrora encheu a bacia. A área é marcada pelo Lago Desaparecido ao norte e três ilhas cercadas por planícies lamacentas, que variam em profundidade desde poças de crosta espessa e na altura da cintura até áreas centrais tão úmidas que a crosta nunca se forma e as profundidades chegam a 9 metros.

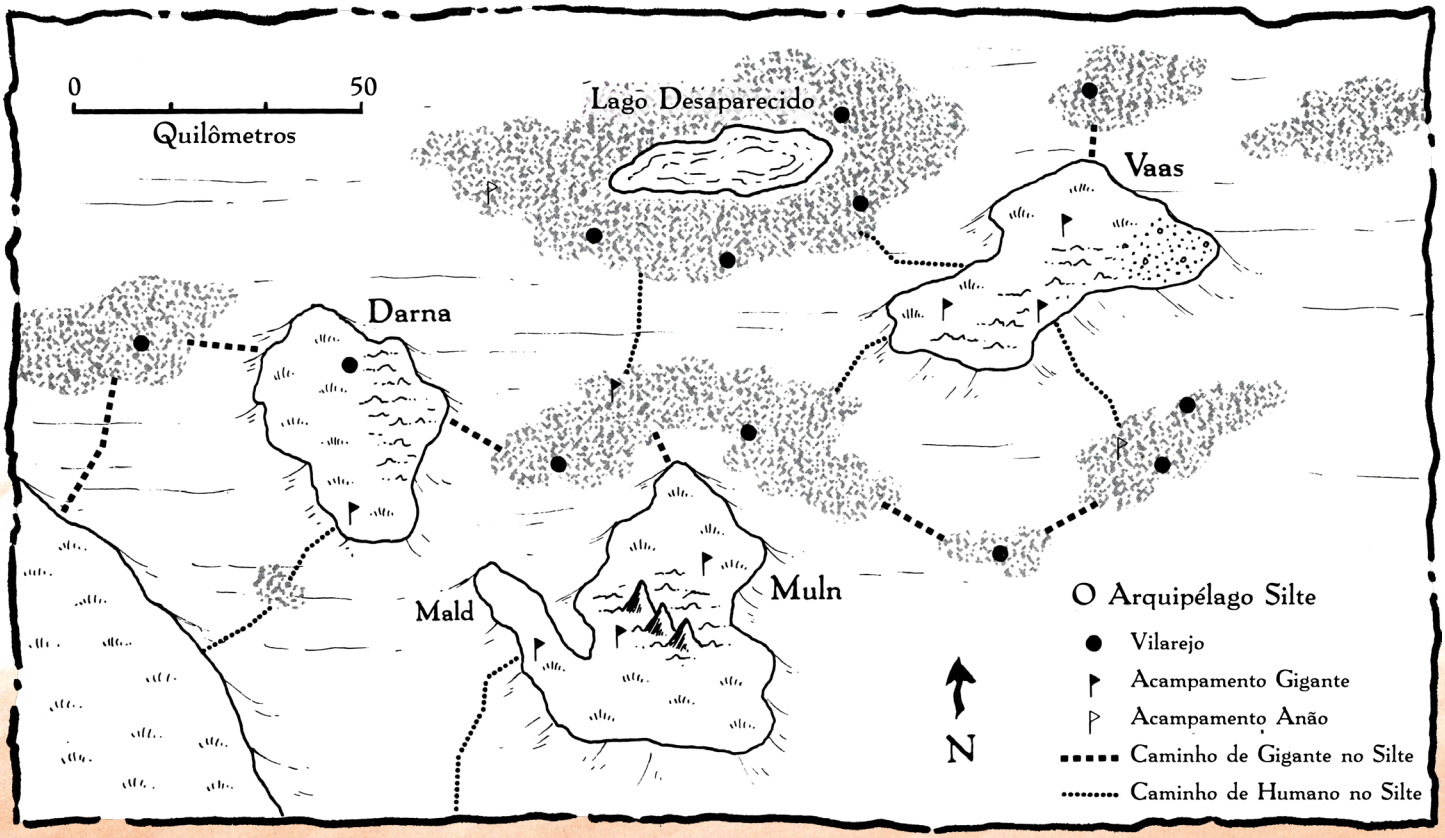
Partes da planície lamacenta têm uma crosta sólida o suficiente para sustentar aldeias e campos de cultivo. Humanos, anões e gigantes vivem na região, e o druida conhecido apenas como o Antigo protege o lago de profanadores e outros que procuram estragar a terra.

As pessoas que vivem entre os lamaçais e as ilhas do arquipélago tendem a cooperar na distribuição dos recursos da área. O comércio entre as aldeias é um modo de vida aqui. Eles até se unem para se defenderem contra traficantes de escravos e invasores da região de Tyr. Embora os intrusos sejam desaprovados, os comerciantes são geralmente bem recebidos pelas aldeias. As pequenas casas comerciais de Balic, por exemplo, comercializam pele mekillot

e osso, mel kank e produtos manufaturados para alimentos, madeira, cânhamo e cabelo gigante.

Os humanos da região mantêm comunidades agrícolas, vilas comerciais e tribos de caçadores. Comerciantes nômades vagam pelas planícies lamacentas em veleiros de silte, enquanto os caçadores recorrem a pterraxes domesticados que usam como montarias voadoras.

Os anões do arquipélago são principalmente comerciantes



que refinaram as técnicas de construção de veleiros em uma forma de arte. Eles mantêm algumas aldeias, mas viajam principalmente em pequenos grupos familiares a bordo de seus veleiros. Quando o Lago Desaparecido está no auge do seu ciclo e a viagem é mais difícil, quatro a seis grupos familiares se reúnem para realizar reparos em seus veículos e cultivar colheitas por um tempo.

Inúmeros invasores gith habitam as costas desta área, mas cruzam raramente o silte para realizar seus ataques. Mais perigosas são as hordas de corredores de silte que assolam a região. Embora ninguém se recorde de nenhuma vila tenha sido atacada pelos gith, esses vermes repugnantes podem atacar veleiros solitários e pequenos bandos de viajantes.

Todas as pessoas do Arquipélago de Silte têm em alta estima clérigos e druidas. Cada aldeia é liderada por um clérigo chefe que geralmente mantém boas relações com os druidas próximos. Magos de qualquer tipo são considerados profanadores e expulsos o mais rápido possível.

Darna, Muln e Vaas

Os gigantes vivem nas três ilhas de Darna, Muln e Vaas. Estes estão entre os gigantes mais amigáveis e pacíficos de Athas. A maioria cria gado nas ilhas, mas alguns vendem os seus serviços como atravessadores e transportadores de carga. Suas relações frequentes com humanos e anões formaram um vínculo especial de amizade que muitas vezes surpreende os comerciantes visitantes.

A porção sul da ilha de Muln costumava ser cortada por uma ampla trincheira de silte. As mudanças na terra alteraram sutilmente a ilha, tornando-a muito maior do que era antes. Os gigantes de Muln sempre deixaram a região sul em paz, mas agora que a conexão é mais permanente, eles começaram a fazer aberturas para as pessoas que vivem lá — o povo da aldeia de Euripis.

Euripis

Euripis é uma sociedade de ukoven, ou meio-elementais. Assim como os gênios inferiores de outros mundos, os meio-elementais de Eurípis possuem habilidades e poderes que lhes dão uma vantagem sobre as outras raças de Athas. Essas habilidades, porém, só podem ser utilizadas se o ukoven mantiver contato com o elemento que o sustenta. Além disso, se estiverem longe de sua ilha natal, os ukoven morrem lentamente. Para cada dia que ficam longe, eles devem passar seis dias se rejuvenescendo nas fontes elementares de Eurípis. Se algum ukoven não retornar às fontes depois de mais de dez dias, ele arrisca morrer e perder permanentemente suas habilidades.

Os habitantes de Eurípis são filósofos e artesãos. Eles recebem visitantes amigáveis que realmente desejam admirar o trabalho dos meio-elementais ou aprender qualquer conhecimento que queiram ensinar no momento. Eles não são um povo violento, mas usarão seus poderes para se defenderem de ataques. Atualmente, os meio-elementais estão estabelecendo relações pacíficas com os seus vizinhos ao norte.

Tarelon

Apesar de sua aparência e reputação de cidade mal-assombrada, Tarelon é habitada. As ruínas escondem uma pequena tribo de escravos, os Cavaleiros do Silte. O Mar de Silte é sua principal proteção — e seu maior inimigo. Embora nenhum traficante de escravos ou soldado dos reis-feiticeiros jamais encontre a tribo no meio do Mar de Areia, a aridez de seu lar esgota seus recursos e sua astúcia ao máximo. Eles só conseguem cultivar alguns poucos hectares de colheitas escassas e precisam contar com o comércio e os ataques para fornecer seus suprimentos básicos.

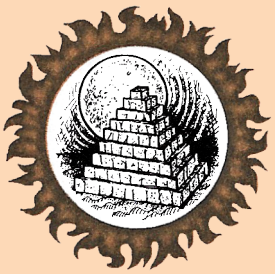
Os Cavaleiros do Silte, cerca de 100 escravos de todas as raças, são liderados por um clérigo da Terra, conhecido como Kelestes, que sonha em ver o antigo templo restaurado à sua antiga glória. Os visitantes de Tarelon descobrem que os escravos estão ávidos por suprimentos e comércio, mas não são tolos; eles atacam inimigos no labirinto de paredes em ruínas e edifícios enterrados. Os invasores conhecem perfeitamente as ruínas e em muitos lugares construíram túneis secretos e passagens de um prédio enterrado para outro. É uma posição muito defensável.

Em troca de comida, os invasores produzem artesanato e oferecem seus serviços como guardas e batedores. Eles se recusam a trabalhar para qualquer comerciante que utilize escravos. Outra fonte de renda está nos tesouros antigos que encontram nas próprias ruínas de Tarelon. Eles acumulam armaduras de aço e armas e as trocam por meses de suprimentos. Aventureiros que esperam saquear as ruínas durante a visita descobrem que a tribo considera a cidade um recurso crucial para os invasores. Aos seus olhos, saquear a cidade antiga seria o mesmo que colher a colheita de outro homem.

Shillisa

Em uma ilha no Mar de Silte, ao sul de Draj, há um santuário dos traiçoeiros e famintos senhores do Silte. O sentinela que mora lá é um homem cruel que ataca a costa em busca de almas indefesas para alimentar seus mestres paraelementais famintos e sem coração.

Kathak é um temido servo dos senhores paraelementais e



monta um tapete mágico sobre as ondas gananciosas de silte que é seu domínio. Mais de um grupo de exploradores chegou ao fim quando esse louco avançou e os carregou pelas marés sugadoras, deixando-os serem sugados como oferendas aos gritos.

A casa de Kathak é uma ilha baixa próxima à costa sul de Draj. Há um buraco no chão que leva a uma pequena toca, e é neste lugar que Kathak pesquisa sua magia destrutiva.

O santuário de Kathak é uma pequena ilha protegida por horrores de silte e terríveis golens feitos de material escorrendo. Diz-se que Kathak alimenta o mar em troca da energia necessária para suas magias profanadoras.

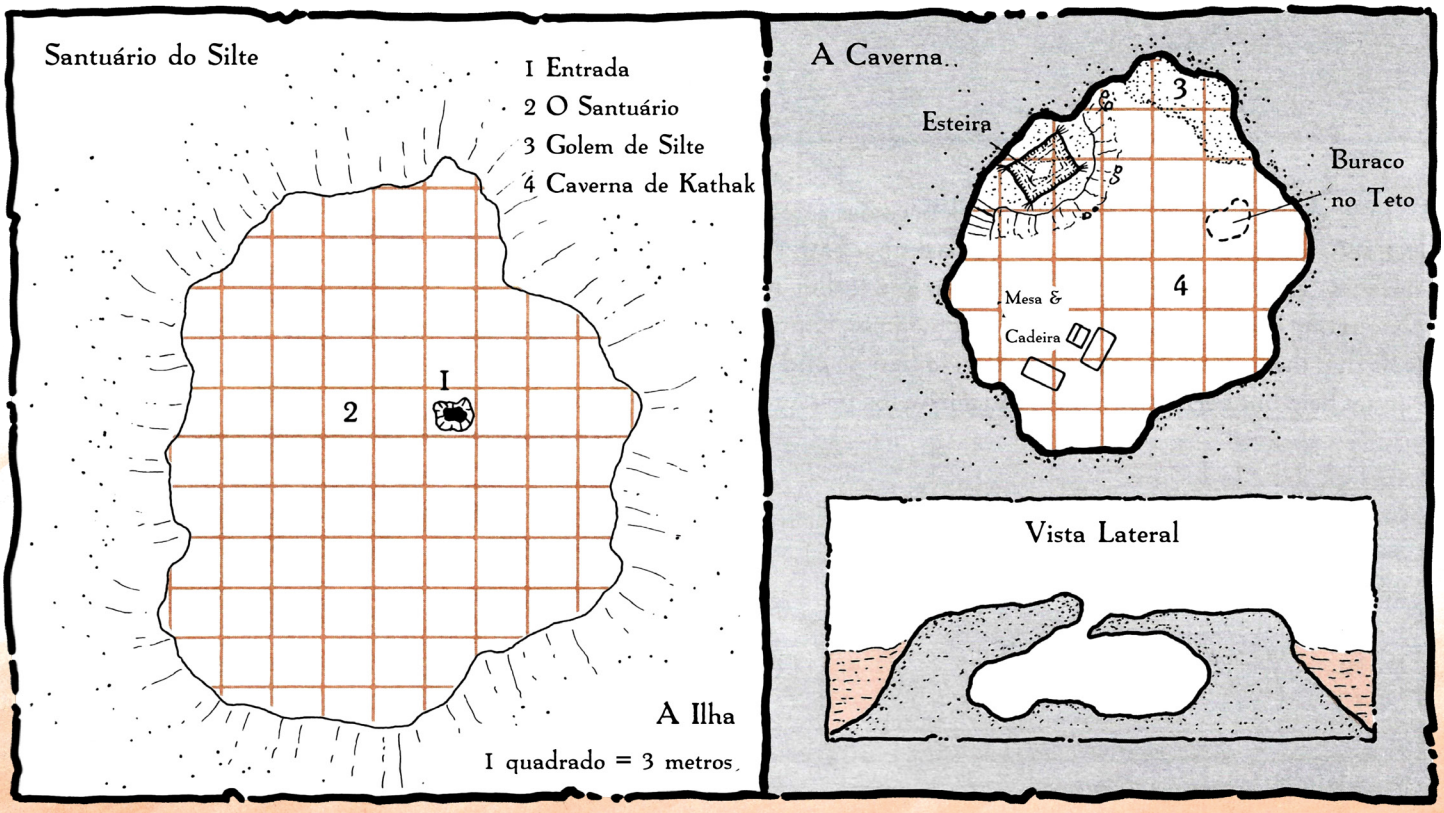
1. Entrada: O buraco tem cerca de 1,5 metro de diâmetro e Kathak é bem hábil na arte de passar pelo buraco em seu tapete mágico em grande velocidade.

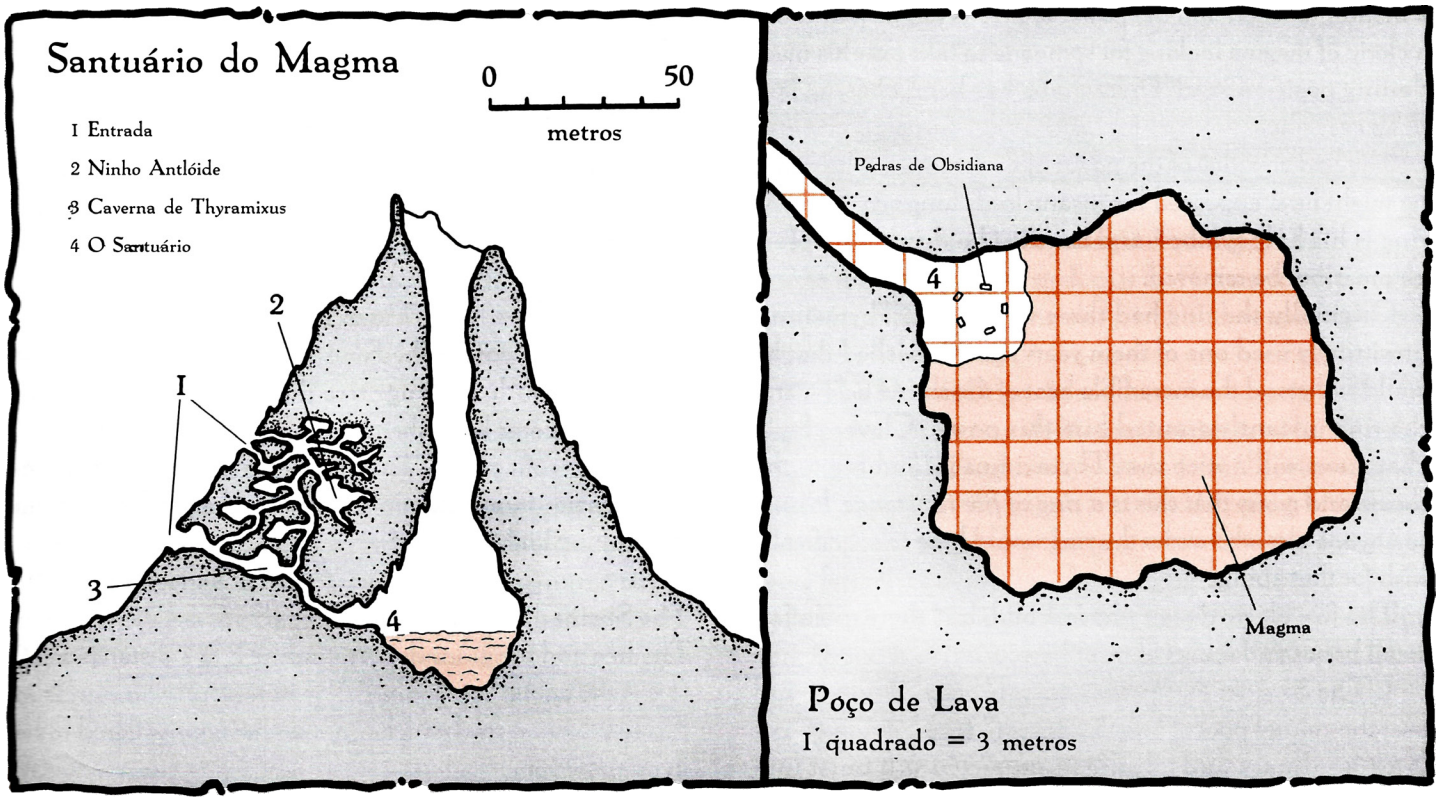
2. O Santuário: A ilha em si é o santuário, e qualquer clérigo do Silte que esteja nela é considerado como em comunhão com o paraelemento do Silte. Geralmente há um horror de silte cinza ou preto presente que se alimenta dos corpos que Kathak joga no mar. Os horrores do silte não estão sob o controle de Kathak e o comeriam tão rapidamente quanto outra pessoa.

3. Golem de Silte: Esta terrível criatura protege seu mestre e o santuário do Silte de invasores ou qualquer pessoa que entre sem a autorização de Kathak. Sempre que o Golem de Silte ouvir qualquer movimento na ilha, ele é instruído a sair do seu buraco e impedir que qualquer pessoa, exceto Kathak profane o lugar. Trate o golem de silte exatamente como um golem de areia athasiano.

4. Caverna de Kathak: Kathak vive embaixo da ilha em uma toca profunda. Equipamentos mágicos roubados de caravanas ou trocados com os ladrões de Draj podem ser encontrados borbulhando, queimando ou cozinhando em sua mesa de laboratório. Sua cama é uma poça de silte coberta por uma colcha pesada, e vários ossos estão espalhados pelo chão; Kathak adquiriu um gosto por carne crua e se alimenta dela sempre que pode.

Na piscina que serve de cama, vários tesouros podem ser encontrados. A maioria dos itens não pode ser usada por Kathak, mas ele os mantém por perto para negociar com os ladrões élficos que emprega em Draj. Qualquer pessoa que procurar pode encontrar 3.400 PC, uma espada longa mágica, 2 poções de cura e um anel de caminhada aquática.





Groomsh

Nas entranhas do vulcão que faz fronteira com Ilha do Lafo espreita um feroz e terrível clérigo chamado Thyraximus. Este sacerdote enlouquecido patrulha a ilha em busca de sacrifícios para seu terrível senhor, sabendo que deixar a rocha derretida passar fome é ceder aos estúpidos espíritos da terra. Ele estimula o magma com magias poderosas, dança loucamente enquanto ele se espalha no silte profundo ao redor da ilha e desaparece.

Thyraximus é bastante insano e não hesitará em atacar qualquer um que pisar em Ilha do Lago. Ele afirma ouvir as vozes de seus espíritos gritando dentro de sua cabeça, dizendo-lhe para empurrar os rios de fogo para cima e para fora. A gritaria é pior quando ocorre uma inevitável falha. Ele está sempre procurando maneiras de aumentar a temperatura ambiente ou alimentar o fogo na rocha líquida. Ele acredita que jogar materiais combustíveis é um método viável. Somente clérigos do fogo ou do magma têm chance de falar com ele, e mesmo eles serão mortos se ele não ajudar a manter a lava aquecida.

Seu santuário fica nas profundezas do maior vulcão de Ilha do Lago, perto da fonte do lago de lava em constante erupção. Ele deve usar sua habilidade de ignorar o elemento permanecer lá por qualquer período. Felizmente para ele, os benefícios do santuário entram em vigor sempre que ele está em qualquer lugar na face do vulcão.

1. Caminhos de entrada: O vulcão é repleto de passagens esculpidas, cortesia de Thyraximus e dos antlóides que vivem acima dele. Seria fácil para alguém se perder neste labirinto abrasador de morte.

2. Ninho de Antlóides: Uma colmeia natural de antlóides vive aqui e se move por todo o vulcão. Eles se tornaram amigos de Thyraximus, mas essa cortesia não se estenderia a ninguém que fosse pego vagando em seus túneis. O local marcado com um "X" é a câmara da rainha. Há uma variedade de tesouros aqui, tirados daqueles que se perderam muito perto do ninho do antlóide.

3. Caverna de Thyraximus: Thyraximus tem poucos tesouros, mas possui um item de imenso poder, um anel de 2 desejos! O clérigo encontrou este antigo artefato em sua juventude, e o símbolo do fogo gravado nele o convenceu a encontrar um mentor para lhe ensinar o poder do fogo. O que ele encontrou foi um clérigo do magma procurando alguém para assumir sua posição enlouquecedora, e Thyraximus tem perseguido fluxos de lava desde então.

Se ele tivesse alguma ideia do poder do anel de sinete que usa, poderia ter apaziguado seus senhores insanos há muito



tempo. Ainda assim, o anel é o seu símbolo sagrado, e ele deve estar morto ou indefeso antes que possa ser removido.

Originalmente, o anel tinha três desejos, mas Thyraximus usou involuntariamente um deles anos atrás. Ele desejou poder suportar o incrível calor do santuário abaixo, e o anel imediatamente lhe concedeu esse poder.

O clérigo do fogo não tem cama, mas há alguns ossos pequenos e restos de carne aqui.

4. O Santuário: Uma saliência estreita e natural paira sobre o poço central de lava que alimenta este vulcão. O calor é extraordinário e qualquer pessoa desprotegida pegará fogo em questão de segundos. Pedras de obsidiana marcam um círculo de meditação logo acima do magma endurecido e é a única decoração visível. As habilidades naturais dos clérigos de magma para suportar o calor não funcionam tão perto da fonte, então eles devem usar sua habilidade de ignorar seu elemento, ou outra magia, para visitar o santuário.

O Anel de Fogo

A Cidadela de Ferro

Situada em uma torre rochosa inexplorada que se eleva a 150 metros da lava, a Cidadela de Ferro parece a personificação da ameaça crua e do esplendor marcial. A cidadela ganha esse nome devido ao revestimento de ferro de suas torres e pináculos. Uma fortuna em ferro foi usada para fortalecer a estrutura da fortaleza e revestir as paredes. Gárgulas e pontas ornamentais são feitas de ferro fundido, uma arte hoje perdida. Suas flâmulas mais altas voam quase 240 metros acima do Anel de Fogo. Contrafortes elevados e torres pontiagudas de pedra negra criam uma impressão distintamente aracnoide. Claramente visível a 24 ou 32 quilômetros de distância quando as condições permitem, a Cidadela de Ferro é obviamente um lugar forte e maligno.

Foi construído há 2.000 anos para ampliar as obras defensivas de Ur Draxa, a Cidade da Perdição. O custo da cidadela em termos de vida material e humana foi absolutamente impressionante. Embora nenhuma das mercadorias preocupasse normalmente o Dragão, a despesa ajudou-o a decidir que a Grande Tempestade de Cinzas e o Anel de Fogo eram dissuasores o suficiente.

O Dragão decidiu guarnecer sua fortaleza recém-criada com um bando de guerreiros de elite, que coincidentemente formaram uma poderosa facção política que se opôs à facção favorita do Dragão. Até então, apenas vizires e templários podiam obter o status de conselheiros em Ur Draxa. Ao criar os Dragões Guerreiros, o Dragão abalou o cenário político de seu reino e também ganhou uma poderosa fortaleza e uma força de reconhecimento alerta.

A Cidadela de Ferro ainda é o quartel-general dos Dragões Guerreiros, seu retiro sagrado e fortaleza. Metade dos Dragões Guerreiros está aqui a qualquer momento; a outra metade mora na cidade. A fortaleza é geralmente ocupada por 40 Dragões Guerreiros, 100 Draxans e 200 a 300 escravos. Os guerreiros da guarnição patrulham metade desse tempo, percorrendo o Vale e o Mar de Silte.

Na Cidadela: A cidadela não possui uma única porta para o exterior ao nível do solo. Todo o acesso é feito pelos patamares ou pela cobertura. A cidadela tem seis níveis comumente usados e alguns subporões e porões sem importância. Um poço profundo em um porão fornece água.

Nível Um: O mais baixo dos níveis comuns apresenta grandes depósitos e arsenais. Aqui ficam os refeitórios e as

cozinhas da fortaleza, assim como as senzalas. Os Draxans mais comuns da guarnição residem aqui, compartilhando quartéis que abrigam 20 homens ou mulheres cada. As senzalas são muito mais lotadas e os escravos ficam trancados lá dentro quando não estão de serviço. O serviço na Cidadela de Ferro é difícil.

Nível Dois: Este nível é dedicado as águias gigantes dos Dragões Guerreiros. Oito plataformas de pouso permitem que os pássaros gigantes entrem e saiam da cidadela a partir deste nível. Trinta e quatro gaiolas espaçosas abrigam os rocs. Selas, freios, arreios e alforjes também estão aqui.

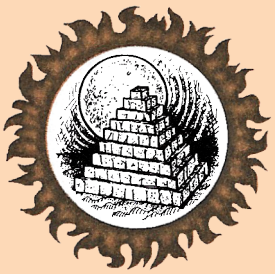
Níveis Três e Quatro: O nível do telhado é amplamente aberto para receber águias gigantes extras. Cinco gaiolas extras estão no telhado e as torres armazenam alimentos e suprimentos extras. Uma grande torre central ergue-se do telhado; os próprios Dragões Guerreiros têm quartos espaçosos e confortáveis aqui. Quatro Dragões Guerreiros compartilham cada câmara neste nível e no Nível Quatro.

Nível Cinco: Reservado para líderes. Cada câmara abriga dois Líderes de Voo de elite, Dragões Guerreiros que lideram outros em combate. As câmaras são, portanto, mais luxuosas e confortáveis.

Nível Seis: A propriedade privada de Amandia, a Comandante da Cidadela, e seu superior, o Lorde Guerreiro. A comandante está quase sempre aqui. No entanto, o Lorde Guerreiro é um dos kaisharga, servos mortos-vivos do Dragão, e geralmente está na cidade para aconselhar o Dragão. Quatro Draxans de elite protegem este nível.

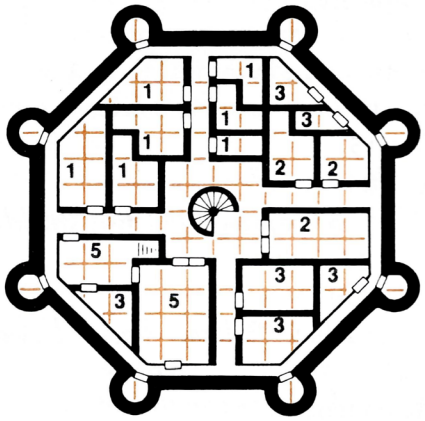
Amandia: Uma guerreira poderosa e inteligente que subiu na hierarquia dos Dragões Guerreiros, Amandia é uma mulher alta e de ombros largos de 40 anos, conhecida por sua aparência marcante e personalidade cáustica. Uma pessoa vingativa que nunca esquece um desrespeito, ela arruinou inimigos pelo mais simples desprezo. Amandia é a líder viva dos Dragões Guerreiros, mas serve ao Lorde Guerreiro morto-vivo, um kaisharga (Lorde morto-vivo) do Conselho do Dragão. Ela espera depor o Lorde Guerreiro e tomar seu lugar, sem perceber que seu sucesso apenas faria com que o Dragão a "recompensasse" com a morte. Para atingir seu objetivo, ela pode recrutar secretamente o grupo como seus agentes, levando-os para Ur Draxa como "prisioneiros" e depois deixando-os escapar — com o Lorde Guerreiro assumindo a culpa, bem como morrendo por suas mãos.



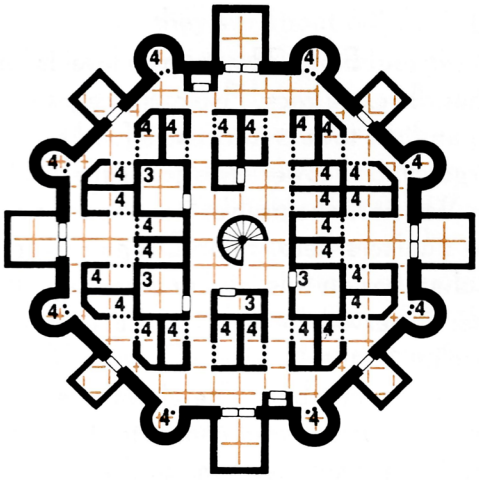


Cidadela de Ferro

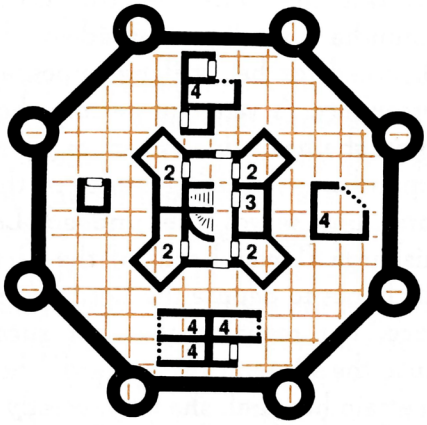
Nível Um



Nível Dois



Nível Três



Nível Quatro



Nível Cinco



Nível Seis



1 quadrado = 3 metros

Norte

- Escadas
- Celas
- Porta
- Porta Dupla

1. Senzalas
2. Quartéis
3. Armazéns
4. Gaiolas das Águias
5. Salão Comunal
6. Alojamento dos Oficiais

O Vale da Poeira e do Fogo

Cidade-Estado de Ur Draxa

A cidade oculta de Ur Draxa fica nas profundezas do Vale do Pó e do Fogo, governada pelo Dragão. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Aldeias Estrangeiras

Os ka'ardani ("forasteiros" ou "exilados" na língua da Cidade da Perdição) são descendentes de criminosos exilados do reino do Dragão. Eles vivem uma existência precária aqui, fora do Anel de Fogo; eles acreditam não haver nada além do Mar de Silte.

Os estrangeiros são muito mais selvagens do que as tribos de escravos selvagens. Milhares de anos de isolamento ensinaram-lhes superstições desconhecidas na região de Tyr. Eles consideram os preservadores, os profanadores e os sacerdotes como xamãs ou clérigos — criaturas poderosas e temíveis a serem respeitadas e obedecidas.

Os forasteiros falam um dialeto bruto de Baixo Draxan (a língua escrava da Cidade da Perdição), com algumas palavras e estruturas do Comum do mundo exterior incluídas. Sua fala é apenas cerca de 5% inteligível para estranhos, cerca de 60% inteligível para falantes de Baixo Draxan.

Humanos, anões, elfos, meio-elfos e muls estão todos presentes na maioria das tribos. Meio-gigantes, halflings e thri-kreen são apenas rumores distantes. Forasteiros podem ser guerreiros, patrulheiros, clérigos, psiônicos ou preservadores. Os recursos do Vale estão tão esgotados que os profanadores não são tolerados.

Clã da Águia Gigante

O Clã da Águia Gigante, um forte bando de invasores e caçadores, felizmente possui um pequeno sistema de cavernas como seu lar. Lagos subterrâneos alimentados por nascentes fornecem uma fonte abundante de água. O local do clã, marcado no mapa grande, é uma colina rochosa no sopé das montanhas. Os membros do clã protegem bem seu covil, colocando sentinelas por quilômetros ao redor.

O Clã da Águia Gigante consiste em 30 humanos, 4 anões e 7 elfos adultos e 8 crianças de diferentes raças. O clã é liderado por Aristes Wyvernsbane, um poderoso guerreiro humano que agora completa quinquagésimo ano. Aristes era um gladiador escravo trazido para o Vale quando tinha 18 anos como parte do sacrifício do Dragão. Aos 22 anos ele escapou de uma expedição de vizires e templários e fugiu para a Floresta Morta. Homem inteligente e carismático, ele conseguiu formar um pequeno grupo de bandidos e exilados no Clã da Águia Gigante. Eles floresceram sob a sua liderança, mas surge a questão de saber se o filho de Aristes herdará automaticamente a liderança ou se algum tipo de competição ou eleição deverá ser realizada. Felizmente, Aristes goza de uma saúde vigorosa.

Foras-da-lei, escravos e criminosos têm poucas chances de ganhar um convite para se juntar ao Clã. Quaisquer estranhos derrotados pelo clã são considerados fracos demais para se tornarem membros sendo mortos por seus pertences. Mas se um personagem luta com bravura e honra e conta ao clã sua origem, Aristes pode armar um duelo pela vida da pessoa.

Aristes: Homem de bom coração, Aristes lidera o Clã da Águia Gigante. Gladiador escravo fugitivo de Ur Draxa, ele reuniu sua tribo ao longo de 30 anos. A hostilidade do Vale e a impossibilidade de fuga forçaram-no a medidas extremas; é lei de Aristes que nenhum estranho possa saber da existência do covil e sobreviver. No entanto, ele viola suas próprias regras para visitantes fortes e não-maus que auxiliam o clã. Ele pode fornecer aos visitantes informações especialmente úteis sobre o Portão da Perdição e os Guerreiros Dragões.

Aristes é baixo, musculoso e magro, com corpo cheio de cicatrizes e cabelos grisalhos. Ele é um inimigo feroz, um amigo forte e um bom chefe do clã.

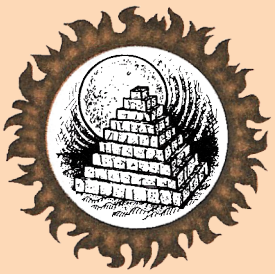
A. Sentinelas: Em todos os momentos, quatro sentinelas vigiam de bons pontos de observação no terreno baldio circundante.

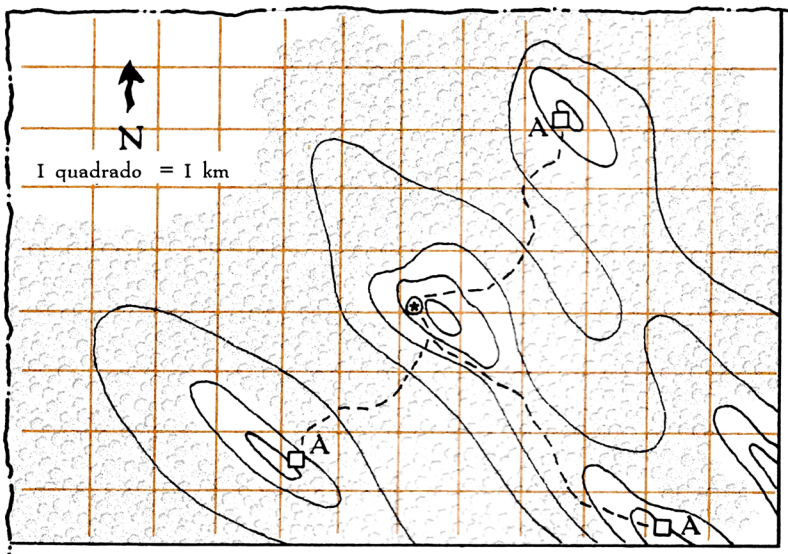
B. Guardas: Quatro sentinelas guardam a entrada da caverna.

C. Caverna Comunal: A maior câmara do covil apresenta um lago profundo e frio e luz natural proveniente de pequenas entradas ao redor da sala. Durante o dia, o resto da tribo prepara comida, fabrica armas ou ensina crianças. À noite, esta área geralmente fica vazia — a maioria dos membros do clã da Águia Gigante dorme em aposentos privados.

D. Aposentos do clã: Cada câmara abriga uma família ou um casal de guerreiros solteiros. Existem cinco famílias humanas, uma anã e duas élficas. Além disso, oito humanos, um anão e um elfo são guerreiros solteiros. As crianças dormem com os pais. Aristes dorme no maior dos aposentos privados com seus três filhos.

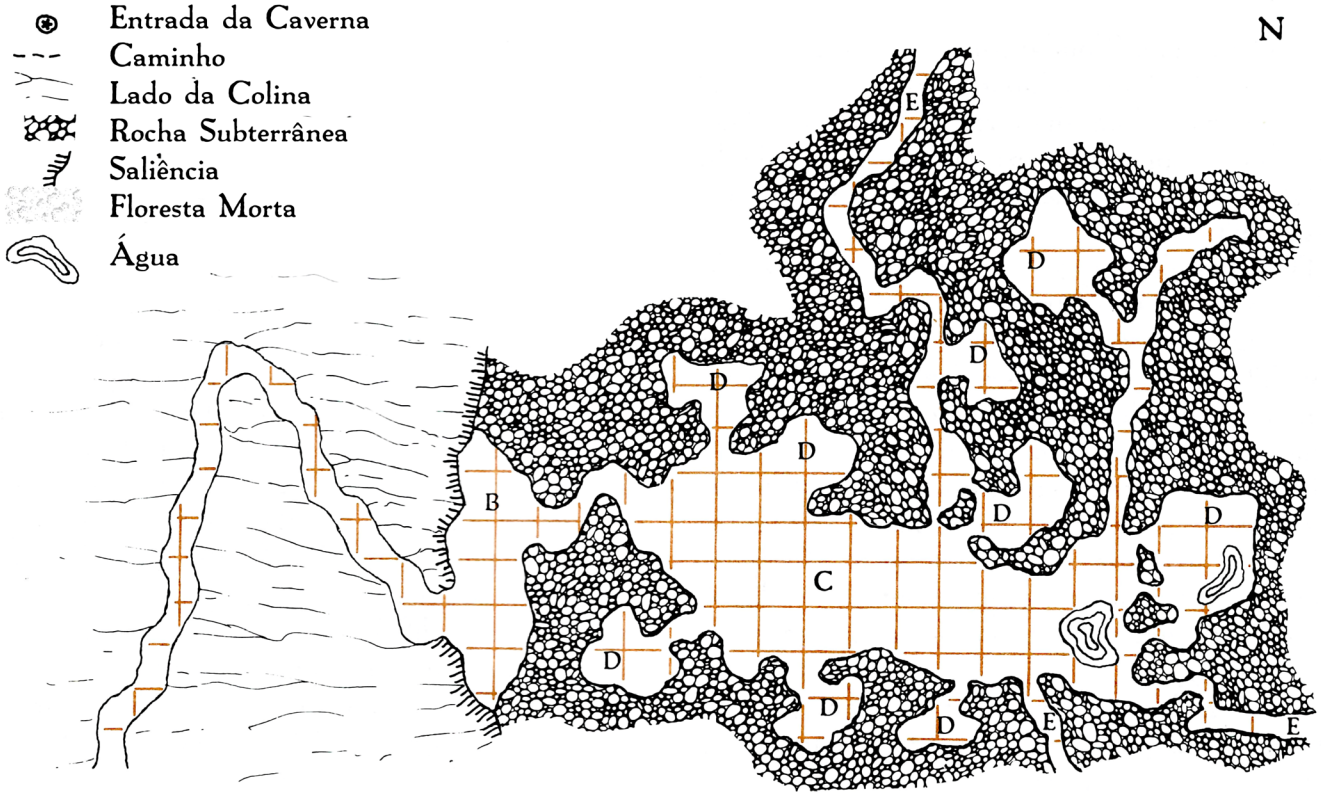
E. Rotas de fuga: Estas passagens sinuosas levam a saídas secretas do complexo de cavernas.





A. Sentinelas
B. Guardas
C. Cavernal Comunal
D. Acomodações do Clã
E. Rotas de fuga

Clã da Águia Gigante



Cavernas das Águias Gigantes

1 quadrado = 3 metros

Os Penhascos Irregulares

As porções conhecidas de Athas se enquadram em duas categorias: todas as terras que existem no topo de um planalto ao longo do Mar de Silte e terras baixas que se estendem para o noroeste. Separando essas duas áreas estão os enormes Penhascos Irregulares.

Do topo dos Penhascos Irregulares, paredes rochosas íngremes descem três quilômetros até as terras baixas. Esses monólitos verticais descem em linhas retas. Nenhuma encosta gradual desliza para o fundo, nenhuma estepe em camadas facilita a descida. Em vez disso, cada porção da parede rochosa é tão íngreme quanto as paredes de qualquer cidade-estado, embora definitivamente em uma escala maior. O nome das Falésias vem da natureza irregular e recortada do plano horizontal, que visto de cima aparece como um rasgo na terra.

Poderosas correntes de ar passam pelo topo dos penhascos e se espalham pelas terras altas. Estas correntes de ar correm a grandes altitudes e afetam os padrões climáticos mais para o interior, mas o clima em torno das falésias é relativamente estável, sempre quente e úmido.

Métodos de Viagem

Existem apenas algumas maneiras de descer os Penhascos Irregulares na região norte. Isso inclui escalar, voar ou por meios sobrenaturais. Não importa o método escolhido, o resultado é o mesmo: a viagem é perigosa, longa e frequentemente fatal.

A escalada é o único método de transporte disponível para a maioria das pessoas. É a forma mais fácil de ir do topo até ao fundo das falésias? Não, pois quem tem acesso a magias ou poderes psiônicos, por exemplo, consegue fazer a viagem com maior facilidade. Quem não tem outros meios à sua disposição e tem extrema necessidade de descer as Falésias deve recorrer à escalada. Este método requer equipamentos apropriados, como cordas, espigões e martelos. Embora as paredes rochosas pareçam totalmente íngremes à distância, há saliências, apoios para as mãos, arbustos perdidos, rachaduras e aberturas de cavernas espalhadas pela face dos penhascos. Eles são separados por vastas extensões de rocha plana e íngreme. Os escaladores precisam trazer comida e água com eles. Exceto pelas florestas verticais e pelas ocasionais cachoeiras que caem de uma fenda na parede, a face rochosa é tão desolada quanto qualquer salar ou deserto arenoso.

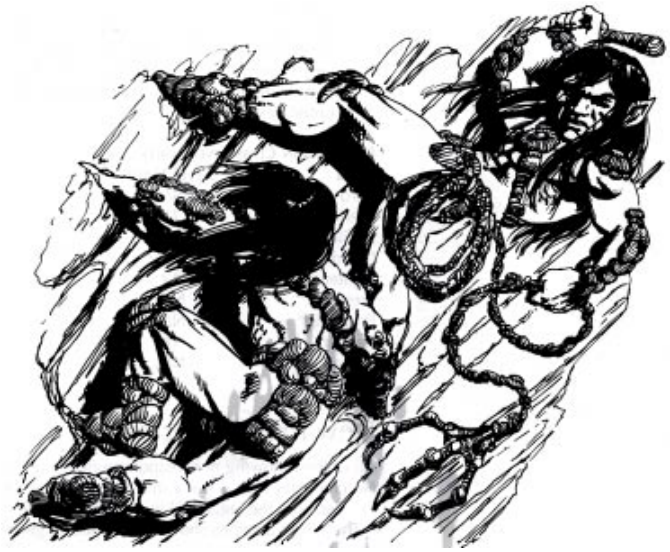
Os halflings que vivem nos penhascos são excelentes escaladores, mas sua sociedade deu origem a um grupo especializado de escaladores que viajam pelos penhascos como outros caminham por uma estrada pavimentada. Esses escaladores são muito respeitados e extremamente necessários ao modo de vida dos moradores das falésias. Eles mantêm as trilhas de escalada entre as aldeias verticais, atuam como guias e batedores que se afastam do território familiar da aldeia e fornecem um meio rápido para levar mensagens ou outras coisas importantes de um lugar para outro. Deve-se notar que as marcações usadas para identificar caminhos de escalada e apontar o caminho são irreconhecíveis e incompreensíveis para qualquer pessoa que não tenha sido criada na sociedade dos habitantes dos penhascos – incluindo halflings de outras partes de Athas.

Voar, conforme discutido aqui, refere-se àqueles com poderes naturais de vôo (como aarakocra), aqueles com montarias voadoras (como os cavaleiros pterrax), ou aqueles com acesso às aeronaves dos lendários Cavaleiros do Vento dos Penhascos Irregulares. Os ventos fortes não são um problema ao longo da face da falésia, pois as correntes quentes que sobem da base direcionam a corrente de ar que sopra de oeste para cima e para longe das falésias. Na verdade, estas correntes ascendentes fornecem almofadas de ar nas quais as criaturas voadoras podem descansar, tornando o voo mais fácil em muitos aspectos. No entanto, existem perigos com os quais os aviadores também devem estar atentos.

As nuvens de vapor quente discutidas anteriormente são um dos maiores perigos. Se um voador entrar acidentalmente em uma nuvem de vapor ou for pego de surpresa, ele poderá ser escaldado até a morte antes que consiga encontrar o caminho para sair dela. A névoa quente e benigna pode ocultar nuvens de vapor mortais até o último momento, tornando impossível evitar o contato. Além disso, aqueles que não estão familiarizados com a natureza de uma nuvem de vapor podem não conseguir reconhecer o perigo antes que seja tarde demais.

Os aviadores também devem enfrentar a pouca visibilidade. A névoa turva tudo em vapor, dificultando a visão a qualquer distância. Em alguns locais a neblina é mais fina, com intervalos frequentes e áreas ao ar livre. Mais frequentemente, porém, a névoa é densa e escura, envolvendo a região em um cinza sombrio. Nessas condições, a visibilidade cai para apenas alguns metros e perigos ocultos podem aparecer sem aviso prévio. A má visibilidade também torna mais fácil se perder, fazendo com que os viajantes fiquem sem suprimentos ou fiquem tão virados que caiam na face do penhasco escondido atrás de uma nuvem que de outra forma não seria ameaçadora.

Predadores de todos os tipos vivem ao longo dos penhascos, e os voadores fazem excelentes refeições. Alguns desses predadores usam psiônicos ou sentidos altamente especializados para caçar dentro das nuvens, então os voadores devem se lembrar deste ditado: só porque você não consegue detectar um predador não significa que o predador não possa detectá-lo. Em geral, outra



regra se aplica ao longo dos Penhascos Irregulares: quanto mais um viajante desce, mais prevalecentes se tornam os perigos. A névoa fica mais espessa, a temperatura aumenta e feras terríveis, diferentes de todas as conhecidas nas terras altas, aparecem em números cada vez maiores. Isto tem a ver com o que existe no fundo das Falésias, conforme descrito abaixo.

Finalmente, o problema habitual de encontrar alimentos frescos é tão prevalente ao longo dos penhascos como em outras partes de Athas. Embora exista um bom número de florestas, há ainda mais trechos de rochas estéreis. A água, por outro lado, não é um problema – pelo menos não a falta dela. Qualquer pano pode ser estendido para absorver a umidade da névoa, e cachoeiras e poças de água parada são espaçadas com regularidade abundante. No entanto, aqueles que estão acostumados com o clima mais seco das terras altas logo se cansam de torcer as roupas e limpar as gotas de condensação do rosto. A alta umidade dificulta a respiração dos habitantes das regiões áridas, e eles desenvolvem doenças respiratórias crônicas após estadias prolongadas na neblina.

O melhor conselho que os viajantes devem seguir é: Siga em frente através da névoa, indo para oeste ou noroeste o mais rápido possível. Permanecer na Fronteira Enevoada é convidar um dos desastres listados acima a acontecer com você.

Meios sobrenaturais de viagem incluem magias de preservador ou profanador, magias de sacerdote ou poderes psiônicos. Assim como acontece com o uso desses métodos para viajar através do Mar de Silte, aqueles que os empregam devem se lembrar de encontrar lugares seguros para descansar antes que a duração da magia ou do poder expire. Um problema adicional envolve os moradores dos penhascos. Os halflings dos Penhascos não usam magia e não entendem suas propriedades. Para os halflings, a magia usada tanto pelos preservadores quanto pelos profanadores tem uma semelhança desconfortável com as forças liberadas no pântano abaixo. Por esta razão, os halflings acreditam que os bruxos são gerados no pântano, e aqueles que usam abertamente a magia mágica são expulsos das florestas verticais para cair no pântano de onde os halflings acreditam que foram gerados.

Características dos Penhascos Irregulares

Os Penhascos Irregulares têm uma variedade de tipos de terreno. Alguns são semelhantes aos descritos noutros locais, outros são exclusivos da área, mas todos têm reviravoltas especiais que refletem a natureza das próprias falésias. Os viajantes encontrarão florestas verticais, cavernas, matagais, oásis, cachoeiras, rochas estéreis e pântanos. Além de todos esses terrenos, a característica mais significativa da área é a abundância de água. Forma nuvens de neblina que envolvem as falésias. Ele jorra de fontes subterrâneas e desce pela face da rocha com incrível exuberância. Ele cobre árvores e pedras com gotas brilhantes que crescem tão grandes quanto frutas à medida que deslizam em direção ao solo. A água presa sob as terras altas áridas encontra liberdade nos Penhascos Irregulares.

Fronteira Enevoada

Uma parede de neblina que aqueles que vivem perto dos penhascos chamam de Fronteira Enevoada sobe da base da parede rochosa até logo acima de seu pináculo, onde se dissipa no céu como longos e finos tentáculos de vapor. Produzida por uma combinação de água, poças de magma e magia antiga, a Fronteira Enevoada se apega à face dos Penhascos. É denso o suficiente para esconder as terras baixas daqueles que estão no topo ou nas falésias. Ocasionalmente, um pedaço de névoa se abre para revelar as terras baixas, mas essas brechas se fecham depois de alguns momentos.

A temperatura da neblina varia de tropical perto do topo das falésias a quente e úmida na parte inferior. Nuvens de vapor escaldante flutuam na Fronteira Enevoada, brotando de fontes ocultas para representar um perigo para aqueles que vivem ao longo dos Penhascos. Essas nuvens de vapor esfriam normalmente a níveis toleráveis antes de atingirem o interior das florestas verticais que crescem na superfície rochosa, mas podem ser mortais para os escaladores nas paredes áridas ou para os viajantes em uma das aeronaves vivas dos habitantes dos penhascos halflings. Em suma, quanto mais alto estiver a parede rochosa, mais tolerável será o clima quente e úmido.

Floresta Vertical

As florestas verticais são praticamente iguais ao terreno



encontrado em Serra Florestada, exceto que elas se agarram às laterais dos penhascos ou repousam no topo e se espalham por saliências rochosas. Essas florestas tropicais variam em tamanho de algumas dezenas de metros quadrados a vários quilômetros de diâmetro. Todos os tipos de criaturas vivem nas florestas verticais, incluindo os halflings que vivem nos penhascos, nativos da região. As florestas controladas pelos halflings são mais ou menos mansas, já que os halflings fazem de tudo para manter a área ao redor de suas aldeias livre de predadores perigosos. As florestas que não estão sob o cuidado dos halflings geralmente abrigam diversas criaturas cruéis, dependendo de seu tamanho e localização.

Numa floresta vertical, arbustos e trepadeiras pequenos e robustos brotam de fendas na face do penhasco, formando uma vegetação rasteira densa onde outras plantas podem florescer. A partir desta fundação, árvores altas e retorcidas crescem para fora e para cima, alcançando o sol e criando uma copa espessa para cobrir a floresta abaixo. Plantas, arbustos e flores de todos os tipos agarram-se às raízes e galhos das árvores retorcidas, preenchendo o espaço entre a copa e a vegetação rasteira com vegetação próspera. Há sempre uma fonte de água correndo através de uma floresta vertical, geralmente uma fonte subterrânea que desagua por uma fenda na parede rochosa. Parte dessa água fica presa em troncos ocos ou em leitos de musgo para formar lagoas e lagos. Além disso, a umidade transportada pela névoa ajuda as plantas a sobreviver e mantém tudo úmido. Às vezes, desenvolve-se condensação suficiente para produzir chuva real, embora a névoa úmida seja mais comum.

Cavernas

Cavernas de todos os tamanhos e formatos atravessam a parede rochosa. Algumas não passam de depressões estreitas e rasas, outras se abrem em elaborados labirintos naturais que se contorcem e giram por quilômetros em direção ao Mar de Silte. A maioria das cavernas é seca, proporcionando algum alívio da névoa quente e úmida, mas outras contêm quantidades variadas de água parada. Dependendo da orientação da caverna e da posição de sua abertura, a névoa pode preencher o interior e cair como chuva na câmara rochosa. Outros têm lagoas ou lagos. A água contida neles pode ser fria e segura para beber, ou pode estar estagnada e suja. Em alguns casos, a água corrente corre através de uma caverna e jorra de sua boca como uma cachoeira. Estes representam o fim da viagem da água sob a terra, pois ainda existem rios e riachos subterrâneos neste mundo árido.

As cavernas servem como covis para criaturas voadoras e escaladoras, como refúgios para viajantes ou como lares para aqueles expulsos da sociedade dos halflings que vivem nos penhascos. Por isso, quem decide explorar uma caverna deve primeiro procurar sinais de que ela já está ocupada. Poucas coisas são mais perigosas do que uma criatura encontrada em seu covil.

Algumas cavernas parecem de natureza quase orgânica, como se fossem moldadas conscientemente por algum ser inteligente, e não pela erosão natural. Os moradores dos penhascos evitam esses locais, relutantes em perturbar lugares que acreditam pertencer a outra época. É difícil dizer se essa atitude é resultado de medo ou reverência, só que ela permeia todas as aldeias e parece estar profundamente enraizada na psique halfling. Curiosamente, halflings de outras partes de Athas reconhecem essas cavernas em um nível instintivo, como se pertencessem a alguma memória racial profundamente enterrada. Assim como os habitantes dos penhascos, esses halflings visitantes também tendem a evitar esses tipos de cavernas.

Manchas de Matagal

As manchas de matagal lembram as planícies de matagal das terras altas, embora em uma escala muito menor. Tufos de grama, arbustos espinhosos e árvores finas criam raízes em uma fenda ou sulco, ou em uma saliência estreita, e se agarram ali para salvar sua vida. Raramente mais de uma dúzia de plantas grandes, e geralmente apenas uma ou duas, constituem uma área de matagal individual. Eles fornecem apoios para os alpinistas e locais de descanso para os voadores, e parte da vegetação é até boa para comer.

Oásis

Os oásis encontrados ao longo das falésias combinam basicamente manchas de matagal com fontes de água doce. Eles são encontrados em depressões ou bacias naturais na parede rochosa — em qualquer lugar onde a água possa se acumular e a vegetação possa criar raízes. Estas incluem áreas ao longo ou abaixo de cachoeiras, ou bacias em regiões onde a chuva cai regularmente. Criaturas poderosas muitas vezes assumem o controle de oásis individuais, estabelecendo um covil nos limites confortáveis. Os viajantes devem considerar isso, já que a comida e a água podem estar a apenas alguns metros de distância, mas tão distantes quanto de um aviarag furioso.

Cachoeiras

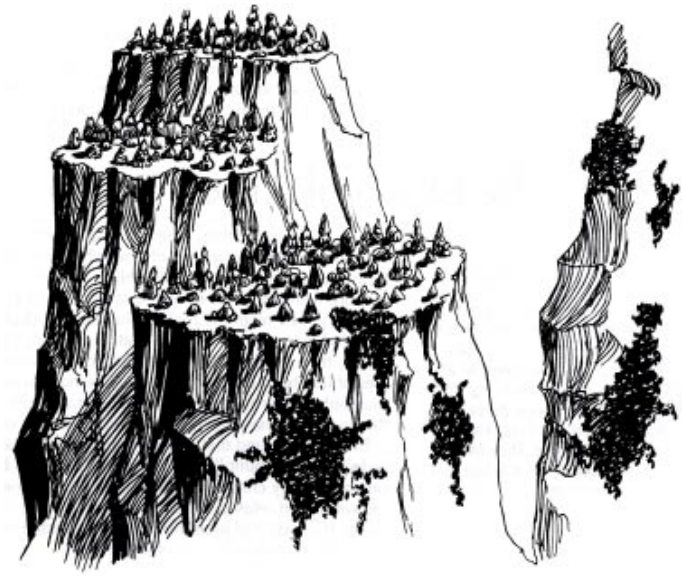
As cachoeiras criam espetáculos visuais impressionantes ao longo da parede rochosa, mas também apresentam muitos perigos. Como qualquer recurso vital em Athas, a água doce que desce em cascata pela face rochosa é cobiçada por todos na região. Atrai predadores e criaturas dóceis, assim como o mel kank atrai asas com ferrões. A queda da água também pode fazer com que partes da parede desmoronem e deslizem, criando inundações repentinas nas florestas verticais e até mesmo explodindo inesperadamente da rocha para pegar os alpinistas de surpresa e arrastá-los. Alguns viajantes tentaram subir as cataratas até o fundo das falésias. Infelizmente, isso geralmente leva à morte esmagadora em algum lugar nas profundezas da névoa.

Rocha Estéril

A rocha estéril é o tipo de terreno mais prevalente ao longo das falésias. Trechos desolados de pedra nua se estendem por quilômetros em todas as direções antes que outro tipo de terreno se intrometa. Esta pedra pode ser transparente e lisa, irregular, rachada ou coberta por saliências estreitas em forma de saliência. A única constante é o revestimento úmido e liso que pinta a pedra com gotas brilhantes — resultado da alta concentração de vapor d'água. Esta condensação torna até as partes mais acidentadas das falésias escorregadias e mais difíceis de escalar.

Pântanos

No ponto mais estreito, o pântano tem alguns metros de largura; no seu ponto mais largo, estende-se por um quilômetro e meio da base das falésias. Este pântano já foi uma grande floresta com um poderoso rio correndo entre as árvores. Isso mudou há muito tempo, quando Rajaat veio aqui para



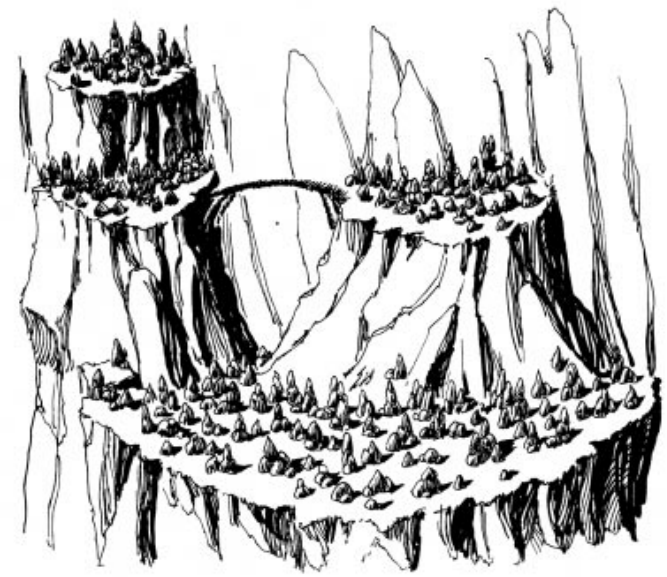
desenvolver magia profana. Desde então, forças naturais e reverberações mágicas se combinaram para manter o pântano vivo e o ecossistema dos Penhascos Irregulares.

A base das Falésias funciona como um dreno natural, recolhendo a água que escorre das terras altas, bem como a água que escoa das terras baixas ocidentais. Fontes termais, tubos de lava abertos e poças de magma aquecem essa água, produzindo nuvens de vapor e névoa que sobem em direção ao topo da parede rochosa para criar a Fronteira Nebulosa. Existem outras forças trabalhando no pântano, produzindo criaturas distorcidas e monstros manchados pelo mal da magia profana. Por esta razão, os habitantes dos penhascos hesitam em viajar mais fundo do que a marca de uma milha, e a maioria recusa-se a chegar a menos de oitocentos metros do pântano. Não apenas os monstros distorcidos e corrompidos caçam até essas altitudes, mas os halflings acreditam que qualquer coisa que se aproxime do pântano arrisca ser alterada pela magia residual.

De qualquer forma, o pântano é um lugar perigoso. O calor é mais intenso e mortal, a névoa mais espessa e os efeitos da magia descontrolada são maiores do que em qualquer outro lugar de Athas — incluindo a Torre Prístina. Água doce pode ser encontrada nesta região, assim como alimentos e plantas seguras para consumo, mas também há coisas que homens e mulheres sensatos prefeririam não encontrar. Infelizmente, aqueles que descem os penhascos devem então encontrar um caminho através do pântano antes de alcançarem as pastagens além.

Encontros nos Penhascos Irregulares

Os halflings que vivem nos penhascos vivem em aldeias



e em uma cidade construída nas florestas verticais. Sendo a única forma de civilização na região, estas são as pessoas que os viajantes provavelmente encontrarão. Eles habitam aquela porção dos Penhascos que começa ao norte da Região de Tyr e continua até as proximidades do Planalto Queimado. Os viajantes poderiam encontrar alpinistas halflings ou aeronaves dos Cavaleiros do Vento, embora pudessem não receber uma recepção amigável. Os habitantes dos penhascos nunca conheceram nenhuma raça inteligente, com algumas exceções: os kreens das pastagens e os ocasionais pyreens que vêm visitá-los. Caso contrário, esses halflings nunca viram humanos, elfos, anões, muls ou outras raças das terras altas e provavelmente não saberão o que fazer com eles quando finalmente os encontrarem.

Qualquer coisa que voe, suba ou viva em cavernas, ou florestas pode ser encontrada ao longo das falésias. Perto do topo, podem ser encontradas criaturas familiares às pessoas das terras altas, embora existam muitas variedades exclusivas dos arredores das Falésias. À medida que um viajante desce em direção ao pântano, entretanto, as criaturas se tornam mais desagradáveis e menos reconhecíveis devido aos efeitos da magia profanadora descontrolada. As únicas criaturas que parecem remotamente semelhantes a esses monstros são feras pesadelo, so-uts e similares — todos remanescentes das Guerras Purificadoras. Não existe região mais agreste e letal do que o pântano na base das Falésias.

Thamasku

Thamasku é a única exceção a muitas regras do rhul-thaun. Enquanto a maioria das comunidades halfling são vilarejos nas saliências e nas fendas ao longo do penhasco, Thamasku é uma cidade movimentada de 12.000 habitantes, às margens de um lago no meio de uma floresta.

A cidade foi construída no centro de uma grande saliência, escavada na encosta dos penhascos pelas águas das marés quando o mundo era jovem. Esta plataforma se estende por 130 quilômetros a partir da borda do penhasco, e a maioria dela é coberta por grandes árvores de madeira dura e folhagem espessa.

O escoamento dos planaltos a leste se acumula no Lago Ghavin, um corpo de água doce e límpida com quase 32 quilômetros de diâmetro. Um largo rio corre do lago até a beira do penhasco e depois cai na lateral, criando a maior e mais dramática cachoeira de Athas.

A cachoeira deságua no pântano no fundo das falésias, contribuindo para a subida da parede de neblina.

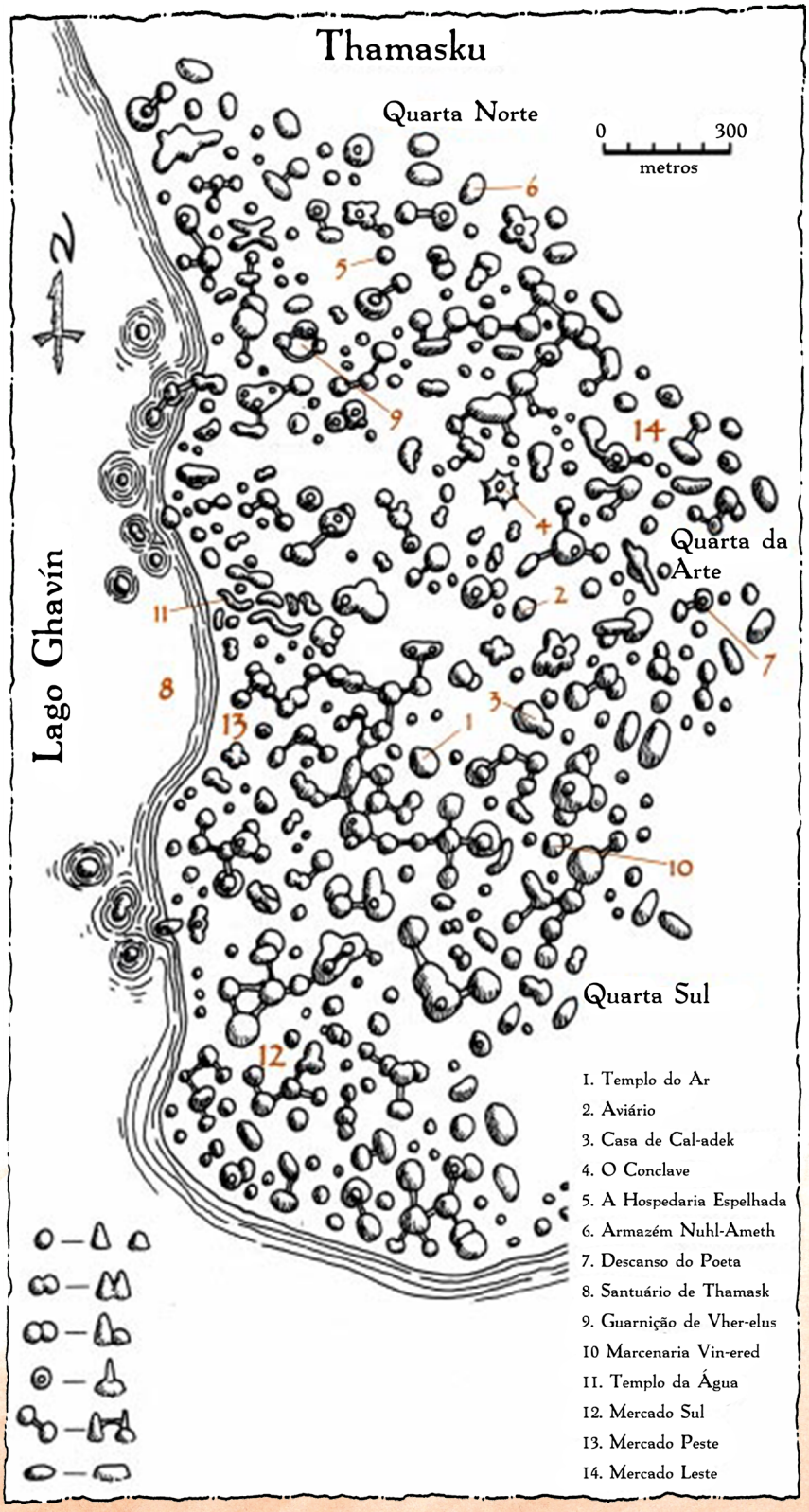
Thamasku é extremamente antigo, construído antes dos rhul-thaun existirem como um grupo separado — quando os rhulisti governavam o mundo. O nome Thamasku é uma antiga palavra rhulisti. Na verdade, esse nome é tão arcaico que seu significado real se perdeu. Os estudiosos têm quase certeza de que isso tem algo a ver com a grande altitude. Desde aqueles dias há muito perdidos, halflings que aproveitaram tanto o lago quanto a floresta circundante ocuparam a cidade.

Na verdade, Thamasku possui alguns edifícios feitos de pedra e madeira, além das torres cultivadas organicamente que ocupam a maioria de suas ruas. Os halflings navegam nas águas do Lago Ghavin com barcos feitos de madeira, já que a habilidade de criar embarcações aquáticas com formas de vida é agora uma arte perdida. Eles pescam em redes orgânicas, proporcionando uma iguaria praticamente desconhecida pelo resto dos halflings dos Penhascos Irregulares.

A cidade também é incomum por sua natureza horizontal. Os efeitos de viver nas bordas dos penhascos que influenciam outros rhul-thaun não estão em evidência aqui. Os escaladores são poucos, embora haja muitos deles em Sol-fehn, no topo das cataratas. Entretanto, há alguns em Thamasku que escalam os penhascos até a borda dos Planaltos.

Os biomodeladores da cidade usam suas habilidades para fazer criaturas correndo chamadas dhev-sahr e os halflings as usam como montarias para viajar pela floresta e pela mata. Dhev-sahr são de pouca utilidade em qualquer outro lugar dos Penhascos Irregulares.

Thamasku é mais espalhado e mais horizontal em sua orientação do que qualquer outra comunidade halfling. As torres e pináculos comuns a todos os assentamentos estão lá, mas também estão os edifícios de um só andar, longos e largos, usados principalmente como armazéns na periferia da cidade. Dadas as proporções das comunidades normais de halflings,



Thamasku deveria cobrir apenas metade da terra que ocupa e ter o dobro da altura. Dadas as limitações até mesmo dos incríveis materiais de construção em forma de vida, isto seria uma impossibilidade física — uma impossibilidade que sempre impedirá que as aldeias das saliências se tornem substancialmente maiores do que são atualmente.

Liderança e Organização Política

O cargo de administrador da cidade de Thamasku é uma das nomeações politicamente mais poderosas que alguém pode esperar ocupar. Atualmente, Vher-asach, a jovem, porém capaz filha do ex-administrador ocupa o cargo. Na verdade, o haretuil a nomeou para o cargo apenas como uma homenagem à sua falecida mãe, que serviu bem à cidade. Eles esperavam que ela permanecesse apenas por pouco tempo e então uma pessoa mais experiente seria escolhida para substituí-la. No entanto, Vher-asach é mais do que competente no trabalho e parece que continuará como administradora num futuro próximo.

Em nenhum lugar dos Penhascos Irregulares a afiliação ao clã é tão significativa quanto nesta cidade. Existem 28 clãs diferentes em Thamasku e 37 har-etuil que os servem e governam. Isto é muito mais do que em qualquer outra comunidade rhul-thaun, mas no geral, os números não apresentam problemas. Ocasionalmente, há períodos de conflitos entre clãs, quando um clã é ofendido ou de alguma forma desafiado por outro, mas estes geralmente são resolvidos de forma pacífica.

Os biomodeladores, que aqui são chamados de mestres de vida, exercem muito poder político e influência em Thamasku. Apesar do fato de que os lenhadores trazem madeira para usar como material de construção alternativo, e os caçadores e coletores usam as florestas próximas para fornecer mais alimentos e ervas do que em outras comunidades rhul-thaun, os biomodeladores são mantidos ocupados atendendo às necessidades da enorme população da cidade. Vher-asach aprendeu com sua mãe há muito tempo sobre a importância dos biomodeladores e quase sempre se curva a seus desejos. Em troca, no entanto, as suas relações astutas com os ricos mestres da vida angariaram dinheiro suficiente e criações em forma

de vida para fornecer à cidade conveniências e necessidades que, de outra forma, o governo não teria conseguido conceder.

Uma guilda secreta de ladrões e assassinos, conhecida como ban-ghesh (sabedoria sombria), também tem alguma influência política em Thamasku. A sua riqueza permite-lhes subornar as autoridades, dando-lhes controle virtualmente total sobre algumas das partes mais baixas da cidade. Em Thamasku, a riqueza fala com poder e influência.

Sol-fehn, no topo da cachoeira criada pelo rio que flui do Lago Ghavin, é praticamente um bairro periférico de Thamasku. É uma pequena aldeia, com uma população de menos de 300 pessoas, que vivem do transporte de cargas, pessoas ou informações de e para Thamasku. Sol-fehn serve como uma conexão com o resto da sociedade rhul-thauniana. Seu administrador, Rath-omak, responde diretamente a Vher-asach. Ele faz tudo o que a administradora de Thamasku lhe diz para fazer. Além disso, a aldeia é habitada principalmente por membros de dois clãs que residem principalmente na cidade maior, de modo que esta aldeia nem sequer tem o seu próprio har-etuil.

Economia

Como a riqueza é mais importante do que qualquer outra coisa nesta cidade comercial, todos estão profundamente envolvidos na economia e no comércio. Devido à localização única da cidade, produtos como peixes e artigos artesanais em madeira estão entre alguns dos itens disponíveis aqui que não podem ser adquiridos em outras comunidades. Ao mesmo tempo, porém, há pouca procura destes produtos noutros locais, pelo que praticamente não há exportações para as outras comunidades das falésias.

A exceção a isso é a aldeia Sol-fehn, para a qual Thamasku envia alimentos, criações em forma de vida e vários bens que a comunidade menor não produz. Sol-fehn está quase exclusivamente envolvida em transportes e ocupações relacionadas, tornando-se o centro de viagens e transporte entre Thamasku e outras localidades.

Dentro de Thamasku, existem três mercados onde vários comerciantes vendem seus produtos. Embora criados como uma comodidade, para que todos na cidade ficassem próximos de um mercado, cada um dos três ganhou sabor e estilo distintos. O mercado do sul, também conhecido como mercado do peixe, vende principalmente peixe fresco e outros alimentos. Embora os outros dois mercados vendam provisões, os itens mais frescos e de melhor qualidade são encontrados aqui. O mercado ocidental é controlado quase completamente pelos mestres da vida. Os comerciantes daqui vendem criações em forma de vida de todos os tipos para todos que precisam delas. O mercado oriental é uma feira de artesanato. Obras de arte, artesanato em madeira, cantaria, cerâmica e outros itens e suprimentos artesanais são encontrados em grande número. Nenhuma mercadoria melhor deste tipo pode ser encontrada em qualquer lugar nas falésias.

Todo o distrito oriental de Sol-fehn é chamado de Quarta da Arte e está repleto de galerias, estúdios, teatros e empresas relacionadas. Existem poucos centros culturais em toda Athas que possam rivalizar com os talentos encontrados aqui.

O Povo

Thamasku é o centro da sociedade rhul-thaun. Os rhul-thaun mais ricos vivem nesta cidade, embora também haja muitas pessoas comuns e pobres dentro de seus limites.

O povo de Thamasku passa menos tempo lutando para sobreviver do que a maioria dos outros rhul-thaun, na verdade, menos do que a maioria dos habitantes de Athas. O tamanho da cidade reduz o risco de ataques de monstros, oferece uma vasta gama de conveniências e serviços e geralmente significa que os cidadãos têm melhor acesso a cuidados de saúde e a alimentos de qualidade. Motores em forma de vida bombeiam água do lago para a cidade, levando-a para dentro de cada casa e edifício. Os mestres da vida também criaram um incrível sistema de eliminação de resíduos com condutas subterrâneas, reguladas por motores orgânicos de bombeamento de água, e unidades de eliminação em forma de vida que consomem lixo e todo o tipo de resíduos. Os sistemas de abastecimento de água e eliminação de lixo da cidade fazem de Thamasku um lugar limpo e confortável para se viver.

Como o povo de Thamasku tem muito tempo livre, o teatro e as artes prevalecem aqui do que em outras comunidades. A música e a expressão artística são importantes para todos os rhul-thaun, mas aqui em Thamasku elas são levadas a novos patamares. Fantásticas galerias, teatros e salas de música alinham-se na Quarta da Arte. Dança, música, artes visuais, teatro, contação de histórias e outras artes performáticas são praticadas aqui. Jovens e velhos, ricos e pobres, mestres de vida e trabalhadores urbanos encontram entretenimentos e diversões que se adequam aos seus gostos. Poetas, compositores, artistas e intérpretes podem ganhar a vida criando arte e diversões para a população da cidade. Em Thamasku, as artes não são passatempos ociosos, mas sim grandes negócios.

Muitos dos halflings que viajam para a cidade acabam decidindo morar aqui, o que leva ao ditado de que você pode tirar o aldeão do coração de Thamasku, mas não pode tirar Thamasku do coração do aldeão.

A maioria das pessoas que vem para a cidade busca oportunidades de recreação, alimentação e vida que não existem em nenhum outro lugar. Outros, no entanto, têm uma reação muito diferente. Eles acreditam que pessoas "robustas e



vigorosas" vivem apenas nas bordas. As vidas do "verdadeiro rhul-thaun" deveriam ser passadas nas névoas enjoativas e nos ventos tempestuosos das saliências, agarrando-se às faces dos penhascos que eles chamam de lar, esculpindo suas vidas com as próprias mãos. Eles veem seus primos da cidade com grande desdém, às vezes chamando-os de "rhul-thaun biomodelados".

E alguns que vêm das aldeias para Thamasku acham a cidade muito exposta, muito espaçosa. Os aldeões estão acostumados com as saliências isoladas e protegidas das falésias. O fato de a cidade estar no centro de uma extensão de terra plana e verde é desorientador e assustador para eles.

Lugares Notáveis

O Templo do Ar: O Templo do Ar: O maior dos raros templos dos rhul-thaun, o templo do ar fica nos confins das torres da cidade. Este templo é o lar e base de operações de mais de uma dúzia de sacerdotes. Thim-obec lidera o templo. Os poucos seguidores devotos da cidade vêm aqui para prestar suas homenagens, mas o verdadeiro dever deste sacerdote é para com os cavaleiros do vento. O templo do ar serve como um lugar onde os cavaleiros do vento podem encontrar locais para suas montarias empoleirarem-se e serem cuidados, bem como comida e alojamento gratuitos para seus seres voadores e para eles próprios. Os sacerdotes sentem que o cavalgar o vento é a melhor técnica para realmente comungar com o grande poder elemental do ar e, portanto, os cavaleiros do vento são homens santos que devem ser respeitados. Ironicamente, nenhum dos sacerdotes é cavaleiro do vento — eles veem o seu próprio papel como zeladores.

Os sacerdotes do ar têm pouca interação com o resto da comunidade. O templo não tem interesse oficial em política, ação comunitária ou qualquer um dos eventos que se desenvolvem na cidade.

O Aviário: Esta torre alta é o lar de centenas de pássaros que voam pela cidade e do estranho indivíduo conhecido apenas como Mestre dos Pássaros. A torre foi projetada de forma que haja espaço até mesmo para grandes criaturas voadoras pousarem e empoleirarem-se. Por isso, é ocasionalmente utilizado por cavaleiros do vento que vêm à cidade. O Mestre dos Pássaros favorece os cavaleiros do vento, não cobrando nenhuma taxa para usar seus poleiros.

O Mestre do Pássaros é um druida de grande poder que, diferentemente de outros de sua profissão, se preocupa com as atividades da cidade. Ele zela pelos acontecimentos em Thamasku, comunicando-se psionicamente com seus pássaros. Eles são seus olhos e ouvidos, e ninguém em toda Thamasku sabe mais sobre as idas e vindas da população da cidade ou sobre as coisas que eles fazem em segredo.

Casa Segura de Cal-adek: Esta taverna é conhecida em toda a cidade como o ponto de encontro de guerreiros, mercenários e aventureiros. É também um lugar onde espiões, ladrões e até assassinos podem ser contratados para realizar tarefas não legais. Cal-adek não faz perguntas a seus clientes, ela simplesmente exige que todos "mantenham a cabeça tranquila em relação a eles enquanto estiverem aqui". Clientes sábios atendem a esse pedido simples, pois Cal-adek também tem uma boa quantidade de músculos contratados.

Sussurros dizem que Cal-adek está envolvida no submundo do crime de Thamasku. Outros afirmam que ela abriga membros do Chahn. Nenhum destes rumores é verdadeiro, embora por vezes ela possa ser convencida a financiar operações potencialmente lucrativas — o estatuto jurídico destes esforços é irrelevante para ela.

O Conclave: Esta grande estrutura é o ponto de encontro dos har-etuil quando eles se reúnem para fazer leis e julgar assuntos relativos a todos os rhul-thaun. Embora esteja vazio com mais frequência do que é utilizado, um pequeno contingente de guerreiros profissionais está permanentemente estacionado aqui para proteger a estrutura, preservar sua aparência e mantê-la.

A Hospedaria Espelhada: Esta taverna é um lar seguro e sofisticado para aqueles que desejam uma noite de estadia luxuosa ou uma refeição elegante. Espelhos, incomuns entre esses halflings, cobrem muitas das paredes internas, dando nome a este lugar. O custo de uma noite de estadia é de 25 ghav-egoths, as refeições custam 5 ge.

Armazém Nuhl-ameth: Este é um dos muitos armazéns

nos arredores da cidade. É também a sede secreta do Chahn, a organização terrorista que quer derrubar e transformar a sociedade rhul-thaun.

Uma entrada secreta na área de armazenamento principal leva a um labirinto subterrâneo, o covil desses terroristas desesperados. A partir daqui eles lançam ataques contra os vher-elus, o Conclave e até mesmo os biomodeladores que viajam pela cidade. Os seus ataques são rápidos e de efeito limitado — querem espalhar sua mensagem em vez de infligir danos reais. Os Chahn tomam cuidado para não serem seguidos de volta à sua base e a usam com sucesso como quartel-general há mais de um ano.

Pelo menos 50 membros usam esta fortaleza secreta, incluindo o líder do Chahn, Col-olin. Col-olin é um halfling pequeno e furioso, que foi contrariado muitas vezes pelas autoridades. Ele busca a destruição em grande escala, embora possua uma consciência que às vezes atrapalha seus planos apaixonados e devastadores.

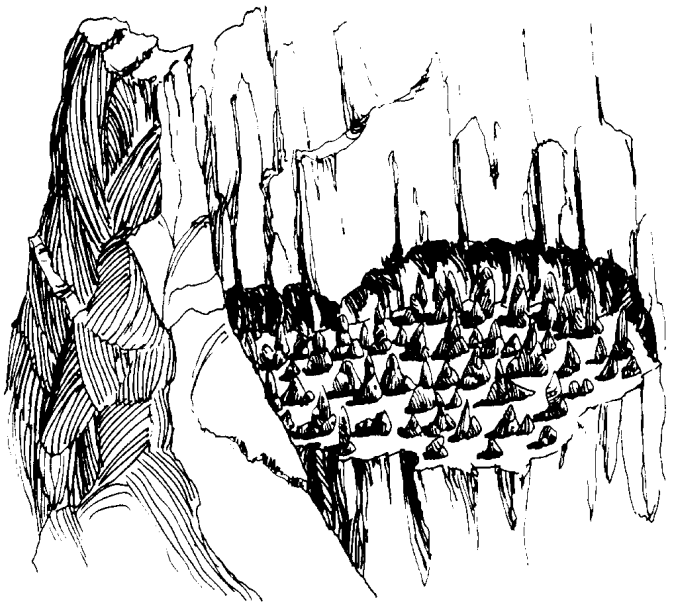
Descanso do Poeta: Esta casa segura, localizada na Quarta da Arte, é frequentada por artistas e atores de todos os tipos. O lugar é barato e a comida é de má qualidade, mas seus clientes sempre voltam pelo clima do lugar.

Santuário de Thamasku: Além de ser o maior santuário biomodelador, a característica única desta estrutura é a sua localização. Está submerso no Lago Ghaven, com entradas e saídas secretas por toda a cidade, ligadas por túneis subterrâneos.

O santuário fica a uma profundidade de cerca de 90 metros. Com a forma de um cogumelo, a estrutura principal em forma de cúpula do santuário se estreita abaixo dele para formar uma base inserida no fundo do lago. A estrutura está viva, claro, e o seu sistema branquial troca e filtra o oxigênio e o hidrogênio da água, convertendo os elementos para um gás que proporciona uma atmosfera habitável para quem vive e trabalha no interior. Mais de 150 mestres da vida trabalham aqui, produzindo criações orgânicas em ritmo febril para tentar acompanhar as necessidades da cidade.

Loi Far-oneth, o mestre de todos os biomodeladores, vive e trabalha aqui. Ele é um homem consumido pelo passado, sua preservação e seus efeitos no presente e no futuro. Seu ajudante-chefe é Gil-ogres, que manipula sutilmente os acontecimentos para obter poder pessoal. Quando o har-etuil se reúne no Conclave, não é Loi cujo nome é falado em sussurros temerosos — é Gil-ogres. Loi parece não ter conhecimento do controle secreto de seu tenente sobre a organização, de tão preocupado que ele está com atividades acadêmicas.

Em Thamasku, os planos de Gil-ogres são simples. O domínio dos biomodeladores sobre os edifícios, ferramentas e



outros artigos biomodelados dá-lhes o controle econômico quase completo da cidade. A única área onde eles não têm domínio real é o negócio de entretenimento da cidade. Para este fim, Gil-ogres está enviando agentes para a Guilda Ban-ghesh. Ele quer se infiltrar na organização e assumi-la por dentro, agregando assim os recursos deles aos seus. A guilda tem o controle mais forte sobre o distrito de entretenimento.

O santuário também é o local de guarda do Dal-arat, o artefato rhulisti mais antigo que existe. Este dispositivo vivo é, na verdade, um gravador (agora impossível de recriar) que reproduz um antigo relato das crenças e credos dos rhulisti.

"As forças fundamentais da vida, sendo o que são, não nos deixaram outra opção... Somos ao mesmo tempo, os senhores do mundo e os seus servos apaixonados. Que esse seja para sempre o nosso credo e o nosso voto."

Guarnição de Vher-elus: Esta pequena fortaleza conta com uma guarnição de mais de 150 guardas da lei. A partir daqui, eles patrulham a cidade e respondem a relatos de problemas. Em tempos de grande necessidade, podem recorrer a uma milícia organizada e voluntária de mais de 200 homens e mulheres fisicamente aptos.

Marcenaria Vin-ered: Único na sociedade rhul-thaun, este enorme empório exibe e vende exclusivamente itens feitos de madeira. O custo de seus produtos é moderadamente alto, mas a qualidade do vinho é excepcional.

O Templo da Água: O segundo maior templo halfling, o Templo da Água fica às margens do lago. Os edifícios

deste complexo foram projetados para parecerem peixes longos e serpenteantes, nadando pelo percurso sinuoso do terreno do templo.

Sob a orientação da suma sacerdotisa Hiv-anad, os sacerdotes deste templo mantêm relações estreitas com os mestres da vida de Thamasku. Na verdade, os sacerdotes da água operam na cidade como espiões dos biomodeladores e são bem pagos pelos seus serviços.

O Lado Obscuro

A Guilda Ban-ghesh, composta por ladrões, assassinos e músculos de aluguel, é a força motriz do lado menos respeitável e mais sombrio de Thamasku, que geralmente é considerado o setor inferior da parte central da cidade. . As mãos viscosas desta organização criminosa estão envolvidas em muitos aspectos da vida na cidade, incluindo a extorsão de comerciantes, artistas e licitações. Eles possuem comerciantes dispostos a vender mercadorias ilegais, legisladores corruptos e funcionários administrativos desprovidos de ética. A guilda opera e investe em teatros, cassinos, casas seguras, instalações de armazenamento e praticamente todas as oportunidades de negócios ou empreendimentos lucrativos que possam adquirir. Na verdade, quando os empresários iniciam empreendimentos, muitas vezes abordam a guilda, oferecendo-lhes uma percentagem dos seus lucros em troca de um investimento na guilda. A guilda também está disponível para empréstimos (a taxas de juros exorbitantes).

Poder-se-ia argumentar que o Ban-ghesh poderia obter um lucro decente em atividades puramente legais (investimentos, empréstimos, empresas legítimas). No entanto, grande parte do seu tesouro substancial vem de extorsão, assassinato e roubo.

No bairro inferior norte de Thamasku fica um Templo do Fogo secreto e proibido, oferecendo aos seus seguidores malignos um lugar para reverenciar o elemento da morte e da destruição. Este templo mantém um contingente de guardas armados de Ban-ghesh para defesa, em caso de descoberta. Abundam os rumores de que o sumo sacerdote, que muitos podem ser loucos, planeja uma demonstração massiva do poder do fogo elementar que infligirá danos tremendos à cidade e às pessoas que viraram as costas ao elemento proscrito.

Personalidades

Vahv-ostes: Vahv-ostes é o comandante dos vher-elus em Thamasku. Ele também se contrata ocasionalmente como mercenário, com alguns de seus compatriotas que podem ser dispensados de suas funções oficiais por uma ou duas semanas.

Como a maioria dos homens, Vahv-ostes mantém o cabelo preto comprido, mas prefere-o puxado para trás e amarrado,



para mantê-lo longe dos olhos. Seu rosto e corpo apresentam diversas cicatrizes e, quando visa impressionar os outros, usa pintura corporal para destacá-las e chamar a atenção.

Jhen-athin: Jhen-athin é membra do Ban-ghesh sendo considerada uma das melhores infiltradas no ramo. Suas especialidades são charme, inteligência e comportamento agradável. Ela os usa como ferramentas para escapar dos guardas e enganar os vher-elus.

Ela mantém o cabelo castanho curto (como está na moda) e costuma usar uma faixa azul pintada no lado direito do rosto. Seu charme vem realmente de seu comportamento gentil, não de sua aparência comum.

Pareth

A segunda maior comunidade de halflings é muito menor que Thamasku e quase tão antiga. Na língua rhulisti, seu nome significa "escondido", o que é uma excelente descrição para a aldeia isolada. Ele está recuado em uma saliência que fica entre dois grandes afloramentos verticais de rocha e construído ainda mais atrás, em uma caverna larga, mas rasa.

A comunidade é enorme para os padrões rhul-thaun, com uma população de 3.500 habitantes, mas ainda é chamada de vila. Seu administrador, Bal-olech, é um cavaleiro aposentado que anseia pelos velhos tempos. Ele quer ser jovem e ágil para poder navegar nos ventos novamente. Como isso não pode acontecer, ele vive indiretamente por meio de outros cavaleiros eólicos. Devido a seus sentimentos, Pareth tornou-se particularmente atraente para os cavaleiros do vento. As administrações de Bal-olech deram aos comerciantes, guardiões

de casas seguras e outros incentivos para oferecer incentivos e serviços especiais aos cavaleiros do vento. Como isso atrai novo comércio, o har-etuil dos clãs locais não se opõe aos seus mandatos.

Lugares Notáveis

Ger-orif's: Esta é a casa segura preferida pelos cavaleiros do vento em Penhascos Irregulares. Embora seja bastante caro, os pilotos recebem descontos conforme o tempo de atuação na profissão.

A taverna de cinco andares oferece comida, bebida e entretenimento de alta qualidade. Há uma enorme fonte e até uma piscina onde os hóspedes podem nadar — uma oportunidade rara em Athas. Os 35 quartos opulentos acima e ao redor da piscina oferecem relaxamento e conforto desconhecidos na maioria dos outros lugares de Athas.

Preços

Taxa de entrada (paga na porta): 3 ghav-egoths
Quarto (por noite): 10 ghav-egoths
Refeição (leve): 1 ghav-egoth
Refeição (suntuosa): 3 ghav-egoths
Bebida: 2 ghav-egoths
Desconto: 30% de desconto para cavaleiros do vento, mais 1% por ano de experiência, até um máximo de 50%.

Sahr-enor Plaza: Esta grande praça está localizada perto do centro da vila. Cavaleiros do Vento usam a área aberta para pousar suas montarias. Os panfletos são então entregues a licitantes contratados pela cidade que cuida deles. Por uma taxa de 1 ghav-egoth, uma pessoa supervisionará as necessidades de qualquer tamanho de Cavaleiros do Vento por uma noite. A praça também é usada para reuniões públicas, grandes entretenimentos (patrocinados pela cidade para atrair Cavaleiros do Vento) e outros eventos.

Santuário de Pareth: Este santuário é outra grande fortaleza biomodeladora de vida, um complexo construído na encosta do penhasco. Usando métodos de escavação orgânica há muito esquecidos, os antigos biomodeladores criaram uma série de salas e corredores no penhasco. Há rumores de que os biomodeladores usam apenas uma pequena parte deste domínio subterrâneo. A grande maioria das suas salas e galerias não são utilizadas — e na maior parte, inexploradas. Outros rumores afirmam que túneis antigos cobrem todo o penhasco e podem estar repletos de conhecimento e artefatos de um passado distante. Independentemente disso, o santuário de Pareth é a única estrutura subterrânea rhul-thaun existente.

O líder do santuário é Mag-aven, uma alma distorcida em um corpo distorcido. Um acidente durante um experimento de formação de vida a desfigurou há muito tempo e a deixou parcialmente louca. Embora ela supostamente tenha se recuperado da insanidade, desde então ela desenvolveu uma propensão para a dor e o macabro.

A Canção do Vento: Este pequeno santuário dedicado ao elemento ar é construído no alto de uma torre. Os construtores projetaram esta estrutura orgânica como um órgão de sopro único. Quando o vento sopra através dos vários buracos e tubos esculpidos em suas paredes e pisos, ele cria uma melodia em constante mudança, com tons variados.

Há uma única clériga cuidando deste templo. O nome dela é Fen-adan, e ela se mantém reservada principalmente para si mesma e para seu templo. Os deveres autoimpostos de Fen-adan são manter o templo e manter os tubos e orifícios do órgão de vento desobstruídos e limpos.

Personalidades

Las-aren: Las-aren é um alpinista profissional que mora em Pareth. Ela é completamente má e totalmente indigna de confiança, mas ainda consegue trabalho suficiente para sobreviver. Ocasionalmente, ela atrai potenciais empregadores para áreas isoladas, a fim de matá-los e retirar os objetos de valor de seus bolsos.

Las-aren tem longos cabelos negros — incomum para uma mulher rhul-thaun. Suas feições são enganosamente delicadas, por ser forte e capaz. Ela prefere roupas monótonas e tenta projetar uma aparência simples e caseira.

Flar-onib: Flar-onib é um sacerdote errante. Ele não tem um templo para apoiá-lo, mas em vez disso viaja auxiliando os oprimidos e pobres em nome da terra elementar. Frequenta mais do que a maioria a aldeia de Pareth, tendo um carinho especial pela sua gente. Fen-adan, a sacerdotisa do ar da cidade, não gosta dele e há rumores de que eles já foram amantes.

Este homem santo tem cabelos castanhos longos e despenteados e uma aparência geral desgrenhada. Ele opta por usar uma maça simples viva, em vez de armas mais sofisticadas.

Glerran

A vila de Glerran era uma das mais antigas comunidades de rhul-thaun ainda existentes hoje. Glerran é ainda mais velho que Pareth, mas não é uma comunidade tão grande. Seu nome, na língua dos antigos rhulisti, significa simplesmente "verde". No auge da vila, o nome tinha um significado — era literalmente cercado por uma floresta vertical. A floresta



já desapareceu há muito tempo, mas a comunidade ainda prospera como refúgio para alpinistas.

Numerosos caminhos, trilhas e ramos dos escaladores levam a Glerran. Um leva ao local onde uma ponte vertical outrora servia de passagem ao redor da grande cachoeira que saía do Lago Ghavin acima. A ponte orgânica ruiu há muito tempo e nenhuma tentativa foi feita para repará-la. Somente os escaladores mais talentosos podem cruzar a barreira das cataratas, e foi esse fato que fez com que os cavaleiros do vento fizessem uma petição a vários har-etuil para argumentar contra a reconstrução da ponte no Conclave. Os cavaleiros do vento não querem aumentar a concorrência.

Glerran é uma vila de 2.500 habitantes. A maioria da população ganha a vida como comerciantes e licitantes, mas Glerran tem um número maior que a média de alpinistas empregados para manter a comunicação com Sol-fehn.

A administração da aldeia é, na verdade, realizada por duas pessoas, Kal-odot e Fren-anan. Esses gêmeos, irmão e irmã, são psiônicos com talentos misteriosos e ocultos. Os gêmeos podem trocar de personalidade, trocando mentes entre si, de modo que cada um ocupe o corpo do outro por meio de um acordo de vontades, praticamente a qualquer distância. Eles também podem se comunicar telepaticamente o tempo todo, sem barreiras. Essas habilidades especiais permitiram-lhes coordenar suas ações e ascender a uma posição de poder. Na verdade, é apenas Kal-odot quem ocupa o cargo de administrador. Sua irmã é vista apenas como uma socialite popular que muitas vezes se opõe às decisões do irmão. (Fren-anan faz isso para bancar o lento, infiltrando-se em organizações de oposição, iludindo inimigos e confundindo concorrentes.) Os gêmeos são os únicos psiônicos funcionais na sociedade rhul-thaun. Eles são autodidatas e usam suas habilidades para alcançar seus objetivos.

Lugares Notáveis

Bid-unos: Este é o maior templo elemental da terra na sociedade rhul-thaun. Seu nome significa "dança da terra" e, numa demonstração anual de poder clerical, os sacerdotes do templo animam uma grande massa de rocha fora do templo. O Festival da Grande Terra cria um enorme clamor estrondoso, o que é irritante e assustador para muitos aldeões, a maioria dos quais não se associa ao templo ou à sua religião.

Existem cinco sacerdotes que administram este templo. Escondido de praticamente todos fora do sacerdócio, o sumo sacerdote de Bid-unos possui um item mágico. Incontáveis gerações atrás, no início da Era da Magia, um grupo de forasteiros chegou aos Penhascos Irregulares. Um humilde clérigo que o templo do ar elementar puniu, encontrou-os. Ele rejeitou a fé do ar e começou a adorar o poder da terra. E então eles o exilaram por heresia.

A tribo dos estrangeiros era um bando maligno que pretendia explorar território inexplorado. Eles capturaram o clérigo halfling e começaram a torturá-lo com brasas na língua, em busca de informações. Um pyreen que testemunhou esses acontecimentos atacou o grupo e matou todos eles, salvando a vida do clérigo.

O clérigo halfling ficou aterrorizado, mas quando recuperou a compostura, agarrou o estranho equipamento que pertencia aos estranhos. Certamente foram encontrados outros dispositivos mágicos naquele dia. (Artefatos perdidos, destruídos inadvertidamente ou roubados — estes ainda podem ser encontrados em algum lugar entre os rhul-thaun.) A atenção do clérigo foi atraída para um único artigo encantado: um dispositivo chamado varinha da terra. Esta varinha podia fazer com que a pedra se movesse e agisse conforme comandado pelo usuário. Acreditando ter recebido um sinal e um presente maior do elemento da terra, o clérigo foi até Glerran, fundou o templo e iniciou uma tradição de animar pedras a cada 10 anos para mostrar o poder de seu elemento pessoal. Desde então, a varinha sempre esteve na posse do sumo sacerdote e, nos últimos tempos, a celebração tradicional do poder da varinha foi alterada para um festival anual. Os clérigos do templo, porém, não sabem que a varinha só tem duas cargas restantes.

Devido ao encontro daquele antigo clérigo com os pyreen, o templo prega uma doutrina da realidade de seres da natureza incrivelmente poderosos no topo dos penhascos, que protegem os rhul-thaun e todos os adoradores da terra do perigo.

Santuário de Glerran: Esta grande estrutura abriga mais de 100 biomodeladores que vivem e trabalham aqui, cultivando e nutrindo suas criações. Os biomodeladores de Glerran são um grupo independente e de livre arbítrio que se ressente dos decretos sinistros que vêm da liderança em Thamasku. Sob seu superior local, Dehm-acov, os biomodeladores de Glerran estão prestes a dar a conhecer sua independência a Thamasku. Eles esperam a inevitabilidade do conflito real, mas também acreditam que podem superar qualquer força que Gilogres envie para forçar a submissão do santuário.

Teblish: Este lugar não é tão antigo quanto o seu nome, que significa "espinhoso" na língua dos rhulisti. Esta grande casa segura orgânica foi cultivada nos limites das paredes decadentes e apodrecidas de seu antecessor. Por motivos perdidos no tempo, a estrutura anterior deste local foi cultivada de modo que nas paredes brotaram longos e perigosos espinhos. Os velhos espinhos enrugados ainda são visíveis nas paredes exteriores do edifício, juntamente com os restos do antigo estabelecimento. Por dentro, porém, Teblish é um empreendimento novo e



obviamente próspero.

A casa segura também funciona como teatro e entretenimento, música e contação de histórias são apresentados aqui. Refeições e bebidas são servidas a todos no teatro. O segundo e terceiro andares abrigam quartos para hóspedes pagantes passarem a noite. O entretenimento é gratuito e atrai um grande público todas as noites. Os quartos custam apenas 3 ghav-egoths e as refeições custam cerca de 1 ge.

Personalidades

Seth-opal: Seth-opal é um assassino cruel e sem coração que opera secretamente no lar seguro de Teblish, se passando por um comerciante chamado Ren-odar. Embora ele não faça nada que coloque em risco seu disfarce no Teblish, ele pode ser contratado para trabalhar como assassino ou ladrão. Na maioria das vezes, porém, ele trabalha por conta própria, para si, matando comerciantes ricos por seu dinheiro e bens, invadindo casas e cometendo outros atos nefastos. Este personagem maligno sempre será um oponente dos personagens dos jogadores, que poderão encontrá-lo enquanto ele tenta roubar um deles.

De aparência completamente mediana, Seth-opal é um mestre do disfarce. Ele mantém seu cabelo preto e grosso cortado rente para poder usar perucas e outros disfarces. Seus olhos são castanhos e ele usa raramente o mesmo estilo de roupa ou maquiagem duas vezes, a menos que esteja se passando por Ren-odar, caso em que ele usa roupas longas e volumosas para parecer maior.

Sahn-abish: Sahn-abish é virtualmente única na sociedade rhul-thaun — ela é uma biomodeladora desonesta. Ela deixou o santuário de Thamasku há nove anos e tem fugido dos biomodeladores e de seus assassinos desde então. Ela era (e é) uma artesã talentosa, mas desaprovava os métodos e planos dos biomodeladores. Ela veio para Glerran porque ouviu dizer que o santuário nesta vila estava descontente com o modo como as coisas vinham de Thamasku. Ela fez contatos secretos com Dem-acov, expressando o seu apoio a um cisma dentro dos biomodeladores. Neste ponto, porém, ela opta por manter sua presença oculta.

Sahn-abish tem longos cabelos ruivos que ela mantém enfiados num chapéu de couro quando viaja incógnita. Suas roupas também são simples, para não chamar a atenção.

Sahr-tosh

Conhecida como a cidade das tempestades, ventos fortes e mau tempo frequentemente cercam esta vila. A razão para a selvageria das tempestades aqui é simplesmente que este é o assentamento mais exposto do rhul-thaun. No entanto, as tempestades são mais frequentes nesta parte das falésias, e Sahr-tosh foi construído num local infeliz. A população permanece firme apesar do perigo, e aproximadamente 2.000 halflings moram em Sahr-tosh.

Devido a um efeito estranho da Maldição de Rajaat vinda do pântano abaixo, a névoa perto de Sahrtosh muitas vezes assume um tom de arco-íris. As cores caem em cascata, pulsando e cintilando por horas a fio, dia ou noite, em intervalos aleatórios e sem padrões.

Rel-anir é o administrador da cidade e principal biomodelador. Em Sahr-tosh, mais do que em qualquer outro lugar, os shapers estão no controle total. Com Rel-anir como superior, eles exercem poder econômico e político absoluto.

Sahr-tosh é uma comunidade rude e acidentada, com poucos lugares de luxo ou conforto. A maioria das pessoas são pessoas comuns, trabalhando duro para construir uma vida nesta borda. Muitos dos habitantes são carinhosos, cuidando das criações dos muitos biomodeladores que trabalham nesta aldeia.

Os Pterranos vivem perigosamente perto de Sahr-tosh, e os aldeões precisam de proteção, assim como os cavaleiros do vento, alpinistas e viajantes. Portanto, muitos de seus cidadãos seguem o comércio guerreiro. Mercenários são fáceis de encontrar aqui, assim como outros autônomos menos saborosos — muitos deles procurando empregos menos respeitáveis.

Os pterrans nunca atacaram a aldeia e muito provavelmente não o farão. Eles ocasionalmente tentam isolar os escaladores e atacá-los ou atacar os cavaleiros do vento, atacando pelas costas de suas montarias pterrax. De maneira semelhante, patrulhas de guerreiros rhul-thaun que escalam e montam vento — vher-elus sob o comando dos biomodeladores — caçam pterrax que se

perdem perto da aldeia.

Os biomodeladores, como grupo, nutrem um ódio particular por outras raças inteligentes. Embora esta seja uma contradição inerente à filosofia de que "toda a vida é sagrada", levantar esta questão em Sahr-tosh é imprudente. Expressar sentimentos anti-modeladores não é crime em si, mas aqueles que o fazem são geralmente punidos mesmo assim.

Lugares Notáveis

Santuário de Sahr-tosh: Este santuário é desproporcionalmente grande para a comunidade em que se encontra. Como detêm o controle político total da aldeia, os formadores de Sahrtosh são raramente criticados pelos excessos das suas ações.

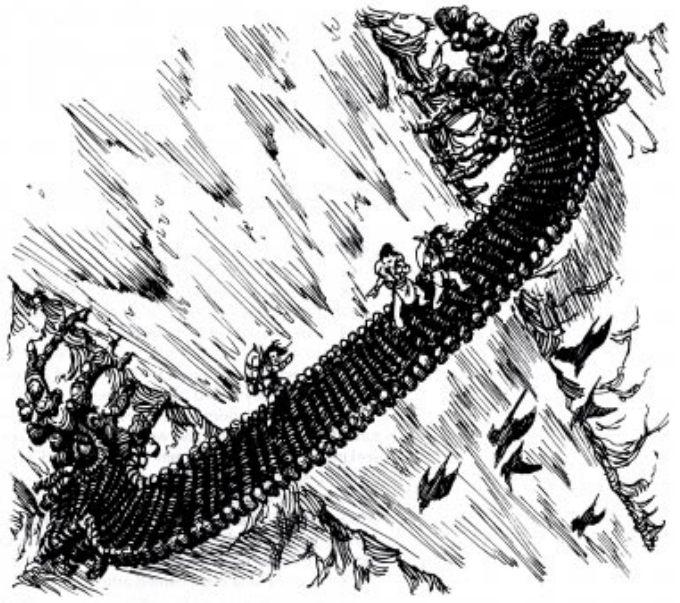
Além disso, por serem praticamente imunes a processos judiciais, utilizam o seu santuário para realizar experiências extremamente perigosas e para esconder as suas falhas e segredos mais profundos. É aqui também que eles mantêm os seus servos proibidos, os ghav-nosh, os tiradores da vida. Os ghav-nosh são os assassinos pessoais dos biomodeladores. Eles usam armas únicas e de formato particularmente mortal para eliminar os inimigos de seus mestres. Eles são, ironicamente, assassinos a serviço dos mestres da vida.

Torre da Tempestade: Esta é a torre mais alta da vila e funciona como uma espécie de prisão. Há muito tempo, 14 criações diferentes e de formato poderoso dos rhulisti foram seladas em cápsulas semelhantes a casulos. Ninguém se lembra como eles podem ser abertos com segurança, nem exatamente o que há nos casulos. Nódulos semitransparentes nos frutos revelam formas turvas e incertas, e certamente alguns deles são criaturas inteligentes. Em vez de destruí-los, os biomodeladores escolheram mantê-los aqui, trancados e bem guardados, até que alguém possa determinar o que são e o que podem fazer. Tudo o que o povo da vila sabe sobre Torre da Tempestade é que algo perigoso e proibido é mantido sob guarda no topo da torre.

Personalidades

Wem-osun: Wem-osun é o principal inimigo do biomodelador em Sahr-tosh. Ele lidera um pequeno movimento clandestino para atacá-los e o ghav-nosh. Ele é um aliado dos biomodeladores de Glerran, que secretamente lhe enviam suprimentos e assistência quando podem. Ele faz uso total de suas habilidades psiônicas para ajudá-lo em sua luta.

Um rebelde bonito, apesar de estar envelhecendo (mesmo para um halfling), ele é um homem robusto e um inimigo formidável. Embora ele não conte, alguns dizem que ele tem mais de 100 anos. Seu cabelo preto de comprimento médio está grisalho.



Yihn-tol

A vila de Yihn-tol ganhou o nome de Casa do Escalador em tempos passados, quando era o centro da profissão de escalada. Embora esse papel tenha diminuído, Yihn-tol ainda é uma vila bem-sucedida com 1.800 habitantes. Ele também está situado mais abaixo do penhasco do que qualquer outro assentamento halfling nos Penhascos Irregulares. Isto apresenta dois desafios incomuns para a comunidade.

O primeiro problema é a Maldição de Rajaat. Ser a aldeia mais próxima do pântano significa que os efeitos terríveis que dele emanam representam um risco maior para quem aqui vive. Os misteriosos incidentes causados pelas energias do pântano às vezes resultam em desastres. Fogo, doença, praga e desaparecimentos misteriosos são todos atribuídos à Maldição de Rajaat. A maldição altera as pessoas, deformando os corpos e até as mentes dos habitantes, principalmente dos recém-nascidos.

A segunda prova é mais uma ameaça do pântano, desta vez dos monstros lá embaixo que buscam um ponto de apoio um pouco mais alto nas falésias. Todos os tipos de horrores se reproduzem no pântano e alguns deles partem para subir as falésias. A maioria são escaladores desajeitados, iludidos com as cordilheiras brilhantes e abertas, e os defensores da cidade os afastam facilmente.

Porém, muito piores são os reggelids, que vivem na base dos penhascos e exercem poderes estranhos. Felizmente, eles raramente procuram chegar tão alto quanto Yihn-tol. Finalmente, e o pior de tudo, são os raros, mas perigosos ataques dos thri-

kreen. Quando os guerreiros louva-a-deus procuram encontrar um caminho para subir os penhascos, muitas vezes optam por atacar Yihn-tol primeiro.

Por causa dessas ameaças, Yihn-tol é a única comunidade halfling verdadeiramente fortificada. Muros de pedra e outras defesas protegem a aldeia. Uma grande e bem armada guarnição de vher-elus permanece vigilante e pronta para repelir qualquer ataque. Único entre os vher-elus, entretanto, sua atenção é direcionada para fora do assentamento e não para dentro dele.

Não há santuário biomodelador em Yihn-tol. Os biomodeladores se recusam a arriscar a si mesmos ou suas câmaras de crescimento às ternas misericórdias da Maldição de Rajaat e dos monstros nascidos no pântano. Todas as construções biomodeladas exigidas pela comunidade devem ser enviadas de outras aldeias. Os biomodeladores chegam quando um novo edifício está para ser criado e partem imediatamente após a conclusão. Por causa disso, o povo de Yihn-tol tomou medidas para reduzir suas necessidades de ferramentas, produtos e até estruturas orgânicas.

Lugares Notáveis

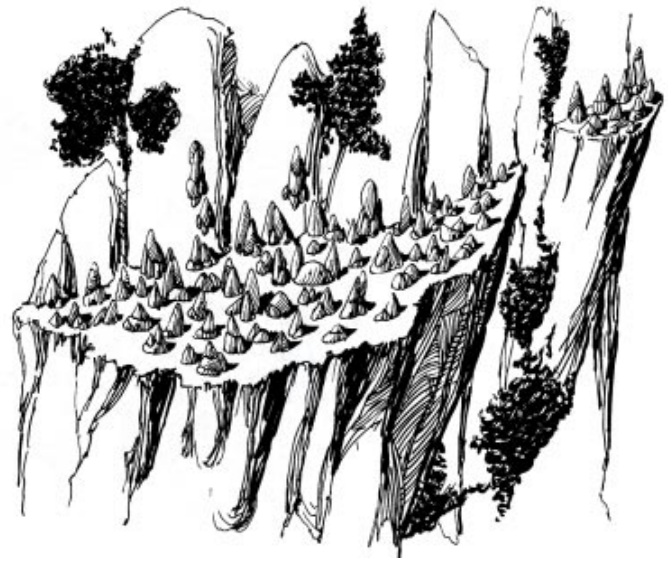
Brewefam: Abrigando produtores de maravilhosos artigos de couro, este lugar tem esse nome por sua aparência estranha. Aparentemente, uma falha durante o seu crescimento fez com que o edifício "suasse". As paredes de Bren-efam retiram a umidade do ar e da terra e a secretam pelos minúsculos poros de sua superfície. A infiltração é uma gosma espessa e xaroposa, de sabor estranhamente doce e bastante inofensiva.

Ter-ogon's: Este lar seguro é voltado para aventureiros. Ousados halflings ocasionalmente decidem enfrentar os perigos do pântano ou da savana infestada de kreen para aprender quais segredos e tesouros eles guardam. Quando o fazem, eles vêm primeiro para Yihn-tol e sempre acabam na casa de Ter-ogon.

Ter-ogon também é um esconderijo para terroristas Chahn e outros tipos ainda mais desonrosos. Os confortos que oferece são poucos, mas as opções em Yihn-tol são escassas. Uma noite de estadia custa 2 ghav-egoths e uma refeição custa 1 ge.

Personalidades

Pev-ovas: Pev-ovas é chefe do Chahn em Yihn-tol. Ele é um lunático homicida e megalomaníaco. Ele pouco se importa com os sentimentos dos outros ou com a causa que "apoia". Ele usa o Chahn como veículo de poder pessoal e como válvula de escape para sua agressão destrutiva. Ele tem vários subordinados, alguns dos quais se iludem pensando que Pev-ovas está lutando pela causa do que é certo. O resto é tão perigosamente mau quanto ele.



Ter-omak

O Ter-omak foi nomeado em homenagem a um grande guerreiro, cujo nome significa caçador diurno. Quando um terremoto enfraqueceu as bordas onde duas aldeias halflings estavam localizadas, ameaçando destruir ambas, Ter-omak conduziu as pessoas a um local que ele havia encontrado enquanto caçava — um lugar para uma nova aldeia. Ele coordenou o êxodo em massa enquanto os har-etuils dos clãs envolvidos ainda debatiam o que deveria ser feito. Tão grande foi a gratidão do povo que deram o nome dele à nova comunidade consolidada. Sua popularidade convenceu o har-etuil a nomeá-lo administrador da comunidade, cargo para o qual o caçador estava mal preparado, mas que ocupou até sua morte, décadas depois.

Hoje Ter-omak é uma comunidade de 1.500 residentes. Bem localizada no centro da parte povoada dos Penhascos Irregulares, esta vila é um centro de tráfego de alpinistas e cavaleiros do vento. Várias casas seguras atendem às necessidades dos viajantes.

O atual administrador de Ter-omak é Vit-obaer, um homem com as mãos cheias de problemas. Existem essencialmente apenas dois clãs em Ter-omak (cada um pertencia anteriormente a uma das duas pequenas aldeias unidas por Ter-omak), os Flahd e os Bein. Os clãs estão atualmente em estado de rivalidade e, ocasionalmente, a agitação se torna violenta. As razões para o conflito são diversas e chegam a centenas, incluindo direitos de propriedade, brigas de amantes, mentiras, contra-mentiras, negociações falsas e uma miríade de afrontas pessoais.

As duas facções mantêm os guardas da lei constantemente

empregados, lidando com tudo, desde pequenos atos de vandalismo e terrorismo até a violência que às vezes irrompe pela aldeia.

Lugares Notáveis

Casa do Clã Bein: Ao contrário de outras casas do clã rhul-thaun (muitas das quais não estão mais em uso), a Casa do Clã Bein é uma virtualmente uma fortaleza. Os Bein acreditam que a única maneira de eliminar os seus inimigos é através da guerra aberta, para forçar o Flahd a submeter-se. Portanto, a guerra nas ruas é inevitável. Para se prepararem, eles estocam armas de todos os tipos, alimentos e outros suprimentos. Embora o clã seja obviamente grande demais para conseguir trazer todos para dentro e protegê-los, ele é fortificado contra ataques e pode manter até 100 membros do clã seguros e abastecidos por um tempo limitado. Seu autoproclamado líder militar, Finaheon, atualiza constantemente suas defesas e planos militares.

Casa do Clã Flahd: A casa do clã Flahd é tão fortificada e bem abastecida quanto a do Bein. Reth-olus é um har-etuil do clã Flahd que também serve como comandante em tempos de conflito.

As casas seguras: Seis estabelecimentos fornecem comida, bebida e alojamento ao grande tráfego que passa pela aldeia. Infelizmente, as vítimas da rivalidade entre os clãs não são apenas membros locais do clã. Simplesmente pernoitar em uma casa segura administrada por um clã automaticamente torna um inimigo do outro. Cada um controla três casas seguras e os preços são baixos nelas todas. Uma noite de estadia custa 2 ghav-egoths e uma refeição custa apenas 1 ge.

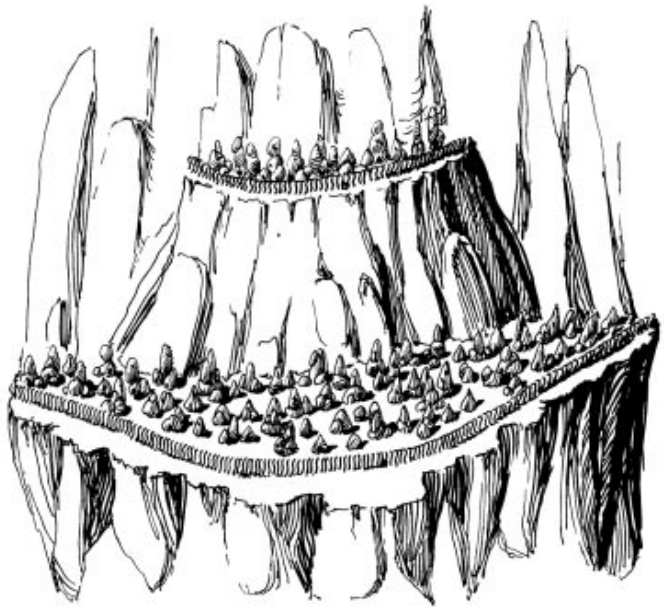
Personalidades

Tkaun-osir: Thaun-osir também é conhecido como o Pacificador. Ele está fazendo tudo o que pode para impedir o conflito entre os dois clãs rivais. Ele tem um coração grande, mas muito pouca ideia do que está fazendo. Quando a notícia de uma batalha ou potencial confronto entre os clãs chega até ele, ele sai correndo para tentar impedi-la. Geralmente, seus esforços imprudentes e ineficazes apenas agravam a situação.

Embora baixo, mesmo para um halfling, a força e destreza em batalha de Thaun-osir são grandes — infelizmente, ele detesta a violência. Seus longos cabelos castanhos costumam cair em seu rosto, atingindo seus olhos.

Vir-rath

Esta aldeia tem esse nome devido à forma estranha da saliência



sobre a qual foi construída. Na verdade, não foi construído sobre uma saliência, mas sim no topo de um pináculo de rocha que se projeta para cima a partir da encosta de um penhasco. O topo do pináculo consiste em três níveis distintos e a aldeia é construída sobre eles.

Uma das maiores demandas dos moradores de Vir-rath é a inacessibilidade da água. Cavaleiros do vento e escaladores são necessários para transportar água de lagos e cachoeiras próximas. Há milhares de anos, motores vivos bombeavam água até ao topo do pico em enormes tubos orgânicos. Agora, porém, o poço já secou há muito tempo e os motores estão em mau estado. Nenhum biomodelador vivo se lembra de como consertá-los e os novos são muito caros.

A população desta aldeia é de cerca de 1.300 habitantes. A maioria das pessoas trabalha como ajudante, embora também haja aqui muitos bons artesãos, trabalhando em pedra, couro, tecido e outros materiais. Finalmente, Vir-rath é conhecida pelos seus pintores e escultores.

Em nenhum outro lugar da sociedade rhul-thaun as distinções de classe são tão aparentes como em Vir-rath. Os três níveis da aldeia são habitados pelos pobres, pela classe média e pelos ricos em ordem crescente.

Lugares Notáveis

A Curva de seu Braço: Esta casa segura é o estabelecimento preferido dos pintores devido às suas vistas amplas e abertas da comunidade envolvente. Os preços são baratos — uma noite de estadia custa 1 ghav-egoth e uma refeição geralmente custa menos de 1 ge.

Pináculo: Esta é outra casa segura, mas está localizada no nível mais alto da aldeia e é o ponto mais alto do povoado. É um lugar caro para ficar e comer, embora os preços pareçam bastante arbitrários, dependendo do capricho do proprietário. Res-ohin é um halfling gordo que a maioria de seus clientes acredita ser louco. Um quarto por uma noite aqui pode variar de 2 a 20 ghav-egoths, e uma refeição pode custar de 1 a 10 ge.

Personalidades

Zohr-otosh: O administrador da cidade nomeou o mestre da água Zohr-otosh. Suas funções são zelar pelo abastecimento de água e garantir que as reservas da cidade sejam mantidas e seguras. Isto faz dele um indivíduo poderoso, já que o preço da água é muito alto nesta aldeia. O clérigo leva seu trabalho muito a sério e contratou vários guardas de confiança para ajudá-lo a vigiar o reservatório da cidade.

Na aparência, Zohr-otosh não é digno de nota. Seu cabelo castanho combina com seus olhos castanhos que combinam com as roupas marrons que ele usa sob a armadura. Ele mantém sua armadura e armas prontas o tempo todo — apenas por segurança.

Sunnil

Como se pode perceber pela construção de seu nome, as raízes de Sunnil são antigas. A cidade declinou desde a sua fundação e agora é uma das comunidades menos importantes. Sunnil é uma vila de 1.000 habitantes, conhecida por suas cervejarias.

A administradora de Sunnil, Mak-amoar, está extremamente doente — vítima dos efeitos debilitantes da Maldição de Rajaat. Os har-etuil não gostam de encontrar um substituto para esse funcionário popular, mas pode haver pouca escolha. Ela está acamada e mal consegue cumprir suas tarefas, mesmo por meio de assistentes.

Lugares Notáveis

Ponte Clon-sin: Esta ponte de pedra conecta as duas saliências sobre as quais Sunnil foi construído. É a ponte mais longa já erguida pelo rhul-thaun que ainda existe, estendendo-se por quase 500 metros. A ponte é larga o suficiente para 20 halflings caminharem lado a lado. Edifícios orgânicos crescem ao longo das laterais da ponte para utilizar um espaço precioso. A maioria desses edifícios abriga casas de classe baixa.

Templo Hast-ulon: Este templo elemental da água é mantido por dois clérigos, Thavadern e Lus-okuhv, um casal que tem grande influência política nesta pequena vila. Eles são consultados pelos har-etuil locais sobre assuntos importantes, e mesmo aqueles que não prestam atenção à fé na água respeitam esses dois.

Personalidades

Ther-adar: Esta Amazona do Vento mora em Sunnil. Ela é filha da atual administradora, mas não tem vontade de ocupar seu lugar. Sua casa está nos céus e ninguém pode fazê-la acreditar no contrário. Mesmo assim, ela se sente culpada por decepcionar a mãe.

Ther-adar é robusta e resistente. Seu cabelo preto é cortado bem curto e ela é raramente vista usando roupas de trabalho resistentes.

Reg-tol

A pequena aldeia de Reg-tol, conhecida como Lar do Senhor, já foi uma comunidade de ricos — um retiro onde os ricos e poderosos podiam escapar dos rigores da vida em Thamasku. Antes disso, era a residência tradicional do alto senhor rhul-thaun — uma posição que não era ocupada há milhares de anos. Desde a sua fundação, no entanto, tornou-se uma aldeia animada, mas respeitável. Oitocentas pessoas vivem em Reg-tol, tornando-a a menor comunidade habitada dos penhascos, mas ainda é maior do que os pequenos acampamentos que pontilham a face do penhasco.

Personalidades

Dhar-ahan: Dhar-ahan é um batedor de carteiras, ladrão e ladrão profissional. Se isso fosse tudo, ela seria apenas uma das muitas que trilham o lado negro e nada mais precisaria ser dito. Dhar-ahan é diferente, pois não faz muito tempo ela descobriu uma conspiração thri-kreen para usar psiônicos para se infiltrar e destruir os rhul-thaun. Pior, ela concordou em ajudá-los em troca de sua vida.

Dhar-ahan tem cabelo preto de comprimento médio e olhos escuros e vermelhos. Ela usa pintura corporal extremamente extravagante, principalmente no rosto.

Bav-rem

Bav-rem é agora uma ruína vazia de porões abandonados e artigos descartados. Antigamente, esta era uma comunidade pequena, mas próspera, no norte, perto das cataratas de mesmo nome. (A aldeia recebeu o nome da cachoeira, cujo nome significa "queda da morte".) Há apenas alguns meses, um grupo de alpinistas que transportava mensagens e provisões para Bav-



rem não encontrou — nada. Todos os habitantes e até mesmo os edifícios da aldeia desapareceram.

As expedições subsequentes determinaram que algo grande e amorfo se perdeu pela aldeia. Perturbadoramente, conforme os rastros que deixou, parecia crescer à medida que deslizava pela comunidade. Tudo que era orgânico — halflings, edifícios, criações em forma de vida e até mesmo as plantas selvagens que cresciam nas proximidades — não existia mais. Um dos exploradores notou que não havia insetos na área. Restaram apenas materiais e objetos inorgânicos.

A Verdade

A causa do desaparecimento de Bav-rem ainda não foi descoberta, mas alarmou muitas pessoas. Muitos sentiram que outras aldeias seriam atacadas semelhantemente, mas até agora nada aconteceu. A maioria acredita que um horror vindo do pântano destruiu a aldeia. Outros temem que os kreen estejam novamente em movimento e desta vez tenham chegado até Bav-rem.

A verdadeira origem da calamidade foi um experimento furtivo de biomodelagem que deu errado. Três biomodeladores no santuário local descobriram uma fórmula antiga para produzir uma nova construção com formato de vida. Embora contivesse princípios que não entendiam, optaram por usar a fórmula de qualquer maneira, pensando que, se tivessem sucesso, sua fama estaria garantida. Do jeito que aconteceu, as consequências fatídicas de suas ações foram tão abrangentes e completas que eles nem sequer alcançaram a infâmia.

A formulação acidental criou uma criatura semi-senciente com a capacidade de absorver outras substâncias orgânicas em seu corpo, converter o material e adicionar a substância à sua própria massa. Começou primeiro como uma pequena bolha de protoplasma, depois começou a crescer a um ritmo alarmante. Consumiu as criações em forma de vida no laboratório onde nasceu. Em seguida, absorveu seus criadores e outros biomodeladores no santuário, consumindo também seus construtos. Espalhando-se do santuário dos biomodeladores, ele tateou seu caminho pela aldeia, atraindo todos os seres vivos para seu volume cada vez maior. Nada escapou. A criatura então vagou até uma caverna próxima para descansar. A criatura protoplasmática gigante perdeu grande parte da massa e, eventualmente, terá de se alimentar novamente. Para piorar a situação, o animal pode entrar em mitose e produzir uma duplicata de si.

A Cidade Proibida

Nas selvas ao sul de Thamasku, uma cidade antiga parcialmente coberta por vinhas secas e árvores raquíticas desmorona em ruínas. Os halflings nômades das tribos vizinhas sussurram histórias assustadoras sobre Tham Nusul — a Cidade Proibida. Eles falam do povo serpente que vêm durante a noite, silenciosos como sombras, e roubam crianças de seus berços. Eles falam de plantas que buscam o sangue dos vivos e de um demônio nas cisternas abaixo da cidade que enreda suas vítimas com ilusões e as transforma em servos irracionais. Os yuan-ti que vivem na Cidade Proibida atacam as tribos locais em busca de comida e escravos, e às vezes tornam-se ousados o suficiente para atacar grandes grupos de guerra de halflings ou thri-kreens que se aventuram muito perto.

Os Clãs Perdidos

As fábulas dos halflings falam de vários clãs no extremo norte que há muito tempo perderam contato com o resto da sociedade. Diferentes versões desses contos citam, cada uma, uma razão distinta para o isolamento. Alguns afirmam que os halflings perdidos partiram em busca de uma terra melhor para construir suas casas. Outros afirmam serem párias e inconformistas que não gostavam da forma como a sociedade rhul-thaun funcionava. Outros ainda contam histórias de um grande desastre, um terremoto, uma praga ou uma invasão que afastou os clãs. Até mesmo os pterrans, durante um período de rara comunicação, aludiram a outras comunidades halflings nos penhascos, além daquelas conhecidas pelos rhul-thaun.

De qualquer forma, a suposta existência dos clãs perdidos nunca foi confirmada. Às vezes, alpinistas e cavaleiros do vento afirmam ter visto as aldeias dos clãs perdidos — ou até afirmam ser membros dos clãs de nomes perdidos. Não existe nenhuma



evidência real para provar sua realidade. Se os clãs halflings ficam ao norte, diversas questões sem resposta ainda serão levantadas. Como a sua sociedade se desviou do rhul-thaun durante os milhares de anos de separação? Que habilidades de formação de vida eles poderiam ter retido e que foram perdidas para os rhul-thaun? O que mais existe no misterioso norte?

Cidade-Caverna de Bvanen

Quando os rhul-thaun encontraram os bvanen pela primeira vez, eles pensaram que esses anfíbios eram simplesmente monstros. Há muito tempo eles travaram grandes batalhas contra eles, pois os rhulthaun acreditavam que os carnívoros bvanen eram uma ameaça para as aldeias próximas ao fundo dos penhascos onde os anfíbios aparentemente viviam. Só depois que dois halflings escaparam da cidade-caverna bvanen, após serem capturados por um de seus grupos de caça, é que a verdade foi descoberta. Os fugitivos relataram um nível surpreendente de sofisticação, inteligência e benevolência.

A cidade, relataram, foi encontrada em uma caverna subterrânea acessada por uma entrada estreita, bem escondida em uma fenda perto da base das falésias. Evidentemente, uma entrada ficava abaixo e 50 quilômetros ao norte da vila de Virrath. Meio submersa em um lago subterrâneo, a cidade consiste em ninhos individuais feitos de lama, gravetos e outras plantas, revestidos por uma camada de gosma endurecida secretada pelos bvanen.

Os anfíbios mostraram muita organização dentro de sua comunidade. Cada membro tinha uma posição na hierarquia — uma espécie de hierarquia. A posição de cada um era simbolizada por cicatrizes esculpidas na carne dos bvanens, assim como importantes mensagens não-verbais de status, deveres atuais e projetos pessoais.

Os indivíduos da cidade foram divididos em dois grupos — guerreiros/caçadores e zeladores. Os guerreiros/caçadores protegiam a cidade e obtinham alimentos. Os zeladores cuidavam dos jovens e das necessidades da comunidade e dos animais domesticados. Os Bvanen mantêm uma forma anfíbia de inix, alguns peixes grandes e uma variedade de outros animais relativamente inofensivos. São utilizados como animais de estimação, alimentação e, no caso do inix, transporte.

Os prisioneiros halflings foram bem tratados. Os bvanen, após saberem que seus cativos também eram criaturas inteligentes, recusaram-se a comê-los, mas aparentemente os consideravam curiosidades. As tentativas de comunicação foram infrutíferas até que um bvanen com o poder psiônico de ligação mental veio até eles. Ele sondou suas mentes, provavelmente aprendendo muito sobre a cultura rhul-thaun.

No geral, os halflings consideravam seus captores gentis e gentis com eles e seus animais. Eles quase não usaram ferramentas ou armas, confiando apenas em suas próprias habilidades psiônicas e força natural. No entanto, eles eram uma raça bem-sucedida e próspera, contentes em guardar para si.

É claro que isso aconteceu há centenas de anos. Desde então, muitos halflings se perguntaram por que os dois prisioneiros foram autorizados a escapar com o seu conhecimento. Talvez os bvanen esperassem que isso acabasse com as hostilidades entre as raças. Certamente os anfíbios não iniciaram nenhum conflito com os halflings. Os rhul-thaun, por sua vez, simplesmente evitaram os bvanen sempre que possível. O Conclave de Har-etuil nunca tomou uma decisão oficial sobre os bvanen, ou como eles deveriam ser tratados quando encontrados. Muitos cínicos alegaram que se os bvanen produzissem algo que pudesse ser vendido ou comercializado, os har-etuil, num acesso de zelo mercantil, teriam se comunicado e estabelecido relações com eles com sucesso há muito tempo.

Tribos Pterranas

Várias tribos de pterranos reptilianos empoleiram-se nas alturas das falésias, no extremo norte da região. Embora não sejam malignas nem particularmente expansionistas, essas criaturas territoriais sofreram muitos mal-entendidos com os halflings que resultaram em derramamento de sangue. Sua perspectiva alienígena e natureza suspeita tornam a verdadeira paz e compreensão entre as raças praticamente impossíveis.

Assim como seus primos do Interior, esses pterranos usam pterrax como montarias enquanto caçam ao longo da face



do penhasco. Isso muitas vezes traz confrontos com caçadores de rhul-thaun que andam pelo vento. As batalhas aéreas são comuns, embora ambos os lados geralmente as evitem sempre que possível, uma vez que são difíceis de combater e mais difíceis de sobreviver. Uma montaria voadora ferida pode levar a si mesma e a seu cavaleiro para a morte, seja precipitando-se na face do penhasco ou despencando até o fundo pantanoso.

Ao contrário dos reggelids ou dos bvanen, alguns pterranos aprenderam a usar as criações vivas dos halflings. Eles não têm o conhecimento, as habilidades ou as instalações para manter e cuidar das criaturas na maioria dos casos. No entanto, eles gostam de roubá-los e usá-los até morrerem. Isto, mais do que qualquer outra coisa, enfurece os rhul-thaun, pois os pterranos não têm respeito pelas criações cvivas ou mesmo pela vida em geral. Muitos halflings — até mesmo alguns har-etuil — acreditam que medidas deveriam ser tomadas para expulsar os pterranos ou erradicá-los completamente. Uma guerra deste tipo seria sangrenta, com grandes perdas de vidas de ambos os lados. Aqueles halflings que acreditam mais fortemente na santidade da vida são obviamente contra qualquer tentativa de genocídio.

Os pterranos são nômades, mas permanecem nas regiões superiores dos penhascos e evitam se estabelecer perto das aldeias halflings. Várias tribos de pterranos reptilianos empoleiram-se nas alturas das falésias, no extremo norte da região. Embora não sejam malignas nem particularmente expansionistas, essas criaturas territoriais sofreram muitos mal-entendidos com os halflings que resultaram em derramamento de sangue. Sua perspectiva alienígena e natureza suspeita tornam a verdadeira paz e compreensão entre as raças praticamente impossíveis.



Assim como seus primos do Interior, esses pterranos usam pterrax como montarias enquanto caçam ao longo da face do penhasco. Isso muitas vezes traz confrontos com caçadores de rhul-thaun que andam pelo vento. As batalhas aéreas são comuns, embora ambos os lados geralmente as evitem sempre que possível, uma vez que são difíceis de combater e mais difíceis de sobreviver. Uma montaria voadora ferida pode levar a si mesma e a seu cavaleiro para a morte, seja precipitando-se na face do penhasco ou despencando até o fundo pantanoso.

Ao contrário dos reggelids ou dos bvanen, alguns pterranos aprenderam a usar as criações vivas dos halflings. Eles não têm o conhecimento, as habilidades ou as instalações para manter e cuidar das criaturas na maioria dos casos. No entanto, eles gostam de roubá-los e usá-los até morrerem. Isto, mais do que qualquer outra coisa, enfurece os rhul-thaun, pois os pterranos não têm respeito pelas criações cvivas ou mesmo pela vida em geral. Muitos halflings — até mesmo alguns har-etuil — acreditam que medidas deveriam ser tomadas para expulsar os pterranos ou erradicá-los completamente. Uma guerra deste tipo seria sangrenta, com grandes perdas de vidas de ambos os lados. Aqueles halflings que acreditam mais fortemente na santidade da vida são obviamente contra qualquer tentativa de genocídio.

Os pterranos são nômades, mas permanecem nas regiões superiores dos penhascos e evitam se estabelecer perto das aldeias halflings.

A Grande Fenda

A Grande Fenda é uma fenda irregular larga nos Penhascos Irregulares e que se estreita até um ponto logo ao sul das Montanhas da Coroa do Dragão. As paredes ásperas descem

diretamente até um piso suavemente inclinado que atinge quase o nível das Terras Agrestes, depois mergulham lentamente os três quilômetros necessários para alcançar o nível da Savana Carmesim enquanto ela corre em direção ao oeste. No seu ponto mais largo, A Fenda se abre por 40 quilômetros.

A inclinação suave facilita a subida das terras altas às terras baixas. No fundo da Fenda, o pântano imundo que se estende ao longo da base dos Penhascos espera, embora, por sorte, a boca da Fenda se abra no local mais estreito do pântano. Alguns monstros estranhos do pântano se mudaram para a Fenda, e buracos nas paredes da Fenda permitem que alguns horrores subterrâneos surjam. Como tal, a Fenda não é um lugar seguro para viajar.

Tohr-kreen leais ao Império Kreen estão usando a Fenda como meio de chegar às terras altas. Até agora, apenas equipes exploratórias conseguiram chegar às terras altas, mas os kreen estão definitivamente investigando a possibilidade de lançar uma invasão em grande escala em preparação para a expansão do seu império.

Si'jidzak

A alguns quilômetros da Fenda, mas ainda perto do final da encosta, os kreen construíram um muro fortificado e uma fortaleza que eles chamam de Si'jidzak. Traduzido literalmente como "o Muro de Batalha", o Si'jidzak é feito de areia e resinas exsudadas de insetos escravos. A parede tem quase 500 metros de altura. A areia foi empilhada e modelada, depois revestida com um material duro, liso e cristalino. Um edifício arredondado construído da mesma forma fica encostado na parede. Tem cerca de 12 metros de altura e serve como sentinela silenciosa ao lado de um par de portões enormes.

O Si'jidzak desempenha duas funções. Primeiro, permite que os kreens monitorem o que entra na Fenda, evitando assim que as criaturas do pântano migrem para as terras altas. Em segundo lugar, serve de base para equipas de exploração enviadas às terras altas para descobrir a configuração do terreno. Além disso, os guerreiros designados para proteger a Muralha de Batalha também estão disponíveis para impedir que os montanheses invadam a Savana Carmesim. Os kreen não reconhecem as sociedades não-kreen como ameaças (ou mesmo como civilizações), mas sabem que feras selvagens podem causar um certo grau de dano se forem deixadas livres.

A Savana Carmesim

As terras baixas além dos Penhascos Irregulares são compostas quase exclusivamente por uma vasta e aparentemente interminável pastagem chamada Savana Carmesim. A grama alta irrompe do solo vermelho fértil, atingindo quase 2,5 metros de altura. O calor do dia transforma uma fina camada da camada superficial do solo em poeira, que o vento carrega para todos os lados. Essa poeira gruda nas folhas da grama e fica suspensa no céu, pintando a área de vermelho e dando nome à savana.

As temperaturas na savana não são tão sufocantes quanto as das terras altas. Raramente fica mais quente que 43 graus e nunca passa de 54 graus. Além da abundância de grama espessa e exuberante, a água está mais facilmente disponível. Não é tão úmido quanto os Penhascos Irregulares, mas a savana sofre mais chuvas do que as terras altas, tem alguns pântanos e até alguns rios correndo por sua selva de grama.

Chove em média duas vezes por mês em toda a savana. Algumas tempestades na savana produzem inundações repentinas, ou transformam o solo em lama espessa e sugadora, ou carregam um frenesi de relâmpagos que dançam do céu ao chão com força destrutiva e muitas vezes incendeiam a grama.

A savana sustenta muitos tipos de criaturas que pastam e a variedade habitual de predadores que elas atraem. Embora existam mamíferos, pássaros e répteis, a maioria das criaturas que vivem nas pastagens são insetóides. Dos kreens altamente civilizados aos gigantes rastejadores k'cin e aos minúsculos voadores de asas claras, milhares de espécies de insetos preenchem o céu, a grama alta e o solo vermelho abaixo.

Métodos de Viagem

Como a maioria das pastagens é plana, viajar não é tão difícil. A grama alta e manchas de terra macia e lama podem dificultar a passagem de veículos com rodas, mas caminhar não é um grande problema. Os viajantes também podem encontrar caminhos marcados na grama pelos grandes pastores que habitam a área e estradas mantidas pelos kreen que conectam suas cidades e vilas.

Existem perigos que podem encerrar uma viagem muito rapidamente se o viajante não tomar cuidado. A grama limita a visibilidade, crescendo em tufos grossos que chegam a alturas de 2 metros ou mais. Ele esconde criaturas hostis, sumidouros de lama e outros perigos por trás de sua cortina vermelha e verde. Quando o vento sopra, o mar de grama balança e ondula, dificultando ouvir os predadores se movendo nas proximidades. O vento também levanta nuvens de poeira vermelha, tornando ainda mais difícil ver a qualquer distância. Quem caminha pela grama alta também deve ficar atento às tempestades. Eles podem aparecer sem aviso, queimando o solo com raios e possivelmente produzindo uma inundação de água que pode



levar os viajantes para longe em um deslizamento de lama. Nestas situações, o afogamento é uma possibilidade muito real.

A própria grama representa um perigo para aqueles que não possuem uma carapaça resistente ou armadura que proteja sua carne frágil. As lâminas individuais têm bordas afiadas em forma de adaga que cortam facilmente a carne que roça na grama.

O maior perigo, de longe, vem das criaturas que perseguem a savana em busca de presas. Humanos e humanoides são desconhecidos nas pastagens, mas isso não significa que alguns não servirão como refeições saudáveis para cem garras ou insetos emaranhados. Os kreen imperiais também conta como um grande perigo. Eles acreditam que a savana pertence ao seu império e que tudo o que nela vive é deles. Os kreen não reconhecem os não-kreens como criaturas inteligentes, e mesmo os thri-kreens dos Planaltos são vistos, na melhor das hipóteses, como primos atrasados. Humanos e humanoides podem esperar ser tratados como escravos, na melhor das hipóteses — ou, na pior das hipóteses, como potenciais refeições.

Característsticas da Savana Carmesim

A savana é composta pelos seguintes tipos de terreno: pastagens, pântanos, ermos rochosos, áridos pedregosos e montanhas. Esses tipos de terreno são descritos abaixo.

Pastagens

As pastagens constituem a maioria da savana. Cada folha de grama atinge cerca de 2 metros de altura e até 30 centímetros de largura. A grama é de uma cor verde profunda, embora possa parecer vermelha devido à poeira grudada. As bordas de cada lâmina são tão afiadas quanto facas, e o menor toque pode cortar e tirar sangue daqueles que não possuem algum tipo de cobertura protetora. Uma variedade menos prevalente, identificada por uma veia roxa que corre verticalmente pela lâmina, carrega um veneno mortal que libera quando corta.

Plantas, flores e ervas daninhas crescem entre as altas folhas de grama, fornecendo diferentes fontes de nutrição para as criaturas que vêm aqui para pastar. Poucas criaturas conseguem comer prontamente a grama alta, mas as folhas mais jovens ainda não desenvolveram o fio da navalha que as torna tão mortais.

A grama alta esconde poças de água parada, pequenos riachos e manchas de lama da observação casual. Os viajantes devem estar atentos às manchas de lama, pois muitas delas são, na verdade, sumidouros de lama. Um sumidouro de lama é uma poça profunda de lama que suga tudo o que entra nela abaixo da superfície. Como areia movediça, um poço de lama puxa suas vítimas para baixo da lama, prendendo-as e matando-as por asfixia.

Pântanos

Existem pelo menos dois pântanos na savana mais próxima dos Penhascos Irregulares. Um já foi discutido. É aquele que ocupa a base da falésia. A segunda divide a porção conhecida da savana. Chama-se Kano, uma palavra kreen que significa frio e que também tem conotações relacionadas ao inferno frio dos kreen. Um poderoso rio desce em cascata de uma cordilheira ocidental em direção aos Penhascos Irregulares. No caminho, ele se acumula em uma depressão que se tornou o Pântano Kano. Os kreens da região evitam esse pântano, pois sua umidade excessiva pode causar diversas doenças nos insetóides, entre elas a podridão quitinosa.

Os pântanos contêm lama, água, plantas de todos os tipos e uma infinidade de criaturas. O Pântano Kano, por exemplo, abriga uma vasta coleção de répteis não encontrados em nenhum outro lugar da savana. Os viajantes podem escapar de alguns dos terrores insetóides das pastagens mergulhando no Pântano Kano. No entanto, os predadores no seu interior escuro são tão mortais — ou mais mortais — do que a maioria dos predadores que espreitam pelo mato alto lá fora.

Ermos Rochosos

Os ermos rochosas da Savana Carmesim se assemelham às terras áridas já discutidas nos Penhascos Irregulares e nas Regiões de Tyr. Como aqueles encontrados em outros lugares, essas terras áridas geralmente cercam cadeias de montanhas ou outras elevações de terra, como o Bluff de Kazin, no extremo norte. As maiores diferenças giram em torno dos tipos de criaturas que habitam os desfiladeiros sinuosos. Como as terras áridas não são fontes importantes de comida e água ou o refúgio para tribos escravas e eremitas que são nas terras altas, elas se tornam covis para predadores que caçam nas pastagens.

Áridos Pedregosos

Os áridos pedregosos e montanhas também têm as mesmas características daqueles encontrados em outras partes de Athas. Os áridos pedregosos, no entanto, são extremamente raros. A única área conhecida deste tipo de terreno na Savana Carmesim circunda as montanhas a noroeste do Pântano Kano. As montanhas não são abundantes, mas algumas cadeias surgem do mar de grama para arranhar o céu. Os mais altos perto dos Penhascos Irregulares são os picos das Montanhas Koschak. O rio que atravessa o Pântano Kano começa nas alturas dessas encostas rochosas áridas. O nome vem da língua kreen e significa "detentor do conhecimento no céu". As outras cordilheiras são pouco mais do que pilhas de pedras irregulares

que se erguem das terras áridas.

Encontros na Savana Carmesim

Insetos de todos os tipos e tamanhos habitam a savana e, se os viajantes não os encontrarem, encontrarão os viajantes. A maioria desses insetos tem a astúcia dos predadores ou o instinto de sobrevivência induzido pelo medo dos herbívoros, mas apenas os kreen e alguns insetóides da raça escrava têm verdadeira inteligência.

To'ksa, uma subespécie de kreen que se assemelha aos thri-kreen da região de Tyr, será provavelmente o primeiro kreen imperial que os viajantes encontrarão. Esses nômades bárbaros vivem fora das cidades e vilas do império, caçando constantemente comida e caçando por esporte. Se encontrarem viajantes não-kreens, eles não os reconhecerão como nada além de mamíferos estranhos. Eles ficarão curiosos, é claro, mas no final irão caçá-los e matá-los. Se o sabor dos viajantes for particularmente bom, o to'ksa poderá levar as sobras para um dos assentamentos imperiais para compartilhar com o i'haaz (líder imperial).

Os tohr-kreen da cidade de Thaythilor procuram explorar ativamente a terra no topo da Grande Fenda (as Terras Interiores a oeste das Montanhas Ressonantes). Não sendo oficialmente parte de nenhuma nação kreen, Thaythilor é uma cidade imperial longe do coração do império.

Membros das nações j'ez e j'hol podem ser encontrados perto das cidades e vilas de suas nações, enquanto qualquer tipo de kreen pode ser encontrado na Estrada Imperial. Exceto pelos kreens de Thaythilor (que viram "mamíferos falantes" de perto), os kreens de outras comunidades próximas ouviram apenas os mais vagos rumores sobre mamíferos inteligentes no leste. Por esta razão, nenhum encontro com os kreen será fácil — e a maioria terminará em escravidão ou morte.

O Império Kreen

Além dos Penhascos Irregulares, além do véu da Fronteira Enevoada, um vasto império de nações Kreen domina a Savana Carmesim. Ao contrário dos thri-kreen dos Planaltos, os kreen imperiais têm uma civilização que, em muitos aspectos, supera as cidades-estado dos reis-feiticeiros. Muitos dos detalhes relativos ao Império Kreen permanecem um mistério, mas foram revelados vislumbres do funcionamento desta sociedade alienígena.

Kreen, na linguagem dos homens-louva-a-deus, significa pessoas — especificamente, pessoas-insetos sapientes com qualidades semelhantes às do louva-a-deus. Thri-kreen, mais especificamente, significa povo nômade. Assim, os thri-kreen



dos Planaltos são andarilhos, enquanto o Império Kreen do noroeste abrange todos os tipos de pessoas louva-a-deus. Observe que todos os kreen do norte são tohr-kreen, que significa simplesmente os povos assentados.

O Império Kreen é chamado de G'lathuk, a família das nações. É uma confederação independente de nações kreen que prestam tributos de uma forma ou de outra ao Haazi, o imperador kreen. As cidades mais próximas de Haazi'sa, a casa do imperador, contêm uma mistura de diferentes tipos de kreens. As cidades mais distantes dos Haazi'sa, por outro lado, são geralmente dedicadas a uma única nação kreen e, portanto, apresentam a maioria de um tipo específico de kreen.

Existem seis tipos de kreen verdadeiros: j'ez, identificado pela quitina preta e mãos com quatro dedos; j'hol, que possuem quitina vermelha e uma forma quase humanoide; jeral, de cor amarelo-areia (uma das duas subespécies comuns na região de Tyr); to'ksa, marcado por quitina amarelo-arenosa e mãos com quatro dedos (a outra subespécie encontrada na região de Tyr); t'keech, que são verdes escuros; e tondi, que têm uma quitina rosa-púrpura manchada incomum.

Cidades Kreen

As cidades e vilas Kreen mais próximas dos Penhascos Irregulares ficam na fronteira do império. A cidade j'ez de J'eztere e suas aldeias satélites (Ko'teg e Z'aythar) controlam uma região da savana ao sul do Pântano Kano. Ao norte do pântano, a nação j'hol controla a cidade de L'rax e algumas aldeias conectadas (nomeadamente Dezig e Awthuuk). Na mesma área, uma cidade e duas aldeias são consideradas propriedades imperiais, com populações mistas de Kreen. Estes são Thaythilor, Nirik e Kakikix.



Sociedade G'lathuk

O Império Kreen possui um sistema de castas firmemente estabelecido no qual cada um tem uma função específica. No topo está o Haazi. O atual imperador kreen é um j'hol do sexo masculino que raramente sai do santuário de Haazi'sa (a capital imperial). Abaixo do imperador, as subespécies kreen individuais se enquadram na seguinte hierarquia: j'ez, j'hol, jeral, t'keech, to'ksa e tondi. Também existem classificações e posições de status dentro de cada subespécie, embora nenhum to'ksa jamais ganhe as posições ou privilégios disponíveis para um j'ez.

Os membros da subespécie j'ez são de natureza legal e tendem a desempenhar funções como líderes e burocratas. Eles comandam legiões, supervisionam turmas de trabalho, governam propriedades imperiais e desempenham as funções administrativas necessárias para manter o império funcionando sem problemas.

J'hol, em geral, tem uma tendência maligna. Eles constituem a maioria da base militar do império, embora também sejam bons construtores e artesãos.

Aqueles da subespécie jeral tendem a ter um bom alinhamento. No império, eles atuam como professores, embora alguns também possuam ranchos e fazendas. Os haazik, sacerdotes dedicados ao serviço dos Haazi, são selecionados deste tipo kreen.

Os T'keech geralmente caem no campo neutro do bem ou no campo neutro do mal. Na sociedade imperial, esses kreen são os trabalhadores, executando tarefas que as outras subespécies consideram inferiores a eles, mas que são muito complicadas para serem confiadas a qualquer uma das raças insetóides escravizadas.

Os membros da subespécie to'ksa são de natureza caótica. São as tropas de choque e os gladiadores do império. Em geral, não ocupam uma posição firme na sociedade imperial. O lugar que ocupam é considerado o degrau mais baixo da escala social. Eles são andarilhos em uma sociedade estabelecida, bárbaros entre os kreen civilizados. Eles são nômades e caçadores que ocupam a natureza selvagem entre as propriedades imperiais. Quando o império se prepara para entrar em guerra, ele reúne clãs de to'ksa para usar como primeira linha de ataque.

Se os to'ksa estão no degrau mais baixo do sistema de castas imperiais, então os tondi nem sequer conseguem subir na escada. Esses kreen são de natureza neutra, embora possam ter uma tendência ordeira ou caótica. São solitários que têm um grande amor pela natureza e seguem geralmente o caminho druídico. Esta subespécie é extremamente rara e raramente entra nas cidades ou aldeias imperiais.

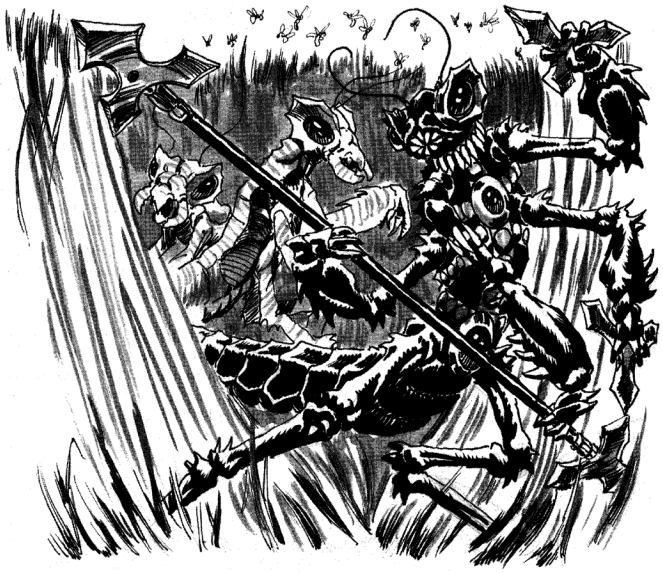
Outro tipo de kreen precisa ser discutido, já que seus membros desempenham um papel importante na sociedade G'lathuk. Embora não pertençam ao mesmo caminho evolutivo dos tohrkreen, os zik-chil são membros de uma raça ramificada distantemente relacionada. Seu nome significa literalmente sacerdotes da mudança, e sua função é transformar os kreen em super criaturas biologicamente projetadas. De cor pálida, frios e de natureza manipuladora, os zikchil são cientistas leais e maus. Mediante processos biológicos que alteram o exterior de um kreen, os zik-chil criam os zik-trin (pessoas próximas alteradas que são monstros modificados para tarefas específicas: reconhecimento, recuperação de informações, combate, escalada, etc.).

Os zik-chil servem ao imperador. Eles são reverenciados e temidos por outros Kreen, e seu trabalho e posição lhes conferem conotações religiosas que não podem ser ignoradas. Especificamente, eles supervisionam uma inquisição que erradica qualquer pessoa que interfira nos negócios do imperador e do império.

Esforços Atuais

As cidades e vilas do Império Kreen parecem estranhas para as pessoas da região de Tyr. Construída com material excretado de insetóides escravizados, o design de cada estrutura tem uma qualidade orgânica e definida de inseto que perturba a maioria humana e humanoides. Cada um parece ter sido cultivado em vez de construído, composto por uma série macabra e quase perturbadora de torres, cúpulas e passarelas membranosas, e preenchido com kreen de muitas formas e cores diferentes.

As várias nações se dão bem através do tributo comum



que todas prestam aos Haazi. No entanto, o G'lathuk cresceu demais para se sustentar. Está chegando a hora de a família das nações acrescentar novas nações a si mesma. Uma das direções mais promissoras para esta expansão é para o leste da Grande Fenda e para as terras altas.

Para facilitar esta expansão, os zik-chil criaram especialistas de combate de elite chamados zik-trin'ak e os enviaram aos Planaltos para explorar e coletar informações. Se os G'lathuk decidirem colonizar as áreas a leste dos Penhascos Irregulares, isso significará uma guerra terrível entre formas de vida baseadas em insetos e mamíferos.

Nem todos no império desejam uma solução violenta para a superlotação da savana. Muitas facções dentro de cada nação kreen procuram romper os laços com o império, ou pelo menos mudar a direção que as coisas estão tomando. Por exemplo, os zik-chil têm laços tão estreitos com os Haazi que alguns dizem que os controlam. Quando tal conversa chega aos ouvidos da Inquisição, os infratores desaparecem nos templos-laboratórios dos sacerdotes da mudança. Outros acreditam que o ciclo atual está chegando ao fim e um novo Haazi precisará ser selecionado para liderar o G'lathuk.

Um grupo específico de descontentes se reúne no local sagrado chamado Kazin's Chak'sas (Cabeças de Kazin). Localizado na elevação norte, este local apresenta uma série de edifícios de pedra em forma de cabeças de kreen gigantes. Os zik-chil ordenaram que este local fosse proibido ao público e criaram uma força de guarda de elite composta por gladiadores to'ksa para protegê-lo. Isto não impediu os dissidentes, que se autodenominam Kazin'tek (a matilha de Kazin). Os Kazin'tek acreditam que o caminho do império corrompeu os kreen. É hora de retornar a um estilo de vida mais simples, como aquele adotado pelos nômades thri-kreen.

Thaythilor, Cidade dos Tohr-Kreen

Thaythilor é uma cidade onde os zik-trin são criados; é a cidade mais próxima dos Penhascos Irregulares, no lado norte. A cidade é relativamente pequena, com uma população de talvez 10.000 tohr-kreen e algumas centenas de zik-chil.

Como outras cidades tohr-kreen, Thaythilor foi construída usando secreções semelhantes a âmbar de z'ock'n, versões maiores do ock'n semelhante a um caracol encontrado nos Planaltos. A maioria dos edifícios são construídos reunindo um monte de areia e permitindo que o z'ock'n secrete seu âmbar sobre o monte. Alguns edifícios têm trinta metros de altura ou mais, e o âmbar translúcido reflete o sol em padrões na areia. Cúpulas e torres alcançam o céu, enquanto passarelas e rampas se estendem ao redor e entre as estruturas.

Fiel à sua natureza, Thaythilor parece ter sido cultivado em vez de construído. A maioria dos não-kreens acha a aparência da cidade um tanto macabra, quase perturbadora, com suas torres, passarelas e cúpulas, as membranas que se estendem entre algumas estruturas e a presença de um número esmagador de kreens em uma variedade de cores. A visão de tal cidade desencadeia memórias raciais nos thri-kreen, fazendo-os reconhecê-la como um porto seguro, um "lar".

Thaythilor é uma cidade livre que não pertence a nenhuma nação em particular. A população de Thaythilor é principalmente Jeral e To'ksa, mas possui elementos de cada uma das outras subespécies kreen. Os Zik-chil são mais comuns em Thaythilor do que em outras partes das três nações do Norte.

As Nações Tohr-Kreen

As três nações que também fazem parte do Império são Jeral, J'hol e J'ez. A principal espécie de kreen em cada uma dessas nações leva o nome da nação; as espécies são fisicamente distintas umas das outras. Além dessas três subespécies de kreen, existem outras três (Tondi, T'keech e To'ksa) que não possuem mais nações próprias.

Cada uma das três nações existentes tem uma forma de liderança semelhante à de uma matilha, mas ampliada. Como mencionado anteriormente, uma matilha de thri-kreen é liderada por uma grupo composto por todos os líderes da matilha; o líder do grupo de líderes é o líder do grupo. A palavra thri-kreen para "matilha" é tek ou kek, enquanto a palavra para "líder" é hoz.

A palavra tohr-kreen para "matilha" é kaluk, e a palavra para "líder" é haaz. Kaluk tem conotações de "estado" em vez de "tribo", como está implícito em tek ou kek. Da mesma forma, haaz está mais próximo de "governador" no significado,

ao contrário de hoz, que é mais parecido com "chefe". Assim, entre os tohr-kreen, um líder de matilha é mais corretamente chamado de kalukhaaz e tem status semelhante ao de um governador regional humanoide.

Cada nação do norte, ou lathuk, é uma coleção de kaluk. Os kaluk-haaz de uma nação formam um grupo próprio, e o líder desse grupo é o líder da nação, o lathuk-haaz. O lathuk-haaz nunca faz juramento de posse; não há necessidade. Tokchak garante a dedicação do lathuk-haaz em liderar e auxiliar a nação, e as matilhas e garras que a compõem. Qualquer juramento de posse é redundante às compulsões do tokchak.

Os outros kaluk-haaz do grupo lathuk-haaz também ocupam posições de importância e diversas responsabilidades são delegadas a eles. Para manter a estabilidade da nação, os desafios para o domínio dos grupos são restritos, pelo menos no que diz respeito aos lathuk-haaz e aos kaluk-haaz. Um lathuk-haaz pode ser desafiado apenas uma vez por ano, no início do ano, e depois só pode ser desafiado por um kaluk-haaz. Um kaluk-haaz pode ser desafiado apenas uma vez a cada seis meses, no início e na metade do ano. Um kaluk-haaz só pode ser desafiado por um líder de grupo (g'tok-haaz) do mesmo kaluk.

Os desafios para posições de liderança nunca são feitos até a morte. Na verdade, alguns desafios para posições de liderança nem sequer são feitos através do combate; tanto o desafiante como o desafiado podem iniciar um desafio "social", feito em termos de realizações sociais e políticas. Se for feito um desafio social para uma posição g'tok-haaz, o kaluk-haaz e os outros g'tokhaaz decidem os resultados. Se for feito um desafio social para kalukhaaz, o lathuk-haaz e os outros kaluk-haaz decidem os resultados.

Embora cada nação de kreen seja predominantemente composta por uma única espécie, membros de outras espécies são encontrados em cada nação. Cada nação tem seu próprio governo e entretenimento, incluindo um sistema ritualizado de desafios muito parecido com o sistema de arena de gladiadores das cidades humanas da região de Tyr; a profissão de gladiador é respeitada nas nações tri-kreen.

O "J" que inicia três dos nomes das subespécies tem conotações de "nação", enquanto o "T" que inicia os outros nomes, tem conotações de "antiga nação". É provável que as três antigas nações já tenham sido "Jondi", "J'keech" e "Jo'ksa"; se as três nações atuais caíssem, essas subespécies ficariam conhecidas como "Teral", "Thol" e "T'ez".





Os Ermos do Sul

"Cuidado com os moradores da cidade, pois eles têm línguas de serpentes e suas adagas são feitas de moedas de prata."

- Um ditado Tamwar

A região de Tyr é cercada pelas Montanhas Ressonantes a oeste e pelo Mar de Silte a leste, mas ao sul não há nada além de deserto — um vasto deserto que nunca termina, até onde se sabe. À medida que se viaja para o sul a partir das margens do Estuário da Língua Bifurcada, aldeias e postos avançados desaparecem em terras selvagens onde apenas alguns nômades solitários vagam. Além disso, o viajante chega a terras silenciosas e vazias onde ninguém vive, e até mesmo os predadores cruéis que assombram os desertos dos Planaltos e do Triângulo do Marfim são poucos e distantes entre si. Estes são os Desertos do Sul, uma extensão desolada que muito provavelmente circunda o resto do mundo.

Os resíduos não possuem áreas verdejantes ou oásis grandes o suficiente para sustentar uma cidade. Na verdade, o deserto assume um caráter caprichoso e elementar à medida que nos aventuramos mais ao sul. Assim como o Mar de Silte é uma incursão de poder elemental no mundo, os Ermos do Sul são o lar de outros tipos de incursões: labirintos de desfiladeiros esculpidos pelo vento, planícies de cinzas fumegantes, florestas de colunas de pedra que flutuam com as rajadas, rios de fogo. , mares de sal e muito mais. Talvez outras terras povoadas como a região de Tyr existam em algum lugar além desses terríveis desertos... ou talvez não.

Assim como os desertos da região de Tyr, os Ermos do Sul são o cemitério de reinos antigos. Ruínas pontilham esta extensão incrível e parecem envelhecer à medida que se avança para o sul. Alguns sábios afirmam que os povos da região de Tyr já viveram nessas terras tendo sido empurrados para o norte século após século, à medida que a decadência de Athas envolvia lentamente o sul.

Dunas de Areia sem fim

Ao sul de Balic ficam as Dunas de Areia sem fim, um lugar desolado que se estende por centenas, talvez milhares de quilômetros. É domínio do povo nômade conhecido como Tamwar, pastores que lutam para sobreviver nos arredores das dunas. Nos séculos passados, os Tamwar se reuniram em hordas de saqueadores para atacar Balic, Kalidnay ou Tyr, mas nenhum grande líder apareceu entre eles em muitas gerações. Os Tamwar contam histórias de reinos antigos enterrados sob o vasto mar de dunas — as terras natais dos seus ancestrais sagrados. Os nômades atacam os estrangeiros que se aventuram em seus lugares sagrados.

Herumar, o Flagelo da Areia: Um monstro terrível dorme nas profundezas das Dunas de Areia Sem Fim — a fera conhecida como Herumar, o Flagelo da Areia. A criatura se assemelha a uma hidra de sete cabeças de tamanho imenso, cuja respiração dá origem a tempestades de areia. Um culto de elementalistas cruéis adora Herumar, acreditando que o sangue derramado nas dunas sacia a sede da criatura elemental e ganha o favor dos cultistas.

Arkhold

Um porto em ruínas enterrado nas areias às margens do Mar de Silte, Arkhold é tão remoto que poucos caçadores de tesouros o encontraram. A fortaleza desgastada pelo tempo de uma ordem esquecida de cavaleiros fica no topo do ponto mais alto do povoado, com vista para o porto seco. A areia flutuante cobre grande parte de Arkhold e muda de lugar para lugar ao longo do tempo, expondo porções da área há muito enterradas enquanto esconde outras sob novas dunas.

O Santuário Azul

Para a maioria dos residentes de Athas, é um fato comumente aceito que, se deuses alguma vez existiram no mundo, eles já morreram ou foram expulsos há muito tempo. O Santuário Azul, no entanto, sugere o contrário. Esta estrutura antiga permanece intocada pelas mãos do tempo, com seu mármore branco brilhando ao sol carmesim. No santuário, um trono fumegante repousa diante do altar. Aqueles que se sentam no trono e respiram a fumaça experimentam uma vertiginosa onda de visões: guerreiros enormes e brilhantes lutando contra feras vivas da rocha e do vento, exércitos de sacerdotes ajoelhados em reverência, o cheiro de incenso e o som de hinos antigos subindo até o céu.

Celik

Celik é uma cidade antiga que foi uma das joias da coroa dos domínios da Era Verde. Agora é somente um amontoado de ruínas, continua a funcionar como cidade graças a quem lá vive. Os cidadãos de Celik são uma mistura de aventureiros aposentados, párias de outras sociedades, ex-escravos e humanoides dos desertos que se reuniram na cidade em busca da proteção, dos recursos e da riqueza que o local promete.

Korsun, o patriarca da casa mercantil de Mareneth, controla



a cidade com todos os seus bens e cidadãos. Mareneth era a principal casa mercantil da cidade-estado de Kalidnay. Quando a cidade foi destruída, os membros da casa que estavam ausentes decidiram formar a sua própria comunidade para sobreviver. Depois de um pouco de busca, os agentes da casa encontraram as ruínas de Celik. Foi feito um chamado para que bravos guerreiros ajudassem a eliminar todos os vermes e criaturas perigosas e, em um ano, uma pequena parte das ruínas se tornou habitável. Hoje, quase 60% da cidade é ocupada pela casa mercantil e seus retentores. O resto permanece selvagem e perigoso, fechado atrás de muros e cercas erguidas para impedir que o que quer que ali resida emerja para a cidade viva.

Em Celik, a casa mercantil ocupa a mesma posição que os reis-feiticeiros das cidades ao norte. O Patriarca Korsun governa como um rei, com sua família, agentes e tropas de caravana servindo como nobreza da cidade. Todos os outros habitantes da cidade são considerados cidadãos livres, embora, na verdade, sejam servos contratados que devem conquistar sua liberdade trabalhando pela casa. Qualquer ser inteligente e saudável é bem-vindo em Celik, se concordar com os termos da servidão. Enquanto os termos forem cumpridos, os cidadãos receberão comida, água, um lugar para morar e pequenas quantias de dinheiro para gastar nas tavernas e salões de jogos administrados pelas tribos élficas que ocupam um distrito na cidade viva.

A cidade está dividida em duas partes: a cidade viva e as ruínas. A cidade viva é onde vivem todos os comerciantes e cidadãos. Assim como outras cidades, esta porção possui mercados e outras comodidades. As ruínas permanecem indomadas. Humanoides repugnantes e até criaturas mortas-vivas vagam pelas ruínas, embora a cada ano as tropas de Korsun absorvam mais ruínas para a cidade viva. Os aventureiros podem ganhar um bom dinheiro assinando contratos de caça para a casa mercantil, se conseguirem sobreviver ao que os espera nas ruínas. É claro que eles precisam ter cuidado com os termos do seu emprego. Muitos aventureiros acabam como servos contratados da Casa Mareneth.

Os comerciantes da Casa Mareneth lidam com as comunidades que vivem no extremo sul da região de Tyr, bem como com algumas tribos élficas menores. Caravanas com as cores da casa fazem viagens regulares para as sete cidades do norte, embora negociem principalmente com Balic e Ledopolus do Norte e do Sul. Em geral, os comerciantes tentam se manter discretos, já que Korsun prefere que sua cidade permaneça um mistério para o povo do norte.

Remo de Durg

Localizada na porção oeste das da Dunas de Areia sem fim, a sudoeste de Celik, a Poça de Durg é um pequeno oásis com um pequeno, mas limpo lago no centro. O local não mereceria menção se não fosse pelo fato de que as caravanas comerciais de Celik o utilizam como ponto de descanso na rota que a Casa Mareneth mantém ao sudoeste. Embora a Poça de Durg seja uma instalação independente, a casa mercantil e outros viajantes fornecem à tribo que a administra muitos suprimentos e riqueza suficiente para pagar pelas tropas que a defendem.

O meio gigante Durg lidera o pequeno grupo que administra o oásis. Embora nunca fale sobre de onde vem, Durg é muito amigável e extrovertido. Como todos os meio-gigantes, ele tende a imitar as atitudes e costumes daqueles que param no oásis para uma visita. Durg, como clérigo da água, escolheu este local como seu templo e casa. Embora amigável, ele pode se tornar selvagem quando chamado para defender o oásis.

Os seguidores de Durg nunca passam de 20 e são em sua maioria ex-gladiadores que escaparam das arenas ao norte. O meio gigante também mantém 20 guerreiros contratados adicionais à disposição para proteger o oásis. Mesmo que os defensores da Poça não sejam numerosos, a maioria dos invasores e tribos predatórias da área sabem que as tropas leais à Casa Mareneth também vigiam o oásis.

Último Trago

A vila oásis de Último Trago pequeno pedaço de terra fértil ao seu redor parecem incongruentes no meio do deserto arenoso, mas a visão também pode ser muito bem-vinda para viajantes sedentos. Infelizmente, o local foi reivindicado por um clã de gigantes do deserto que se recusam a deixar qualquer pessoa se aproximar do oásis.

Há cerca de uma dúzia de gigantes adultos no clã, com um número semelhante de crianças. O chefe do clã, Ogflo, conduziu seu povo até este local há dois anos. Após uma curta batalha, os gigantes mataram ou expulsaram os anões que mantinham a vila. Ogflo e seu clã não desejam peças de cerâmica ou prata, então os viajantes não deveriam esperar comprar comida e água. Na verdade, eles deveriam se preparar para o combate, pois os gigantes tendem a atacar qualquer um que se aproxime da aldeia.

Contudo, o clã trocará comida e água por bens e suprimentos. Os viajantes devem sobreviver ao combate antes que tais negociações possam ser abertas, mas depois Ogflo aceitará todas as ofertas razoáveis. Armas, materiais que não estão disponíveis nos resíduos e produtos acabados das cidades e vilas do norte atraem Ogflo e seu povo. A quantidade de água que vale um cordão de ossos mekillot depende das necessidades atuais dos gigantes, embora Ogflo tenda a ser justo quando o comércio real começa.

O Monolito Carmesim

A agulha vermelho-sangue chamada Monólito Carmesim surge das dunas orientais, perfurando o céu escaldante como a lâmina de uma espada de pedra. A agulha é feita de uma pedra vermelha desconhecida. É suave e quente ao toque, e alguns afirmam que até pulsa como uma coisa viva. A base tem cerca de 4,5 metros de diâmetro e se estreita até um ponto a cerca de 12 metros acima do solo. Não tem costuras, portas ou janelas óbvias e nenhuma função aparente. Ninguém sabe quem o construiu ou há quanto tempo foi construído. Ele simplesmente fica sozinho em meio às subidas e descidas das dunas, como um marcador de trilha solitário.

Os viajantes afirmam que nas noites em que as luas gêmeas estão altas no céu, criaturas estranhas emergem do monólito para explorar as dunas próximas. Estas criaturas simplesmente saem da pedra sólida, pois nenhuma porta parece abrir o caminho. Quando as luas começam a desaparecer, dando lugar ao amanhecer carmesim, os seres voltam para o monólito tão silenciosa e misteriosamente quanto chegaram.

Os relatos desses seres variam enormemente. Algumas histórias dizem que eles são tanar'ri ou baatezu de outro plano de existência. Outros afirmam que os seres são fantasmas de alguma época antiga, voltando para assombrar o lugar onde viveram. As histórias prováveis descrevem os seres como habitantes desconhecidos de outra parte de Athas que usam magia ou psiônicos para viajar até o local do monólito. Seja qual for o caso, as histórias sobre esses seres aumentam cada vez que outro grupo de viajantes retorna de uma viagem pelas Dunas de Areia sem fim.

A Grande Salina

Entre as fronteiras orientais das Dunas de Areia Sem Fim e o Mar de Silte existe uma planície de sal ainda maior que a Grande Planície do Marfim. Esta região, conhecida como Grande Salina, é uma extensão sem água com centenas de quilômetros de diâmetro que não oferece nenhum tipo de abrigo. Em muitos lugares, cristas de incrustações salgadas na altura do peito formam labirintos naturais, bloqueando todos os animais de carga, exceto os mais ágeis, e forçando os viajantes a escalar o topo das cristas. A planície é um obstáculo quase intransponível entre os ilhéus do Arquipélago do Silte e as regiões mais povoadas próximas do Estuário da Língua Bifurcada.

O Palácio da Lama

Em um canto deserto da região de Tyr, o Palácio da Lama fica no meio de um vasto lamaçal. É uma misteriosa cidadela de mármore branco que parece não ter janelas ou portas nos andares inferiores. De suas torres fluem torrentes contínuas de água fria e fresca que irrigam o lamaçal há anos, talvez séculos. Nômades que passam por perto dizem que o palácio foi o lar de um poderoso feiticeiro que ordenou que gênios ou demônios o construíssem para ele. Conforme a história continua, ele renegou seu pagamento e seus aliados de outro mundo o sepultaram na estrutura. Parece provável que um portão ou portal forneça ao Palácio da Lama suas fontes sem fundo, mas poucas pessoas tentam coletar água aqui – o lamaçal ao redor está repleto de monstros horríveis.

A Terra Morta

As Dunas de Areia sem fim eventualmente dão lugar a uma queda acentuada na terra. No sopé de penhascos íngremes e recortados, uma vasta planície de obsidiana negra se estende além dos limites do território conhecido. A maioria da planície é de vidro liso, plano e preto, embora em alguns lugares a planície esteja quebrada e grandes pedaços irregulares de vidro se projetam para o céu. Outras áreas parecem planas e lisas, mas, na verdade, são cobertas por sulcos e riachos afiados que podem cortar até as botas mais resistentes em pedaços.

Nenhuma criatura viva habita esta área desolada. Não há nada para comer na planície de obsidiana, pouco para beber e poucos lugares onde encontrar abrigo do vento e do sol. Não há fendas no vidro onde a vegetação possa prosperar. Nenhuma fonte fresca de água borbulha entre as rachaduras e fissuras. Alguma água se acumula nas depressões quando uma rara tempestade explode sobre a planície, mas a água rapidamente estagna e fica ruim antes que o calor do dia faça com que ela evapore completamente. Alguns aglomerados de arbustos e bosques surgem de fendas na obsidiana, mas qualquer magia maligna que formou a planície também transformou essas plantas outrora vivas em pedra negra.

Uma antiga e terrível batalha das Guerras Purificadoras foi travada neste local. Na batalha, a terra foi destruída e centenas de milhares de seres foram mortos. Agora, criaturas mortas-vivas de todos os tipos vagam pelas planícies e desfiladeiros de vidro ébano. A maioria dessas criaturas mortas-vivas são restos de raças massacradas, seres que não existem mais em Athas — pelo menos não como criaturas vivas. Seres estranhos com nomes estranhos assombram as planícies, lamentando as injustiças que sofreram e clamando por vingança contra Rajaat e seus campeões infernais. Em vida eles eram chamados de

kobolds e ogros, orcs, homens lagartos e trolls. Eles tinham nomes como gnomos, duendes e duendes. Agora eles são espíritos, esqueletos e outras formas de mortos-vivos corpóreos e incorpóreos. O ódio que nutrem por todas as coisas vivas os sustenta, mantendo-os ligados ao mundo físico muito depois de seus corpos terem morrido.

Em alguns lugares, mortos-vivos estúpidos continuam a reconstituir as batalhas desesperadas que travaram na vida contra os exércitos dos Campeões. Se viajantes vivos encontrarem um desses locais de batalha, os mortos-vivos irão atacá-los como se fossem seus antigos inimigos. Em outros lugares, espíritos solitários lamentam por um mundo que há muito desapareceu de vista. Também existem mortos-vivos inteligentes nas planícies, geralmente agindo como líderes das hordas de zumbis e esqueletos estúpidos que se perderam. Em todos os casos, quando um ser com a centelha de vida é detectado, os mortos-vivos migram para essa centelha em busca do calor e do sustento que ela pode fornecer. Essas centelhas de vida são como a água é para um homem vivo, e os mortos-vivos das planícies assombradas têm muita, muita sede.

Cidadela de Obsidiana

Em algum lugar no centro desta planície assombrada, uma Cidadela Obsidiana ergue-se sobre os campos de vidro. Desta fortaleza sombria, uma poderosa criatura morta-viva reúne os espíritos perdidos e as almas perturbadas em um enorme exército. A coisa planeja eventualmente liderar seu exército para fora da Terra Morta e para os reinos onde as criaturas vivas de Athas ainda dominam. Naquele dia, este senhor morto-vivo espera se vingar de Rajaat e de todos os outros que ainda respiram sob o sol carmesim.

Lar Pequeno

As ruínas conhecidas como Lar Pequeno ficam na borda oeste da planície de obsidiana. Na Idade Verde, esse local de pequenas construções com decorações ornamentadas era o lar de seres chamados gnomos. Agora o local foi coberto pela mesma camada de vidro preto que cobre tudo na Terra Morta, e hordas de pequenas criaturas mortas-vivas vagam pela área. Se algum ser vivo se aproximar das ruínas, as centelhas de vida dentro deles atraem os mortos-vivos como caravanas atraem invasores. Os mortos-vivos são tão únicos quanto todos os mortos-vivos de Athas, embora existam grandes hordas de zumbis e esqueletos. Todos os mortos-vivos em Lar Pequeno já foram gnomos ou duendes, embora poucos dos atuais habitantes de Athas saibam o que são gnomos ou duendes.





A Cidade dos Mil Mortos

Uma enorme cidade de obsidiana se estende por mais de um quilômetro e meio em todas as direções, desde seu centro na porção leste da Terra Morta. Hordas de mortos-vivos estúpidos ou quase estúpidos seguem os comandos dos trolls kaishargas, gnomos raaigs e novas formas de mortos-vivos exclusivas das planícies assombradas. Embora quilômetros de planícies de vidro pareçam desertas e desprovidas de criaturas vivas e mortas-vivas, a área ao redor desta cidade em ruínas está literalmente repleta de seres mortos-vivos de todos os tipos. Eles aparecem à noite, emergindo das sombras para retomar suas danças de miséria e canções de vingança.

Esta cidade já foi uma enorme metrópole semi-humana e humanoide, onde todas as raças viviam em paz. Era, no entanto, uma abominação aos olhos de Rajaat, por isso foi um dos primeiros lugares alvo das cruzadas das Guerras Purificadoras. Como poucos seres vivos exploraram esta cidade desde que ela caiu nas mãos dos Campeões, muitos segredos e tesouros permanecem escondidos nos edifícios revestidos de vidro. Infelizmente, a maioria dos tesouros foi contaminada pelo revestimento de obsidiana e, de qualquer maneira, nenhuma das criaturas mortas-vivas permitirá que seres vivos entrem na cidade. Nos raros casos em que tesouros foram recuperados da cidade, histórias de maldições horríveis foram associadas a eles.

Uma lenda afirma que uma enorme criatura morta-viva reside sob a cidade de obsidiana. Segundo a história, a fera foi criada pelos habitantes da cidade para defendê-la das tropas dos Campeões. Isso aconteceu no final da batalha, então ele nunca foi liberado para lutar como foi planejado. Em vez disso, tornou-se tão morto-vivo quanto aqueles para quem foi criado para defender. A lenda continua dizendo que a criatura não segue os comandos de nenhum dos senhores mortos-vivos. Tem a sua própria convicção que pode até significar a destruição dos mortos-vivos da cidade — se se libertar do que quer que a prenda ao seu covil subterrâneo.



Os Ermos da Barreira

Os Ermos da Barreira é um termo dado a uma área desolada que atravessa uma grande parte da região dos Penhascos Irregulares. Começando no oeste, a poucos quilômetros dos penhascos, os Ermos da Barreira se estendem para o leste até as Montanhas Brancas, para o norte até a Garganta de Lava e para o sul em direção à Região de Tyr. Dois tipos de terreno distintos compõem esta área, e cada um tem seu próprio nome. O maior dos dois é uma extensão de desertos arenosos conhecida como Deserto Brilhante. O menor é um amplo cinturão de salinas chamado Planícies do Escorpião.

Geralmente secos e desolados, os Ermos da Barreira são marcados por ventos constantes e temperaturas extremas. Durante o dia, o sol transforma a terra em uma frigideira, deixando a areia tão quente que queima a pele desprotegida. À noite, o calor do dia se dissipa rapidamente e a temperatura cai abaixo do ponto de congelamento.

Um vento quase constante uiva do oeste, varrendo a terra relativamente plana. Isso torna as salinas tão elegantes quanto vidro, enquanto as dunas do deserto são suaves. As dunas têm inclinações graduais e declives menos severos do que os montes de areia nos desertos do sul.

A vida existe nos Ermos da Barreiras, mas não em abundância. A maior concentração pode ser encontrada em Abismo do Túmulo do Troll, uma cratera cujo chão de planície circunda uma enorme planície de lama. Nos próprios desertos, as aldeias das Cidades Saqueadoras possuem a maioria dos oásis permanentes, embora uma tribo de halflings selvagens controle o trecho mais ao norte do deserto.

Os piores aspectos dos Ermos da Barreira são a falta de água, o calor terrível, o frio intenso e o vento quase constante. Oásis aparecem de tempos em tempos, mas os viajantes não devem contar com eles no mesmo local de uma viagem para outra. As poucas fontes relativamente permanentes que existem estão sob o controle de um grupo saqueador ou de alguma outra criatura hostil e territorial.

Enquanto o sol brilha no alto, a terra queima. Ondas cintilantes de calor sobem das areias e das salinas, tornando-as quentes o suficiente para assar os viajantes que não tomam precauções como encontrar abrigo nos espaços abertos escaldantes. À noite, o calor do dia rapidamente dá lugar ao frio entorpecente, pois não há nada que retenha o calor nos resíduos. Assim que o sol se põe no horizonte, as temperaturas começam a cair. Quando as luas gêmeas atingem o ponto mais alto do céu noturno, um frio extremo toma conta da terra. Os viajantes preparados para as altas temperaturas que acompanham o dia às vezes morrem de frio durante a noite, esquecendo-se de levar roupas para protegê-los do frio.

Se as temperaturas extremas ou a falta de comida e água não matarem os viajantes, o vento certamente os deixará loucos. Ele sopra do oeste em um ritmo regular e constante, mas ocasionalmente rajadas poderosas rugem pelas terras devastadas. O barulho nunca acaba, pois nos Ermos da Barreira o vento é um companheiro sempre presente e indesejável. Às vezes ele grita como mil almas penadas de anões ou ruge com o trovão de uma centena de mekillots furiosos. Em dias como esse, ninguém consegue gritar acima do som implacável, e alguns dizem que nem mesmo seu pensamento pode ser ouvido em meio ao barulho. O vento constante produz um assobio que envolve os viajantes. Torna-se um ruído de fundo, uma música persistente da qual não há como escapar.

Além do barulho, o vento tem outros aspectos que tornam a vida intolerável. Ele carrega areia quente e pungente em suas correntes que pode cegar, queimar ou até mesmo cortar viajantes desprotegidos. A pressão constante que o vento induz sobre tudo o que está no seu caminho pode ser tão enlouquecedora quanto o barulho, e às vezes mais perigosa. Ele rasga roupas e equipamentos, tentando lançar tais itens na corrente de ar que sopra sempre para o leste. Quando as rajadas se transformam em rugidos, elas podem levantar humanos e animais de médio porte do chão e fazê-los cair nas dunas ou em um buraco escondido. Eles são chamados de Ventos Furiosos, pois se acredita que os elementais os assopram para o oeste quando algo os desagrada.

É raro o momento em que nenhum vento quebra a quietude da área. Em alguns aspectos, isso é mais assustador do que os Ventos Furiosos porque o silêncio repentino é muito chocante. Após dias ou semanas ouvindo esse som, a ausência de ruído pode ser igualmente enlouquecedora para os viajantes que não estão esperando por isso. Os habitantes locais chamam esses períodos de ventos calmos e acreditam serem presságios de que coisas ruins estão por vir.

Métodos de Viagem

Tal como acontece com a maioria dos outros tipos de terreno, as formas comuns de se locomover nos Ermos da Barreira se resumem a caminhar e cavalgar. Veja as notas na região de Tyr para comentários gerais. Abaixo estão algumas coisas específicas a serem observadas nos Ermos da Barreira.

O mesmo conselho sobre caminhar nos Planaltos se aplica aqui, com algumas considerações adicionais. A água e os alimentos são ainda mais escassos nos Ermos da Barreira e as distâncias que podem ser percorridas são consideravelmente maiores. É imperativo que os viajantes carreguem ambos em quantidade suficiente ou nunca terminarão a viagem. Eles também devem levar dois tipos de roupas: uma para protegê-

los do calor, do sol e dos ventos fortes do dia; e outra para mantê-los aquecidos quando o frio da noite cobre a terra. Os viajantes devem estar em guarda contra a loucura do vento, pois o barulho e o roçar intrusivo do ar podem levar até mesmo seres pacíficos a uma fúria mortal. Mais de um grupo caiu em lutas sangrentas inspiradas pela canção do vento.

Montar é definitivamente a maneira de cruzar a Barreira dos Ermos, mas nem todas as montarias lidam com o vento tão bem quanto outras. Os Crodlus parecem imunes ao barulho implacável, mas é preciso tomar cuidado para proteger seus olhos da areia soprada. Kanks reagem mal aos Ventos Furiosos, mas, por outro lado são confiáveis. Os Mekillots, no entanto, ficam nervosos no momento em que entram nos Ermos da Barreira e sentem o vento oeste soprar em suas peles blindadas. Essas feras podem fazer a viagem sem incidentes, mas geralmente o vento as leva a uma fúria mortal que muitas vezes resulta em suas mortes e na morte daqueles que viajam com elas. Os viajantes devem se lembrar de levar suprimentos suficientes para eles e suas montarias.

O povo das Cidades Saqueadoras emprega veículos exclusivos para atravessar os desertos. Chamados de carros à vela, esses pequenos veículos com rodas são feitos de materiais leves, como ossos e carapaças de animais, e transportam dois passageiros de tamanho humano. As velas elevam-se acima dos carrinhos para capturar o vento e impulsionar os veículos pelo terreno plano.

Características dos Ermos da Barreira

Quatro tipos distintos de terreno constituem os Ermos da Barreira: ermos arenosos, salinas, planícies estépicas e planícies lamacentas. Cada um é separado e difundido, não se intrometendo no território um do outro como nos Planaltos.

Deserto Brilhante

Movendo-se do sul para o norte, a primeira parte dos Ermos da Barreira que os viajantes encontram são os desertos arenosos do Deserto Brilhante. Este enorme deserto aberto cobre a maioria dos Ermos da Barreira. Exceto pelo seu tamanho e pelas dunas baixas moldadas pelo vento constante, esta região de resíduos arenosos é muito parecida com as áreas ao sul. Surpreendentemente, as tempestades de areia não são tão prevalentes aqui devido ao vento forte do oeste. Perto da borda sudeste do deserto, onde o vento oeste encontra as brisas que sopram do sul, a corrente cruzada forma paredes ondulantes de areia tão espessas quanto as produzidas pelo Mar de Silte. O Deserto Brilhante recebe o nome de uma estranha propriedade da areia amarela encontrada aqui. À noite, a areia brilha com uma luminescência fantasmagórica tão brilhante quanto a luz das estrelas e tão fria quanto o ar noturno.

Salinas

As salinas constituem a porção norte dos Ermos da Barreira. Esta área, chamada Planícies do Escorpião, é cozida até atingir a dureza cerâmica. Viajar aqui é fácil, embora grandes rachaduras bloqueiem o caminho. Embora em sua maioria idênticas às salinas da região sul, as Planícies do Escorpião têm duas diferenças significativas. Primeiro, a área não está sem vida. Insetos e pequenos animais são abundantes, vivendo nas muitas fendas que se abrem acima dos lamaçais. Aqui, os viajantes podem encontrar uma variedade de plantas que podem fornecer nutrição em caso de emergência. Eles também podem encontrar as criaturas que dão nome à área. Uma variedade de escorpiões vive aqui, incluindo escorpiões farpados, dourados e roxos. Em segundo lugar, um oásis ocasional surge de uma fenda nas salinas. Muitas vezes sob o controle de um Estado Bandido ou de um monstro terrível, essas raras poças de água doce borbulhando do solo podem significar a diferença entre a vida e a morte para um viajante sedento.

Planícies Estépicas

As planícies estépicas só podem ser encontradas em um lugar nos Ermos da Barreira. Uma grande depressão foi escavada no centro dos Ermos, seus penhascos íngremes caindo 150 metros até um exuberante leito de planícies estépicas, prosperando com uma concentração de vida diferente de qualquer outro lugar na área. Chamada de Abismo do Túmulo do Troll, a depressão apresenta feras benignas e malignas, uma relativa abundância de água e uma reputação que faz até mesmo os mais Senhores do Saque mais durões hesitarem. Fora isso, essas planícies estépicas são idênticas àquelas que pontilham a região de Tyr.

Planícies Lamacentas

Finalmente, uma extensa planície de lama preenche bem o centro do Abismo do Túmulo do Troll. Este pântano é ainda mais misterioso e lendário do que as planícies ao seu redor. Os contos proclamam que nem todas as terríveis criaturas chamadas trolls foram mortas durante as Guerras Purificadoras, e algumas delas ainda vivem dentro de seus limites escuros e úmidos.

Encontros nos Ermos da Barreira

Quaisquer criaturas nativas dos tipos de terreno que compõem os Ermos da Barreira podem ser encontradas em seu extenso território. Na maior parte, porém, os encontros com seres vivos são poucos e raros. Na porção sudeste dos Ermos, os viajantes devem enfrentar invasores dos Estados Bandidos. No Nordeste, os halflings selvagens do deserto são a pior ameaça. No oeste,



o próprio ambiente representa o maior perigo, pois a comida, a água e o abrigo tornam-se extremamente escassos à medida que nos aproximamos dos Penhascos Irregulares.

Cidade-Estado de Eldaarich

Uma cidade antiga bem ao norte dos planaltos, Eldaarich foi esquecida por grande parte do mundo depois que Daskinor, o rei louco, isolou sua cidade do exterior. Durante centenas de anos, existiu em total isolamento, sendo os seus cidadãos alvo das conspirações e paranoias de Daskinor. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Cidade-Estado de Kurn

Outra cidade perdida no extremo norte, Kurn é governada por Oronis, anteriormente conhecido como Keltis, um rei-feiticeiro com um coração surpreendentemente mole. Sua cidade e seu povo refletem seu comportamento atencioso. Há rumores de que o rei de Kurn prevê um futuro melhor do que outros ousam sonhar. Mais detalhes podem ser encontrados no livro de cidades-estado.

Nexus

Nexus é uma academia do Caminho localizada no alto de uma pequena cadeia de montanhas a nordeste de Kurn. O local oculto é difícil de alcançar e bem protegido por um grupo de poderosos psiônicos e seus alunos. Um anão, Gulem, o Cinzento, dirige a academia. Dizem que ele examina constantemente os confins de Athas em busca de psiônicos dignos de estudar em Nexus, e que esses aspirantes recebem convocações mentais para irem às instalações ocultas.

Construído nos próprios picos das montanhas, Nexus aparece como um monólito cinza sob o sol carmesim. Devido às salvaguardas implementadas pelos psiônicos que servem a academia, ninguém pode encontrar a localização real se não for autorizado. Na verdade, subir a montanha até o Nexus é um dos primeiros testes usados para determinar o valor de um aluno com perspectiva específica.

Os usuários mais poderosos do Caminho podem contornar as salvaguardas se realmente quiserem chegar à academia, mas isso alerta Gulem e seus professores. Desta forma, Gulem pode não conseguir impedir a visita de um membro da Ordem, mas pelo menos estará ciente da abordagem desse visitante.

Todos que chegam ao Nexus juram sigilo absoluto em relação à sua localização e verdadeira função. Enquanto estudam com Gulem e outros mestres psiônicos, os neófitos devem mergulhar nos princípios da Vontade e do Caminho. Corpo, mente e espírito devem ser unidos em uma única unidade no Nexus, e os únicos neófitos a terminar o treinamento exaustivo são aqueles destinados a grandes feitos. Muitos regressam para aplicar os seus talentos para o bem das suas comunidades. Outros são enviados para regiões selvagens para realizar tarefas específicas. Alguns poucos selecionados são encarregados de ensinar outros no uso da Vontade e do Caminho.

Há rumores de que Nexus tem laços com a misteriosa Ordem. Na verdade, Gulem é um membro da Ordem, mas tem seus próprios interesses. Ele não participou da recente conspiração envolvendo a psionatriz e alertou seus colegas para se manterem discretos após esses eventos. Parece que Gulem continua a ser um membro influente da Ordem, apesar do seu baixo estatuto, graças às suas palavras de sabedoria e às suas ações prudentes.

Bosque Pyreen

Um oásis particularmente exuberante nas planícies a leste da Saliência de Thamasku atende pelo nome de Bosque Pyreen. Aqui, em meio a um lago azul cintilante e aglomerados de árvores chorosas de folhas longas, as lendas afirmam que os pyreen se reúnem para discutir a situação do mundo. Se esses seres misteriosos podem realmente chamar um único local em toda Athas de "lar", então este oásis é o lugar.

Animais de todos os tipos vivem no bosque, embora nenhum ser inteligente ou maligno se abrigue aqui por muito tempo. Alguma força invisível os expulsa, mantendo o oásis puro e imaculado. Os visitantes que fazem uma breve parada no bosque são incentivados a tratar todos os seres vivos ali com o máximo respeito. Afinal, diz-se que o pyreen pode assumir qualquer forma.

Os pyreen, ou os pacificadores, são uma raça antiga ligada à Era do Renascimento que precedeu a Era Verde. Esses psiônicos/druidas viajam pelo mundo em um esforço para restaurar a vitalidade de Athas. Em sua forma natural, eles possuem características físicas de todas as raças semi-humanas, embora raramente apareçam assim. Em vez disso, eles vagam na forma de animais ou como humanos ou semi-humanos. São seres nobres e solitários com um propósito elevado: proteger e restaurar a terra.

Embora nenhum visitante provavelmente encontre (ou perceba que está encontrando) um pyreen no bosque, sua presença pode ser sentida da mesma forma. Apenas o fato de o oásis existir deveria ser suficiente para convencer até mesmo o mul mais cético de que algo poderoso zela por ele. Se um visitante tenta prejudicar o oásis, diz-se que o próprio bosque se levanta e ataca. A outra coisa surpreendente sobre o bosque é que nenhum profanador tem permissão para pisar dentro de

seus limites. A terra se contorce, se eleva e até se abre para evitar que um profanador se aproxime. Se isso falhar, criaturas poderosas emergem do bosque para expulsar o mago ofensor. Contos de viajantes afirmam que tudo, desde um lirr até um jhakar, foi visto defendendo o bosque.

Pelo menos um pyreen visita regularmente o bosque. Deste ponto de vista, o portador da paz pode viajar para a cidade próxima dos habitantes do penhasco para verificar o progresso dos halflings que vivem lá. Os pyreen têm laços definidos com os antigos halflings, e como os halflings dos Penhascos Irregulares são os mais próximos daqueles da Era Azul, faz sentido que os pyreen os vigiem.

Godshold

As ruínas de Godshold ficam perto da Floresta Sombria, no lado oeste da Garganta de Lava. O antigo templo e os edifícios circundantes datam de meados da Idade Verde. Os deuses esquecidos foram reunidos num panteão pelos domínios dos legisladores, e um domínio do norte foi dedicado a preservar este panteão. Tudo o que resta deste domínio são as ruínas confusas de Godshold.

O templo principal está praticamente intacto, com paredes cobertas de ouro e ícones esculpidos que quase brilham com as crenças de uma sociedade há muito morta. Um poderoso raaig guarda o templo, mantendo seus segredos de todos, exceto dos aventureiros mais teimosos e capazes. Diz-se que os mistérios da Era Verde e dos deuses antigos estão nas profundezas do templo, esperando para serem descobertos. Para recuperá-los, os aventureiros devem passar pelo espírito que guarda o local — e por quaisquer outras armadilhas e defesas que o aguardam.

Os edifícios circundantes não estão em condições maravilhosas. Estes foram saqueados e explorados impiedosamente ao longo dos séculos, e os desastres naturais aumentaram os danos e a decadência. Pouco de valor resta nessas estruturas, mas quem sabe que pequeno tesouro pode estar escondido sob uma pilha de escombros ou do outro lado de uma porta secreta?

Ninho Invernal

As Montanhas Brancas, perto das margens do Mar de Silte, têm esse nome devido à neve branca e perolada que cobre seus picos mais altos. Esta cobertura de neve dura o ano todo, por ser sempre frio e úmido nas altitudes mais altas da montanha. É entre esses picos congelados que se encontra a vila de Ninho Invernal.

Uma grande tribo de aarakocras civilizados estabeleceu-se em Ninho Invernal há muito tempo. Eles se autodenominam "silvaarak", o povo da asa prateada. Esses povos-pássaros acreditam ser superiores a todas as outras criaturas devido à sua capacidade de voar acima do mundo. Essa perspectiva naturalmente lhes dá grande confiança e orgulho de si, e eles possuem uma certa simpatia por todas as criaturas terrestres.

Ninho Invernal é formado por uma mistura de gelo, pedra e tijolos moldados. A combinação cria um espetáculo incrível, diferente de qualquer outro lugar em Athas. O uso do gelo por si só torna este lugar estranho e fascinante. Assim como as estruturas dos halflings dos Penhascos Irregulares, tudo no Ninho Invernal tem orientação vertical. Como lar de criaturas voadoras, não importa onde as portas sejam colocadas, e passarelas e escadas não são necessárias. Em vez disso, os edifícios são rodeados por uma série de plataformas de aterrissagem e poleiros de descanso que apenas se assemelham vagamente às ruas e mercados das cidades humanas.

Na maior parte, os aarakocra do Ninho Invernal ficam nos picos das Montanhas Brancas. Os comerciantes da aldeia viajam para Kurn algumas vezes por ano, mas fora isso a comunidade tende a se manter isolada. Os problemas com as Cidades Saqueadoras e Eldaarich fazem com que tal política pareça razoável. Muitos jovens observadores de aves, no entanto, querem explorar o mundo além das montanhas e interagir com outras culturas civilizadas. Se o segmento vocal e persistente da população for bem-sucedido, Ninho Invernal poderá abandonar completamente os seus métodos isolacionistas.

Traaka lidera a aldeia. Ela prefere manter o Ninho Invernal separado das terras mais baixas para manter sua segurança. No entanto, ela também entende o chamado do céu que faz com que o jovem aarakocra queira voar além dos cumes e explorar o mundo. Ela está tentando desesperadamente definir uma política que permita tal exploração sem colocar toda a comunidade em perigo.

As Cidades Saqueadoras

Um tipo particularmente robusto de invasor se desenvolveu no ambiente hostil dos Ermos da Barreira, embora alguns atribuam essa robustez ao fato de que o vento constante que sopra pela região os deixa loucos. Sete tribos invasoras separadas controlam cinco oásis permanentes no Deserto Brilhante e dois nas Planícies do Escorpião. Uma aldeia cresceu em torno de cada oásis, e estes se tornaram a base para as sete Cidades de Saqueadoras.

Cada uma dessas sete comunidades é uma entidade independente, embora tenham passado a ser conhecidas coletivamente como Cidades de Saqueadoras. As grandes aldeias são povoadas por bandidos, ex-escravos e outros párias que encontraram um lugar com os homens e mulheres carismáticos e poderosos que lideram cada tribo. Essas tribos



existem em estado de guerra quase constante, lutando entre si por território, para ganhar prestígio ou apenas pela emoção da batalha.

Quando não estão lutando entre si, as Cidades de Saqueadoras se envolvem em ataques contra caravanas que operam nas rotas comerciais próximas ou nos assentamentos espalhados pela região. Usando feras rápidas e carroças de vela únicas, as tribos saem das terras devastadas para atacar rapidamente, saquear o que puderem e escapar de volta por de onde vieram. Não importa qual tribo os viajantes encontrem, pois cada uma tem uma abordagem semelhante ao ataque — ataque como o vento, pegue o que quiser pela força e pelo medo, intimide todas as vítimas para a próxima vez ser mais fácil, comprometa-se o máximo que puder. Muita violência necessária para realizar o ataque e satisfazer a sede de sangue que corre nas veias de cada invasor.

Existem sete aldeias, cada uma servindo como capital de um Cidades de Saqueadoras diferente. Essas aldeias são Pilhagem, Saque, Arrebate, Devastação, Kel's Lot, Fúria e Espólio.

Pilhagem

A vila de Pilhagem circunda um oásis localizado ao norte do Abismo do Túmulo do Troll, na porção da Ermos da Barreira conhecida como Planícies do Escorpião. Embora a maioria das tribos invasoras contenha membros de uma variedade de raças, o povo da Pilhagem são em sua maioria humanoides, com apenas alguns humanos e semi-humanos incluídos na mistura. Chilod lidera esta Cidade Saqueadora, comandando uma comunidade de tareks, ssurran, thri-kreen, nikaal, corredores de silte, alguns humanos e anões, alguns braxat e alguns b'rohgs. Todas as classes, exceto os magos, são bem-vindas nas fileiras de Chilod, já que o tarek não tolera profanadores ou preservadores.

Somente a presença intimidadora de Chilod mantém Pilhagem unido. A mistura de raças produz uma mistura volátil, mas Chilod direciona as chamas furiosas de seus seguidores para fora, em vez de permitir que explodam na aldeia. Para conseguir isso, o líder declarou guerra à aldeia vizinha de Saque, tornando-a um alvo para as tendências agressivas naturais da sua tribo.

Os invasores da Pilhagem fazem excursões periódicas ao Planalto Queimado. Lá, eles procuram caravanas comerciais ssurranas para atacar. Os comerciantes ssurranos chegaram ao ponto de adotar o hábito de deixar uma pequena caravana para trás para os invasores enquanto sua caravana principal continua na rota designada.

Saque

Saque é o segundo de dois oásis de aldeia nas Planícies do Escorpião. Sua tribo invasora consiste principalmente em elfos expulsos de suas tribos por uma variedade de transgressões, embora haja também uma coleção variada de muls, humanos e alguns humanoides. A tribo se autodenomina Fantasmas de Evartu, porque conforme a tradição élfica, aqueles expulsos da comunidade élfica estão mortos. Se suas antigas famílias os deixaram à deriva na terra dos mortos, então os excluídos se sentem justificados em assumir o papel de vingadores fantasmagóricos.

Evartu lidera os Fantasmas de Saque de uma forma aterrorizante e muitas vezes violenta. Enquanto a tribo ataca

qualquer viajante que encontra por despojos e esporte, os Fantasmas gostam especialmente de atacar as tribos élficas do Planalto Queimado. Quando partem para um ataque, os Fantasmas usam as vestimentas dos mitos da morte élfica — roupas esfarrapadas, pintura funerária e armas decoradas com sangue. Isso aumenta sua imagem assustadora e muitas vezes enerva até mesmo os guerreiros elfos mais fortes.

Quando os alvos são particularmente escassos, os invasores de Saque não hesitam em atacar a fortaleza anã no oásis próximo de Poça Suja. Embora a fortaleza de tijolos de barro seja formidável, os anões geralmente "prestam homenagem" aos invasores de Evartu após uma batalha curta e sangrenta. No entanto, Evartu nunca manda todos os seus guerreiros para longe de Saque ao mesmo tempo, pois ele deve se proteger contra ataques dos invasores da vila de Pilhagem.

Arrebate

Arrebate é uma das cinco vilas oásis localizadas ao sul do Abismo do Túmulo do Troll, na seção dos Ermos da Barragem chamada de Deserto Brilhante. A comunidade baseada na aldeia é uma típica tribo de invasores — todos ex-escravos de Draj. A tribo é governada por Akive, um mul poderoso sem nenhuma habilidade de liderança além de grande força, excelente destreza em combate e capacidade de intimidar e intimidar seus subordinados. Esta aldeia é a mais pobre e menos organizada das Cidades Saqueadoras, e os seus invasores cometem erros nos seus ataques com a mesma frequência com que conseguem saques. Os alvos que eles atacam com mais frequência são as aldeias halflings das florestas da Montanha Branca e as aldeias clientes de Kurn.

Devastação

Devastação é o mais rica das Cidades Saqueadoras. Assemelha-se mais a uma grande vila comercial do que a uma comunidade de ex-escravos em dificuldades. Seu líder, Talid, o senhor saqueador, tem uma visão que mantém Devastação em um caminho de crescimento e pode significar grandes coisas para todos as Cidades Saqueadoras. No entanto, poucos de seus colegas senhores saqueadores estão dispostos a cooperar no nível necessário para que os planos de Talid tenham sucesso.

Talid quer unir as Cidades Saqueadoras em uma nação que se estende por todo Ermos da Barreira. Claro, o ex-gladiador de Raam se vê como o chefe desta nação de saqueadores, uma visão que causa muitos problemas aos outros senhores saqueadores. Eles não confiam em Talid ou em suas grandes promessas de riqueza e poder. Quando o mul convoca um conclave de senhores saqueadores (o que ele faz regularmente), a maioria dos líderes tribais responde. Essas reuniões são rotineiramente interrompidas à medida que cada líder tenta conseguir o melhor acordo para sua própria tribo. Talid nunca consegue fazê-los compreender o valor da cooperação ou a força que uma frente unida dará a todas as tribos.

Embora todos desconfiem de Devastação ao extremo e tenham inveja de sua riqueza, nenhuma das tribos concorrentes está disposta a atacar a aldeia diretamente. Por ser extremamente bem fortificada, os ataques diretos contra a aldeia muitas vezes terminam em vitória para os defensores e perda de vidas para os atacantes. As outras tribos não têm escrúpulos em ocasionalmente atacar grupos de ataque que retornam. Tal ataque também não é fácil, mas tem mais chances de sucesso do que um ataque suicida contra a aldeia principal.

Kel's Lot

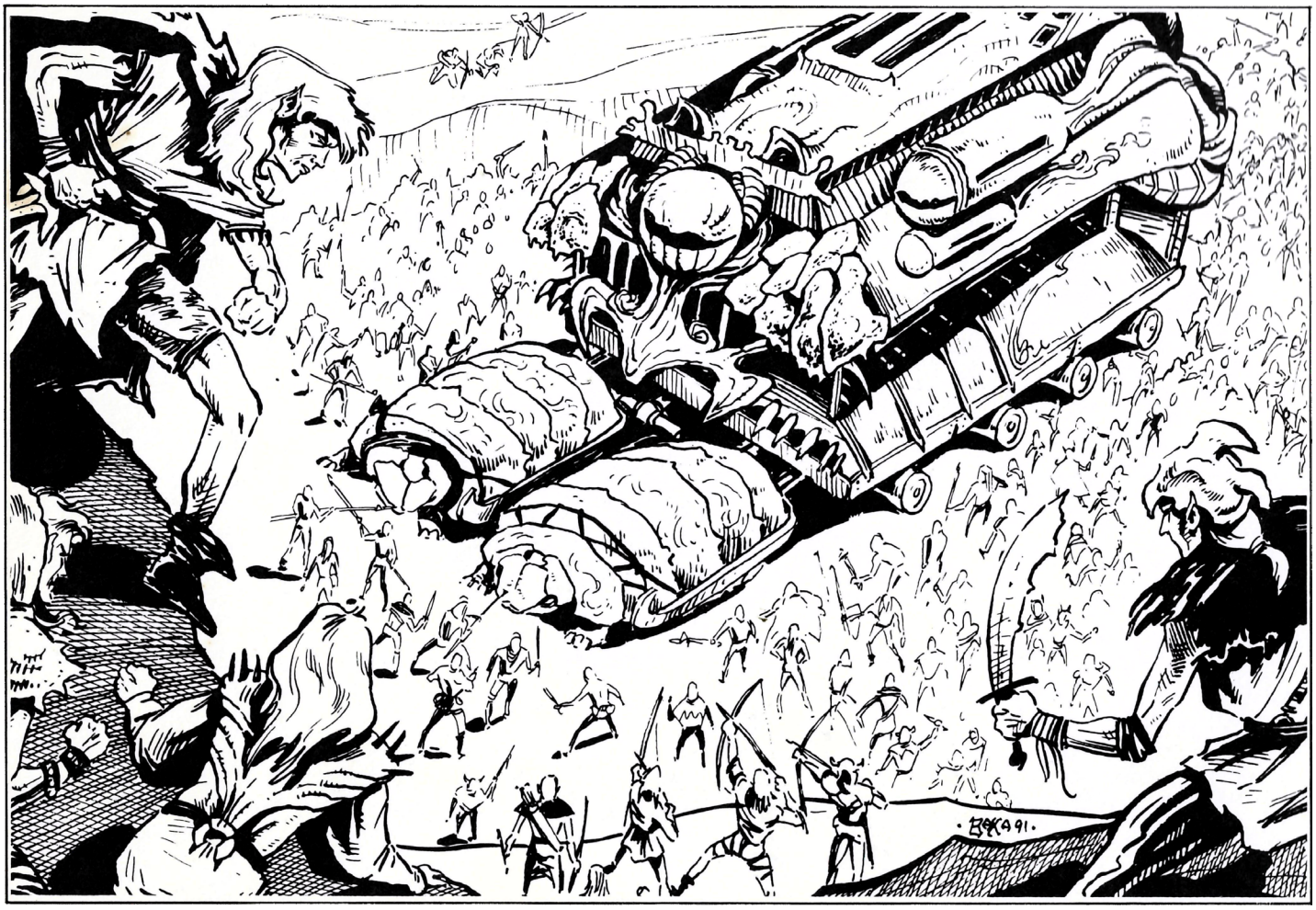
Kel's Lot é a vila oásis mais ocidental do Deserto Brilhante. Esta Cidade Saqueadora é única ao ser a única que não é simplesmente uma tribo de escravos glorificada. Na verdade, com exceção de alguns indivíduos, os membros desta comunidade nunca conheceram os laços da escravidão. Os membros de Kel's Lot são todos anões que se estabeleceram nesta vila há décadas. A aldeia já existia quando as tribos escravas começaram a se mudar e tem uma longa história de uso de ataques como meio de sobrevivência.

O antigo anão chamado Kel serve como líder desta Cidade Saqueadora. De todos os senhores saqueadores, ele é o que mais claramente entende a visão de Talid de Devastação. Infelizmente, seu preconceito contra os mul (e todos os muls em geral) faz com que ele rejeite isso como algo indigno de atenção de sua tribo. Para Kel e seus seguidores, os anões são os maiores de todas as raças, dignos de governar o mundo inteiro. Muls, no entanto, tornaram-se impuros por suas heranças mistas sendo considerados menos que anões. O fato da tribo de Talid prosperar acima da de Kel torna o senhor saqueador anão ainda mais rancoroso com os mul.

Fúria

A vila de Fúria, liderada por Senhora Cesti, apresenta uma mistura de humanos e semi-humanos vivendo em uma fantasia de construção de seu líder. Cesti, uma ex-gladiadora de Urik, cresceu apaixonada pelos nobres que a possuíam. Mesmo nos currais de escravos de Urik, ela se refugiou nos sonhos de ser uma nobre para escapar das tribulações da arena. Quando ela ganhou sua liberdade e estabeleceu Fúria, ela o fez com a ilusão de que era de origem nobre.

A vila é construída nos moldes de uma casa nobre — ou pelo menos na versão de Cesti. Todos os seus conselheiros e



capitães de ataque têm títulos de nobreza, e as festas seguintes a um ataque bem-sucedido parecem mais um festival nobre do que uma celebração de uma tribo de escravos. A maioria dos seguidores de Cesti gosta da ilusão que o ex-gladiador criou, embora alguns às vezes se perguntem sobre sua sanidade. Senhora Cesti (como ela prefere ser chamada) muitas vezes pode ser ouvida falando sobre retornar a Urik para participar de uma função nobre ou de outra, e ela parece acreditar que o próprio Hamanu lhe concederá uma audiência se ela assim desejar.

Espólio

Espólio, a vila oásis localizada no extremo sul do Deserto Brilhante, é outra comunidade de ex-escravos que usam a vila como base para lançar ataques nas rotas comerciais próximas. Um poderoso profanador chamado Densis lidera a tribo. Ele é protegido pelos Gorzu e Urtke, meio-gigantes dedicados ao profanador.

Densis odeia Talid de Devastação com paixão. Se alguém governará uma nação saqueadora unida, acredita o profanador, esse alguém deveria ser ele e não algum mestiço musculoso. Densis não ousa enviar sua tribo menor e mais fraca contra a de Talid, mas algum dia ele planeja destruir o mul e assumir o comando da rica Devastação.

Enquanto sua tribo realiza ataques ou embosca membros de outras Cidades Saqueadoras, Densis viaja para o norte, até as ruínas da Cidade Enterrada. Ele explora o local há quase três anos e cada vez que retorna a Espólio tem um pouco mais de poder sob seu comando. Poucos de seus seguidores o acompanharão às ruínas, por acreditarem que o local é assombrado por espíritos terríveis e criaturas mortas-vivas. O fato de Densis comungar regularmente com esses seres o torna mais importante aos olhos deles — e ainda mais assustador.



O Planalto Queimado

Onde terminam os Ermos da Barreira, começa o Planalto Queimado. Este planalto relativamente plano se estende até as Montanhas do Trovão e as Planícies Ardentes no norte, até os Penhascos Irregulares no oeste e até o Mar de Silte no leste. Nenhuma cidade ou outro local de civilização pode ser encontrada nesta região desolada, embora tribos nômades dispersas e comunidades primitivas lutem para sobreviver aqui.

Como a maioria das terras altas, o Planalto Queimado é uma região quente e seca composta pelos mesmos tipos de terreno predominantes ao longo do resto da costa do Mar de Areia. Os ermos rochosos constituem a maioria do terreno. As colinas e desfiladeiros sinuosos das terras áridas dão origem a um pequeno número de cadeias de montanhas, embora nenhuma delas possa ser comparada às Montanhas Ressonantes no sul, às Montanhas Brancas no leste ou às Montanhas do Trovão no norte. Portanto, os métodos de viagem usados em lugares como os Planaltos funcionam igualmente bem aqui.

Aninhado entre as Montanhas do Trovão está o vale do Último Mar e a variedade de comunidades ao seu redor, sob o controle dos Senhores da Mente.

O Planalto Queimado tem duas outras características que precisam ser discutidas. Estas são as Florestas Sombrias e a Garganta de Lava. A floresta, localizada perto das misteriosas ruínas de Godshold, é a única no planalto. O desfiladeiro, entretanto, é um enorme inferno cheio de derretimento que corta o meio desta terra em chamas.

Encontros no Planalto Queimado

Criaturas que existem em regiões com tipos de terreno semelhantes podem ser encontradas nesta área, portanto não serão repetidas aqui. Em vez disso, esta seção detalha criaturas exclusivas do Planalto Queimado.

Entre as muitas pequenas tribos de nômades e colonos primitivos que vivem em todo o Planalto Queimado, estão diversas tribos élficas. Assim como as tribos élficas do sul, esses elfos são andarilhos que desprezam muros, casas e outras estruturas permanentes. Algumas dessas tribos operam como invasores, outras como pastores, e pelo menos uma se envolve em empreendimentos mercantis limitados. Os viajantes devem abordar as tribos élficas do norte com a mesma cautela que usam com as tribos do sul — mantendo uma mão no cordão da bolsa e a outra nas espadas.

A maior dessas tribos são os Corredores da Lua. Liderados por Jesiv Canção Lunar, os Corredores da Lua se envolvem em duas atividades principais: eles caçam e criam kanks. Todos os habitantes da região conhecem os Corredores da Lua e a maioria os respeita como vizinhos que nunca tentam tirar vantagem de uma situação. Alguns podem considerar este um comportamento peculiarmente não-élfico, mas se encaixa na filosofia de Jesiv. Ele só se importa que seus caçadores tenham presas para perseguir e que seus pastores tenham pastagens e água. Além disso, sua tribo está mais interessada em festivais e diversão do que em ataques ou roubos.

A tribo possui um bem que considera sagrado. Um oásis próximo à costa do Mar de Silte chamado Parada dos Corredores da Lua é considerado um lugar sagrado pela tribo. Os elfos fazem peregrinações regulares ao local para estocar água e relaxar. Contanto que o oásis não seja prejudicado ou abusado, qualquer um pode usá-lo enquanto os Corredores da Lua estiverem fora. Quando eles retornam, qualquer pessoa encontrada no local exuberante é atacada e expulsa ou morta. Este costume está relacionado com a lenda do fundador da tribo. Quando o Corredor da Lua terminou sua corrida pelo deserto, este oásis estava esperando por ele. Foi um presente dos elementais da água, prometido a ele quando sua sede se tornou tão grande que ele quase desistiu de correr.

Quando ele chegou, um pastor e seus animais estavam dando de beber no local. Furioso porque seu dom foi usado antes que ele tivesse a chance de saciar sua sede, o Dançarino da Lua matou todos eles. Até hoje, os Dançarinos da Lua continuam esta tradição, embora a maioria daqueles familiarizados com a área saibam o suficiente para deixar o oásis antes que a tribo retorne.

Comerciantes Ssurran operam na região, lidando com todos, desde as maiores tribos nômades vagando pelas planícies até os menores clãs escondidos nas terras rochosas. Esses ssurrans do norte não são tão selvagens e ferozes quanto seus equivalentes do sul. Por exemplo, os homens-lagarto que vivem no deserto das regiões do sul são invasores que apreciam a carne de halflings e outras criaturas humanoides. Os ssurrans do Planalto Queimado, entretanto, não comem criaturas inteligentes e recorrem raramente a ataques. Em vez disso, as tribos individuais formaram uma confederação de casas comerciais, embora em uma escala menos formal e mais primitiva do que as casas dinásticas da região de Tyr.

Tão adaptados ao calor de Athas quanto outros ssurrans, os do Planalto Queimado são ratos de carga amigáveis que adoram fazer negócios. Eles colecionam qualquer coisa, comportando-se mais como sucateiros glorificados do que como agentes dignos de uma casa mercantil. Ainda assim, eles fornecem um componente chave para a sobrevivência no Planalto Queimado, trazendo notícias e bens e suprimentos tão necessários de um assentamento para outro. Como o calor não incomoda os ssurrans, suas caravanas viajam perto da Garganta de Lava. Eles aproveitam a proteção que o desfiladeiro oferece, pois o



calor intenso que ele emite mantém a maioria dos predadores afastados. Uma típica caravana ssurran consiste em tudo que os homens lagartos podem carregar, algumas carroças (puxadas ou puxadas por kwilits, grandes insetos tão adaptados ao calor quanto seus mestres) e às vezes até um enorme besouro-fortaleza. Besouros-fortaleza crescem até 7,5 metros de comprimento, carregando conchas protetoras resistentes de 4,5 metros de altura em suas costas. Grande parte da porção superior dessas conchas é oca, com câmaras intrincadas e bonitas formadas durante o processo de crescimento. Os Ssurran usam esses insetos dóceis como bestas de carga, enchendo suas conchas ocas com seus bens comerciais mais preciosos.

Floresta Sombria

A Floresta Sombria fica no lado leste de uma pequena cordilheira e serve como lar para tribos relacionadas de caçadores-coletores. Esta floresta é um lugar escuro e taciturno, envolto em um manto antigo da antiguidade. Parece que existem tantas árvores mortas ou moribundas quantas árvores vivas e vibrantes. Velhas além da imaginação e distorcidas pelo idade, essas árvores se pressionam, criando um labirinto claustrofóbico.

Para aumentar a sensação de desolação, a maioria das criaturas e insetos que vivem na floresta são noturnos. Durante o dia, a floresta parece deserta e estranhamente silenciosa. Os viajantes podem vagar por horas sem ver ou ouvir outro ser vivo. À noite, o oposto é verdadeiro. À medida que as luas gêmeas surgem no alto, a floresta se torna um terreno sombrio e movimentado, pintado com a pálida luminescência do luar. Criaturas pálidas com olhos grandes e brilhantes emergem para caçar, rondando a floresta com vigor. É também nesse momento que as tribos que habitam a floresta se tornam ativas, movendo-se como espíritos por esta antiga região selvagem.

As tribos têm costumes em comum com os Gulgs, embora sua cultura e estilo de vida sejam muito mais primitivos do que os dos súditos de Lalali-Puy. A sua sociedade desenvolveu-se em torno da caça e da floresta. Como as criaturas da floresta só saem à noite, as pessoas da floresta (principalmente humanos, com uma variedade de indivíduos adotados de outras raças) também se tornaram noturnas. Devido a suas habilidades na selva, seu estranho ciclo de atividades e seus costumes selvagens e místicos, muitas lendas estranhas sobre as tribos da Floresta Sombria se desenvolveram. Outros que habitam o Planalto Queimado, acreditam que a floresta é assombrada e que os membros das tribos da floresta são os fantasmas dos antigos. As tribos não fazem nada para desencorajar essas crenças, pois tais lendas funcionam em seu benefício na maioria das situações.

Garganta de Lava

A leste da Floresta Sombria, a Garganta de Lava é uma depressão profunda com penhascos íngremes que descem quase 450 metros até um lago de lava derretida. O calor que sobe do desfiladeiro mantém a maioria das criaturas longe de suas bordas irregulares, mas aqueles que se aproximam demais muitas vezes acabam montando pedras em ruínas na rocha fervente abaixo. Os viajantes precisam evitar chegar muito perto do desfiladeiro. As temperaturas em um quilômetro do lago de lava são de 1 a 40 graus mais altas do que a temperatura normal do dia. Esse aumento de temperatura nem sempre é gradual, e uma brisa errante pode parecer um forno se soprar sobre o lago rochoso em chamas. O calor intenso pode causar bolhas na carne exposta, queimar os pulmões e fazer com que até o meio-gigante mais forte fique inconsciente.

Felizmente, o brilho vermelho da lava borbulhante pode ser visto de uma grande distância enquanto se viaja pelos áridos pedregosos que a rodeiam. Durante o dia, o ar sobre o desfiladeiro brilha com o aumento do calor e o céu acima adquire um leve brilho avermelhado. À noite, a lava ilumina o céu e incendeia o horizonte a quilômetros de distância, impossibilitando não perdê-la. Quando os viajantes avistam o desfiladeiro, devem virar-se para leste ou oeste para contorná-lo. Continuar nessa direção é arriscar uma morte extremamente dolorosa.

As Planícies Ardentes

As Planícies Ardentes são um dos fenômenos mais misteriosos de Athas. O solo da região é um dos mais ricos que restam no planeta, fertilizado por séculos de gramíneas mortas misturadas à terra negra. Muito provavelmente, quando um viajante chegar pela primeira vez às Planícies Ardentes, ele verá vastas extensões de grama na altura do peito balançando ao vento seco. Muitos recém-chegados interpretam isso como um sinal de que finalmente chegaram ao Último Mar. Afinal, como poderia tal generosidade sobreviver sem vastas fontes de água por perto?

Após caminhar pelos campos gramados, porém, o viajante percebe que o solo abaixo do manto aparentemente sereno de grama branca polida está coberto pelas cinzas mais negras. Essas cinzas são o resultado dos inúmeros incêndios florestais que devastaram as Planícies Ardentes.

Se houver algum tipo de brisa, o ar acima das planícies torna-se nebuloso com uma cinza fina e cinzenta que gruda na pele e nas roupas, cobrindo quase tudo com que entra em contato.

Embora as cinzas possam ser extremamente irritantes, colando

narinas e olhos e entupindo gargantas, são apenas um prenúncio do desastre que está por vir. As cinzas são, claro, os restos de milhares de anos de incêndios florestais que assolaram as Planícies Ardentes desde que os Senhores da Mente fecharam as fronteiras do Último Mar, nove milênios atrás.

Em alguns lugares, as cinzas se acumularam como enormes dunas que se erguem a dezenas de metros de altura. Na maioria dos lugares, porém, as cinzas chegam apenas até os joelhos. Ainda assim, isto tem o efeito de abrandar o tráfego terrestre através das planícies. Todas as taxas de movimento terrestre através das planícies são reduzidas, o que significa que qualquer viagem pelas planícies exigirá pelo menos dois dias para ser concluída.

A grama nas Planícies Ardentes cresce extremamente rápido, a uma taxa de mais de trinta centímetros por dia, começando na superfície das cinzas. As raízes do capim-fogo (como os residentes do Último Mar a chamam) não são muito fortes e não fornecem uma rede suficiente para realmente fornecer uma base sobre a qual os viajantes possam caminhar. Qualquer um que pisar no piso falso formado pelo fundo da grama terá uma surpresa, pois cairá instantaneamente através das cinzas até o piso real das planícies se pesar mais de quinze quilos.

O mesmo acontece com qualquer criatura infeliz que vagueie pela área. As Planícies Ardentes são povoadas, entretanto, por ratos, cães da pradaria e até suricatos que podem caminhar ao longo do piso falso formado pelas raízes do capim-fogo. Eles nidificam em túneis escavados nas cinzas e, quando surge um incêndio, eles se enterram profundamente nas cinzas e até mesmo no solo arenoso abaixo.

Focos de Incêndio

Embora os ventos de Marnita abençoem ocasionalmente as Planícies Ardentes com uma chuva suave, esta água não é suficiente para evitar que a grama seque e se transforme em palha sob os terríveis raios do sol escuro. Inevitavelmente, seja devido a um raio ou da combustão espontânea de palha superaquecida, o fogo irrompe nas Planícies Ardentes. A grama ressecada pega fogo como papel brilhante, e toda a planície é varrida por um inferno violento.

Mais de um grupo de viajantes encontrou uma destruição iminente após serem pegos no meio das Planícies Ardentes quando um incêndio iniciou. Uma vez que estes incêndios ocorrem de forma irregular e imprevisível, a maioria das pessoas, sabiamente, evitam estes campos aparentemente pacíficos. Com muita frequência, a alternativa é se tornar apenas mais uma cinza peneirada nas cinzas finas que cobrem o solo das Planícies Ardentes.

Os aventureiros podem ficar tentados a tentar o mesmo, mas devem considerar que, diferentemente da maioria dos humanoides, os roedores locais podem viver com muito pouco ar. Quando o fogo chega, ele pode literalmente sugar o oxigênio dos minúsculos túneis da fauna, caso eles não estejam vedados contra tal ocorrência. A menos que os viajantes consigam realizar algo semelhante, eles estão condenados a sufocar, enterrados nas cinzas ao seu redor e presos sob o fogo violento acima.

A melhor época para viajar pelas Planícies Ardentes é no dia imediatamente após um incêndio (os incêndios duram de 1 a 2 dias), quando a grama está nua acima das cinzas e há pouco para queimar. Claro, a viagem geralmente leva pelo menos dois dias, e no segundo dia a chance de um incêndio repentino é maior.

Por esta razão, a maioria dos viajantes não se preocupa em tentar atravessar as Planícies Ardentes, pelo menos não a pé. Até as Montanhas do Trovão são mais hospitaleiras do que esta terra escaldante.

As Montanhas do Trovão

Para o viajante que decide não tentar enfrentar as Planícies Ardentes, a única outra maneira de chegar ao vale do Último Mar é atravessando de alguma forma as Montanhas do Trovão. Esses picos altos e escarpados têm esse nome porque são um dos poucos lugares em Athas que veem tempestades regularmente. Devido à secura da atmosfera de Athas, a água de Marnita evapora no ar a uma velocidade surpreendente. Quando esse ar quente e úmido tenta escapar pelas montanhas ocidentais, o frio terrível das alturas suga sua umidade na forma de neve e chuva. As tempestades resultantes ressoam por quilômetros ao redor, e o trovão que ressoa em seus corações ecoa nos picos rochosos, para ser ouvido por pessoas do outro lado do mar, na cidade de Saragar.

As Montanhas do Trovão são íngremes e, na maioria dos lugares, quase intransitáveis. Existem muito poucas passagens que cortam as rochas altas e, nos poucos lugares onde as paredes são perfuradas dessa forma, as medidas de segurança dos Senhores da Mente garantem que ninguém passe desimpedido. Fora do vale, diz a lenda que os dispositivos antigos e misteriosos que selam as passagens estão em decadência e, em alguns pontos, um viajante pode até caminhar direto para o vale do Último Mar. Mas nenhuma das lendas identifica claramente onde se encontram essas passagens desprotegidas.

É claro que as Montanhas do Trovão foram assim rotuladas muito antes dos Senhores da Mente determinarem isolar o vale do resto do mundo. Isto teve muito a ver com a grande população de gigantes do "rochedo" que viviam no extremo oeste das montanhas. Antigamente, durante as tempestades,



essas criaturas rastejavam para fora de suas cavernas no alto das colinas e comemoravam até a chuva passar.

Esta mesma tribo de gigantes foi posteriormente expulsa das montanhas pelos Senhores da Mente. Foi-lhes feita uma oferta: ficar onde está e ser eventualmente derrotado e exterminado, ou ceder ao nosso poder e mudar-se para Monte Solitário, onde será deixado sozinho para sempre. Alguns dos gigantes mais nobres resistiram, mas foram rapidamente destruídos pelos poderosos psiônicos. Logo depois, os gigantes restantes aceitaram a oferta dos Senhores da Mente e fixaram residência em Monte Solitário. Um pequeno clã deles permanece lá até hoje.

Água Pequena

Os viajantes que se deslocam pelas terras rochosas que serpenteiam ao redor da porção nordeste do Deserto Brilhante devem enfrentar halflings selvagens do Pequeno Oásis Aquático. Esses raros halflings que vivem no deserto deixam os desertos arenosos para caçar nos desfiladeiros labirínticos das terras áridas, onde a caça é mais abundante. Eles são tão mortais e perigosos quanto os halflings de Serra Florestada, perseguindo ativamente até mesmo criaturas inteligentes em busca de comida e saque. Esses invasores merecem os mesmos níveis de medo e respeito que os viajantes do sul dão aos Saqueadores da Areia Negra e aos Perseguidores do Silte, pois eles se deleitam com o caos e o derramamento de sangue. Não adianta tentar argumentar com os halflings da Água Pequena. Eles teriam a mesma reação que um senhor comerciante teria se seu café da manhã com ovos erdlu de repente implorasse por misericórdia — eles comeriam você de qualquer maneira.

Ninho Comercial

Os ssurrans mantêm uma vila comum chamada Ninho Comercial, governada pelo antigo Chefe Supremo de todas as tribos ssurran. O Chefe Supremo Sssuss'ess tem tanto orgulho de seus comerciantes quanto qualquer patriarca de uma casa mercantil, embora se ofenda muito com qualquer um que chame seu povo de "primitivo". Se os viajantes não se importam em ser bombardeados por pechinchas e negociadores, então Ninho Comercial pode ser uma pausa bem-vinda na dureza do Planalto Queimado. Por um preço, suprimentos, informações e até guias podem ser adquiridos nesta vila em ruínas.

Os guias ssurran são excelentes companheiros para os viajantes que cruzam o Planalto Queimado, e as caravanas ssurran podem salvar vidas quando todas as outras opções se esgotarem. Eles podem aparecer a qualquer momento, emergindo de um desfiladeiro ou saindo de uma tempestade de areia com uma carga de mercadorias. A qualidade pode não ser a que os habitantes da região de Tyr estão acostumados, mas a água e os alimentos que carregam podem sustentar viajantes sedentos e famintos até chegarem ao seu destino.

O Vale do Último Mar

O vale do Último Mar é cercado em três lados pelas Montanhas do Trovão. Apenas a borda leste fica aberta para as Planícies Ardentes. Juntas, essas barreiras quase intransponíveis formam uma cerca natural formidável ao redor de todo o vale.

As Montanhas do Trovão são quase impenetráveis, exceto por três passagens. A Passagem Norte é raramente usada, pois poucos povos civilizados vivem ao norte do vale de Marnita. O Passo Oeste é um pouco mais movimentado, mas como ele sai em cascata das montanhas e entra na Savana Carmesim, também há poucos visitantes vindo dessa direção. O Passo Sul, por outro lado, é a porta principal para o vale do Último Mar.

O Passo Sul

É através do Passo Sul que os mercadores de Saragar fazem sua peregrinação semestral às terras distantes para se encontrarem com caravanas da distante Ninho Comercial. É também o meio pelo qual a maioria dos forasteiros consegue chegar ao vale, especialmente se não estiverem dispostos a enfrentar as Planícies Ardentes.

Por isso, a passagem é, obviamente, a mais bem guardada das entradas do vale. As Passagens Norte e Oeste quase não têm medidas de segurança fora da Fronteira dos Guardiões. O Passo Sul, por outro lado, é guardado por uma alta torre de vigia. Esta pequena fortaleza foi construída no interior da Fronteira dos Guardiões, sendo principalmente uma linha secundária de defesa, que raramente tem sido usada.

A torre de vigia é sempre composta por uma patrulha completa de 10 inspetores e um único guardião da lei para vigiá-los. As patrulhas vigiam em turnos divididos de quatro horas cada (quatro horas ligado, quatro horas desligado, quatro horas ligado, quatro horas desligado, oito horas de sono). Dessa forma, eles estão sempre relativamente descansados e alertas.

Assim, a torre de vigia mantém 30 inspetores e três guardas da lei o tempo todo. Novas tropas são trazidas de Saragar quinzenalmente.

À noite, a passagem é iluminada por dezenas de tochas, dificultando a passagem despercebida. No entanto, aventureiros sorrateiros às vezes encontram uma maneira de passar despercebidos.

Os Festivais do Comércio

Todos os anos, pouco antes da véspera do solstício de verão



e do solstício de inverno, os comerciantes ssurran de Ninho Comercial fazem sua jornada semestral para uma clareira protegida situada entre as Montanhas do Trovão e o Planalto Queimado. Para essas reuniões, eles trazem todos os tipos de comidas e bugigangas exóticas, qualquer coisa que chame a atenção dos mercadores do Último Mar, que têm permissão para viajar para fora dos limites do vale com esse propósito expresso.

Em troca, os nativos (como os habitantes do Último Mar gostam de se referir a si) trazem todo tipo de coisas únicas para o comércio: armas de metal, velas feitas de pele de peixe-pudim (muito procuradas pelos navios extremamente diferentes que navegam no Mar de Silte) e — o mais importante — água doce (diretamente da usina de dessalinização de Saragar, tornando-a uma das águas mais puras encontradas em todo o planeta).

O Grande Comércio tornou-se uma tradição famosa no vale. No auge das festas — de longe os dois feriados mais importantes de todo o vale — as caravanas de carroças mercantes regressam de além das montanhas, sobrecarregadas com uma verdadeira cornucópia de comidas exóticas e outros artigos.

Pessoas de todo o vale chegam a Saragar para os festivais, e estas são as únicas épocas do ano em que a unidade que todas essas pessoas sentem, independentemente de qualquer discussão que façam no resto ou no ano, é flagrantemente óbvia. Até mesmo os Homens Lagarto, normalmente reclusos em seu reino submarino, emergem e se juntam às festividades dos respiradores de ar por algumas horas.

Os festivais também são as únicas épocas do ano em que todos os guardiões da lei podem ser vistos agindo como criaturas civilizadas. Apenas os crimes mais horríveis são processados durante os festivais, principalmente porque os guardiões da lei estão se divertindo demais e não se dão ao trabalho de ir atrás de alguém por algo como travessia imprudente.

Muitas das pessoas que escaparam ou entraram furtivamente no vale do Último Mar o fizeram durante um desses festivais. A segurança até mesmo no Passo Sul é notoriamente frouxa nessas épocas do ano; apenas cinco inspetores estão de plantão a qualquer momento e muitas vezes são apanhados participando de sua própria versão em miniatura dos festivais.

Sob nenhuma circunstância, porém, os comerciantes estão dispostos a trazer alguém de volta para o outro lado da fronteira com eles. Eles podem fazê-lo involuntariamente, mas provocar conscientemente as terríveis repercussões dos legisladores por tal transgressão é algo que nem mesmo o comerciante mais ganancioso faria — se valorizasse minimamente a sua vida.

As Planícies Ardentes

A outra maneira de entrar no vale do Último Mar é cruzar as Planícies Ardentes. Embora isso possa parecer fácil para olhos destreinados, o viajante experiente ou sábio se desviará de seu caminho muitos quilômetros para evitar ter que atravessar um trecho de terra tão perigoso. Afinal, ser pego no meio das Planícies Ardentes é uma maneira segura de se transformar em um monte de cinzas fumegantes.

O Último Mar

O Último Mar é o último remanescente sobrevivente da Era Verde, um tempo que já passou. As terras ao seu redor relembram dias mais felizes, antes da chegada do monstruoso mal de Rajaat e seus campeões genocidas. É um lugar intocado pela magia, e seus zeladores — Senhores da Mente e residentes mortais — fazem um grande esforço para garantir que continue assim.

Para a maioria dos habitantes de Athas, o Último Mar é a visão mais incrível que eles já viram. Em nenhum outro lugar do planeta existe um corpo de água tão grande. Na verdade, num mundo em que uma cidade inteira pode ser fundada na existência de um único poço obscuro, parece que algo tão enorme como o Último Mar sustentaria uma metrópole de tamanho impressionante, ou mesmo uma nação inteira composta por tais cidades.

Nada poderia estar mais longe da verdade. Marnita é cercada principalmente por pequenas vilas de pescadores habitadas por pessoas que conseguem viver do mar.

(Claro, a própria ideia de ter água suficiente para colocar um barco é surpreendente para a maioria dos Athasianos. Claro, esse tipo de artesanato funciona no Mar de Silte, mas isso é

sujeira — pequenos pedaços de material sólido. Como algo como a água poderia sustentar algo tão pesado quanto um barco? Ao ouvir a ideia pela primeira vez, a maioria dos Athasianos pensa que tal engenhoca afundaria como uma pedra jogada em um copo de cerveja espumosa.)

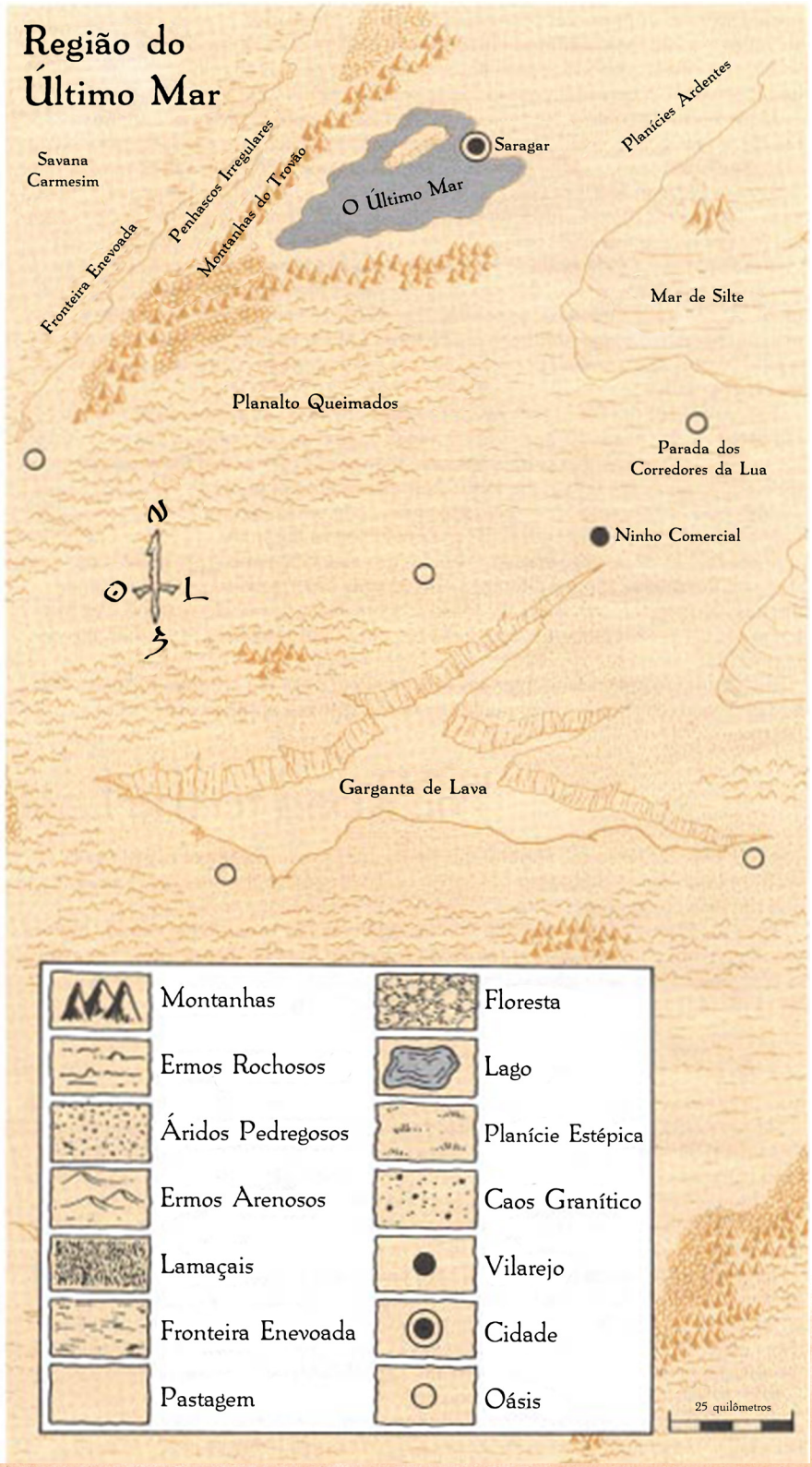
Existem três razões pelas quais o Último Mar não é o local do centro populacional mais denso na face de Athas.

Primeiro, o Último Mar é de água salgada. A maioria dos Athasianos já passou por uma poça de água suja antes, algo tão salobro que é intragável. Para um recém-chegado, o Último Mar deve parecer a piada mais cruel de todas: ter água suficiente para realmente nadar, mas não poder beber uma gota dela. As águas do Último Mar são límpidas e de um azul esverdeado profundo. Eles estão cheios de criaturas interessantes que a maioria dos Athasianos fora do vale nunca viu — coisas como peixes, algas marinhas e até mesmo tubarões e golfinhos. Navios à vela cruzam a superfície do Último Mar como elfos correndo pelas dunas que cobrem o resto do planeta.

Em segundo lugar, não é fácil para estrangeiros chegarem ao Último Mar. Fica muito longe de Tyr, um lugar de onde tão poucas pessoas estiveram até o Último Mar, que quase todos consideram Saragar como uma lenda. Conforme explicado anteriormente, existem muitas barreiras físicas na distância intermediária, qualquer uma das quais pode ser mortal.

Terceiro, os Senhores da Mente gostam das coisas como elas são dentro do seu vale. Eles estabeleceram medidas de segurança elaboradas (conhecidas como Fronteira dos Guardiões) para manter os estrangeiros fora e os nativos dentro. Por esta razão, nem mesmo os comerciantes ssurran que fazem viagens ocasionais para se encontrar com enviados de Saragar conseguiram se estabelecer nas costas de Saragar por Marnita. Eles simplesmente não são permitidos.

As pessoas do Último Mar vivem vidas relativamente fáceis quando comparadas com as da maioria das outras pessoas em Athas. Uma coisa que os visitantes podem notar sobre o Último Mar é que as únicas raças representadas aqui são os humanos, os elfos e os anões. Não há outros para serem encontrados.



Ocasionalmente, um mul ou meio-elfo pode nascer de um casal da região, mas isso é extremamente incomum. Há muito pouco crime no vale do Último Mar (devido quase inteiramente aos esforços dos Senhores da Mente e dos guardiões da lei de Saragar) e avanços indesejados são quase inéditos. Isto significa que os pais de tal criança teriam concebido o bebê de boa vontade, e como as raças da região tendem a permanecer com a sua própria espécie, poucas crianças de sangue mestiço nascem.

Os mestiços que existem são assimilados pela sociedade sem problemas. Ao contrário do resto de Athas, onde cada raça tem sua própria cultura separada e distinta, na cidade de Saragar os povos se uniram em uma sociedade homogênea e tolerante com todos. Muls e meio-elfos podem realmente ser aceitos aqui pelo que são, e não pelo que são.

Claro, quem está de fora é quem está de fora. Um mul que vem para Saragar em busca de aceitação encontrará tantos problemas quanto um humano, elfo ou anão de sangue puro — nem mais, nem menos.

Em geral, a maioria das pessoas da região do Último Mar desconfia dos estrangeiros e muitos realmente os temem. Afinal, forasteiros são raros, e o povo do Último Mar já ouviu muitas lendas sobre os descendentes daqueles povos que não tiveram a sorte de serem protegidos pelos Senhores da Mente da devastação que encerrou a Era Verde. Quanto mais nos aproximamos de Saragar, mais reacionárias as pessoas se tornam à presença de estranhos. Dentro de Saragar, se os legisladores da cidade souberem que alguém entrou na cidade sem autorização, provavelmente haverá problemas para todos os envolvidos.

Entre si, porém, o povo de Marnita tende a ser descontraído e amigável. A maioria das aldeias à beira-mar tem basicamente uma cultura de praia em que há pouca coisa que não possa ser adiada para amanhã. "Amanhã", diz o ditado, "é o dia mais movimentado da semana, porque é quando tudo o que acontece é feito".

Cuarsen

Esta pacata vila de pescadores está localizada no meio da costa sudeste de Marnita, longe das influências de Saragar. Ao todo, Cuarsen consiste em aproximadamente 50 pessoas, mas esse número varia muito de tempos em tempos, já que os muitos druidas que vivem nas margens de Marnita dão a maioria de sua atenção a este pequeno lugar.

Na maior parte, os druidas do vale do Último Mar são genuinamente diferentes daqueles encontrados em outras partes de Athas. Eles vivem juntos em pequenas comunidades de praia de 10 pessoas ou menos, passando os dias surfando nas ondas do Último Mar, constantemente em busca do passeio



perfeito.

A busca pela onda definitiva é interminável e é o foco dos dias desses druidas. Como uma onda é algo efêmero por sua própria natureza, essas pessoas estão destinadas a nunca encontrar contentamento permanente. Isso é bom para eles, por gostarem da busca quase tanto quanto amam o passeio em si.

Para estes sacerdotes da natureza, o surfar é uma forma de comunhão com a água que tanto amam. Aprender a surfar e depois praticar as lições do surf é conhecer o mar e demonstrar não só o seu eterno respeito por ele como força da natureza, mas também a alegria que se sente quando se está totalmente em sintonia com ele. Força. Isso é representado por navegar suavemente, quase poeticamente, no topo de uma onda, sabendo que ela terminará a qualquer segundo e aproveitando-a assim mesmo pelo maior tempo possível.

Na maioria das vezes, esses druidas vivem dos frutos-do-mar que pescam e das frutas que procuram ao longo da costa. Eventualmente, porém, essa dieta se torna cansativa, mesmo para esses ascetas, e eles vêm a Cuarsen para tomar uma bebida e fazer uma refeição. Em troca dessas coisas, eles trocam cordas, esteiras e chapéus que tecem com a grama que cresce logo além das praias.

Em qualquer dia em Cuarsen, geralmente há um ou dois bandos de druidas na cidade para uma boa comida. Eles normalmente vestem apenas shorts, as mulheres também usam meias-camisas sem mangas. Cada um dos druidas é polido com um bronze profundo devido às longas horas de exposição ao sol. Druidas de longa data estão enrugados além da idade, mas não se importam.

Muito pouco consegue colocar um druida dentro de qualquer tipo de abrigo por mais do que algumas horas. O povo gosta de dormir com a areia nas costas, às vezes até com os pés na água. Mais de um druida teve um rude despertar quando a



maré crescente o levou para o mar, mas eles geralmente veem isso apenas como o mar os chamando, prometendo uma chance de um excelente de surfar.

É raro ver um druida de praia longe de sua prancha. Cada um faz sua própria prancha à mão, elaborando-a e polindo-a com carinho até que esteja pronta para deslizar pelas ondas. Pode levar até duas semanas para um druida fazer outra prancha e, embora os druidas façam pranchas para venda, eles se recusam a se desfazer de suas pranchas pessoais, exceto nas circunstâncias mais terríveis.

O povo de Cuarsen é em sua maioria amigável e os comerciantes ficam felizes em fazer qualquer tipo de negócio. O mesmo não pode ser dito dos druidas. Eles são um grupo fechado. Mesmo entre si, seus bandos são extremamente isolados.

Enquanto estão em Mar Wax, a única taverna de Cuarsen, os druidas costumam ser amigáveis, abertos e até falantes com pessoas que conhecem. No entanto, levarão pelo menos vários dias para que eles se sintam confortáveis o suficiente para falar o que pensam na frente de um estrangeiro, se é que algum dia o farão. Bee, o taverneiro elfo de cabelos desgrenhados do Mar Wax, faz questão de deixar os recém-chegados o mais longe possível dos druidas, mas isso raramente funciona. Como os druidas não têm controle total do bar, na maioria das vezes eles se levantam e vão embora assim que conseguem terminar suas bebidas.

Cubarto

Cubarto é o segundo maior assentamento mestiço nas margens de Marnita, logo atrás de Saragar, com pouco mais de 1.500 pessoas. Cubarto está localizado ao lado de Marnita, em frente a Saragar. Esta posição dá aos seus cidadãos acesso comercial tanto a Kharzden como a Sylvandretta, uma vantagem que os condutores de barcaças de Cubar exploram impiedosamente.

O povo de Cubarto é barulhento e vigoroso. Nenhum deles duraria 15 minutos em Saragar antes de ser transportado até um harmonizador para se dançar conforme a música dos Senhores da Mente. Quase todos em Cubarto apoiam a Resistência, embora sejam poucos os que o fazem abertamente. Marnita tem um tamanho limitado e o alcance dos guardiões da lei cobre-o mais do que o suficiente.

Esta é uma cidade portuária e uma vila de pescadores. Barcos de todos os formatos, tamanhos e descrições passam pelo porto todos os dias. Os cidadãos que não se sustentam no negócio do transporte marítimo ganham a vida colhendo os frutos-do-mar, fisgando e pescando com redes as muitas deliciosas variedades de peixes que vivem em Marnita.

Contudo, tal como acontece com outras partes do Último Mar, os pescadores de Cubarto têm o cuidado de não pescar excessivamente em qualquer região específica do mar. Fazer isso é convidar a uma harmonização em massa de quase todos os pescadores da cidade, e isso é algo que ninguém em Cubarto deseja. Já se passaram mais de mil anos desde que toda a vila de Waishiki foi harmonizada de uma só vez por suas repetidas violações das diretrizes de pesca estabelecidas para eles pelos Senhores da Mente. Ninguém em Cubarto se lembra pessoalmente do que aconteceu, mas uma visita a Waishiki convencerá qualquer cético da veracidade desta afirmação.

Cubarto é governado por um prefeito eleito pelo povo. Ele tem muito pouco poder real e o cargo é principalmente honorário. A única coisa que ele pode fazer e nenhum outro cidadão pode é chamar os guardas da lei quando sentir que eles são necessários. Contudo, se o seu julgamento se revelar falho, pode acabar por ser ele quem é harmonizado.

O atual prefeito é um jovem bem bronzeado chamado Sentigo, com olhos castanhos escuros e cabelos lisos e pretos que usa raspados rente à cabeça. Sentigo acredita em administrar um navio rígido e, no caso dele, isso significa cobrar impostos de cada navio que utiliza o porto de Cubarto. Ele geralmente cobra apenas 2% de qualquer carga transportada, mas pode chegar a 10 se não gostar das pessoas com quem está lidando. De qualquer forma, Sentigo é um homem popular, e qualquer tentativa de evitar o pagamento de seus impostos encontrará forte resistência de quase todo mundo na cidade. No final do ano, Cubarto sempre tem sobra de impostos e, em vez de acumular o dinheiro, Sentigo o aproveita para fazer uma grande festa. Pessoas de todo o Último Mar comparece à festa, principalmente pela fantástica distribuição de comidas e bebidas que a vila oferece gratuitamente. Até mesmo um homem-lagarto ocasional, bem como um ou dois elfos fantasmas de Sylvandretta (veja abaixo), é conhecido por aparecer na infame celebração da véspera de Ano Novo de Cubarto.

O povo de Cubarto é aberto e caloroso. Gostam de beber e nadar (não necessariamente ao mesmo tempo). Eles desconfiam de estranhos, mas abertamente. Os visitantes podem achar isso revigorante após terem que lidar com a desconfiança implícita encontrada em muitas das outras aldeias da costa. Essa desconfiança é natural, é claro. Afinal de contas, qualquer pessoa nova na aldeia pode ser um espião dos Senhores da Mente, por isso, até que seja provado que os recém-chegados são quem dizem ser, podem esperar encontrar uma teimosia que beira a hostilidade aberta por parte do povo cubartano.

A maneira mais fácil de ganhar a confiança de um Cubartano é amaldiçoar publicamente os Senhores da Mente. Ninguém de Saragar poderia fazer tal coisa devido ao medo real de ser levado por tal coisa. (Claro, quem pode garantir que os forasteiros não o serão?) Nem mesmo um cubartano nativo

seria tão ousado.

Amontoado de Pedra

Amontoado de Pedra é uma pequena comunidade agrícola situada no canto norte de Marnita, bem entre a última das Montanhas do Trovão e a borda das Planícies Ardentes. Esta terra extremamente fértil recebe muita chuva e isso, combinado com a longa estação de crescimento do vale, torna os campos ao redor de Amontoado de Pedra os mais produtivos do planeta.

Visitantes de longe ficarão surpresos com o tamanho dessas fazendas, fileiras e fileiras de plantas exuberantes e árvores que produzem vegetais e frutas de todos os tipos. Talvez a fazenda mais famosa da região seja o antigo Vinhedo Jenkins, um lugar que produz as uvas mais doces e os melhores vinhos em Athas há milênios.

O vinhedo é administrado atualmente por um homem chamado Clay e sua jovem esposa Sherril. Eles cuidam alegremente da vinha e cuidam de todos os seus trabalhadores, e todos os anos fornecem a bebida para a festa de Réveillon de Cubarto. Há sempre muitos vinhos bons e baratos por aí, e os Jenkins consideram a festa de fim de ano a melhor publicidade para seu produto que poderiam encontrar.

Nunca em toda a história de Amontoado de Pedra alguém precisou ser harmonizado. Eles são simplesmente muito bem ajustados para sequer considerarem causar infelicidade a alguém. É verdade que ocasionalmente até um cidadão de Amontoado de Pedra cai, mas sempre que isso acontece, outro está lá para ajudá-lo a se levantar novamente. Os aldeões estão determinados a que ninguém estrague o seu registo perfeito.

Os cidadão (basicamente qualquer pessoa que viva num raio de 16 quilômetros da aldeia) geralmente vivem vidas solitárias, cada família trabalhando arduamente na sua quinta durante toda a semana. Porém, no fim de semana, os moradores vão para sua pequena cidade para alguns dias de música e celebração. São estes momentos comunitários que unem estas pessoas e lhes dão um sentido de unidade entre si. Eles valorizam suas amizades acima de tudo. Após ter um amigo de Amontoado, você terá um amigo para a vida toda.

Os cidadãos de Amontoado são extremamente amigáveis com os estrangeiros e oferecerão a esses viajantes todas as cortesias. Há muito tempo, eles simplesmente chamavam os guardiões da lei toda vez que alguém passava pela Fronteira dos Guardiões, mas quando os guardiões da lei pareciam parar de se importar tanto com isso, os membros de Amontoado também pararam. Hoje eles chamam os estrangeiros para suas casas e os tratam como membros da realeza, ansiosos para aprender tudo o que puderem sobre o mundo fora de seu pequeno vale.

Amontoado de Pedra é governado por uma democracia direta. Como há menos de 250 pessoas em toda a comunidade, eles não veem razão para eleger uma única pessoa para realizar todos os seus desejos. A honra de lidar com qualquer assunto específico muda de assunto para assunto, geralmente cabendo à pessoa mais adequada para cuidar daquela tarefa específica.

No final de cada fim de semana, as pessoas se reúnem (tradicionalmente no Vinhedo de Jenkins, embora outros locais tenham sido utilizados) para discutir os assuntos da semana. Os votos são apresentados depois que todos que desejam tiveram a chance de dizer o que querem. Uma maioria simples governa e quaisquer resoluções são postas em prática instantaneamente.

Nenhum membro de Amontoado de Pedras jamais se esquivou voluntariamente de um dever que lhes foi imposto por seus companheiros. É raro que a atribuição de um dever aconteça, já que a maioria das pessoas simplesmente oferece seus serviços como voluntários para auxiliar na solução de qualquer problema que possa surgir. Consequentemente, Amontoado de Pedra é uma comunidade extremamente competente, e ninguém fica pendurado na brisa marítima deliciosamente fresca que varre esses campos de abundância.

Kharzden

A colônia anã de Kharzden é de longe o maior assentamento do vale, fora da própria poderosa Saragar. Ela abriga quase 2.000 anões espalhados pelos antigos poços de mineração que circundam a parte norte das Montanhas do Trovão. Esses anões vivem principalmente no subsolo, como faziam seus antigos homólogos, embora já tenham perdido há muito tempo quaisquer habilidades especiais para minerar e forjar metais.

A maioria dos veios de minério nas Montanhas do Trovão foram extraídos há muito tempo. Alguns novos foram descobertos recentemente por mineradores amadores, e alguns novos metais foram extraídos e transformados em novos itens, como ferramentas de mineração e até machados. A maioria das coisas de metal que os anões possuem, porém, são tão antigas e gastas quanto os pedaços que circulam pelo resto do vale.

Os mineiros usam bandanas amarradas no rosto para evitar que inalem muita poeira subterrânea. O povo de Saragar começou a chamá-los, brincando, dos únicos anões barbudos de toda Athas. Tradicionalmente, essas bandanas sempre eram marrons, mas hoje elas vêm em todos os tipos de cores e padrões diferentes.

O governo dos anões é uma monarquia matriarcal, e a atual rainha é uma mulher idosa chamada Elakta. Na casa dos anões sob as montanhas, a palavra da Rainha Elakta é lei sendo obedecida por todos.

Elakta é tão orgulhosa e teimosa quanto seu povo e se recusa a ter qualquer contato com os guardiões da lei de Saragar.



Ela tolera a presença deles, quando eles exigem, mas não de boa vontade, e ela ainda não quebrou a longa tradição que os anões tinham de se recusar a pedir ajuda aos guardiões da lei. Se ela conseguir o que quer (e geralmente faz), seu povo nunca o fará.

Os anões vivem de plantações subterrâneas cultivadas em enormes câmaras enterradas nas profundezas das montanhas, longe dos raios escaldantes do sol. Seus ancestrais desconfiavam tanto da eficácia da habilidade dos Senhores da Mente em defendê-los dos reis-feiticeiros quanto esses anões são hoje. Os antigos anões construíram para si um mundo subterrâneo que era quase totalmente autossuficiente. Dessa forma, eles esperavam se esconder dos magos e de seu poder pelo maior tempo possível.

Desde aqueles dias, os anões tornaram-se um tanto negligentes em sua vigilância. As portas de Kharzden estão abertas, com as dobradiças enferrujadas há muito tempo abertas. A colônia expandiu-se desde aqueles tempos antigos e a aldeia estende-se agora para uma clareira à beira da montanha.

Os anões de Kharzden são obstinadamente contra qualquer tipo de magia, ou mesmo o uso de psiônicos. Eles têm alguns talentos incríveis em seu grupo, mas nenhum deles tem treinamento no Caminho. O uso de qualquer tipo de habilidade incomum nos corredores de Kharzden é desaprovado sendo motivo para expulsão imediata por um tempo. Se a ofensa for repetida, o infrator é espancado até ficar inconsciente antes de ser expulso. A pena pela terceira vez é a execução.

Fora isso, os anões são extremamente amigáveis com os estrangeiros. Eles os veem como uma fonte potencial de receita e informação. Os metais dos anões são extremamente valiosos fora do vale, e eles estão mais do que dispostos a negociar pequenas quantias por informações importantes de terras distantes. A Rainha Elakta acredita firmemente que chegará o dia em que os esforços dos Senhores da Mente finalmente falharão, e ela fará tudo o que puder para garantir que seu povo esteja preparado para essa eventualidade.

Os anões também negociam por todo tipo de coisas diferentes. Eles gostam especialmente de comidas gourmet e brinquedos complexos. Eles se deleitam com essas coisas acima de tudo, embora a rainha garanta que esses "vícios" não ofusquem o trabalho mais importante dos anões.

Cidade Fluvial

Cidade Fluvial é uma pequena cidade situada às margens do Grande Rio, que flui do noroeste das Montanhas do Trovão até o mar. A cidade fica no sopé desta cordilheira, num ponto onde o rio corre largo e rápido.

Se arrastados ao longo do rio, os nadadores acabariam sendo arrastados para a beira das Grandes Cachoeiras, uma cachoeira de 30 metros que cai em uma grande piscina de água antes de continuar em direção ao mar. Aqueles que evitam as rochas, agora enfrentam 6 metros de profundidade.

As almas menos aventureiras podem fazer o que a maioria dos aldeões faz: atravessar a ponte suspensa que oscila a apenas dois metros acima da superfície espumosa do rio. Ainda assim, alguns dos jovens da aldeia gostam de desafiar os forasteiros para uma travessia do rio à moda antiga, e cerca de uma vez por ano alguém é arrastado pelas cataratas.

A população de Cidade Fluvial se sustenta com caça e pesca. Uma grande variedade de criaturas da floresta que comem bem vivem nas montanhas e nessas colinas, e muitas delas descem ao rio para tomar banho e beber. Além disso, uma população substancial de peixes de água doce nada para cima e para baixo no rio, incluindo vários tipos diferentes de trutas.

Quando os salmões nadam rio acima para desovar (até conseguindo escalar as cataratas), os pescadores de Cidade Fluvial transportam uma carga desses peixes saborosos. Eles então os defumam e os armazenam para poderem comê-los durante todo o ano. O salmão defumado é considerado uma iguaria fina em todo o vale e é o produto de exportação número um de Cidade Fluvial.

Cidade Fluvial é governada por um prefeito eleito entre sua população de pouco mais de 600 pessoas (incluindo aqueles que vivem nas áreas periféricas ao redor da pequena cidade). Ninguém corre para o escritório. Os votos são simplesmente contabilizados a cada quatro anos e o vencedor torna-se prefeito. A única restrição é que, após se tornar prefeito, você nunca mais poderá ocupar esse cargo.

Isso combina muito bem com o povo de Cidade Fluvial, já que ninguém quer realmente o emprego. O prefeito deve supervisionar os assuntos da cidade e atuar como árbitro para resolver quaisquer disputas. Embora tudo isso seja ótimo, atrapalha coisas mais importantes, como estar na floresta.

A atual prefeita é uma jovem chamada Karpinnen. Alta, loira e bonita, com olhos azuis surpreendentes, ela é inexperiente com os caprichos da política, tendo ocupado o cargo apenas por algumas semanas. Antes disso, sua única reivindicação à fama era que ela estava brincando na ponte e caiu no rio. Ela acabou sendo arrastada pelas cataratas, mas sobreviveu milagrosamente. As pessoas por aqui aparentemente imaginavam que qualquer um com tanta sorte deveria tentar administrar as coisas em Cidade Fluvial. Além disso, seus pais fizeram campanha privada por ela, esperando que um pouco de responsabilidade a ajudasse a amadurecer rapidamente antes que ela fosse morta em mais uma de suas acrobacias tolas.

Os nativos de Cidade Fluvial geralmente são distantes com estranhos. Eles não confiam em ninguém que não conhecem,

temendo que estranhos possam ser espiões dos guardiões da lei. Mesmo assim, eles gostam de pregar peças em estrangeiros que acabaram de passar pelas montanhas (como lhes dizer que esfregar hera na pele ajudará a afastar os mosquitos encontrados na floresta). Isso é fácil por saberem que o vale parece outro mundo para quem vem das terras desérticas. As pegadinhas geralmente são inofensivas a longo prazo. Os nativos de Cidade Fluvial não querem machucar ninguém permanentemente; eles apenas gostam de dar boas risadas às custas de quem está de fora.

Saragar

A cidade de Saragar, às margens do Último Mar, é o maior assentamento da região e o lar dos Senhores da Mente. Mais detalhes podem ser encontrados no livro Cidades-Estados.

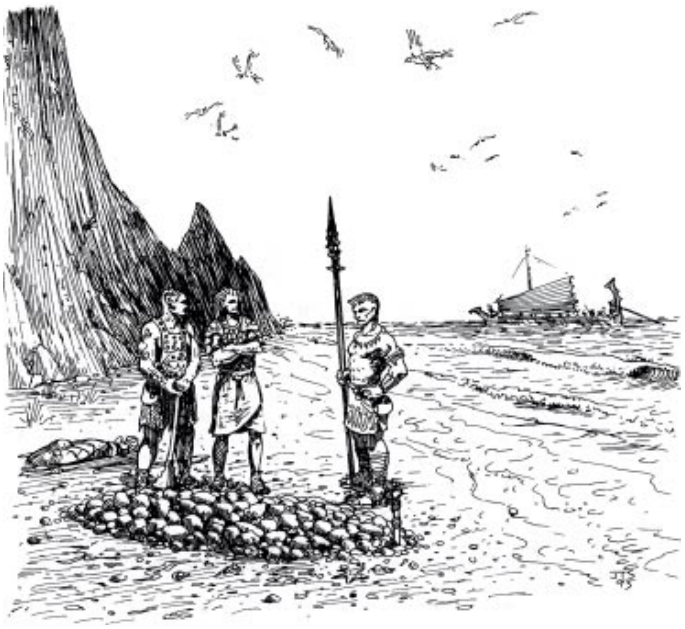
Shallat

Shallat é uma pequena cidade no lado norte de Marnita, protegida até mesmo da vista de Saragar pela interveniente Monte Solitário. As pessoas desta aldeia são principalmente pescadores, mas várias fazendas vão desde as fronteiras de Shallat até a borda das Montanhas Thunder, garantindo que as menos de 300 pessoas que vivem aqui tenham comida suficiente sem ter que negociar muito com as outras cidades.

A principal atração de Shallat são suas instalações de cura. A cidade é governada por uma monarquia hereditária, cada membro da qual é um médico de habilidade incrível. A maioria dos membros da família governante também são clérigos da água, pessoas que dedicaram suas vidas a usar a fertilidade de Marnita para ajudar em seus métodos de cura.

O chefe da família governante é intitulado duque ou duquesa. O atual duque Jaan Shallat governa lado a lado com sua adorável noiva, a duquesa Shelistone. Ambos são médicos impressionantemente qualificados e clérigos da água de 10□ nível. Eles são admirados e queridos por seu povo. Ninguém se ressente dos títulos da dupla, pois, na verdade, eles são em sua maioria honorários. Além disso, a responsabilidade de estar no comando da aldeia é algo para o qual ninguém quer se voluntariar. A maioria das pessoas fica feliz em deixar outra pessoa cuidar das questões políticas para poderem continuar com suas vidas diárias. Jaan e Shelistone, no entanto, assumem esse fardo com alegria, felizes por poder ajudar seus companheiros da maneira que puderem.

Os Shallatianos são um povo amante da paz e geralmente são bem tratados por todos que vivem em Marnita e arredores, até mesmo pelos bandidos e piratas que vivem em Monte Solitário. Afinal de contas, potencialmente qualquer pessoa



pode eventualmente precisar dos serviços da aldeia e, quando isso acontecer, eles querem ter certeza de que os curandeiros Shallatianos irão atendê-los com toda a pressa e sem qualquer reserva.

É claro que os curandeiros Shallatianos ajudariam qualquer pessoa necessitada, não importa quão horrível ele fosse. Eles fizeram um juramento sagrado de ajudar qualquer pessoa necessitada, não importando quais fossem as circunstâncias. Em todos os casos, eles tentam primeiro os meios tradicionais de cura, mas se isso falhar, eles não hesitarão em recorrer às suas habilidades sacerdotais.

Os Shallatianos cobram taxas razoáveis pelos seus serviços e são extremamente compreensivos em casos de dificuldades financeiras. Eles aceitarão alegremente bens e serviços em troca de sua assistência. Caso contrário, eles oferecem de bom grado termos de crédito generosos.

Os Shallatianos são tão respeitados, porém, que se for descoberto que alguém lhes deve algo, o povo do Último Mar tratará essa pessoa com severidade até que ela pague a dívida. Os estalajadeiros apenas o colocarão em seus piores quartos e lhe venderão a tarifa mais barata, na esperança de forçá-lo a economizar o suficiente para poder compensar os curandeiros. Os comerciantes do mar farão o mesmo.

Se uma pessoa simplesmente se recusar a pagar uma dívida, alguém (não um Shallatiano, mas um amigo seu) entregará o delinquente aos legisladores para harmonização. Afinal, as ações dessa pessoa estão causando muita preocupação na comunidade, e cabe aos guardiões da lei manter a felicidade.



Sylvandretta

Enquanto os anões de Kharzden são amigáveis e abertos com estranhos, os mais de 500 elfos de Sylvandretta são frios e distantes. Eles acreditam que a pureza de sua linhagem precisa ser preservada e colocam isso acima de todas as outras preocupações. Ao contrário da maioria dos outros elfos de Athas, essas criaturas têm pele clara, cabelos loiros claros e olhos azuis-claros. Ao longo dos milênios, sua linhagem tornou-se ainda mais bela do que nunca, e eles agora são chamados de "elfos fantasmas" pelo povo de Saragar — até mesmo pelos elfos daquela bela cidade.

Sylvandretta é governada por um alto conselho de sete anciões eleitos entre a população geral dos elfos fantasmas. Essas pessoas sábias governam seu povo por mandatos de 21 anos. Uma eleição é realizada a cada três anos e um novo elfo é eleito para o cargo aberto. Ninguém está autorizado a ocupar cargos por dois mandatos consecutivos, portanto deve interromper pelo menos três anos entre os mandatos.

Sylvandretta está localizada na Floresta Espiritual, um enorme aglomerado de árvores antigas aninhadas entre os dois braços das Montanhas do Trovão, na seção sudoeste do vale do Último Mar. Aqui, o mais longe possível de Saragar e ainda sob a supervisão dos Senhores da Mente, os elfos fantasmas vivem em harmonia com seu ambiente natural, protegidos como estão dos horrores que os profanadores e sua turma têm causado ao resto do mundo.

Sylvandretta é baseada em um círculo de doze enormes árvores-da-vida. Essas árvores imponentes, cada uma com quase sessenta metros de altura, sustentam uma rede de casas nas árvores feitas à mão nas quais vivem as doze grandes famílias de elfos fantasmas. A rede de pontes de corda que se cruzam entre as árvores, bem acima do solo, é quase tão complicada quanto a teia de relações que liga estas doze famílias.

Milênios de endogamia entre essas criaturas fizeram com que sua expectativa de vida fosse reduzida à metade da duração élfica tradicional. Isto gerou um grande debate entre as doze famílias e os membros do conselho. Um lado acredita que chegou o momento de convidar sangue novo para o seu plantel. O outro afirma firmemente que qualquer ação desse tipo equivaleria a manchar para sempre suas alardeadas linhagens de uma maneira que nunca poderia ser reparada.

Como tal, embora a maioria dos elfos fantasmas se recuse terminantemente a falar ou mesmo a permitir-se ser visto por um estranho (qualquer pessoa de fora de Sylvandretta), uma minoria considerável está pelo menos disposta a conversar com estranhos, mesmo aqueles de além da Fronteira de Sylvandretta. Em ambos os casos, ambas as facções agrupam os guardiões da lei com quaisquer outros forasteiros, exceto por uma pequena força de guardiões da lei elfos fantasmas especialmente comissionados pelos Senhores da Mente há mais de cinco milênios como uma concessão à extrema xenofobia dos elfos.

Esses elfos fantasmas guardiões da lei são lendários até mesmo entre seus colegas de Saragar. Eles são raramente vistos fora de Sylvandretta, mas quando o são, geralmente procuram capturar um infrator de suas leis. Eles não acreditam em harmonização — o melhor que um fugitivo tão infeliz pode esperar é uma morte rápida.

Waishiki

Waishiki é uma pequena comunidade pesqueira situada no ponto mais recuado da baía sul, abaixo da península de Saragan. As pessoas lá são extremamente amigáveis e felizes o tempo todo. Estranhamente, isso se deve ao passado trágico da cidade.

Há pouco mais de um milênio, o povo de Waishiki tinha um problema. Na verdade, eles estavam causando isso. O prefeito da cidade e o resto dos anciãos da aldeia condenaram os Senhores da Mente e a sua horrível prática de harmonização, um processo (afirmaram os mais velhos) que roubou às pessoas o seu direito ao livre arbítrio. Ao viver sob um regime tão totalitário, o povo era forçado a abdicar desse mesmo direito, e cabia a alguém finalmente levantar-se e falar a verdade.

Os Waishikanos eram apoiados moralmente por muitos nativos, mas poucas dessas pessoas nos bastidores estavam realmente nervosas o suficiente para falar em voz alta em apoio incondicional. No final, eles revelaram-se sábios.

Os protestos foram autorizados a continuar enquanto Barani estivesse em um de seus estados maníacos. Ela era então a protetora dos mansos, considerando seriamente qualquer assunto que seus súditos quisessem chamar sua atenção. Para seus colegas Senhores da Mente, ela defendeu o direito das pessoas de divergirem deles em suas opiniões. Foi somente por seus esforços que a mão de Thesik foi impedida de punir a aldeia.

Então, como aconteceu inevitavelmente, Barani entrou em estado de depressão. Isto significou um desastre imediato para os dissidentes de Waishiki. Sem sequer consultar Thesik ou Kosveret, Barani contatou o legislador-chefe e ordenou-lhe que levasse até o último de seus guardiões da lei para Waishiki e harmonizasse toda a cidade de uma só vez. Levaria muito tempo para erradicar os verdadeiros criadores de problemas, disse ela, e enquanto isso, era melhor fazer com que toda a vila obedecesse imediatamente aos desejos dos Senhores da Mente, em vez de esperar até um momento "melhor". As ordens da deusa foram cumpridas à risca, e cada homem, mulher e criança em toda a cidade foram refeitos à imagem dos Senhores

da Mente. De uma só vez, a cidade tornou-se totalmente leal aos Senhores da Mente novamente.

Desde então, as coisas em Waishiki permaneceram praticamente as mesmas. Os rostos mudaram, mas a atitude não. Eles são todos e cada um dos cidadãos modelo. Os guardiões da lei são bem-vindos aqui, pois o povo não tem nada a esconder. Os forasteiros não são bem tratados pelos Waishikanos pelo mesmo motivo. Embora essas novas pessoas não tenham contato direto e imediato com os Senhores da Mente, eles são adoradores devotos dos Senhores da Mente, e se o legislador que prega para eles tinha algo contra as pessoas de além da Fronteira dos Guardiões, então eles também têm. .

Outra coisa que diferencia Waishiki das outras cidades é o mosteiro dos clérigos da água que fica no centro da cidade, assim como tem acontecido nos últimos cinco mil anos. Esses clérigos da água (ou pelo menos seus ancestrais) foram apanhados na grande limpeza da cidade, suas mentes foram apagadas dos próprios pensamentos que eles estavam transmitindo e dos rumores de instigação de rebelião que eles haviam iniciado.

Os clérigos da água podem viver em Waishiki, mas o seu lugar sagrado é a própria Marnita. Estes sacerdotes podem muitas vezes ser vistos andando de barco à vela ao longo da costa e até mesmo através do mar, pregando a sua fé a cada comunidade, por sua vez, com as velas de peixe-pudim das suas pequenas embarcações balançando ao vento. Eles são recebidos de braços abertos em cada comunidade para onde viajam, mas nunca como amigos íntimos. O povo do Último Mar sabe que esses sacerdotes são, na verdade, fantoches dos Senhores da Mente e os consideram espiões, por isso sempre tomam o cuidado de manter o juízo sobre eles sempre que um clérigo da água está por perto.

Esses clérigos da água ocasionalmente fazem peregrinações às florestas ou até mesmo às montanhas em busca de uma fonte clara de água corrente fresca dos picos mais altos. Por esta razão, estes sacerdotes podem muitas vezes ser as primeiras pessoas que um estrangeiro encontra no seu caminho para o vale.

Os clérigos da água não desprezam inerentemente os estrangeiros, e eles irão realmente instruí-los sobre as maneiras adequadas de lidar com a água e com eles próprios na visão dos Senhores da Mente de como uma cidade deveria ser. Nisso, eles se veem agindo como uma espécie de harmonizador, embora trabalhem verbalmente e com razão, em vez de telepatia de força bruta.

Porém, como conjuradores de magias, os sacerdotes da água não são permitidos em Saragar sem a escolta de pelo menos um guardião da lei. A maioria das pessoas não se preocupa em fazer distinção entre os diferentes tipos de conjuradores de magias. Para eles, todos cortados do mesmo tecido — a menos, é claro, que os Senhores da Mente digam o contrário em um caso particular.



O Monte Solitário

O Monte Solitário é uma maravilha geográfica, uma terra selvagem que emerge diretamente da água, cercada por penhascos íngremes que caem a mais de 60 metros do mar abaixo. O planalto no topo do penhasco contínuo é coberto por uma selva exuberante que todos os tipos de criaturas perigosas chamam de lar. Felizmente para o resto do Último Mar, a única maneira de entrar ou sair do monte, a menos que você consiga escalar como uma aranha ou voar, é por Cidade do Blefe.

Muito atrás de Ordean e Sitko (veja abaixo) há outra engenhoca infernal de uma cesta e roldanas projetada para transportar os ocupantes por uma chaminé alta e estreita até o topo do Monte Solitário. O elevador compartilha o espaço de ligação com uma cachoeira violenta que ocasionalmente vagueia desconfortavelmente perto da cesta oscilante. Essa água corre por uma grade de ferro no topo e cai em uma piscina cristalina bem abaixo, a fonte de toda a água de Cidade do Blefe. Um pequeno portão na grade se abre automaticamente quando a cesta se aproxima do fim de sua jornada, alimentada como o próprio elevador por um orbe de obsidiana invisível.

O planalto de Monte Solitário é como uma terra que o tempo esqueceu. As criaturas e plantas que vivem aqui datam da própria Idade Azul. Lagartos de todas as formas e tamanhos

deslizam pela vegetação rasteira, bem abaixo da copa desta floresta tropical. Macacos brincalhões balançam de árvore em árvore e gorilas tímidos desaparecem dos intrusos na névoa.

A principal atração de Monte Solitário é que os guardiões da lei geralmente se recusam a ir para lá, a menos que sejam especificamente ordenados pelos próprios Senhores da Mente. Esta é uma terra cheia de perigos, um fato particularmente verdadeiro para aqueles que apoiam os Senhores da Mente. Mas há muitas criaturas nesta ilha que não se importam com política e matarão indiscriminadamente para encher a barriga.

Cidade do Blefe

Este é um pequeno povoado na encosta de um penhasco na extremidade leste de Monte Solitário. É uma cidade turbulenta onde até mesmo os guardiões da lei temem pisar e, por esta razão, é um refúgio para os membros do Subterrâneo do vale (um grupo clandestino de pessoas que ativamente — embora secretamente — se opõem ao governo perpétuo dos Senhores da Mente) e outros fugitivos da justiça dos Senhores da Mente.

Cidade do Blefe é pouco mais do que algumas pousadas situadas em uma caverna de bom tamanho que os ventos e as águas escavaram no lado leste de Monte Solitário. Essas pousadas ficam dentro desta caverna, cerca de quinze metros acima das ondas que batem contra a base do monte, e a única maneira de entrar ou sair da área é sendo içada por uma engenhoca precária que consiste em uma cesta de vime maior e uma série de cordas e polias.

O motor deste dispositivo é um orbe de obsidiana roubado dos Senhores da Mentes há muito tempo por Ordean, o maior pirata que o Último Mar já viu. Com o passar dos anos, ficou um pouco meticuloso com quem leva para Cidade do Blefe, e há apenas 75% de chance de que esteja funcionando a qualquer hora do dia.

Os operadores das duas pousadas concorrentes são Ordean (um homem esperto que afirma ser descendente do terrível pirata da lenda) e Sitko, um relativamente novato no negócio de atender criminosos. Membro proeminente do Submundo, Sitko ganhou a pousada de seu proprietário anterior em uma partida de pôquer há pouco menos de um ano.

Ordean é, simplesmente, um lixo. As paredes deste lugar antigo estão apodrecendo devido à longa exposição à brisa do mar, sem sequer uma sombra de manutenção geral. O vento assobia através das ripas e até mesmo através das tábuas do piso (que ficam cerca de um metro acima da rocha irregular). A chuva, quando consegue passar sob o teto da caverna, vaza por dezenas de buracos no teto. O chão está quase tão sujo quanto os lençóis das camas, e a cerveja é aguada e pálida.

Ainda assim, se o seu dinheiro for bom, a Ordean ficará



feliz em atendê-lo. Os preços são exorbitantes — quase o dobro dos praticados em Saragar — mas Ordean calcula que tem uma base de clientes cativa, por isso irá obter deles tudo o que puder. Ordean é um pouco fanático ao tratar de outras raças além da sua (ele afirma ser humano), mas não importa quem seja o cliente, desde que ele tenha dinheiro, está tudo bem para Ordean. Ordean trata todos igualmente. O homenzinho de cabelo empoeirado e bigode cheio de ervas daninhas vai enganar você, não importa quem você seja — se você lhe der uma chance.

As coisas mudaram recentemente para Ordean. Ele tinha um acordo com o antigo proprietário do Sitko. Os dois proprietários fixaram preços em Cidade do Blefe, garantindo um lucro considerável para ambos. Sitko, por outro lado, recusou-se a fazer o mesmo tipo de acordo. Ele é um revolucionário, não um capitalista. Ele se recusa a se rebaixar a lucrar às custas de seus colegas do Submundo.

A competição entre as duas pousadas esquentou muito desde que Sitko adquiriu sua pousada. A ira de Ordean com o recém-chegado foi amenizada um pouco pelo fato de que a maioria de seus antigos clientes permaneceram com ele só porque ele baixou os preços da cerveja para igualar os de Sitko. Além disso, os tipos violentos que gostam de frequentar o Ordean não se importam muito com o público do submundo mais intelectual que o Sitko atrai.

Os Gigantes Solitários

De longe, os ocupantes mais notáveis do Monte Solitário são a pequena família de gigantes humanoides do "rochedo" que vivem na extremidade sudoeste do monte, em uma cidade abandonada que remonta à Idade Azul. Partes da cidade parecem ter crescido quase diretamente das rochas sobre as quais os edifícios estão assentados, mas grande parte dela desmoronou, e muitas paredes e tetos foram arrancados pelos gigantes para dar lugar a si em edifícios destinados a um povo com um décimo do seu tamanho.

A cidade, cujo nome já se perdeu, acolhe cerca de 30 gigantes (25 adultos e 5 crianças). Os problemas de consanguinidade que atormentaram os elfos fantasmas são ainda mais proeminentes aqui, e os gigantes do penhasco estão perdendo o juízo tentando determinar o que devem fazer para manter seu clã vivo.

Seu destino tornou os gigantes do penhasco extremamente rabugentos, e eles tendem a matar primeiro e inspecionar o cadáver depois. Os forasteiros que conseguirem sobreviver ao ataque inicial por tempo suficiente para que os gigantes se acalmem os acharão bastante amigáveis. Eles estão interessados em obter informações sobre o que está acontecendo fora de sua região.

Os gigantes do penhasco esperam impacientemente pelo dia em que os Senhores da Mente se enfraquecerão o suficiente para que eles finalmente possam se vingar. Para tanto, eles fizeram amizade com alguns membros do Submundo, incluindo Sitko. Às vezes eles até oferecem abrigo para essas pessoas. Qualquer coisa que possa causar danos aos Senhores da Mente parece uma boa ideia para essas tristes criaturas, à medida que se torna cada vez mais aparente que elas estão caminhando para a extinção.

Piratas de Criker

O Último Mar conheceu vários bandos de piratas de um relativo sucesso ao longo dos anos. Eles navegam pelas ondas em busca de saques para saquear de embarcações carregadas que navegam ao longo das rotas marítimas. Eventualmente, a maioria comete um erro fatal sendo capturados pelos guardiões da lei e levada para a harmonização, mas mais cedo ou mais tarde surge sempre outro bando de piratas.

O maior e mais recente grupo de ladrões em mar aberto é provavelmente o de maior sucesso de todos os tempos. Isto provavelmente se deve ao fato de que esses piratas roubam por princípios em vez de lucro, sendo a maioria da tripulação membros do Subterrâneo. Eles navegam sob o comando de um mul robusto chamado Criker em um corsário extremamente rápido chamado Marion.

Como filho de um marinheiro quase esquecido em outro navio pirata, Criker foi um pirata durante toda a sua vida. Mas só nos últimos anos ele encontrou uma causa pela qual vale realmente a pena lutar: derrubar os Senhores da Mente de uma vez por todas. Os guardas da lei finalmente pegaram o pai de Criker há cinco anos e o levaram para harmonização. O homem se enforcou para não ter sua mente violada. Criker luta o bom combate por seu pai e por todas as pessoas como ele — aqueles orgulhosos demais para permitir que sua vontade seja influenciada pela mente de outra pessoa.

Alguns outros bandos de piratas navegam no Último Mar, mas em sua maioria trabalham meio período, ladrões oportunistas que trabalham nele apenas pelo lucro. Devido a séculos de socialização cuidadosa no vale, entretanto, até mesmo os ataques piratas no Último Mar são coisas comparativamente ordenadas. As pessoas não são mortas por pura diversão e a propriedade não é destruída sem uma razão.

O pessoal de Criker teve uma jornada longa e bem-sucedida por um motivo: eles fazem parte do Submundo. Como tal, contam com o apoio de muitas pessoas. Talvez o mais importante seja que eles conquistaram a amizade dos gigantes do penhasco em Monte Solitário, e é nas sombras da vila gigante que os piratas de Criker vivem, a salvo da intrusão dos guardiões da lei, se não dos outros habitantes da selva.

Cidade Baixa

Cidade Baixa é o nome que o povo de Saragar dá ao assentamento do homem-lagarto nas profundezas da superfície do Último Mar, embora o povo anfíbio tenha um nome para ele que se traduz como Nesthaven. Poucos habitantes da superfície já estiveram nesta vila aquática, mas ocasionalmente um clérigo da água esteve lá e voltou, e as histórias contadas

sobre a sociedade são surpreendentes.

A cidade em si contém três tribos distintas de homens lagartos, cada uma com suas próprias lealdades e objetivos. Qualquer homem lagarto pode identificar instantaneamente a tribo de outro homem lagarto, mas as diferenças são sutis demais para um humanoide que respira ar discernir sem gastar muitas horas estudando as criaturas.

As três tribos ocasionalmente têm suas diferenças, mas todas são inteiramente leais (pelo menos na superfície) ao seu rei, um reptiliano saudável e vigoroso chamado Nelyrox. A posição do rei lagarto é herdada pelo homem vivo mais velho na linhagem da família, e esta família está fora da estrutura tribal, implicando assim que não haverá favoritismo demonstrado a qualquer tribo.

Na verdade, o rei é uma pessoa como qualquer outra, capaz de ser influenciado por aqueles que chama de amigos. Sua esposa Malani é da tribo de Kittos e, portanto, consegue obter favores para seu povo. O alto conselheiro de Nelyrox é um psiônico chamado Mobji. Como co-líder de sua própria tribo (com uma criatura chamada Jhoban), o dominador de mentes obviamente favorece seu próprio povo, e seu conselho ao rei mostra descaradamente muito disso.

O povo de Xhenrid, o último líder tribal, é, na verdade, mais leal a ela do que ao rei. Se ela convocasse uma revolta contra Nelyrox, é certo que sua tribo se uniria a ela contra todas as probabilidades. Xhenrid realmente considerou cometer um ato tão atroz, sabendo muito bem que isso dividiria seu povo e causaria mortes incalculáveis. Ainda assim, a única coisa que mantém sob controle sua ambição pelo trono é o fato de seu povo estar em desvantagem numérica de quase dois para um.

Apesar da habilidade de seus guerreiros, é certo que Xhenrid estaria do lado perdedor de uma guerra civil entre os homens lagartos. Até que ela consiga convencer uma ou ambas as outras tribos a se juntarem a ela — ou consiga encontrar ajuda de algum outro lado — ela se mantém sob controle. Ela só está disposta a iniciar um banho de sangue se tiver certeza de que o derramamento do fluido vermelho no mar espumoso será benéfico para ela.

Para este fim, Xhenrid estabeleceu uma aliança com a Resistência. A liderança da Resistência é cautelosa em trabalhar com um aliado tão obviamente sanguinário, mas já é bastante difícil escolher os seus inimigos na guerra, muito menos os seus amigos. O rei Nelyrox está firmemente ao lado dos Senhores da Mente, assim como todos os reis lagartos estão desde que o trio salvou os anfíbios de Keltis. E então o

Submundo está com Xhenrid, goste ou não.

Cidade Baica é uma cidade antiga e bela, há muito intocada pela devastação da guerra. Os homens-lagarto tornaram-se um povo pacífico ao longo dos milênios, chegando mesmo ao ponto



de criar a sua própria Academia Psiônica visando explorar os limites das suas mentes reptilianas. Os homens-lagarto vivem de kreel (criaturas semelhantes a gado que vivem nas profundezas com eles) e de algas cultivadas em grandes leitos que pontilham o mar. Eles complementam sua dieta com peixes ocasionais ou até mesmo com um mamífero selvagem que vagueia muito perto das margens do Último Mar.

A maior ameaça ao modo de vida dos homens-lagarto é o squark, uma criatura gigante meio lula meio tubarão que vagueia pelas profundezas sombrias de Marnita. A cada tantos anos, a criatura ataca a Cidade Baixa sem provocação, causando destruição massiva na cidade infeliz, apesar das muitas fortificações que os homens-lagarto construíram ao longo dos séculos.

Muitas expedições foram formadas para caçar o squark ao longo dos anos. Poucos deles tiveram sorte em encontrar o gigante, e aqueles que certamente não sobreviveram à experiência. Ainda assim, os homens-lagarto têm esperança de que algum dia serão capazes de se livrar desta ameaça aparentemente imortal.

As Vias Marítimas

Há muito tempo, os mestres psiônicos que governaram a Era Verde construíram uma série de corredores subterrâneos de pedra que se estendiam por quilômetros até o oceano cheio de água que hoje é o Mar de Silte. De pé sobre plataformas de marfim, essas pessoas conseguiram viajar quase instantaneamente de uma extremidade à outra da passagem.

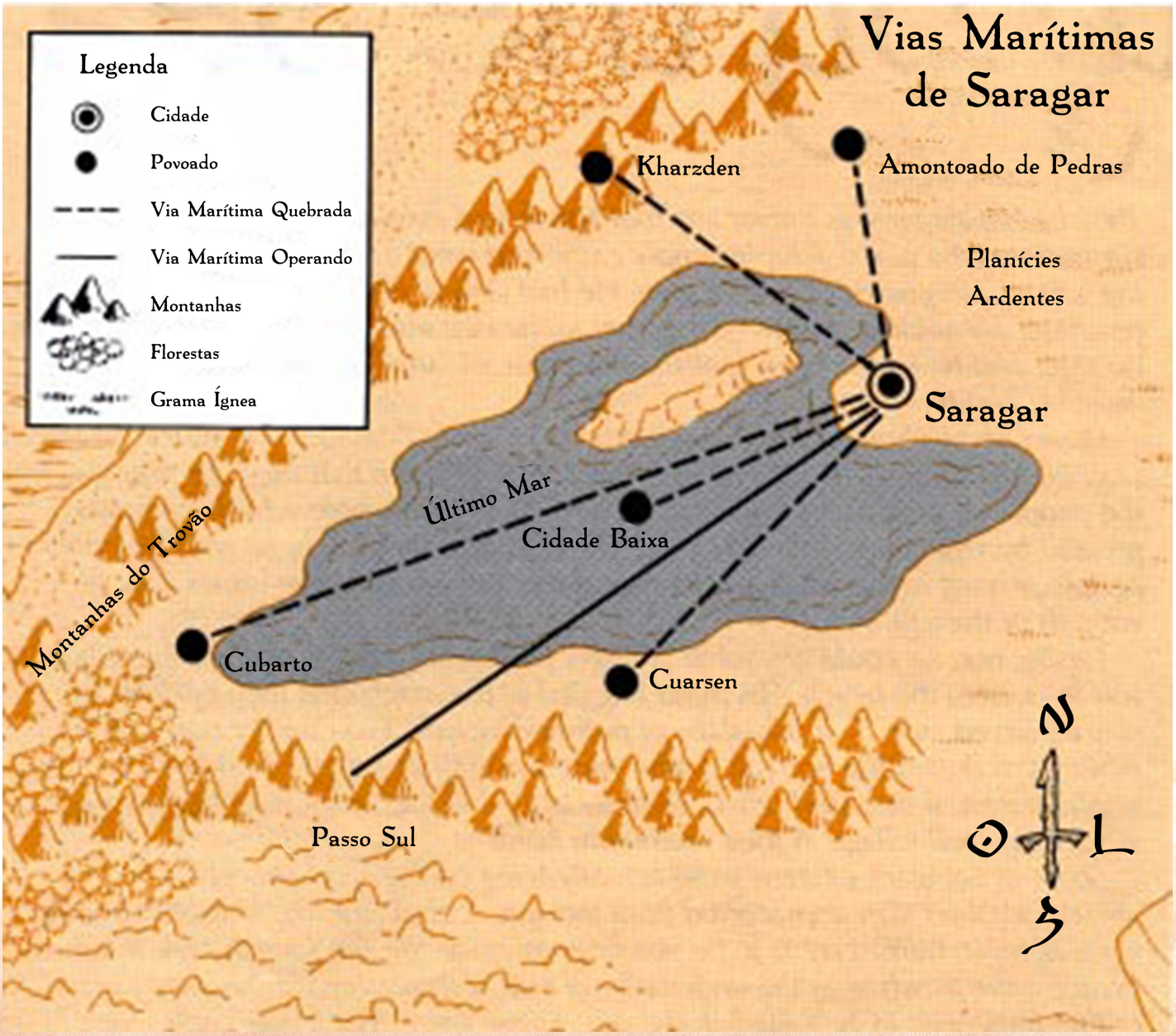
Depois que os Senhores da Mente assumiram o controle de Saragar, eles começaram a construir uma série de túneis para seu próprio uso. Foi um projeto enorme, mas que consideraram necessário para a continuação da defesa do vale de Marnita.

Afinal de contas, se seus guardiões da lei levassem horas ou até dias para ir de uma ponta a outra do vale, eles achariam impossível responder a qualquer ameaça que rompesse a Fronteira dos Guardiões.

Os corredores, que ficaram conhecidos como vias marítimas, ligavam todos os locais mostrados no mapa desta página, proporcionando aos guardiões da lei fácil acesso a cada uma das passagens pelas Montanhas do Trovão, bem como a cada grande assentamento no vale. A própria existência dos corredores foi mantida em segredo, pois os Senhores da Mente temiam que, se um poderoso psiônico descobrisse o sistema de trânsito, ele poderia ser usado contra eles.

Um ponto de acesso subaquático especial permitiu que os viajantes chegassem à Cidade Baixa. Na verdade, foi no corredor de Saragar até a Cidade Baixa que os corpos congelados dos homens lagartos foram escondidos quando Keltis passou pela área em sua caçada final para exterminar as criaturas.

Os túneis eram operados por orbes de obsidiana que moviam as plataformas de marfim a velocidades inéditas. Hoje, a maioria desses orbes não funciona bem e apenas algumas rotas estão





totalmente operacionais. Estas são marcadas com uma linha sólida no mapa (ao contrário das rotas desativadas, marcadas com uma linha pontilhada).

A única linha usada hoje com alguma regularidade é a que vai de Saragar ao Passo Sul. Dessa forma, as grandes compras feitas de fora duas vezes por ano podem ser trazidas do portão para a cidade sem medo de ataques de bandidos. Fora isso, as passagens são consideradas inseguras.

Os viajantes podem tentar caminhar pelas passagens se quiserem, mas elas estão escuras e às vezes podem abrigar criaturas estranhas não vistas em outros lugares de Athas. Há rumores de que os canais marítimos foram mantidos limpos por muito tempo por cubos gelatinosos, e se essas criaturas não morreram de fome por falta de algo para comer, elas ainda poderiam estar lá embaixo. Talvez eles tenham conseguido sobreviver com os ratos dos quais foram convocados para se livrar.

Sem o conhecimento dos Senhores da Mente, Xhenrid, do povo lagarto, restabeleceu a linha entre Cidade Baixa e Saragar. Ela espera usá-lo para de alguma forma ajudar seus novos amigos no Subterrâneo.

Corpos Celestiais

O Sol Escuro

À medida que o sol carmesim nasce no céu da manhã, ele queima como uma poça de sangue ardente e dá ao céu um tom vivo. À medida que o sol se eleva, ele aparece como um inferno vermelho profundo e o céu se ilumina, tornando-se um gradiente de azul até verde oliva no horizonte. Mais tarde, ele clareia para se tornar um forte laranja e amarelo antes de se tornar quase branco brilhante no meio do dia.

Ao longo do ciclo de um ano de 375 dias, o sol varia seu caminho no céu diurno, embora não haja nenhuma diferença perceptível na temperatura ou nos padrões climáticos resultantes disso.

As Luas de Athas

Athas tem duas luas, Ral e Guthay. Dependendo da hora do dia, da posição relativa do sol e de outros efeitos atmosféricos, as luas aparecem em cores diferentes. Esta aparente mudança de cor também afeta ligeiramente a cor da luz emitida durante a noite.

O Calendário dos Reis comumente usado na região de Tyr completa seu ciclo endleano de 11 anos quando as duas luas se encontram nos céus, resultando em um grande eclipse.

Histórias falam de antigos portais lunares em Athas que levam tanto a Ral quanto a Guthay, mas eles funcionam apenas em intervalos imprevisíveis.

Ral

Ral é a mais próxima das duas luas. Na maior parte do tempo, Ral aparece como uma cor amarelo pálido, embora possa variar para um tom prateado ou laranja-claro durante alguns meses. Durante o amanhecer e o anoitecer, a lua adquire uma cor verde manchada contra o céu tingido de oliva.

Os sábios especularam que ela é coberta por grandes mares e ilhas montanhosas de alturas vertiginosas.

Ral tem um ciclo de 33 dias de fase antes de recomeçar o seu ciclo pelo céu.

Guthay

Guthay, a lua menor e mais distante. Esta lua sempre aparece como uma variedade de amarelo, embora varie de um amarelo pálido claro a um orbe dourado quase brilhante.

Foi sugerido que Guthay está envolto em névoas fumegantes sob as quais se encontram selvas escarlates e mares pantanosos.

As fases do ciclo de Guthay duram um período de 125 dias.

Lendas das Luas

Devastação de Arkhold

Os anões de Balic dizem que as ruínas de Arkhold já foram uma vila agrícola. Seus problemas começaram no Ano da Vingança Sacerdotal, quando Thorlin, um governante de poder e crueldade incomuns, afirmou ouvir "as altas vozes das luas". Ele disse que as duas luas, Ral e Guthay, ordenaram-lhe que as visitasse e recebesse sua sabedoria.

Thorlin voou para o céu com algum tipo de dispositivo mágico. Variavelmente, uma carruagem puxada por jozhal, uma rede carregada por elementais do ar ou (um dos contos mais bizarros na mitologia athasiana) uma colher. Ele voltou um ano depois com um olho selvagem e ardente.

Thorlin exortou os aldeões a queimarem suas colheitas em grandes fogueiras e depois sacrificarem todo o gado. Isto, disse ele, traria prosperidade à aldeia. Então foi feito.

Após a fome devastadora que se seguiu, os sobreviventes partiram para todas as partes de Athas. Nada resta da vila de Arkhold, exceto ruínas. Assim dizem os anões.

Tio Tontor: um Conto dos Vermes da Seda

Os comerciantes élficos ao redor do Oásis Perdido acreditam (ou afirmam acreditar) que ninguém jamais viu vermes de seda jovens ou pequenos. Ninguém, dizem eles, jamais os viu procriar ou reproduzir, apesar de repetidas tentativas (geralmente fatais). O mistério gerou muitas histórias. Um deles diz respeito ao Velho Tio Tontor, um velho humano mítico conhecido por ser intrometido nos assuntos de outras pessoas. Conforme contam os elfos, Tontor ficou curioso para saber como os vermes da seda se reproduzem. Não muito inteligente, ele tentou se disfarçar, tingindo a pele de verde e usando asas de pano moles. Então ele rastejou para "uma temível caverna profunda" onde os vermes se entocavam.

Tio Tontor entrou na caverna, tentando, tanto quanto possível, parecer e falar como um verme da seda. Suas tentativas desastradas atraíram a atenção do "Rei Asa de Cobra" (no folclore da aldeia, Rei dos Vermes da Seda). Normalmente os vermes teriam matado o velho na hora. Mas o Rei Asa de Cobra recentemente se alimentou bem de cem humanos e estava se sentindo benevolente. Ele ordenou que seus asseclas levassem o velho para o céu.

Apesar dos protestos chorosos dos humanos, "cem vermes de seda" levantaram o tio Tontor e o levaram para a lua Guthay. Lá, tio Tontor viu que a lua era, na verdade, um ovo colossal, do qual todos os vermes da seda nasciam, já adultos.

Então os vermes coloram tio Tontor sem cerimônia na

parte inferior de Athas. (O folclore élfico afirmava que Athas é plano.) Ele teve que se balançar até o fim do mundo, rastejar pela borda e caminhar todo o caminho para casa; esta jornada durou toda a Era do Rei, 77 anos. Quando Tontor voltou à aldeia, ainda mais velho e irascível do que antes, seus descendentes não o reconheceram. Sempre intrometido, tio Tontor perguntou-lhes: "O que aconteceu com seu renomado ancestral, o grande Tontor?"

Eles responderam: "O quê, aquele velho idiota? Nossos avós disseram que ele enlouqueceu e pensou que tinha virado um verme da seda. Ele rastejou pelas colinas e ninguém nunca mais o viu."

O Mensageiro

Uma superstição ainda mais forte e que gera mais medo ocorre a cada 45 anos, quando um cometa brilhante chamado "o Mensageiro" visita Athas. À noite pode-se ler à luz do cometa e ele pode ser visto claramente em plena luz do dia. O folclore afirma que o Mensageiro visita o Dragão a cada 45 anos para entregar informações importantes. O cometa deveria ter surgido quatro anos antes, mas nunca chegou. Sacerdotes e estudiosos têm observado ansiosamente o céu, aguardando o regresso do cometa, mas temendo o que o seu atraso possa ser algum presságio.

Constelações

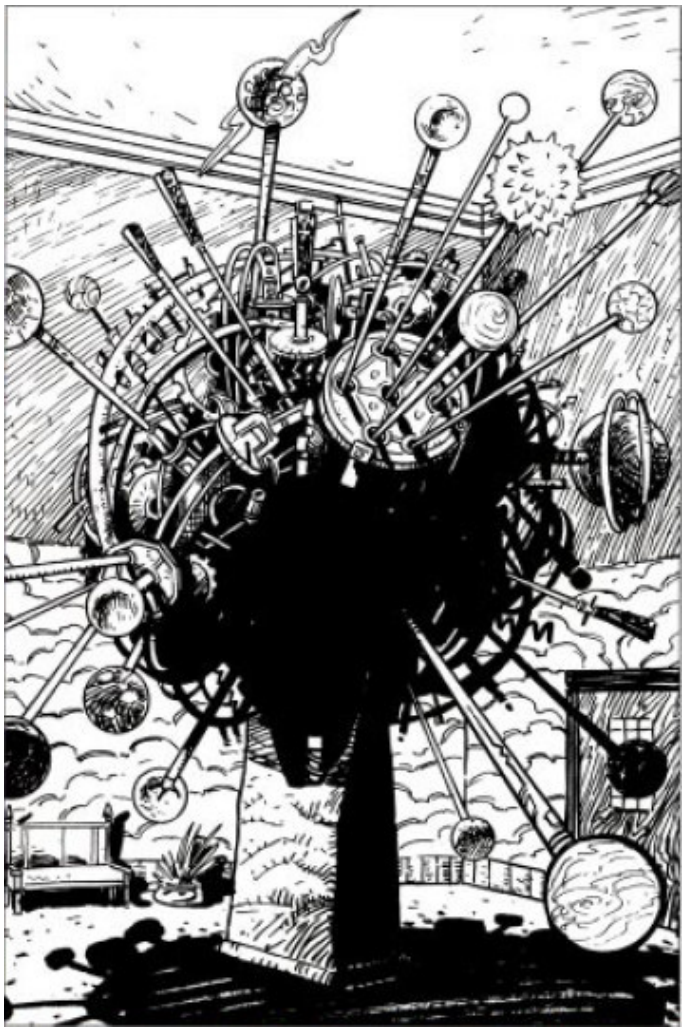
Todos os Athasianos conhecem o céu noturno e suas constelações familiares, e muitos povos atribuem significados diferentes aos movimentos das estrelas e dos planetas.

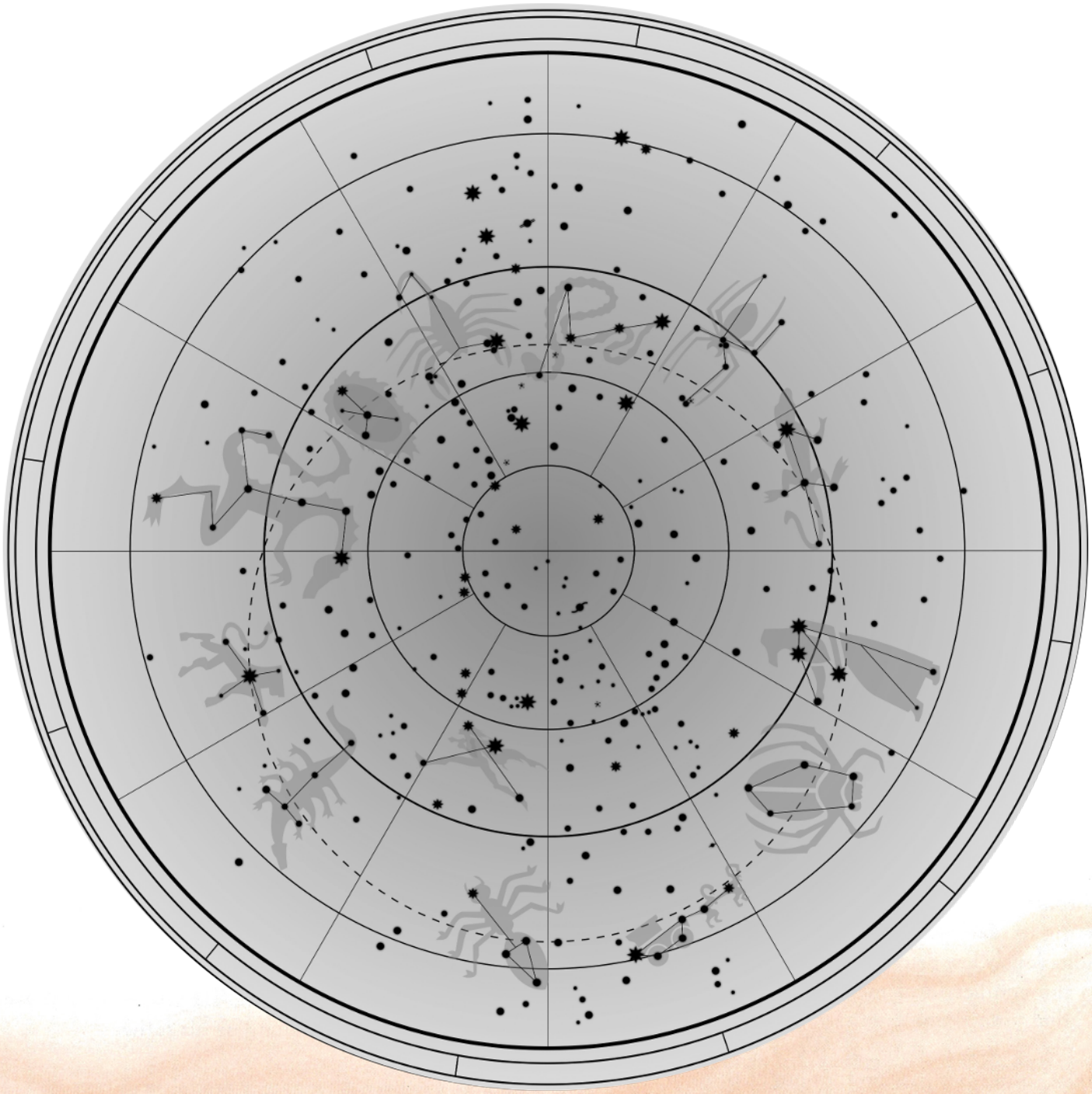
As 12 constelações principais são as que compõem o calendário mecanístico. Ao longo do ano, o sol carmesim passa por cada um deles, significando os 12 meses do ano. O sol atinge seu ponto mais alto entre os meses de Krawler, o Kank, e Balimarash, a Caravana, e seu nível mais baixo entre Sylk: o Verme, e Tasker: o Escorpião.

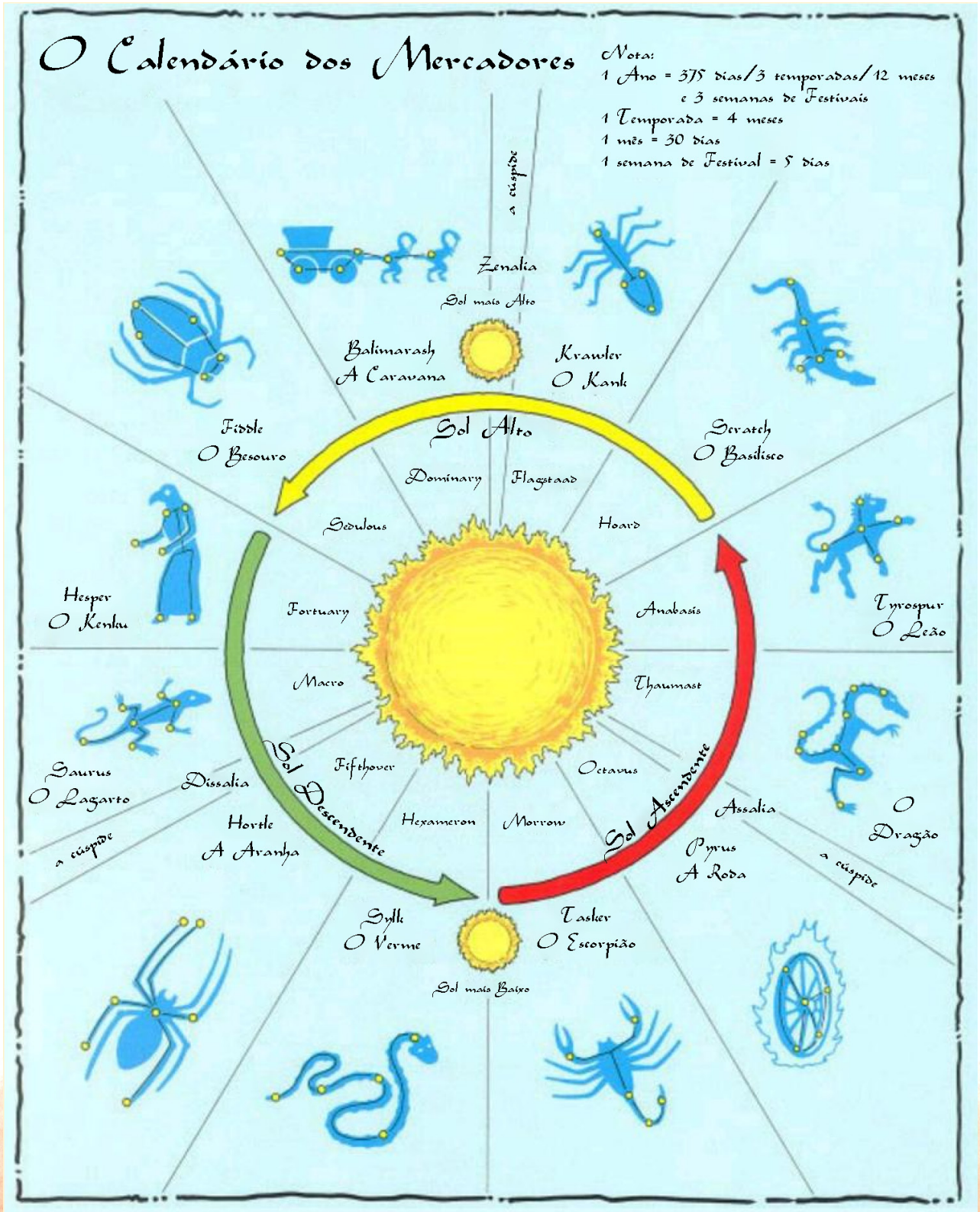
Essas constelações e a ordem pela qual elas progridem são:

Balimarash: a Caravana, Fiddle: o Besouro, Hesper: o Kenku, Saurus: o Lagarto, Hortle: a Aranha, Sylk: o Verme, Tasker: o Escorpião, Pyrus: a Roda, O Dragão, Tyrospur: o Leão, Scratch: o Basilisco, Krawler: o Kank

Além dessas constelações usadas durante a marcação do tempo, existem muitas outras constelações, que foram identificadas e nomeadas pelo povo de Athas. Um deles é Coraanu, batizado pelos Elfos em homenagem ao personagem de suas lendas enquanto ele corre pelo céu.






O Calendário dos Mercadores
Nota:
1 Ano = 375 dias/3 temporadas/12 meses
e 3 semanas de Festivais
1 Temporada = 4 meses
1 mês = 30 dias
1 semana de Festival = 5 dias
a cúspide
Zenalia
Sol mais Alto
Balimarash
A Caravana
Krawler
O Kank
Fiddle
O Besouro
Sol Alto
Scratch
O Basilisco
Dominary
Flagstaad
Sedulous
Hoard
Hesper
O Kenku
Fortuary
Anabasis
Tyrospur
O Leão
Macro
Thaumast
Saurus
O Lagarto
Dissalia
Sol Descendente
Fifthover
Octavus
Sol Ascendente
Assalia
O
Dragão
Hexameron
Morrow
Hortle
A Aranha
Pyrus
A Roda
a cúspide
a cúspide
Sylli
O Verme
Tasker
O Escorpião
Sol mais Baixo

Distâncias

Balic para...

Celic	241 quilômetros
Gulg	286 quilômetros
Nibenay	427 quilômetros
Tyr	260 quilômetros
Raam	396 quilômetros
Urik	345 quilômetros
Ablath	212 quilômetros
Altaruk	169 quilômetros
Forte Adros	288 quilômetros
Forte Glamis	56 quilômetros
Forte Isus	368 quilômetros
Forte Klavis	248 quilômetros
Forte Skonz	219 quilômetros
Fosso Agarrado	124 quilômetros
Ledopolus do Norte	323 quilômetros
Ledopolus do Sul	81 quilômetros
Fonte Prateada	244 quilômetros
Walis	281 quilômetros

Celik para...

Balic	241 quilômetros
Gulg	416 quilômetros
Nibenay	396 quilômetros
Tyr	390 quilômetros
Raam	526 quilômetros
Urik	475 quilômetros
Altaruk	299 quilômetros
Ledopolus do Sul	211 quilômetros
Fonte Prateada	374 quilômetros

Draj para...

Kurn	689 quilômetros
Raam	91 quilômetros
Parada de Azath	422 quilômetros
Poço Amargo	43 quilômetros
Forte Ebon	51 quilômetros
Forte Ral	289 quilômetros
Ket	171 quilômetros

Gulg para...

Balic	286 quilômetros
Celic	416 quilômetros
Nibenay	374 quilômetros
Raam	344 quilômetros
Tyr	208 quilômetros
Urik	292 quilômetros
Ablath	160 quilômetros
Altaruk	116 quilômetros
Forte Adros	235 quilômetros
Forte Glamis	230 quilômetros
Forte Isus	315 quilômetros
Forte Klavis	38 quilômetros
Forte Skonz	166 quilômetros
Fosso Agarrado	161 quilômetros
Ledopolus do Norte	113 quilômetros
Ledopolus do Sul	204 quilômetros
Fonte Prateada	192 quilômetros
Walis	456 quilômetros

Kurn para...

Draj	689 quilômetros
Novo Kurn	75 quilômetros
Parada de Azath	267 quilômetros
Poço Amargo	646 quilômetros
Forte Protetor	32 quilômetros
Forte Ral	400 quilômetros
Ket	518 quilômetros

Nova Kurn para...

Kurn	75 quilômetros
Forte Protetor	43 quilômetros



Nibenay para...

Balic	427 quilômetros
Celic	556 quilômetros
Gulg	374 quilômetros
Raam	155 quilômetros
Tyr	291 quilômetros
Urik	272 quilômetros
Ablath	214 quilômetros
Altaruk	299 quilômetros
Forte Adros	216 quilômetros
Forte Glamis	371 quilômetros
Forte Isus	59 quilômetros
Forte Klavis	336 quilômetros
Forte Skonz	249 quilômetros
Poço de Grak	302 quilômetros
Ledopolus do Norte	411 quilômetros
Ledopolus do Sul	345 quilômetros
Fonte Prateada	182 quilômetros
Walis	596 quilômetros

Raam para...

Balic	430 quilômetros
Celic	526 quilômetros
Draj	91 quilômetros
Gulg	344 quilômetros
Nibenay	155 quilômetros
Tyr	260 quilômetros
Urik	116 quilômetros
Ablath	184 quilômetros
Altaruk	268 quilômetros
Forte Adros	345 quilômetros
Forte Glamis	340 quilômetros
Forte Isus	96 quilômetros
Forte Klavis	305 quilômetros
Forte Skonz	219 quilômetros
Poço de Grak	272 quilômetros
Ledopolus do Norte	380 quilômetros
Ledopolus do Sul	315 quilômetros
Fonte Prateada	152 quilômetros
Walis	566 quilômetros

Tyr para...

Balic	260 quilômetros
Celic	390 quilômetros
Gulg	208 quilômetros
Nibenay	291 quilômetros
Raam	260 quilômetros
Urik	209 quilômetros
Ablath	140 quilômetros
Altaruk	91 quilômetros
Forte Adros	209 quilômetros
Forte Glamis	204 quilômetros
Forte Isus	232 quilômetros
Forte Klavis	169 quilômetros
Forte Skonz	41 quilômetros
Poço de Grak	136 quilômetros
Ledopolus do Norte	244 quilômetros
Ledopolus do Sul	179 quilômetros
Fonte Prateada	108 quilômetros
Walis	430 quilômetros

Urik para...

Balic	345 quilômetros
Celic	475 quilômetros
Gulg	292 quilômetros
Nibenay	283 quilômetros
Raam	252 quilômetros
Tyr	209 quilômetros
Ablath	132 quilômetros
Altaruk	217 quilômetros
Forte Adros	294 quilômetros
Forte Glamis	289 quilômetros
Forte Isus	224 quilômetros
Forte Klavis	254 quilômetros
Forte Skonz	168 quilômetros
Poço de Grak	220 quilômetros
Ledopolus do Norte	329 quilômetros
Ledopolus do Sul	264 quilômetros
Fonte Prateada	100 quilômetros
Walis	515 quilômetros



Distâncias

Alturuk para...

Ablath	43 quilômetros
Forte Adros	118 quilômetros
Forte Glamis	113 quilômetros
Forte Isus	198 quilômetros
Forte Klavis	78 quilômetros
Forte Skonz	49 quilômetros
Poço de Grak	44 quilômetros
Ledopolus do Norte	153 quilômetros
Ledopolus do Sul	88 quilômetros
Fonte Prateada	75 quilômetros
Walis	339 quilômetros

Fonte Prateada para...

Ablath	32 quilômetros
Alturuk	116 quilômetros
Forte Adros	193 quilômetros
Forte Glamis	188 quilômetros
Forte Isus	123 quilômetros
Forte Klavis	153 quilômetros
Forte Skonz	67 quilômetros
Poço de Grak	120 quilômetros
Ledopolus do Norte	228 quilômetros
Ledopolus do Sul	163 quilômetros
Walis	414 quilômetros





Tyr

Habitantes: 12,000
Raças: 70% humano, 10% anão, 6% mul, 3% elfo, 1% meio-elfo, 9% meio-gigante, 1% thri-kreen, poucos halflings
Trabalhos: Sem Informação

Balic

Habitantes: 27,500
Raças: 80% humano, 8% anão, 3% mul, 4% elfo, 4% meio-gigante, 1% thri-kreen, poucos meio-elfos e halflings
Trabalhos: 5% patrícios, 15% homens livres, 80% escravos
Notas: Nativos são chamados de "Balicanos."

Draj

Habitantes: 15,000
Raças: 60% humano, 15% anão, 5% mul, 15% elfo, 3% meio-elfo, 2% meio-gigante, poucos thri-kreen e halflings
Trabalhos: 40% homens livres, 60% escravos, uma pequena fração de nobres e sacerdotes da Lua
Notas: Nativos são chamados de "Drajis" ou "o Draj."

Gulg

Habitantes: 8,500
Raças: 80% humano, 5% anão, 3% mul, 7% elfo, 3% meio-elfo, 2% thri-kreen, poucos halflings e meio-gigante escravos
Trabalhos: 5% templários, 15% nobres, 20% parentes de nobre, 60% escravos
Notas: Nativos são chamados de "Gulgs."

Nibenay

Habitantes: 24,000
Raças: 60% humano, 10% anão, 4% mul, 10% elfo, 4% meio-elfo, 12% meio-gigante, poucos thri-kreen e halflings
Trabalhos: Sem Informação
Notas: Nativos são chamados de "Nibenenses."

Raam

Habitantes: 40,000
Raças: 40% humano, 20% anão, 10% mul, 15% elfo, 5% meio-elfo, 5% meio-gigante, 4% thri-kreen, 1% halfling
Trabalhos: 5% sacerdotes, 10% templários e soldados, 20% mercadores, artesãos e proprietários de terras, 60% servos e trabalhadores, 5% intocáveis
Notas: Nativos são chamados de "Raamitas" ou "Raamish."

Urik

Habitantes: 32,000
Raças: 75% humano, 5% anão, 3% mul, 2% elfo, 1% meio-elfo, 10% meio-gigante, 3% thrikreen, 1% halfling
Trabalhos: Sem Informação
Notas: Nativos são chamados "Urikitas" ou ligeiramente depreciativo "Uri."

Índice

Água Pequena 227
Ahpotex 172
Altaruk 74
Amontoado de Pedra 232
Anel de Fogo 67, 181
Árido das Bestas 32
Áridos Pedregosos 6
Arkhold 212
Arquipélago de Silte 177
Arrebate 222
Árvore da Chuva 175
Avegdaar 63
Bacia do Dragão 52
Bacias de Poeira 9
Balic 74
Bancos de Silte 14
Bav-rem 202
Bodach 46
Borra Preta 17
Bosque Pyreen 219
Calçada do Dragão 68
Calendário dos Mercadores 245
Canção da Sereia 51
Cânions 10
Caos Granítico 9
Caverna sem Eco 31
Celik 212
Chaksa 55
Chifres do Dragão 26
Cidade Baixa 238
Cidade-Caverna de Bvanen 204
Cidade do Blefe 237
Cidade do Rei do Fogo 54
Cidade dos Mil Mortos 216
Cidade Fluvial 233
Cidadela de Ferro 181
Cidadela de Obsidiana 215
Cidade Proibida 203
Cidades Saqueadoras 220
Cinturão Vedejante 39
Cinzas 18
Clã da Águia Gigante 184
Clãs Perdidos 203
Cofre da Casa Madar 27
Colinas Torturadas 71
Colossos da Floresta 57
Constelações 243
Coroa Fumegante 54
Cromlin 104
Cuarsen 230
Cubarto 231
Darna 178
Dasaraches 56
Dej 174
Desertos Arenosos 5
Deus na Poeira 65
Devastação 222
Dhuurghaz 62
Draj 167
Dunas de Areia sem fim 212
Eldaarich 219
Ermos da Barreira 217
Ermos do Sul 212
Ermos Rochosos 6
Escama Perdida 174
Esconderijo 144
Espólio 223
Estrada de Fogo 62
Estrada dos Reis 52, 167
Estreitos 52
Estuário da Língua Bifurcada 50, 166
Estuários 14
Euripis 178
Exército de Sortar 97
Floresta Crescente 35
Floresta de Cristal 57
Floresta Morta 18, 72
Florestas de Magma 17
Floresta Sombria 225
Floresta Vertical 187
Focos de Incêndio 226
Forte Harbeth 128

Índice



Forte Inix 138
Fortes Gigantes 51
Fronteira Enevoada 187
Fumaça 164
Fúria 222
Garganta de Lava 225
Gigantes Solitários 238
Giustenal 177
Glerran 196
Godshold 220
Grace 173
Grande Fenda 205
Grande Planície de Marfim 44
Grande Salina 214
Grandes Resíduos de Areia Aluvial 26
Grande Tempestade de Cinzas 70
Groomsh 180
Grutas 17
Gulg 104
Gunginwald 78
Guthay 242
Herumar 212
Horda de Poortool 155
Ilha das Cinzas 65
Ilha do Lago 61
Ilha dos Ossos 65
Ilha Negra 66
Ilhas Rochosas 14
Ilha Verdejante 65
Império Kreen 208
Kalidnay 74
Kel's Lot 222
Ket 167
Kharzden 232
Kled 78
Kol-tukulg 58
Kra-Hnur 78
Kurn 219
Lago Desaparecido 64
Lago do Fosso 53
Lago dos Sonhos Dourados 54
Lamaçal 11, 16
Lar Pequeno 215
Ledopolus 166
Liberdade 74
Livres 82
Luas 242
Makia 167
Manoplas 53
Mar de Lava 16
Mar de Silte 11, 59, 177
Matilha de Krikik 167
Mausoléu de Shiivarm 31
Mina Ecoante 48
Minas de Ferro de Tyr 75
Monolito Carmesim 214
Montanha do Vento Quebrado 32
Montanhas da Coroa do Dragão 55
Montanhas da Espinha Negra 48
Montanhas dos Dentes 51
Montanhas do Sol 61
Montanhas do Trovão 226
Montanhas Mekillot 46
Montanhas Ressonantes 27
Monte Narran 31
Monte Quebrado 32
Monte Solitário 236
Morghaz 63
Mount Consolação 165
Muln 178
Nações Tohr-Kreen 210
Nexus 219
Nibenay 104
Ninho Comercial 227
Ninho Invernal 220
Oásis da Fonte Prateada 79
Oásis Perdidos 27
Ogo 175
Palácio da Lama 214
Palato do Dragão 51
Pântano Seco 54
Pântanos Salgados 8



Pareth 195
Penhascos Irregulares 56, 186
Pilhagem 221
Pináculos Rígidos 14
Piratas de Criker 238
Planalto Queimado 224
Planaltos 26, 74
Planície Basáltica 72
Planície Fragmentada 72
Planícies Ardentes 225
Planícies das Caveiras Cantantes 54
Planícies de Lava 19
Planícies Estépicas 8
Planícies Irregulares 17
Poço Amargo 52
Poço de Grak 77
Poço do Envenenador 161
Poços de Alcatrão 18
Portão da Perdição 72
Posto Avançado 19 133
Raam 167
Ral 242
Ravina do Grito 31
Redemoinho 68
Reg-tol 202
Remo de Durg 213
Rocha Nua 15
Rowom 63
Sahr-tosh 198
Salinas 7
Samarthia Perdida 53
Santuário Azul 212
Saque 221
Saqueadores da Areia Negra 88
Saragar 233
Savana Carmesim 206
Serra Florestada 57, 175
Sertão 55, 174
Shallat 234
Shault 63
Shillisa 178
Si'jidzak 206
Silte 11
Sith 68
Slither, a Cidadela Rastejante 26
Sol Escuro 242
Sopés 9
Sylvandretta 235
Tarelon 66, 178
Templo da Serpente Celeste 57
Ter-omak 200
Terra Fumegante 19
Terra Morta 214
Terras Partidas 53
Thamasku 190
Thaythilor 210
Torre Prístina 32
Triângulo de Marfim 32, 104
Tribos Pterran 204
Tyr 74
Último Mar 228
Último Trago 213
Ur Draxa 184
Urik 167
Vaas 178
Vale da Poeira e do Fogo 69, 184
Vale do Último Mar 227
Vale Pterrano 204
Vias Marítimas 239
Vilas Estrangeiras 184
Vir-rath 201
Vista do Sal 108
Waishiki 235
Walis 78
Waverly 51
Yaramuke 167
Yihn-tol 199