



Cidades-Estado

Grande Compêndio Volume II



Grande Compêndio

Volume 2

Cidades-Estado

Conteúdo

Tyr.....	2	Eldarich.....	168
Urik.....	42	Giustenal.....	176
Balic.....	50	Kalidnay.....	224
Raam.....	55	Yaramuke.....	231
Nibenay.....	63	Saragar.....	232
Gulg.....	103	Reis-Feiticeiros.....	244
Draj.....	134	Templários.....	252
Ur Draxa.....	140	Índice.....	258
Kurn.....	164		

Créditos

Criado por: OverlordI024
Modelo de Layout: logarium
Traduzido por: Henrique de Freitas Martins
Revisão e Layout BR: Rangel Sardinha

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

Tyr

“É verdade? Kalak morto? Escravos libertos? Magia descontrolada nas ruas? Duvidoso, mas logo saberemos.”

- Shahin, eremita errante

População: 12.000 (70% humano, 10% anão, 6% mul, 3% elfo, 1% meio-elfo, 9% meio-gigante, 1% thri-kreen, alguns halflings). Nativos chamados de “Tyrians.”

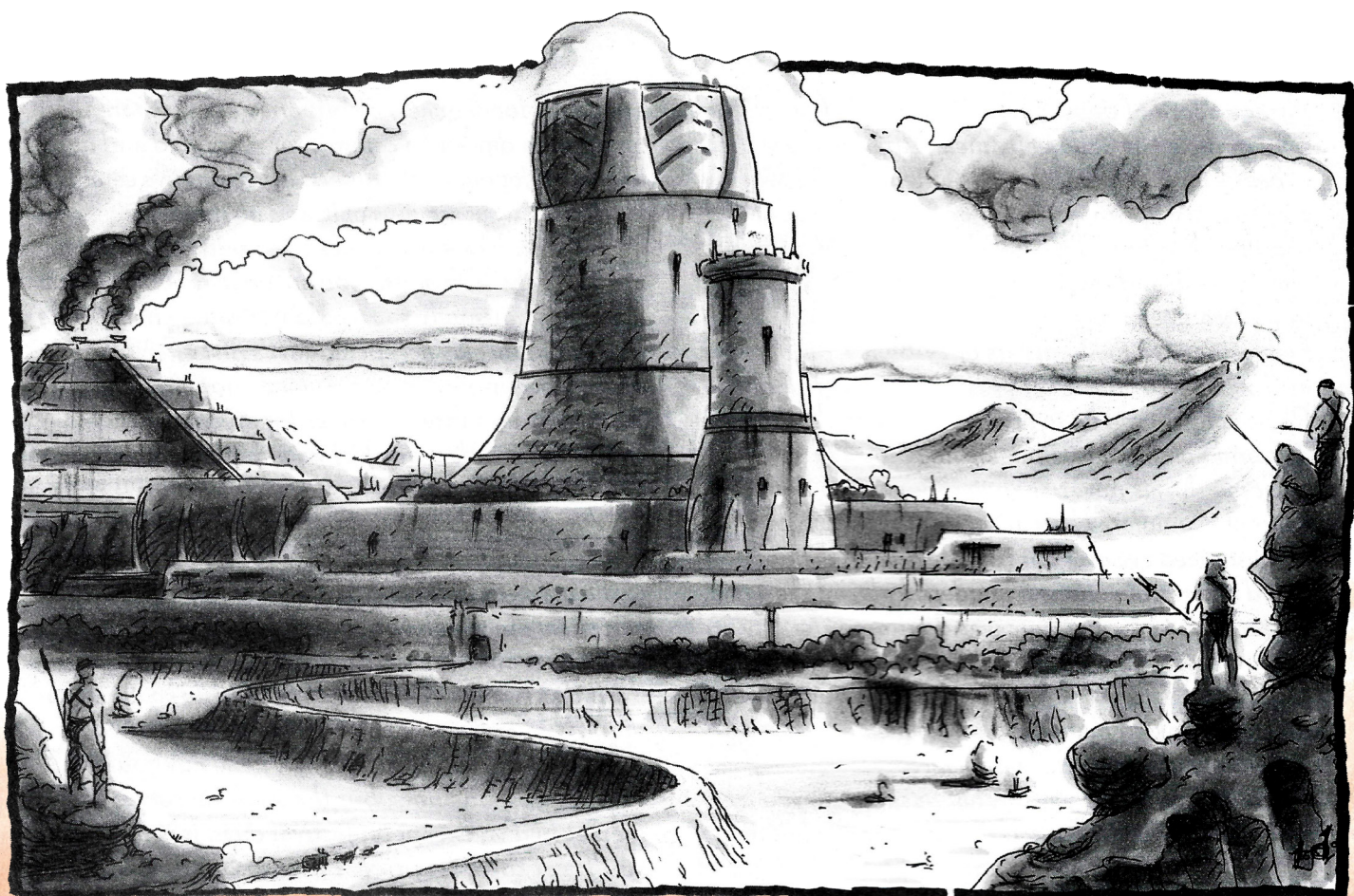
Emblemas: Anteriormente o perfil de Kalak; atualmente indefinido.

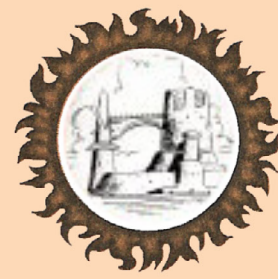
Economia: Ferro, seda; economia atualmente em colapso.

Para a maioria dos athasianos, Tyr sempre existiu. Certamente, ela resistiu durante toda a Era do Deserto, e mesmo com a queda de seu rei-feiticeiro, parece provável que resistirá por séculos. E ao longo de todos os longos anos de sua existência, foi uma cidade-estado escravizada.

Isso tudo mudou. Nos tribunais das outras cidades-estados, os rumores da queda do Rei Kalak são apenas sussurrados, mas em Tyr, as repercussões ecoam pelas ruas. Muitos tramam para suceder Kalak, e os templários e outros grupos de poder lutam para manter a cidade-estado longe da anarquia nas mãos de pessoas ansiosas por desfrutar de sua liberdade. Nobres e comerciantes clamam por influência, e os plebeus e escravos libertos celebram abertamente, desafiando a autoridade cívica e as fronteiras sociais a cada passo.

Tyr se aninha nos altos muros no meio do fértil Vale de Tyr, presente nas colinas das Montanhas Ressonantes. A quilômetros de distância, um viajante pode avistar as imponentes torres da Torre Dourada se elevando sobre os muros da cidade-estado. Não muito longe da torre, uma pirâmide de degraus de tijolos se eleva acima dos muros: o Zigurate de Kalak, multicolorida e resplandecente sob





o sol do deserto. Os muros da cidade são de arenito ressecado, suavizados pelo tempo e por séculos de reparos contínuos. Além de Tyr, erguem-se as muralhas das Montanhas Ressonantes, cujos picos mais altos brilham com uma poeira de neve durante os meses de Descida do Sol.

A maioria do tráfego entra na cidade-estado através da Portão Oriental da Caravana. Esta estrutura é composta por duas válvulas de mármore, cada uma com 6 metros de altura e quase tão largas, sendo enfaixadas e articuladas em ferro precioso. No interior, o caminho conhecido como Via da Caravana conduz através do Distrito da Caravana em direção ao coração da cidade, onde o Distrito Comercial está aninhado na base do imponente Zigurate de Kalak. As espaçosas residências de pedra que compõem as duas alas do Distrito Nobre ficam ao norte e ao sul do Distrito da Caravana, facilmente diferenciadas do aglomerado de edifícios de adobe nos bairros circundantes.

Os plebeus e escravos libertos vivem lado a lado nos Guetos, uma mistura de estruturas não planejadas que se espalha ao norte do Zigurate. Gangues criminosas percorrem os Guetos, atacando os mais fracos. Abrigos temporários construídos por escravos recentemente libertos surgiram no Distrito dos Artesãos, no lado norte do zigurate. Embora abrigo e acesso à água sejam menos certos no Distrito dos Artesãos, menos corpos aparecem aqui a cada manhã do que nos Guetos. Este distrito também serve agora como área de treinamento para gladiadores que optam por lutar no Estádio de Tyr durante os jogos pouco frequentes realizados lá.

O estádio separa o Zigurate de Kalak da Torre Dourada. Sob o novo regime, o som dos espectadores gritando por seus favoritos é ouvido em apenas dez dias de cada mês. O resto do tempo, o estádio serve como um mercado extra de barracas desorganizadas, tendas e cobertores onde comerciantes desajustados oferecem uma infinidade de bens e serviços.

Tyr sempre foi duas cidades em uma: a cidade maior, composta por plebeus, escravos (agora libertos) e nobres, e a menor Cidade Dourada, dominada pela Torre Dourada e lar dos resplandecentes Jardins do Rei. Muitas estruturas cívicas cercam a torre, juntamente com armazéns gigantes que contêm reservas preciosas de grãos, lingotes de ferro, água e armamentos. Além disso, a Cidade Dourada

abriga funcionários de classe alta e templários.

A Torre Dourada, a peça mais majestosa da arquitetura de Tyr, é construída de raro granito dourado e contém dezenas de câmaras ligadas por passagens sinuosas. Uma torre de observação separada fica nas proximidades, uma versão menor da torre principal; uma ponte imponente conecta as duas estruturas. Segundo rumores, magia profana vincula elementais antigos à Torre Dourada, criaturas que permanecem vigilantes contra possíveis atacantes. Desde a queda do Rei Kalak, todas as tentativas de entrar na torre falharam. Finalmente, sob a cidade, encontra-se Sob-Tyr, catacumbas que representam os restos de mais de dois mil anos de construção urbana no mesmo local. Ruas enterradas, pátios rachados e ruínas em ruínas proliferam na escuridão sob Tyr. Porões secretos em edifícios na superfície oferecem acesso a esse reino perigoso de passagens subterrâneas e bairros esquecidos.

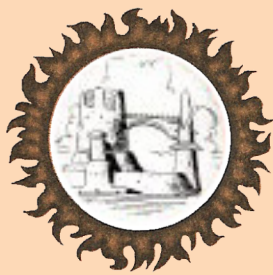
Aproximadamente 15.000 pessoas residem nos muros da cidade, e cerca de igual número nas propriedades nobres e aldeias do Vale de Tyr. Os humanos são a maioria, constituindo dois terços da população, enquanto anões, elfos, meio-gigantes e muls compõem a maioria do restante.

Política

O Rei

Um novo rei governa Tyr, mas apenas em nome. Tithian, anteriormente Templário Sênior de Kalak, assumiu o trono imediatamente após a morte do rei-feiticeiro. Erroneamente aclamado como o “libertador de Tyr”, Tithian torna-se o primeiro rei popular na memória recente. No entanto, seu trono está longe de ser seguro. O Rei Tithian mantém sua coroa à mercê dos outros templários e dos líderes de grupos poderosos que exercem grande influência, mas ainda não são suficientemente fortes para derrubá-lo.

O ex-alto templário está atualmente explorando as bibliotecas e tesouros arcanos de Kalak, em busca dos segredos mágicos do rei deposto. Alguns líderes de Tyr temem que Tithian pretenda se tornar um novo tirano, caso encontre o poder necessário para desafiá-los.



Tyr



O Conselho

A liberdade e a anarquia são sinônimas em Tyr. Centenas de escravos recém-libertos não tinham nenhum meio de autodeterminação. Acostumados a receber ordens desde o nascimento, a liberdade era confusa e assustadora para eles. Por outro lado, a população mercante estava ávida por poder.

Como resultado, a primeira reunião do recém-formado Conselho atraiu mais de 400 participantes que afirmavam representar vários distritos ou interesses na cidade. Tithian, Agis e alguns outros estadistas respeitados se reuniram para estabelecer diretrizes sob as quais o Senado seria dissolvido e o novo Conselho formado. Isso resultou no Conselho de Conselheiros, como Tyr o conhece hoje.

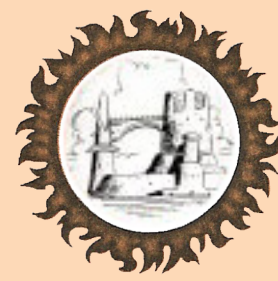
O Conselho, que compartilha nominalmente o poder com o rei, agora governa em sua ausência. Seus membros são escolhidos de todos os estratos da sociedade tyriana e incluem senadores, nobres, templários, comerciantes e ex-escravos. Ao todo, o Conselho conta com 27 membros.

Ele se reúne duas vezes por semana para discutir questões enfrentadas pela cidade. Sessões de emergência podem ser convocadas conforme necessário.

Nobres ocupando posições no Conselho incluem o Rei Tithian (em ausência), Agis, os senadores Turax, Vildeen Tyrthani, Trevalis Minthur, Beryl, Dyan, Kiah, Kasenna, Chessia e Rynn, entre outros. Rikus e Sadira são considerados membros do Conselho e têm permissão para falar nas reuniões. Normalmente, de 10 a 15 senadores estarão presentes em qualquer reunião do Conselho.

Os representantes dos templários incluem Timor, Templário Sênior sob Tithian; Banther, Ministro da Arena; e Borger, Ministro das Minas. Em ocasiões, outro templário pode ser convidado por Tithian ou pelo Conselho para relatar sobre assuntos sob a autoridade do orador. Também ocasionalmente, Timor terá um de seus ministros (templários de alto escalão em posições de autoridade) substituí-lo.

Os três distritos comerciais da cidade enviam cada um, um porta-voz. Eles compõem os Guildsmen. Rowen, o



alfaiate, representa Via da Caravana. Xalos, um experiente cortador de pedra mul envelhecido, fala pelos pedreiros e trabalhadores do distrito das Olarias, e Flin, o ferreiro, comparece pelos artesãos do Distrito do Estádio.

Homens Livres enviam três de seus membros para o Conselho: Shivrín, o meio-elfo dos Guetos, Nori dos campos (um orador eloquente com talento para ir direto ao ponto), e Poril, um meio-gigante robusto e incomumente inteligente que atua como representante geral.

Templários

Os templários continuam em seus papéis administrativos, apesar da perda de suas habilidades mágicas. Eles não definem mais o sistema legal como costumavam fazer como executores de Kalak, mas alguns templários encontraram maneiras imaginativas de contornar as leis estabelecidas pelo Conselho para promover seus próprios interesses. Eles se destacam como burocratas e refinaram a colusão e a corrupção em formas de alta arte. Os templários são tão importantes quanto o ferro e o grão que regulamentam. Eles praticam a mecânica da supervisão, e aqueles que desejam ver as engrenagens do progresso girarem devem “molhar” regularmente as mãos daqueles que movem as engrenagens. Por exemplo, comerciantes que desejam contratos da cidade pagam propinas aos agentes negociadores da cidade. Ambos os comerciantes em disputa podem subornar um templário árbitro para obter um julgamento favorável. Um político ou peticionário pode contratar um templário para prender ou deter um oponente no dia de uma votação importante, enquanto um mercador do mercado clandestino ou ladrão pode oferecer uma porcentagem de seu lucro a um templário para que ele finja que não veja. Um templário ambicioso pode até mesmo assassinar outro de sua espécie para conquistar o favor de um terceiro. Não há fim para as maquinações que um templário é capaz.

O que torna esses templários corruptos ainda mais perigosos é que, exceto em casos de extrema importância para Tyr, os templários julgam os crimes na cidade. Eles investigam, acusam, julgam, prendem ou perdoam cidadãos e visitantes de Tyr da mesma forma que faziam sob Kalak. Um templário bem colocado pode ser um aliado valioso ou um terrível inimigo. Qualquer pessoa que conduza negócios ou se envolva na política em Tyr

seria sábia em cultivar boas relações com essa facção poderosa.

A organização dos templários segue linhas hierárquicas de autoridade. (O rei supervisiona a burocracia e pune ou recompensa seu trabalho.) A burocracia é atualmente chefiada por Timor, Templário Sênior e Ministro de Tyr. Abaixo dele estão os ministros, cada um responsável por um aspecto dos interesses de Tyr. Cada departamento mantém suas próprias forças de segurança e opera independentemente dos outros, exceto pelo fato de que todos os chefes de departamento se reportam diretamente a Timor, que, por sua vez, se reporta ao Conselho. Os ministros supervisionam vários funcionários e burocratas menores, criando um emaranhado imenso de burocracia onde a corrupção, suborno e traição são comuns. Os departamentos do governo de Tyr estão listados abaixo. O nome do Templário Sênior responsável por cada departamento é indicado entre parênteses.

Administração: Astini, supervisiona escribas templários que mantêm registros e comunicação entre outros departamentos.

A Arena: Banther, administra as funções da arena.

Campos: Arbistor, responsável por questões agrícolas e de cultivo.

Finanças: Gennet, coleta de impostos e tesouraria.

Jardins: Linder, mantém e patrulha os jardins do rei.

Minas: Borger, supervisiona as operações das minas de ferro de Tyr.

Obras Públicas: Caldón, encarregado da construção de estruturas públicas e privadas na cidade.

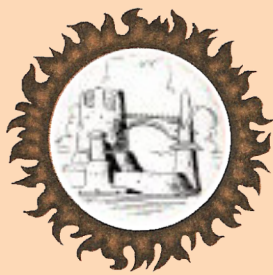
Segurança: Dark, responsável por operações de inteligência.

Estado: Hirik, encarregado das relações diplomáticas com outras cidades-estados e poderes externos.

Comércio: Finneal, regula as empresas na cidade.

Água: Girias, supervisiona os poços e suprimentos de água de Tyr.

As responsabilidades de cada templário variam conforme o departamento e a posição. Um templário no escalão mais baixo da Comissão dos Campos, por exemplo, pode ser encarregado de distribuir a ração diária de pão ou dirigir uma carroça de estrume pela cidade para recolher o conteúdo de penicos da noite anterior (para ser usado como fertilizante nos campos). Um templário intermediário



Tyr

na mesma comissão pode ser encarregado da coleta de dízimos de grãos ou da aprovação de arrendamentos de terras, enquanto um templário de alto escalão pode supervisionar os armazéns de grãos de Tyr e organizar a compra de suprimentos adicionais de grãos para a cidade, seja localmente ou por importação de fora de Tyr, conforme necessário.

Diferenças de cargo na comissão de segurança, por comparação, podem significar patrulhas noturnas para um templário de baixo escalão, ser um árbitro de disputas menores para um funcionário de nível médio e um juiz dos tribunais para um templário de alto escalão.

Os Libertos

Os ex-escravos compõem uma grande parte da população de Tyr. Embora sejam pobres e em grande parte não educados, seus números expressivos conferem a eles considerável poder. Seus líderes incluem Shivrín, um meio-elfo dos Guetos (rumores dizem que tem ligações com os Corta Dentes, uma gangue criminosa); e Non, uma mul dos campos conhecida por ser um oradora eloquente. Durante seu tempo como escrava, Non foi uma gladiadora favorita nos jogos do estádio.

Plebeus

Muitos revolucionários eram pessoas comuns de Tyr. Aqueles que mantiveram uma boa dose de influência após o sucesso de sua revolta incluem Rowan, um meio-elfo dono de uma estalagem no Distrito da Caravana; e Xalos, um mul cortador de pedras do Distrito dos Artesãos. Xalos recebe secretamente um estipêndio para espionar em favor da cidade-estado de Urik, mas ninguém em Tyr suspeita de nada... ainda.

Nobres

Shoshana Beryl, matriarca da Mansão Beryl, visa direcionar o governo para um senado de nobres. Ela acredita que apenas os nobres têm a educação e os meios para administrar a cidade-estado. Murter Dyan, que detém um interesse parcial nas minas de ferro de Tyr, pertence secretamente aos Verdadeiros — um grupo de resistência que espera pelo retorno de Kalak.

Casa dos Mercadores

Os representantes das casas comerciais não são estranhos ao poder e à influência em Tyr, embora agora tenham que lidar com facções concorrentes em vez de um único monarca. Os comerciantes dominantes incluem Davith Vordon da Casa Vordon, cujos principais interesses incluem as minas de ferro de Tyr e o comércio de escravos além das fronteiras da cidade-estado; e Belana Wavir da Casa Wavir, uma casa com sede em Balic.

A Guarda da Cidade

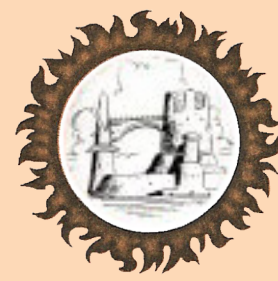
Temendo um aumento na violência durante a guerra com Urik, o Conselho dos Conselheiros criou uma força policial para patrulhar as ruas da cidade. A recém-formada “Guarda Tyriana”, liderada por Rikus, trabalha em conjunto com a milícia da cidade para manter uma paz delicada nos muros de Tyr. A “Guarda”, como é conhecida, se reporta ao Capitão Zalcor, que, por sua vez, se reporta diretamente ao Conselho. As patrulhas da Guarda substituíram as patrulhas de rua dos templários na investigação e prevenção de crimes menores.

Uma unidade padrão é composta por três a cinco membros; guerreiros novatos ou aposentados, escravos e um veterano experiente. Pobremente equipados e treinados, eles patrulham as áreas externas dos Guetos onde nenhum templário ousaria colocar os pés após o anoitecer. Quando uma unidade da guarda da cidade encontra uma força mais poderosa (o que é verdade com mais frequência do que não), a milícia é contatada para fornecer apoio.

Rikus mantém forças de combate altamente disciplinadas, bem equipadas e treinadas, compostas por guerreiros meio-gigantes e ex-gladiadores. Unidades de fiscalização estão posicionadas em vários pontos ao redor da cidade, mas patrulham apenas os distritos comerciais, artesanais e nobres. Eles controlam ávidamente os poços lucrativos e os portões da cidade.

Crime e Castigo

Sob o reinado do Rei Kalak, “justiça” era sinônimo dos caprichos dos poderosos, e ninguém esperava (ou recebia) tratamento justo sob a lei. Hoje, as facções lideradas pelos



plebeus em Tyr buscam resolver esse problema. Cedendo à pressão dos plebeus ameaçando se rebelar, o Rei Tithian encarregou o templário Tehosian de criar um sistema jurídico que presume a inocência, a menos que um júri de três juízes imparciais determine o contrário. Até agora, no entanto, Tehosian tem se baseado nos julgamentos de templários, nobres e patrulhas da Guarda Tyriana. Aqueles considerados culpados de crimes menores são multados; aqueles considerados culpados de crimes graves são exilados de Tyr e vendidos como escravos.

O crime tem se espalhado descontroladamente desde a abolição da escravidão. Assassinato e roubo são vistos por muitos como sendo mais rápidos e fáceis do que encontrar trabalho honesto. Criminosos separam os cidadãos de seu dinheiro mais rápido do que um z'tal pode gritar.

Violência de Gangues e Máfia

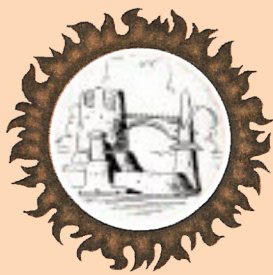
Grupos de arruaceiros e ex-escravos descontentes tomaram as ruas em algumas partes da cidade, causando estragos e cometendo atos de violência indiscriminada.

Não dispostos a voltar ao mesmo trabalho servil (embora agora remunerado) que costumavam desempenhar, esses ex-escravos vivem de acordo com suas próprias regras. Bandos barulhentos e armados percorrem as ruas, atacando e roubando qualquer um que entre em seu caminho. Esses grupos têm lutado contra cidadãos da cidade e templários igualmente. Eles fogem quando a luta se volta contra eles, apenas para se reagrupar mais tarde em algum lugar profundo nos Guetos que chamam de lar, para atacar alvos menos formidáveis.

Crimes de Rua

O crime de rua continua a aumentar em Tyr, apesar da revolução. Furtos, assaltos e roubos armados são comuns. Novas reviravoltas engenhosas foram adicionadas aos crimes para confundir até mesmo templários experientes.

Um exemplo desse tipo de roubo é o "roubo em cadeia". Esse tipo de roubo ocorre quando quatro ou cinco cúmplices caminham por uma área lotada. O



Tyr

primeiro escolhe a vítima. O segundo esbarra ou distrai a pessoa, enquanto o terceiro corta ou rouba sua bolsa. A bolsa é então entregue ao quarto cúmplice, que se afasta em um ângulo oblíquo ao crime. Finalmente, a bolsa é passada para um quinto cúmplice, que simplesmente senta segurando discretamente o saque. Se confrontado, o verdadeiro ladrão não tem evidências incriminadoras do crime consigo.

Roubos de Caravanas

A crescente demanda por bens pelos ex-escravos causou escassez intermitente e aumentos acentuados nos preços. Tanto produtos básicos quanto itens de luxo rendem lucros obscenos no mercado aberto. Caravanas que chegam para aproveitar o boom poderiam equilibrar o aumento da demanda com uma oferta maior, mas menos caravanas estão chegando com segurança. O aumento no tráfego de caravanas apresenta uma oportunidade rara para saqueadores, pois lucros tremendos podem ser obtidos com bens roubados. Os ladrões agora têm o luxo de observar e selecionar as caravanas mais valiosas para saquear.

Casas comerciais menores precisam ponderar o aumento do perigo de enviar caravanas para Tyr contra a possibilidade de lucros substanciais. Casas maiores temem que a entrada de casas comerciais menores em Tyr para estabelecer novas rotas comerciais possa reduzir seus lucros. Rumores infundados persistem de que as casas maiores estão auxiliando os saqueadores élficos com informações sobre bens sendo transportados e a proteção fornecida por seus concorrentes menores. As casas comerciais menores podem em breve ser forçadas a saquear as maiores empresas comerciais para competir.

Cultura

Arquitetura

A arquitetura de Tyr reflete as atitudes de seus cidadãos. Os edifícios são austeros, projetados para funcionalidade com ornamentação espartana. Portas largas permitem a entrada de brisas raras. Vidro para janelas é raro, mas janelas amplas e altas nas paredes permitem a entrada do vento seco. Os edifícios são quadrados de adobe (tijolos de barro seco) construídos contra estruturas adjacentes

para suporte. Moradias e estabelecimentos de dois andares não são incomuns. Pisos de tijolos com azulejos, areia compactada ou terra endurecida são comuns.

Mobília

A mobília mínima da maioria das moradias é dura e quadrada, não macia ou arredondada. Mesas e bancos de pedra são frequentemente embutidos nas paredes interiores de um edifício. Assentos feitos a partir do exoesqueleto quitinoso de kanks, envoltos em pele de erdlu ou acolchoados por peles de jankx, são comuns.

Iluminação

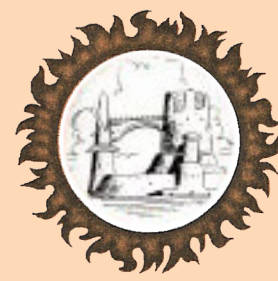
Os edifícios são iluminados por tochas montadas em candelabros altos nas paredes. Aberturas para tochas são frequentemente cortadas nas paredes para permitir que a fumaça e o calor escapem da sala. Velas feitas de gordura de tembo fervida também são usadas. Óleos perfumados raros são queimados para iluminação nas residências dos nobres e nas casas de prazer mais caras.

Refrescos

Água é vital em Tyr. Água fresca de poço é servida por toda a cidade a custo baixo ou nenhum custo. Broy é outra bebida popular. Essa bebida intoxicante, derivada do néctar fermentado de kank, é vendida por alguns cacos por caneca, com ou sem especiarias. Cervejas baratas e fortes são servidas mornas e são tão abundantes quanto o esterco de erdlu (algumas com sabores semelhantes). Uma das melhores é a cerveja de cacto azul feita do cacto Grall. Vinhos locais de scuppernong prata e Bulis azul-escuro são apreciados pela classe trabalhadora e custam uma cerâmica por jarro. A nobreza desembolsa uma prata pelo vinho Asticles, dourado, seco e azedo.

Alimentos

A carne é a base da dieta dos tirianos. Espetinhos de baazrag, erdlu, jankz, kip e z'tal servidos com uma pilha de pão sem fermento são a comida diária. O custo de uma refeição assim é de um ou dois cacos de cerâmica. Bifes de mekillot ou cauda de inix são excelentes opções para



aqueles ricos o suficiente para gastar várias cerâmicas em uma única refeição. Carnes exóticas como cha'thrang ou arraia das nuvens são deliciosas, mas raras e caras. Ovos de erdlu, néctar de kank e néctar de sangue de jalath'gak filtrado estão disponíveis na maioria dos restaurantes por várias cerâmicas cada. Os campos fora dos portões produzem uma variedade de vegetais e suculentas que são consumidos sozinhos ou em combinação com os alimentos mencionados anteriormente.

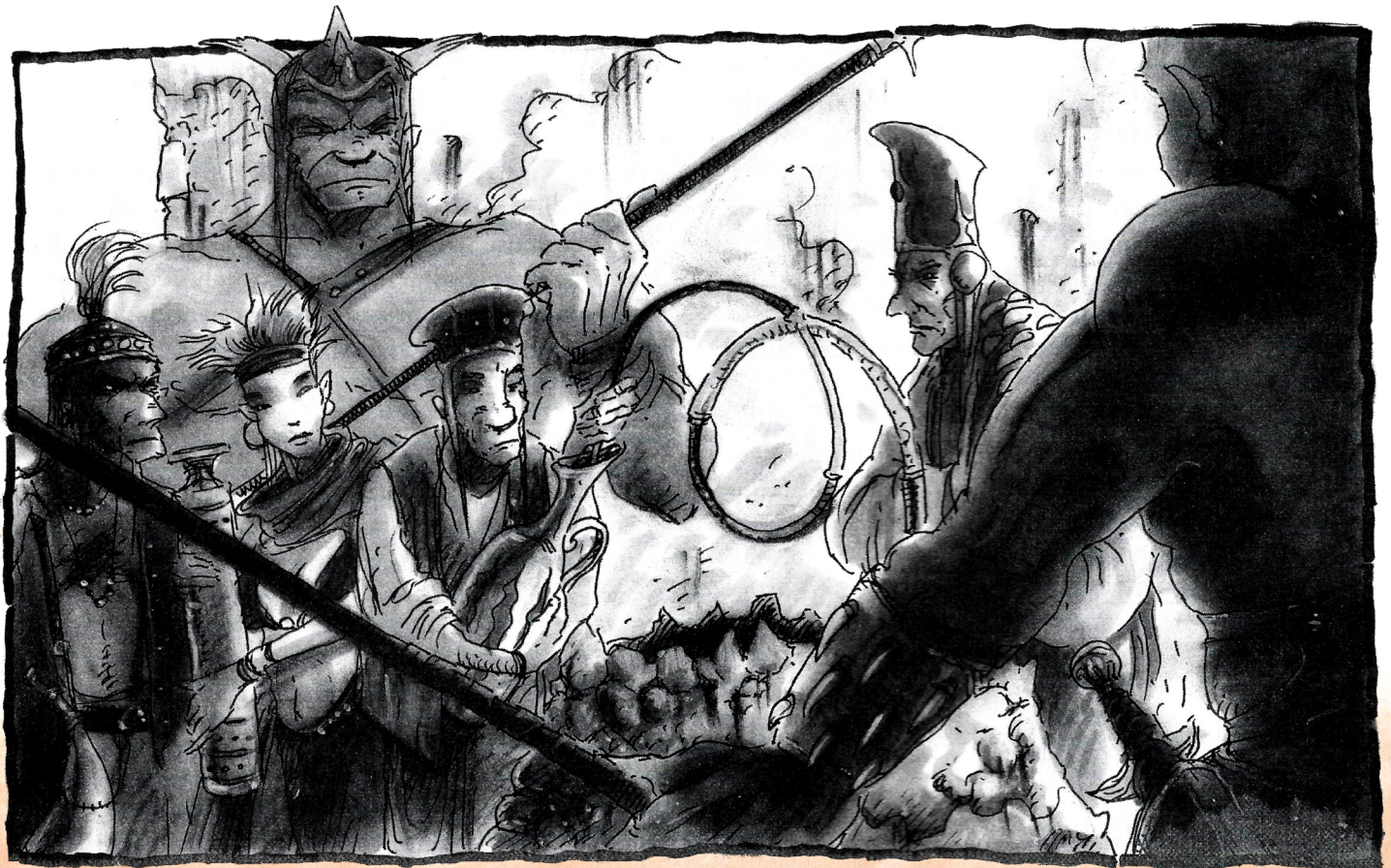
Alojamento

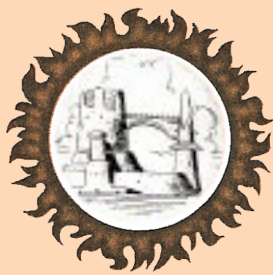
Viajantes são livres para acampar além dos campos fora dos portões. Não há proteção contra bandidos, saqueadores ou criaturas noturnas aqui, então apenas os mais desafortunados optam por ficar lá. Os Labirintos são o lugar mais barato para dormir dentro da cidade. Um prédio abandonado (se um puder ser encontrado)

fornecerá acomodações adequadas, desde que guardas estejam postados. Os Labirintos também abrigam as estalagens mais baratas da cidade. Por tão pouco quanto uma cerâmica por noite, um viajante é bem-vindo para compartilhar o chão com os vermes locais. Roubo e assassinato nessas estalagens são a regra, não a exceção. Ao lado dos Labirintos, Praça das Sombras e os distritos comerciais oferecem acomodações melhores. Uma ou duas peças de cerâmica por noite alugam um pequeno quarto. A segurança é questionável, e ninguém deixa nada de importância nos quartos. Os distritos comercial e mercante fornecem alojamentos decentes a um preço justo para artesãos e trabalhadores viajantes. Quartos ou casas no distrito nobre começam em uma prata por dia.

Estábulos

Estábulos internos construídos perto dos portões da





Tyr

cidade guardam as criaturas dos viajantes enquanto seus mestres estão na cidade a negócios. Pequenos estábulos para criaturas de montaria e carga custam uma cerâmica por criatura por dia. Crodlus grandes e inixes requerem mais espaço e alimentação, custando várias cerâmicas a uma prata por dia. A maioria dos estábulos não lida com mekillots ou outras criaturas gigantes por serem necessários tratadores especiais e suas taxas começam em várias peças de prata por dia.

Vestimenta

No calor de Athas, quanto menos roupa, melhor. Modéstia não é um problema, mas alguma forma de roupa é sempre usada em público. A maioria dos moradores usa uma túnica de algodão folgada, presa por um cinto na cintura. Outros usam tangas e coletes. Viajantes experientes sabem da importância de proteger a pele do sol abrasador. Gazes leves ou sedas muitas vezes são penduradas sobre a cabeça e pelos braços. Turbantes ou outros adereços leves na cabeça são usados. Nobres tendem a permanecer dentro de casa durante o dia, exibindo suas vestimentas apenas ao anoitecer.

Emblemas da Cidade

O antigo emblema da cidade de Tyr era uma estrela dourada em um fundo roxo. Estes foram profanados desde a morte de Kalak. Os mosaicos e desenhos quebrados agora são alvos para crianças brandindo armas improvisadas ou lixo. Nenhum novo emblema para a cidade atribulada foi desenvolvido.

Comércio

O ferro é a principal exportação de Tyr. As minas da cidade a sudoeste representam a fonte exclusiva de ferro para esta região. A produção de ferro influencia todos os aspectos da vida em Tyr. Como tal, é cuidadosamente guardada e controlada pelo governo de Tyr através dos templários. A venda de ferro para as casas comerciais fornece receitas necessárias para o governo. Complementados por impostos, esses fundos financiam projetos na cidade, como a compra de grãos e a construção de obras públicas. Os cofres da cidade também fornecem salários para a guarda da cidade e permitem que os templários mantenham

estilos de vida confortáveis.

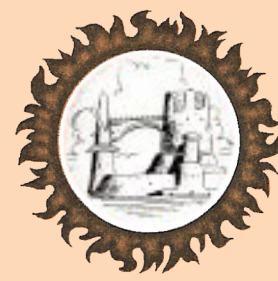
Artesãos de Tyr moldam o ferro em ferramentas e armas. Rodas de carroça revestidas de ferro esmagam pedras que se fragmentariam em madeira desprotegida. Lanças e flechas pontiagudas de metal penetram mais profundamente na carne. Arados de ferro cortam o solo assado pelo sol, permitindo cultivar alimentos nos solos ao redor de Tyr.

Os templários regulam as exportações de ferro. Conhecendo o valor econômico e militar do metal, eles limitam a quantidade que os comerciantes de outros estados da cidade podem comprar. As compras devem ser aprovadas por funcionários da Comissão de Minas e Comércio. As aprovações exigem muito tempo e esforço, mas às vezes podem ser agilizadas com um suborno de, digamos, 10-25% do valor do carregamento. Da mesma forma, pequenas quantidades de ferro ocasionalmente podem ser compradas no mercado clandestino com funcionários das minas que procuram encher seus próprios bolsos. Os templários também mantêm uma reserva de lingotes para negociar diretamente por bens necessários à cidade; alimentos, animais, obsidiana, etc. Ao ter sempre um suprimento pronto, a cidade frequentemente consegue obter uma quantidade maior de bens comerciais, pois o comércio evita o geralmente longo aviso prévio necessário para a compra de remessas de ferro.

Bens de Comércio

Tyr também exporta grandes quantidades de seda de suas plantações periféricas, colhida de mariposas ishi luminosas criadas em cavernas escuras. Plantações de cactos Faro e algodão fornecem fibras para têxteis, e artesãos habilidosos criam cerâmicas e vidro a partir das vastas areias aluviais comuns no vale. As principais importações da cidade consistem em frutas, madeira e arroz. Embora todas as principais casas comerciais tenham empórios ou agentes em Tyr, apenas algumas empresas realmente têm suas sedes lá.

Nem todos os bens produzidos na cidade são para exportação. Uma variedade de artesãos locais oferecem seus produtos e serviços nos amplos distritos de comerciantes de Tyr. Passeando pela Via da Caravana, um visitante da cidade será cercado por vendedores locais vendendo vidros e cerâmicas, sedas e linhos coloridos,



e armas e armaduras finamente elaboradas de quitina ou osso. Guias, caçadores e tratadores de animais estão prontamente disponíveis para contratação, assim como trabalhadores não qualificados de todos os tipos. Alguns albergues e tabernas oferecendo comida e bebida a viajantes cansados competem por espaço com os variados artesãos da Via da Caravana.

Mercados

Assim como muitas cidades, Tyr também possui um Mercado Élfico. Embora os elfos nômades não possuam uma base “permanente” na cidade, o mercado em si permanece constante na paisagem urbana. Apenas os comerciantes mudam. O bazar de Tyr fica dentro das muralhas da cidade. Quase qualquer mercadoria produzida na região pode ser encontrada no Mercado Élfico, mas por um preço. Comprador, cuidado, pois os elfos são notórios por vender produtos inferiores a preços exorbitantes, e trapaceiros e batedores de carteira assolam os donos de

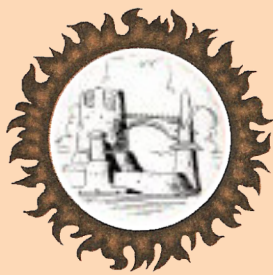


lojas e os clientes do Mercado Élfico. Se um negócio um pouco desonesto for desejado, os elfos estão prontos para fornecer mercadorias e serviços contrabandeados para compradores exigentes — novamente, por um preço.

O estádio tornou-se o mais recente mercado em Tyr. Pequenos comerciantes, caravaneiros, artesãos locais e alguns elfos de tribos sem propriedades no Mercado Élfico compõem a maioria dos vendedores. Pessoas vêm de toda a cidade para fazer compras no mercado do estádio, que oferece um espaço para vendedores sem lojas próprias. Embora quase qualquer coisa possa ser comprada em Tyr, os preços dos bens variam muito por toda a cidade. Comerciantes honestos pedirão geralmente o valor de mercado ou ligeiramente mais pelos seus produtos. Aqueles ao longo das avenidas cuidadas dos bairros nobres cobrarão mais. Personagens que fazem compras nos mercados élfico ou do estádio encontrarão vendedores mais dispostos a barganhar. Bens e serviços nesses locais muitas vezes podem ser obtidos com desconto. Isso pode ser devido a um item ser “de segunda mão” ou possivelmente roubado. Essa situação é conhecida como “mercado cinza”, e os vendedores são chamados de “comerciantes cinza”. Saqueadores élficos, por exemplo, podem vender seus ganhos ilícitos por menos, porque não pagaram por eles, eles os roubaram. Além disso, é de seu melhor interesse vender rapidamente para evitar descobertas e possíveis retaliações das casas comerciais cujas caravanas eles saqueiam. O “mercado clandestino” lida com produtos contrabandeados. Itens como componentes de feitiço, ferro, água e escravos são negociados no mercado clandestino. Em Tyr, o local mais comum para obter mercadorias ilegais é o Mercado Élfico. Personagens que negociam no mercado clandestino devem estar constantemente atentos a negociações sujas e traições. Os preços são altos e o risco de prisão ou morte também. Outro corpo nas vielas de Tyr não causaria surpresa. Não há regras e não há autoridades superiores a quem apelar nas sombrias vielas de Tyr, onde os negociantes das sombras residem.

Água

Em Tyr, como em toda Athas, a água é vida. Estudiosos afirmam que, há muito tempo, grandes rios de água fluíam das montanhas através da cidade. A



Tyr

lenda diz que foi a confluência desses grandes rios que determinou a localização de Tyr. As cicatrizes na terra feitas por esses rios ainda podem ser vistas por toda a cidade hoje. Embora nenhuma água superficial possa ser encontrada na região, Tyr é muito afortunada por ter um suprimento de água abundante e bem guardado. Tyr está situada sobre um dos aquíferos mais profundos e antigos dos Planaltos, uma área subterrânea onde a água foi aprisionada sob a areia e a pedra. Sábios especulam que é a água que uma vez correu pela face de Athas que se moveu para as profundezas da terra. Cínicos temem que as águas eventualmente se movam tão profundamente sob a terra que os poços não conseguirão alcançá-las. A verdade pode ser conhecida apenas pelo Dragão.

Por enquanto, obter água é relativamente fácil. Dezesete poços públicos perfuram o deserto de Athas dentro da cidade murada. Para proteção adicional contra saqueadores noturnos, nenhum poço público está localizado a menos de 100 metros das muralhas da cidade. Cada um desses poços públicos é guardado e mantido dia e noite pelos templários do rei. O Rei Tithian e o Conselho decretaram que cada indivíduo na cidade tem direito a um recipiente de água carregado à mão por dia.

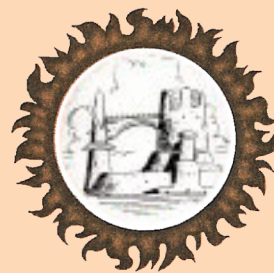
Cidadãos e visitantes só podem retirar água gratuita durante as primeiras horas após o nascer do sol. Caso contrário, uma cerâmica é cobrada por cada recipiente de água retirado à mão. Quem for pego armazenando água (visitando mais de um poço de manhã ou visitando repetidamente o mesmo poço disfarçado, etc.) ou cavando um poço privado sem permissão de Gírias, Ministro da Água, enfrenta punição severa. A punição usual consiste em ser amarrado ao sol quente de Athas do amanhecer ao anoitecer. Se o infrator sobreviver, seu crime é perdoado e ele é libertado. Tentativas maliciosas de envenenar, poluir ou introduzir substâncias tóxicas ou prejudiciais no abastecimento de água são tratadas com medidas mais rigorosas. Sabotadores são marcados como traidores contra o Rei, a cidade e seu povo. Anteriormente, tais criminosos enfrentariam a morte na arena. As leis atuais ditam uma execução pública e a confiscação de todos os bens e propriedades como restituição ao estado da cidade.

Vários poços privados também existem dentro da cidade. A maioria deles está localizada nos Jardins do Rei, mas alguns estão no Bairro dos Nobres. Esses poços são quase sempre guardados por armadilhas ou

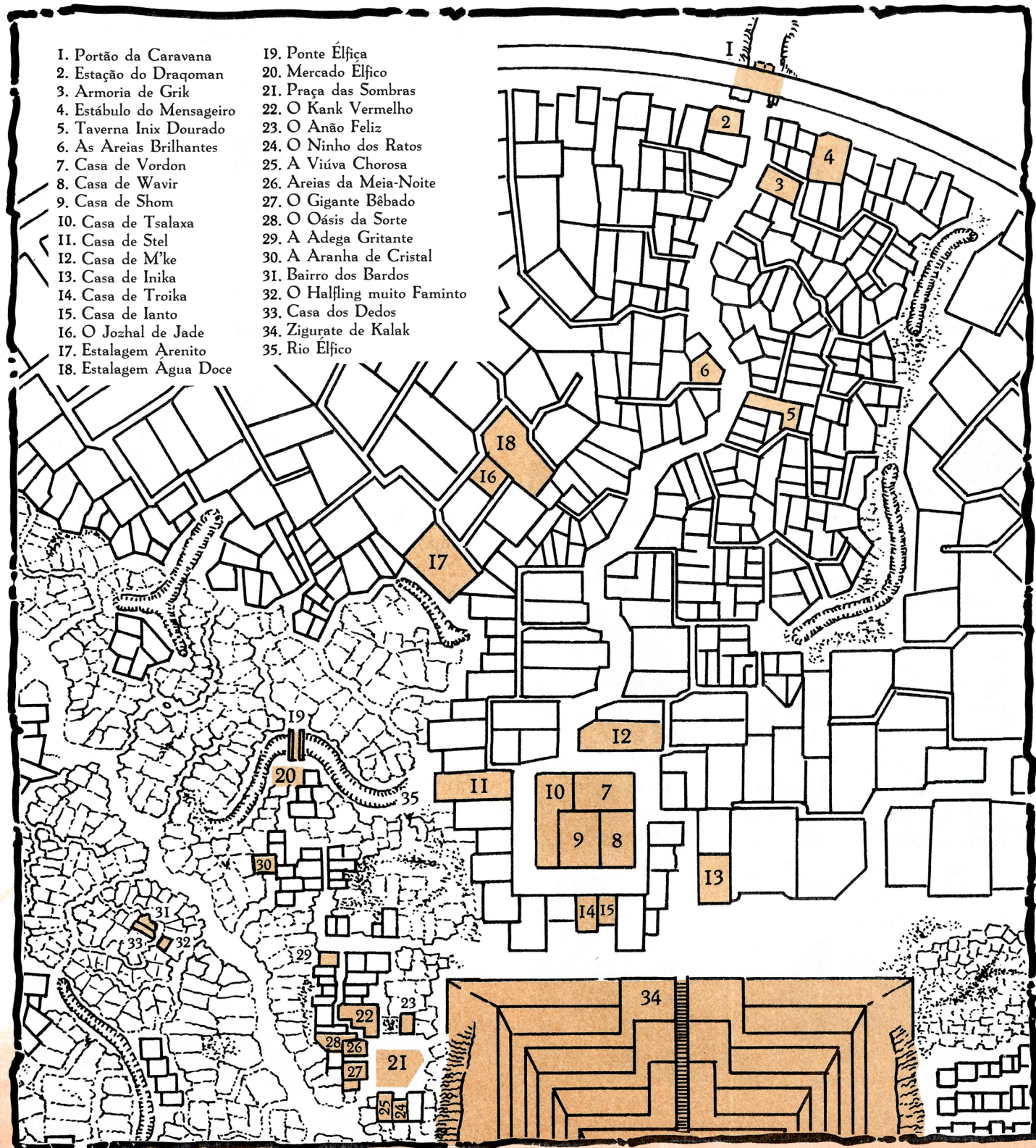
criaturas terríveis, alguns contêm até monstros conhecidos como “demônios da cisterna”. Essas criaturas horríveis desencorajam qualquer pessoa que possa tentar roubar água desses poços privados. Os poços da cidade são cada um guardado por um templário e um ou dois guardas, frequentemente meio-gigantes ou ex-gladiadores. Eles recebem uma pequena quantia, além de toda a água que desejam beber, por seus serviços. Uma patrulha um pouco maior viaja em uma rota aleatória entre os poços. Essa patrulha é projetada para evitar que indivíduos tentem tomar controle de um poço da cidade.

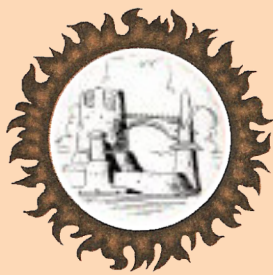
Mais água pode ser disponibilizada para empresas ou comerciantes conforme necessário. Essas necessidades devem ser aprovadas por Gírias, Ministro da Água. Sua função é garantir a manutenção adequada dos poços da cidade, supervisionar o saneamento e a eliminação dos resíduos da cidade, e aprovar a venda de água para caravanas de comerciantes itinerantes, em quantidade suficiente para seus pessoal e montarias. Gírias também garante que a água não seja armazenada em excesso e que quantidades substanciais de água não sejam obtidas puramente para exportação por nenhuma das casas comerciais.

A maioria dos poços públicos na cidade de Tyr é cercada por paredes de pedra de 90 centímetros de altura. Essas barreiras são projetadas para evitar que areia e outros detritos caiam no poço. A boca do poço varia de três a seis pés de largura. Ao lado de cada poço, há um cocho quadrado e aberto para dar água a animais, geralmente com 1,2 metros de largura, 90 centímetros de profundidade e de 1,8 a 3 metros de comprimento. Uma lona trançada ou pele de animal esticada sobre postes de suporte protege o topo do poço e o cocho da luz solar intensa. Anexado a um dos lados do poço, há um dispositivo para retirar água dele. Este aparato muitas vezes consiste em um recipiente cerâmico ponderado conectado na parte superior por uma corda de cabelo de gigante trançado. O recipiente ponderado é baixado através da corda até o fundo do poço. Ao atingir o nível da água, o recipiente mergulha e se enche com o precioso líquido. O recipiente pesado pode ser elevado manualmente por indivíduos muito fortes. Às vezes, pregos são montados nos lados do poço para auxiliar pessoas mais fracas.



- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. Portão da Caravana | 19. Ponte Élfica |
| 2. Estação do Draçoman | 20. Mercado Élfico |
| 3. Armoria de Grik | 21. Praça das Sombras |
| 4. Estábulo do Mensageiro | 22. O Kank Vermelho |
| 5. Taverna Inix Dourado | 23. O Anão Feliz |
| 6. As Areias Brilhantes | 24. O Ninho dos Ratos |
| 7. Casa de Vordon | 25. A Viúva Chorosa |
| 8. Casa de Wavir | 26. Areias da Meia-Noite |
| 9. Casa de Shom | 27. O Gigante Bêbado |
| 10. Casa de Tsalaxa | 28. O Oásis da Sorte |
| 11. Casa de Stel | 29. A Adega Gritante |
| 12. Casa de M'ke | 30. A Aranha de Cristal |
| 13. Casa de Inika | 31. Bairro dos Bardos |
| 14. Casa de Troika | 32. O Halfling muito Faminto |
| 15. Casa de Ianto | 33. Casa dos Dedos |
| 16. O Jozhal de Jade | 34. Zigurate de Kalak |
| 17. Estalagem Arenito | 35. Rio Élfico |
| 18. Estalagem Água Doce | |





Tyr

Localizações

Distritos dos Comerciantes

Tyr possui três distritos legítimos dos comerciantes (além do Mercado Élfico e da Praça das Sombras). Cada área oferece uma variedade de produtos para um segmento específico da sociedade tyriana.

O Distrito das Caravanas

O Distrito das Caravanas é o principal distrito comercial e de visitantes em Tyr. Visitantes regulares e comerciantes do deserto entram na cidade-estado através do maciço Portão das Caravanas. A área logo dentro da porta é uma confusão de estábulos, transportes, caixas de mercadorias exóticas empacotadas para viagem e comerciantes gritando sobre suas cargas. O Portão é geralmente vigiado por um destacamento da Guarda Tyriana que questiona os recém-chegados e cobra impostos dos comerciantes (cerca de 5 por cento do valor declarado de uma carroça de mercadorias). A Guarda registra os nomes dos visitantes estrangeiros e o motivo de sua vinda à cidade.

Além da aglomeração de caravanas e recém-chegados perto do Portão, a Via da Caravana serpenteia a oeste pelo coração do principal distrito comercial. Durante o dia, a estrada está pontilhada com grupos de pedestres e vendedores ambulantes anunciando suas mercadorias. Lojas permanentes se aglomeram ao longo da Via da Caravana, vendendo uma infinidade de produtos, incluindo roupas, suprimentos para caravanas, alimentos para montarias, rações, bebidas, colecionáveis, armas e armaduras.

O Portão da Caravana

As caravanas de comércio entram na cidade de Tyr por meio deste Portão antigo. O carregamento e descarregamento são realizados em uma área de solo compacto à direita da porta. Outros comerciantes aguardam do lado oposto da estrada para carregar ou descarregar. A enorme porta pode acomodar carroças ou carrinhos totalmente carregados (menores que argosies), que geralmente passam diretamente para dentro da cidade antes de descarregar em um empório comercial ou em um

dos mercados da cidade.

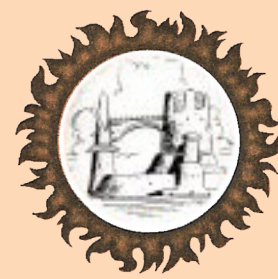
O Portão maciço consiste em duas grandes portas, cada uma com 3 metros de altura e quase tão larga. Construídas com toras de Árvore Agafari cortadas grosseiramente, unidas com couro de mekillot envelhecido e rebites e dobradiças enferrujadas de ferro, as portas se abrem para um túnel que passa pela muralha da cidade. Logo dentro da muralha, à esquerda da estrada, repousa um bloco monstruoso de pedra. Em tempos de guerra, a porta é trancada e um templário ou um profanador levita a pedra usando magias arcanas enquanto guardas meio-gigantes a movem para selar o túnel. Lá permanece até o fim da guerra.

A porta é sempre guardada por um templário de baixa patente e dois guerreiros meio-gigantes. O templário registra os nomes dos mercadores ou estrangeiros que entram na cidade, pergunta o motivo de sua visita a Tyr e coleta uma tarifa que varia dependendo do tamanho da caravana. O templário às vezes infla esse valor em 25-100% para encher seus próprios bolsos. A taxa tarifária é de cinco cerâmicas para cada erdlu ou crodlu, 1 PC para cada inix ou kank, e 5 PC para cada mekillot em uma determinada caravana. Pequenas carroças (capacidade de 450 ou 1200 quilos) ou outros transportes recebem uma taxa de cinco cerâmicas, enquanto o imposto sobre carroças maiores é de 1 PC.

Via das Caravanas

A Via das Caravanas é a principal via através dos distritos comerciais. A ampla avenida oferece aos cavaleiros montados o espaço necessário para manobrar entre grupos esparsos de pedestres e vendedores ambulantes oferecendo seus produtos.

A Via das Caravanas serpenteia pelo principal Distrito dos Comerciantes até o Distrito dos Mercadores, onde circunda a Praça do Ferro. As lojas ao longo da Via da Caravana atendem a comerciantes e visitantes de Tyr. Elas possuem a mais ampla variedade de mercadorias disponíveis na cidade. Uma loja pode oferecer produtos de couro, como cantis, arreios, coberturas de carga, e assim por diante, enquanto outra exhibe trajes de armadura e bardas de quitina, e assim por diante.



A Estação do Draqoman

Um letreiro com um olho estilizado, uma orelha e lábios empalados em uma lança fica pendurado como um estandarte logo dentro do Portão da Caravana. Este é o ponto de encontro para os draqomen. Um draqoman atua como guia/intérprete/agente para visitantes e comerciantes recém-chegados a Tyr.

Armoria de Grik

A loja de armas de Grik fica algumas portas abaixo do portão da caravana. Aqueles que conhecem armas procuram frequentemente o mul de dentes separados para atender às suas necessidades. Um ex-gladiador, Grik vende armas finamente trabalhadas com apenas uma pequena margem de lucro (10%). Adagas de garra de erdlu, lanças de obsidiana, clavas de árvore de espinhos, bem como armas de metal de todos os tipos podem ser encontradas na loja bagunçada de dois andares durante o horário comercial. As paredes do primeiro andar do prédio são construídas com blocos desiguais de arenito, sendo o segundo andar composto por tijolos assados ao sol. Uma porta de pedra maciça sela a entrada após o expediente. Não há janelas. Uma escada atrás do balcão no fundo da loja leva aos aposentos de Grik no andar de cima.

Grik é auxiliado por um anão grisalho chamado Murd, seu antigo parceiro de arena. A mente de Murd foi em grande parte destruída em uma luta na arena, reduzindo-o a pouco mais do que um animal selvagem. Agora ele passa a maior parte do dia sentado na loja de Grik afiando lâminas, saindo apenas ocasionalmente para percorrer a cidade. Quando na loja, ele encara os clientes, rosnando o tempo todo que permanecem na loja. Sua fascinação maníaca por lâminas proporciona alguns benefícios a Grik. Não apenas Murd desencoraja ladrões, mas ele tem um talento para afiar bordas a uma nitidez extraordinária.

Grik: Grik conduz seus negócios de maneira rápida e direta. Ele é um negociante duro e, se alguém questiona a qualidade de suas mercadorias ou a equidade de seus preços, ele educadamente os encaminhará para a loja de armas de Flin, logo dentro do Portão do Estádio, ou para o Mercado Élfico, onde podem encontrar armas

mais de acordo com sua carteira. “Mas você obterá o que pagar”, ele chamará atrás deles. Quando questionado sobre Murd, ele diz aos clientes para deixá-lo em paz. Às vezes, Grik compra armas de qualidade em bom estado, mas só paga de 30 a 50% da taxa de varejo. No entanto, para armas mágicas ou de metal, ele pagará até 75% de seu valor (ele então as marca 25% acima do varejo). Decorando a mão de Grik está um anel de ferro fosco que é, na verdade, um anel de salto.

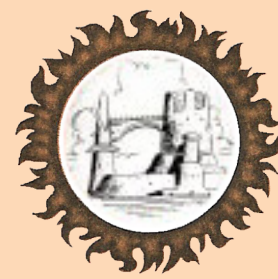
Murd: Murd não pede nada além de ser deixado em paz. Ele é muito leal a Grik e atacará qualquer pessoa que tente roubar ou prejudicar seu parceiro. Ele fala raramente, se alguma vez, e é bastante infantil. Ele não perdeu suas habilidades de luta desde sua luta na arena que destruiu sua mente e se comportará bem em uma luta se provocado.

O Estábulo do Mensageiro

O estábulo conhecido como Casa do Mensageiro da Montanha é familiar tanto para viajantes quanto para caravanas. Esta estrutura de dois andares oferece abrigo para montarias de caravanas e comerciantes solitários do deserto. O famoso cometa no qual o calendário de Tyr é baseado dá ao estábulo o seu nome. A família B'juk administra os estábulos há mais de três gerações. O Mensageiro da Montanha abriga apenas bestas de viagem menores, como kank, erdlu e crodlu. Caravanas com os maiores mekillots e inix devem depender de suas próprias casas comerciais para estábulos. A família B'juk cobra um preço justo: uma única peça cerâmico por animal por dia. Por uma taxa negociada, eles fornecerão treinadores ou curandeiros para cuidar de um animal problemático. A família B'juk está atualmente negociando com o Conselho para adquirir mais propriedades e expandir seus negócios.

A Taverna “Inix Dourado”

Na metade da Via da Caravana, onde a estrada se curva, uma estreita vielasurge à esquerda. Ao lado dela, um longo edifício de tijolos, quase tão estreito quanto a viela, atrai viajantes cansados com o aroma de inix frito e broy doce. Uma placa rachada acima ostenta um inix dourado em seu lado esquerdo oposto a uma garrafa estilizada, declarando o edifício como uma taverna.



Jaryx: Jaryx é descontraído para um meio-gigante. Ele fica tão feliz tirando o lixo da cozinha quanto esmagando a cabeça de um cliente problemático com sua maça matutina. “É apenas um trabalho”, ele responderá de forma descontraída se questionado. Ele nunca faria nada contra Mila, mas considerará ofertas para “fazer bicos” ocasionalmente.

As Areias Brilhantes

As Areias Brilhantes é uma lavanderia de areia seca localizada na borda do Distrito dos Comerciantes, perto do Bairro dos Nobres. Itoc e sua esposa Nesa administram o estabelecimento. O casal coleta apenas a areia branca mais fina do deserto próximo. Quando as roupas ficam muito sujas, fedorentas ou impregnadas com fluidos corporais, são levadas ao Areias Brilhantes. Os proprietários usam a areia extra fina para esfregar a sujeira e o excesso de óleos das roupas. A areia suja ou suja é sempre descartada, e areia limpa é continuamente aplicada até que a peça fique completamente limpa. Este método de limpeza não funciona em algumas manchas de sangue, mas removerá 85% de toda sujeira e manchas. Itoc e Nesa cobram um caco de cerâmica por uma dúzia de peças de roupa. Por uma quantia semelhante, o casal perfumará as roupas com água de flor de cacto cheirosa. O casal também oferece um pequeno salão discreto nos fundos, caso alguém deseje limpar as roupas que está vestindo.

Itoc: Homem humano de 37 anos, comerciante; ombros largos, cabelos castanhos curtos.

Nesa: Mulher mestiça de 41 anos; poderosa, carismática, serena.

Roupas do Deserto de Devyn

Itens à venda incluem chapéus de abas largas, kanduras(túnicas) que absorvem o suor, óculos de sol, luvas sem dedos, botas com salto de chifre, lenços e mais. Devyn, uma mulher humana de quarenta anos, também é um contato da Aliança Velada.

Depósito de Ezar

No último ano, este depósito passou por vários

proprietários. Cada um deles morreu em circunstâncias estranhas. Agora, ninguém se atreve a assumir a propriedade, e histórias dizem que o depósito está assombrado. Um túnel secreto sob o prédio leva a uma parte especialmente perigosa de Sob-Tyr.

Jossi, a Malabarista

Jossi é uma artista de rua élfica vista por toda a Região das Caravanas, demonstrando habilidades impressionantes de malabarismo em troca de moedas. Sua performance envolve cantar, selecionar voluntários da multidão para participar de seus truques e outras acrobacias projetadas para encantar. Jossi é, na verdade, uma ladra que complementa sua renda servindo como mensageira (e às vezes como assassina) para os Olhos de Tyr - uma rede de mendigos, ladrões e outros habitantes de rua. Ela também trabalha para vários elementos criminosos na cidade, incluindo a gangue dos Cortadentes nos Subterrâneos.

Jossi avalia os visitantes de Tyr, fazendo uma nota mental da estalagem ou taverna onde ficam hospedados. Ela nunca sabe quando informações sobre viajantes ricos ou incomuns vindos do deserto podem valer algo.

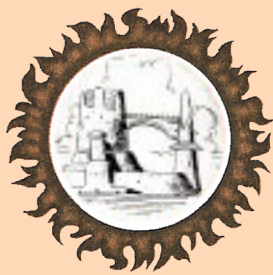
Distrito dos Artesãos

Esta área é o segundo distrito comercial de Tyr. A Rua dos Artesãos começa aos pés do zigurate de Kalak e se estende para o norte até a muralha da cidade, contornando os Subterrâneos a leste. Lojas permanentes ficam de frente para a estrada, vendendo todo tipo de mercadorias e serviços, incluindo roupas, itens domésticos, alimentos frescos e secos, cerveja, calçados e conserto de sapatos, tecelagem e muito mais. Outros vendedores e artistas de rua trabalham na Rua dos Artesãos, mas essas pessoas não inundam a via como enxames, como às vezes acontece na Rua das Caravanas.

Os negócios nesta parte de Tyr atendem às necessidades locais, em vez das necessidades dos visitantes. Muitos escravos que transformaram suas habilidades em ofícios ou serviços úteis fazem suas casas no Distrito dos Artesãos. As seguintes lojas e pontos familiares estão no distrito.

Olho de Karlen

Esta loja vende colecionáveis e curiosidades obtidas



Tyr

do Subterrâneo de Tyr e lugares além da cidade. Seu proprietário, Karlen, é um meio-gigante tagarela e aposentado aventureiro que enxerga o potencial de valor em praticamente qualquer item retirado do obscurantismo. Ele também negocia em cada venda.

Comerciante Errante

Esta tranquila taverna é um favorito entre os moradores. Nada sofisticado, o Comerciante Errante oferece uma variedade de cervejas e broy junto com linguíça de kip e biscoitos. O Comerciante é um bom lugar para saborear uma cerveja sem ser incomodado. Estrangeiros são bem-vindos desde que não causem problemas, mas serão observados com desconfiança pelos frequentadores habituais.

Praça dos Escultores

Mansões no estilo arquitetônico dos dois Distritos Nobres ficam aqui, remanescentes de uma época em que os distritos de Tyr seguiam fronteiras diferentes. Embora os edifícios estejam deteriorados, eles ganharam um novo fôlego após a queda de Kalak. Escravos libertos mantidos por sua habilidade artística renovaram porções das mansões em ruínas para uso como estúdios de arte. Muitos estilos artesanais são representados na praça, mas o mais popular de longe é a escultura em mármore e arenito. Qualquer pessoa pode visitar os estúdios para ver os projetos mais recentes em andamento, embora doações sejam esperadas; cada estúdio coloca uma bacia para coletar moedas extras. É fácil encontrar uma câmara vazia na Praça dos Escultores adequada para renovação e, se a inspiração surgir, a busca por um sonho artístico.

Portal dos Dragonetes

Cem anos atrás, antes de desaparecerem, os membros da família nobre Dethersan encomendaram uma estrutura que se assemelhava a um sepulcro adornado com dragonetes e chamas em relevo. Quando o edifício foi concluído, os membros da família entraram nele, trancaram-no por dentro e desapareceram. Ao longo dos anos, poucas pessoas conseguiram entrar no Portal dos Dragonetes, e aqueles que tiveram sucesso foram engolidos sem deixar vestígios. Hoje em dia, os moradores evitam o local.

Pedra e Argamassa

Embora raramente seja visto dentro de sua loja, Pedra e Argamassa, o cortador de pedra mul Xalos é uma presença regular no distrito. Ele perambula pelo bairro e mantém relações amigáveis com seus residentes. Ele tem um carinho especial por ver esculturas feitas com pedras personalizadas entregues de sua pedreira. Como parte de seu compromisso de trabalhar nos bastidores para libertar ainda mais o povo de Tyr, Xalos participa de reuniões clandestinas entre facções que buscam poder na cidade-estado. Esse hábito lhe serve bem em seu outro papel — o de espião secreto para Urik. O mul se ilude, escolhendo acreditar que nunca entrega informações que são muito prejudiciais para Tyr. Ele continua a receber um estipêndio de seu supervisor Urikita cada vez que se encontram em uma sala vazia na Praça dos Escultores.

Sangradores

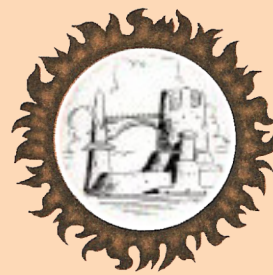
Especializada na fabricação de armas personalizadas de qualidade excepcional, a Cartas Sangrentas mantém uma grande clientela entre os nobres e guerreiros profissionais. A loja lida exclusivamente com armas de aço e ferro, desprezando os materiais menos caros, como osso e pedra, tão comuns em outros lugares. Mong Caolho, o mestre armeiro que é proprietário e gerencia a Cartas Sangrentas, é um ex-gladiador com fortes vínculos com Borger, Ministro das Minas. As armas compradas na Cartas Sangrentas custam o dobro a quatro vezes mais que a taxa padrão, mas são feitas sob medida e de qualidade excepcional.

Distrito dos Ferreiros

O restante do Distrito dos Comerciantes, o menor dos três, está localizado no lado oposto do estádio, perto das olarias. A natureza do trabalho realizado neste local requer um espaço amplo e seria incômodo para os outros se fosse colocado em áreas residenciais. Além da operação da olaria, você pode encontrar um cortador de pedras, um construtor e reparador de carroças, e um fabricante de ferramentas aqui, entre outros.

Oficinas de Carruagens de Rarvin

Strom Rarvin é o proprietário e operador da maior



instalação de fabricação e reparo de carroças de Tyr. Dois grandes edifícios ao sul das Olarias são utilizados por Strom e seus dois filhos. Os Rarvin são conhecidos por sua habilidade artesanal. Sua oficina produz carroças de todas as descrições, desde pequenas carroças abertas até enormes vagões blindados. Finos carros de guerra também são fabricados aqui. Strom até mesmo construiu uma vez um besouro de guerra morto-vivo como um pedido especial para o necromante de Kalak, Dote Mal Payne. Os dois edifícios servem como oficina e sala de exposições, respectivamente. Strom frequentemente (60%) tem pelo menos uma carroça em exposição e disponível para venda, às vezes duas (30%) ou até três (5%) (determine a capacidade e se são cobertas ou descobertas aleatoriamente, excluindo carroças blindadas para caravanas). Se ele não tiver a carroça em estoque que o comprador deseja, ele pode construí-la em duas semanas se tiver os materiais disponíveis (chance de 70%) ou em quatro a seis semanas se não tiver. Pedidos personalizados levam de uma a quatro semanas a mais para serem construídos e custam de 50% a 100% a mais, dependendo da extensão da personalização envolvida. O comprador é responsável pelo custo de quaisquer materiais adicionais necessários para a personalização. Strom pede metade do dinheiro adiantado (ou pagamento total para pedidos personalizados).

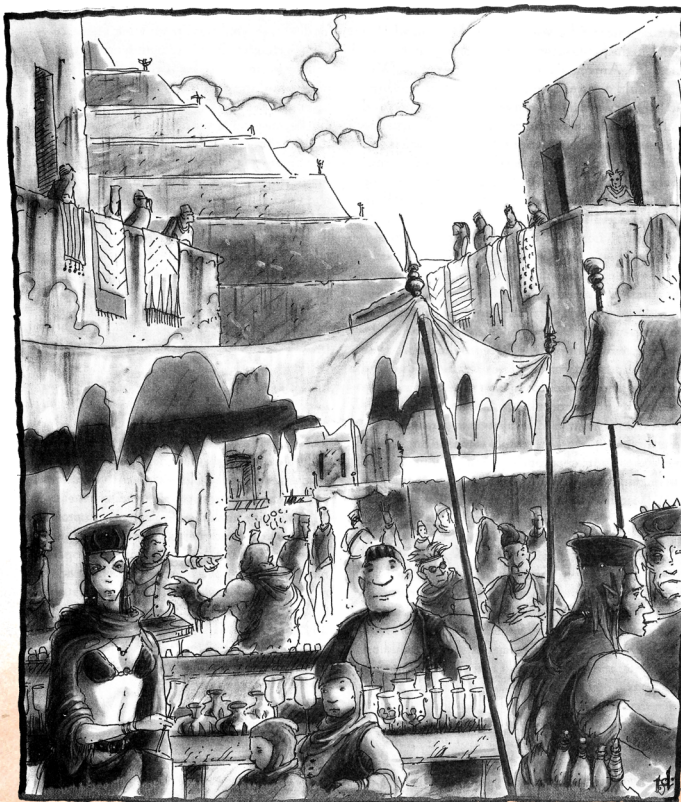
Strom Rarvin: Strom é um homem sombrio e robusto com uma barba desgrenhada e cabelos pretos cortados rente. Seus olhos brilham como duas esferas de obsidiana. Ele fala parcamente, nunca desperdiçando palavras quando um grunhido ou um aceno servirão. No entanto, quando fala, ele não hesita em expressar sua opinião em qualquer debate. Se busca lisonjas e diplomacia, você não encontrará nada disso neste homem. O que ele oferece é habilidade artesanal fina pelo preço. Strom se orgulha de seu trabalho, e isso se reflete no produto final. Quando não está trabalhando, muitas vezes ele compete em corridas de quadrigas no estádio. Todos os Rarvins são experientes cocheiros.

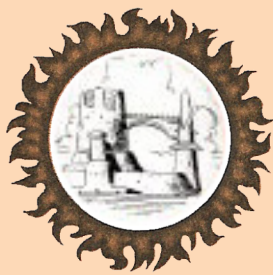
A Taça Maculada

A Taça Maculada compra e vende bens usados de todos os tipos. Instrumentos musicais, joias e roupas;

até mesmo um ocasional howdah ou quadriga pode ser encontrado aqui. Os preços variam geralmente de metade ao valor total, dependendo da qualidade. A Taça Maculada também compra mercadorias a um décimo a um quarto do valor. O proprietário da Taça Maculada, um ardiloso meio-elfo chamado Trink, é suspeito de ter ligações com o mercado clandestino e pode ajudar os compradores a localizar itens difíceis de encontrar por uma taxa, geralmente um décimo do valor do item.

Gavan Sul: Dada a reputação feroz dos tieflings, muitos visitantes da Taça Maculada ficam surpresos ao encontrar um atrás do balcão. No entanto, Gavan Sul é a própria alma da urbanidade, tanto que ele parece ligeiramente insincero ao elogiar os clientes sobre como determinada peça de joia ou roupa ficaria bem neles. Isso ocorre porque Sul é insincero; ele se preocupa apenas com o lucro e venderia os olhos de sua própria mãe por moedas suficientes. Sul é um receptor para os Ratos de Ferro, uma gangue que percorre os Labirintos. De vez em quando, um membro dos Ratos tem a ideia de roubar a loja do tiefling, mas esses ladrões nunca mais





Tyr

são vistos. Sul também está secretamente envolvido com os Mercadores de Lanto, membros da Casa Lanto que ainda não estão prontos para abandonar o comércio de escravos. O tiefling às vezes sequestra clientes de sua loja para fornecer à operação ilícita da Lanto.

As Olarias

Apesar do fim da construção do zigurate de Kalak, as Olarias continuam a produzir tijolos para uso na construção de moradias. A libertação dos escravos (que na época superavam em dobro outros cidadãos tyrianos) criou uma enorme entrada de pessoas na cidade propriamente dita, vindo das propriedades periféricas. Muitos se estabeleceram nas ruínas decadentes dos Labirintos, sem terem para onde ir. Agora, à medida que mais dos homens livres encontram trabalho, edificações estão sendo reparadas ou construídas recentemente.

Sob Kalak, as Olarias eram uma empresa de propriedade da cidade. Permanecem assim até hoje, embora haja rumores de que o Conselho gostaria de entregá-las a um empresário competente. Até que uma oferta razoável seja recebida para as olarias, no entanto, a operação continuará sob a supervisão de Quaan, um templário de patente média que trabalha em nome de Tyr.

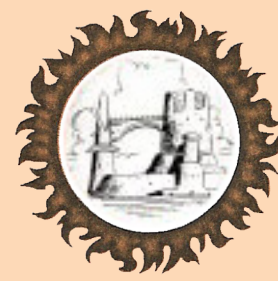
Habitacões de Escravos

Ao leste do zigurate estão as olarias e as habitacões de escravos e poços adjacentes. Um quarto da cidade foi arrasado para dar espaço a essa área de construçã. Aqueles que reclamaram alto demais sobre serem deslocados logo se encontraram escravizados, trabalhando no zigurate de Kalak. As Olarias circundantes e a alta parede leste da cidade criam o cerco perfeito para manter os escravos. As habitacões em si são cercadas por um muro de 6 metros de altura, com torres de guarda localizadas em cada esquina. Aqui, os escravos descansavam entre os turnos de trabalho no zigurate. Seis poços estavam localizados no lado oeste das habitacões para escravos desobedientes. Esses poços frequentemente eram cheios de vermes e excrementos. Alguns indivíduos rebeldes eram trancados nos poços por dias a fio até que seu espírito fosse quebrado. Uma plataforma e forca de templário (um cadafalso para execuçã e exibição dos corpos como aviso) foram colocadas de cada lado do

portão estreito. O portão era a única entrada e saída das habitacões de escravos. Fora do portão, foram construídas cozinhas e um bebedouro para as necessidades modestas dos trabalhadores escravizados. Mais recentemente, as habitacões de escravos foram convertidos em uma área de treinamento para gladiadores. Novas liberdades criam novas responsabilidades. Muitos gladiadores desejavam continuar suas carreiras, mas não sob a supervisão rigorosa de seus antigos donos e mestres. Embora alguns gladiadores continuem treinando nas casas das plantacões onde nasceram e foram criados, muitos escolheram treinar dentro da segurança das muralhas de Tyr. Banther, o novo gerente de arena de Tyr, organizou um grupo de trabalhadores e gladiadores para converter as antigas habitacões de escravos em uma área de treinamento de primeira qualidade. Todos os antigos lembretes opressivos foram removidos, e os poços foram preenchidos. Uma gama completa de equipamentos e instalaçoes foi criada, algumas às custas pessoais de Banther (na verdade, às custas da cidade). O treinamento ocorre lá entre o amanhecer e o meio da manhã, e no final da tarde e à noite. As habitacões em si foram divididas em uma área de treinamento geral e uma área de treinamento privativa. A área geral inclui as tradicionais instalaçoes de exercícos de treinamento (percurso de obstáculos, bonecos de treinamento, etc.) e uma área comum para treinos. O custo do treinamento aqui sozinho é de duas peças de cerâmica por sessão. Treinadores podem ser contratados a um custo de uma peça de prata por dia. Gladiadores podem ser contratados como treinadores ou parceiros de treino com um preço com base na experiência dos gladiadores. A área privativa é reservada para combatentes sérios. É uma área reservada onde os parceiros podem trabalhar em novos estilos de luta, longe dos olhares curiosos de outros gladiadores e do público em geral. Dizem que alguns combatentes realizam combates de treino contra um oponente de arena iminente dentro da segurança da área privativa, embora isso nunca tenha sido comprovado. A área privativa pode ser reservada por um custo de uma prata por sessão.

A Carriola de Tijolos

Ao longo dos anos, muitos escravos morreram nas Olarias, e seus corpos eram jogados por um poço que



se abria em uma cavidade sob o distrito. Este local de despejo é conhecido como a Carriola de Tijolos. De vez em quando, gritos assombrados ainda ecoam pelo poço, audíveis até mesmo através da tampa de pedra que Tithian ordenou para selá-lo.

Couro e Peles de Birk

Uma cabana nas Olarias abriga o melhor curtidor de Tyr. A oficina de couro é administrada por Birk, um anão de olhos selvagens. Ele fornece muitos artesãos de Tyr com couro para botas, cintos, freios e outros itens de trabalho com couro. Ele também faz armaduras de couro e lorigas, muitas vezes cravejados com quitina ou osso. O anão é obcecado pelo seu trabalho e frequentemente afasta potenciais clientes com seus murmúrios constantes. Ele gosta de trabalhar com couros exóticos e, dizem as lendas, já experimentou com peles humanoides.

Ele paga 1 peça de cerâmica por metro quadrado por peles comuns: kip, erdlu, lagarto, etc. Para peles raras ou incomuns, ele paga mais. Por exemplo, Birk pode

pagar 10 PC por uma pele de kirre ou 10 PO por metro quadrado por uma pele de dragonete de fogo. Suas armaduras e lorigas custam 25% a mais que o valor de mercado e levam de 1 a 3 semanas para serem feitas. Essas são um pouco mais leves e frequentemente de qualidade excepcional.

Distrito dos Comerciantes

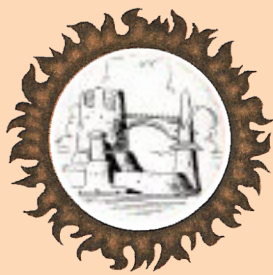
O Distrito dos Comerciantes fica ao lado do zigurate. Movendo-se no sentido horário a partir do zigurate, o Distrito dos Comerciantes é limitado pelos Guetos, o Bairro Nobre, o Distrito dos Artesãos e novamente o Bairro Nobre. A Via da Caravana divide o Distrito dos Comerciantes, terminando em um laço ao redor da Praça de Ferro, onde as famílias comerciais mais poderosas têm seus empórios.

Todas as maiores casas comerciais de Athas mantêm empórios e agentes em Tyr. Intercalados com esses estão os pequenos comerciantes que preenchem mercados de nicho e lidam com cargas pontuais que os comerciantes maiores não têm espaço ou desejo para lidar. Ferozes rivalidades e intrigas sutis pontuam as operações comerciais do dia a dia entre os comerciantes competitivos.

Bairro Nobre

O Bairro Nobre de Tyr é dividido em dois pelo Distrito da Caravana. As elegantes e espaçosas residências de pedra do Bairro Nobre servem como um lembrete do que a maioria dos plebeus nunca terá: um sobrenome associado a uma história de riqueza e influência. Príncipes mercadores, templários, administradores graduados e nobres que mantêm vilas dentro da cidade desfrutam de vários graus de acomodações luxuosas. Suas residências são altas e arejadas, geralmente com três ou mais andares de altura. A maioria das casas tem acomodações para servos, pátios privativos e jardins.

As lojas do distrito são mais sofisticadas do que aquelas encontradas em outros lugares em Tyr. Lojas de herboristas enriquecem suas ofertas de ervas medicinais e óleos exóticos com músicas de flauta e sitar. Vendedores de sedas coloridas, vidreiros e perfumarias exibem seus produtos em arranjos requintados do lado de fora de suas lojas, atraindo os transeuntes a ficar. Essencialmente, essas



Tyr

lojas existem para separar os nobres de suas moedas em excesso.

Cores e Perfumes de Narissa

Fragrâncias doces pairam no ar de uma pequena casa de cor areia, na borda do Bairro Nobre, perto do Distrito da Caravana. A proprietária, Narissa Dreev, mora no andar superior do prédio de dois andares. O nível inferior abriga o seu negócio, que oferece uma variedade de perfumes, óleos corporais, maquiagens e penas coloridas para clientes com gosto refinado. A galeria consiste em uma série de plataformas e pedestais exibindo os produtos de luxo. Narissa atende pessoalmente os clientes. Uma meio-elfa de beleza marcante, ela geralmente usa seu cabelo loiro, que chega à cintura, em uma longa trança. Além dos itens mencionados, Narissa também é uma excelente fonte para uma ampla seleção de venenos.

O Jozhal de Jade

Esta pequena, mas bem-apresentada joalheria fica na borda do distrito, considerada parte do Bairro Nobre. O proprietário, Korik Marrish, trabalha com uma variedade de materiais, incluindo osso, chifre, madeira e metais, tanto com quanto sem gemas. Ao contrário de alguns designers cujo trabalho está na moda um dia e fora no próximo, Korik cria designs simples com toques discretos e variações que têm um apelo mais amplo. Ele é auxiliado por seu filho, Verik, e tem um guarda-costas thri-kreen com ele o tempo todo. Dizem que Korik de alguma forma salvou a vida do thri-kreen durante uma expedição de compra e, em troca, o homem-inseto concordou em servi-lo por três anos. A verdade dessa história é desconhecida.

Korik Marrish: Korik é um homem rechonchudo na casa dos quarenta. Ele é muito vaidoso e deixa o cabelo crescer de um lado para poder penteá-lo sobre sua cabeça calva. Isso parece apenas chamar a atenção para sua calvície, o que o frustra enormemente. Ele deseja muito ser aceito pela nobreza e não perde nenhuma oportunidade de se aproximar de qualquer pessoa de posição social mais elevada que a sua. Esse desejo de agradar pode prejudicá-lo em seus negócios. Korik ocasionalmente se interessa por comprar gemas. Se for o caso, geralmente oferecerá 30% do valor e pode ser negociado para 50%.

Se uma dama de alta posição social estiver envolvida na transação, ele ajustará seus preços a favor delas. Quando está na loja, Korik geralmente fica em sua oficina nos fundos enquanto seu filho atende aos clientes. Uma pequena janela na parede permite que ele observe as entradas e saídas na sala de vendas enquanto trabalha. Se uma pessoa de alta posição social entrar na loja e Korik perceber, ele mesmo sairá para frente e atenderá o cliente. Seu filho, ciente da obsessão social de seu pai, tentará bloquear a visão da oficina sempre que isso ocorrer.

Athas Revelada

Os produtos incluem mapas (de cidades-estados, áreas, ruínas e mais), cartas de navegação, diários de exploradores e (para aqueles que conhecem o segredo) rotas e pontos de acesso para Sob-Tyr.

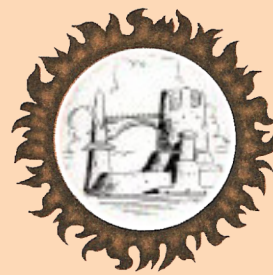
Botica do Rhey

Itens à venda incluem ervas medicinais, cachimbos de água, velas e óleos aromáticos, incenso e instrumentos musicais.

Rhey Khal: Um homem humano de meia-idade, é boato que ele se envolve com magia e lida com itens encantados. Ele responde à maioria das perguntas sobre esses interesses com humor auto-depreciativo.

A Estalagem Arenito

A Estalagem Arenito é administrada por Prihn Gorim, uma mulher de meia-idade com cabelos grisalhos. A família Gorim costumava viajar pelas rotas comerciais de Tyr para Balik com seda e tecidos. Há alguns anos, enquanto Prihn estava em Tyr, braxats atacaram a caravana Gorim, assassinando todos. Agora, a casa da família é tudo o que lhe resta, e ela se recusa a se desfazer dela. Para manter a casa e se sustentar, Prihn opera a casa como uma estalagem. Visitantes podem alugar quartos por dia, semana ou mês. Um pátio na parte de trás do prédio principal contém um pequeno estábulo onde até seis crodlus ou erdlus podem ser abrigados. Os quartos variam de 5 peças de cerâmicas a 1 peça de prata por noite, 25 peças de cerâmicas ou 5 peças de pratos semanais e 1 ou 2 peças de ouro por mês, pagos antecipadamente. Os



preços incluem o estábulo de uma montaria por hóspede e as refeições. A qualidade do alojamento é boa, as refeições são razoáveis.

A Estalagem Água Doce

Para aqueles que desejam o melhor, e podem pagar por isso, há a Estalagem Água Doce. A estalagem atende nobres visitantes e comerciantes sêniores com ouro nos bolsos e o desejo de cuidados mimados. Os hóspedes da Água Doce recebem acomodações de luxo com banhos perfumados e acesso ao poço privativo da estalagem. Refeições gourmet são servidas na requintada sala de jantar da estalagem ou entregues no quarto do hóspede mediante solicitação. A equipe inclui diversas criadas e mordomos que não apenas limpam os quartos, mas também podem proporcionar aos hóspedes uma atenção mais pessoal, como banhos privativos e massagens. Deixar gorjetas é aceitável e incentivado. Mensageiros estão disponíveis sem custo adicional para entregar mensagens ou fazer compras para os hóspedes. Quanto as montarias dos hóspedes, a estalagem tem um acordo com a Montaria do Mensageiro para hospedagem e cuidados. A decadência luxuriante da Estalagem Água Doce pode ser desfrutada por 1 peça de prata por noite por pessoa.

Vila Sol Negro

A família nobre Shahram transformou uma parte de sua mansão em um salão de baile privativo, onde realiza festas fabulosas para as quais poucas outras famílias nobres são convidadas. O detentor de um convite é a inveja dos aristocratas de Tyr, mas os simples cartões de papiro carimbados com um círculo preto e data são mercadorias raras. Os templários acreditam que a vila é uma fachada para um culto e que suas festas são cerimônias sombrias. No entanto, os nobres que frequentam as festas têm grande influência política, e os templários não têm evidências concretas que substanciem os rumores. Assim, eles não tomaram nenhuma medida para investigar o que poderia se esconder por trás da fachada da Vila Sol Negro.

Os Elmos Escarlates

A Guarda de Tyr não se aventura no Distrito Nobre. Em vez disso, as principais famílias nobres fornecem

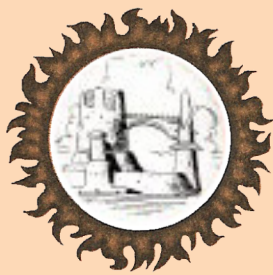
um pequeno exército privado de oficiais de patrulha. Chamada de Elmos Escarlates devido a seus distintivos capacetes tingidos de vermelho com escamas de inix, essa força mantém a ordem nas ruas e escolta os não residentes para fora do distrito até o anoitecer. Eles mantêm uma vigilância especial nas fronteiras onde os distritos comerciais se encontram com os bairros nobres.

Um esquadrão dos Elmos Escarlates consiste em um líder (normalmente um gladiador humano ou mul) e vários guardas meio-gigantes. Desde a morte de Kalak e a libertação dos escravos, vários ex-gladiadores se juntaram aos Elmos Escarlates nas últimas semanas.

Residências

O Bairro Nobre pode ser encontrado dos dois lados do Distrito da Caravana. É aqui que príncipes mercadores, vários templários graduados e nobres sem terra têm suas casas. Alguns proprietários de plantações também mantêm vilas aqui. Edifícios de um, dois e três andares, de diversos designs, podem ser encontrados aqui. As residências nesta parte da cidade são espaçosas e luxuosas. Muitas têm





Tyr

quartos para serviçais residentes e algumas possuem pátios privados com jardins. Alguns negócios especializados em produtos de luxo também estão localizados nos bairros nobres, atendendo aos gostos refinados da elite de Tyr. Guardas privados patrulham as ruas desta área exclusiva, geralmente em grupos de cinco a 10, para proteção contra ladrões e malfeitores. Não se deixe enganar, no entanto, pela aparência de ordem e harmonia. Intrigas e enganos estão por toda parte no Bairro Nobre. Eles ocorrem atrás de portas fechadas e têm lugar em uma escala maior do que os pequenos crimes de rua evidentes nas seções mais pobres da cidade.

Os Labirintos

Toda cidade tem suas favelas, e Tyr não é exceção. Os Labirintos se estendem pelo quarta norte da cidade. Até a recente revolução, muitos dos edifícios aqui estavam desocupados. Os poucos que estavam habitados abrigavam freemen de classe baixa e ex-escravos, pobres, mas trabalhadores e orgulhosos. Eles mantinham suas casas e negócios em bom estado. Mais perto do centro da cidade estão o Mercado Élfico e a Praça das Sombras, duas áreas comerciais nos Labirintos. Pouco importava para a maioria das pessoas as outras estruturas arruinadas e deterioradas que preenchiam a área. Muitas vezes, essas estruturas serviam como fontes de materiais de construção ou depósitos de lixo para os residentes dos Labirintos. No entanto, isso mudou muito com o assassinato de Kalak e a libertação dos escravos. De repente, uma enorme quantidade de pessoas, principalmente ex-escravos, mudou-se para os Labirintos. Sem trabalho e não mais vivendo nas plantações que os abrigavam, os Labirintos eram o único refúgio deles. Alguns conseguiram emprego e buscam fazer de lá suas casas, reparando e melhorando as estruturas que tomaram para si. Outros, menos afortunados ou ambiciosos, escolheram uma abordagem mais predatória para a sobrevivência. Aqueles que entram nos Labirintos seriam bem aconselhados a ficar nas áreas periféricas. Viaje durante o dia e, se possível, não sozinho. Quem entrar no interior dos Labirintos deve estar armado e manter os sentidos aguçados. Dizem que partes dos Labirintos são assombradas e que monstros se escondem nos cantos escuros das ruínas. A sede da misteriosa Aliança Velada também se diz estar escondida

em algum lugar nos Labirintos. Certamente, os membros da Aliança matariam intrusos para manter seu segredo. Seja prevenido, aqueles que entram nos Labirintos o fazem por sua própria conta e risco.

A Ponte Élfica

A antiga Ponte Élfica permanece como um lembrete vergonhoso do passado. Seu leito de riacho empoeirado e sinuoso fala da herança perdida de Tyr. O barranco árido abaixo da ponte oferece espaço suficiente para um vendedor se dirigir a grupos de clientes. No passado, a ponte e o leito do riacho serviram como mercado para leilões de escravos, um local isolado para transações clandestinas de mercadorias proibidas e um ponto de emboscada para atacar renagados do Mercado Élfico. Seu papel permanece em grande parte inalterado hoje, exceto pelo comércio de escravos, que agora é proibido na cidade.

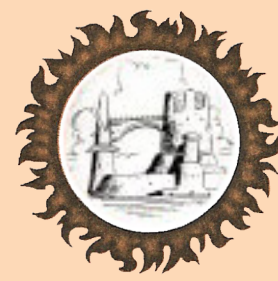
Casa na Rua da Areia

Um lugar que até mesmo as gangues brutais dos Labirintos evitam é a sinuosa e esburacada viela chamada Rua da Areia. Esta rua termina em um edifício que não está tão deteriorado quanto os ao redor. Rumores dizem que dentro do prédio reside uma criatura semelhante a um verme conhecida como psurlon.

O Mercado Élfico

O Mercado Élfico de Tyr está localizado nos Labirintos, entre a Ponte Élfica e a Praça das Sombras. Sua localização no centro da cidade permite fácil acesso aos tyrianos. Várias tribos élficas nômades de Athas fazem comércio aqui, trazendo bens exóticos e curiosidades de toda a região. Cada tribo é dona de um ou dois dos edifícios de tijolos acinzentados que margeiam a área do mercado. Esses edifícios geralmente têm uma porta larga e uma grande janela com balcão, de onde os mercadores élficos oferecem seus produtos.

Qualquer coisa (legal ou não) pode ser encontrada no Mercado Élfico, se o cliente puder pagar e souber fazer as perguntas certas para as pessoas certas. Nobres frequentemente têm servos os acompanhando para evitar roubos, pois o Mercado Élfico é cheio de ladrões e vigaristas. Outros seguram suas bolsas com firmeza, tendo



o cuidado de não exibir riqueza desnecessária. Apesar de sua natureza predatória e da qualidade duvidosa de seus produtos, o Mercado Élfico atrai multidões de pessoas de toda a cidade porque, simplesmente, é possível adquirir itens aqui que raramente se encontram em qualquer outro lugar em Tyr. Embora vendedores e inventário do mercado mudem com a passagem de cada vento do deserto, uma amostra de bens e vendedores inclui:

Cordas de cabelo de gigante, lã e penas das ilhas de silte são vendidas por Arelia Gryon, da tribo Vento Noturno. Sua irmã, Tala, vende tecidos finos representando muitas belas cenas do deserto. Estas ela faz ela mesma na loja.

Frutas, vegetais e vinhos da Floresta Crescente e Serra Florestada podem ser encontrados no estande de Shiral. As frutas e vegetais (preservados magicamente) estão bastante frescos, os vinhos são exóticos e saborosos. Os preços são altos, mas para aqueles com paladares exigentes e gostos extravagantes, Shiral é o lugar para ir. Este elfo extrovertido, de voz melodiosa, pode fornecer frutas mágicas para clientes confiáveis. Ele também é uma boa fonte de componentes de magias. Shiral não é membro da Aliança Velada e não reconhecerá qualquer conhecimento sobre eles.

Fornecedores de armas e armaduras Wik (também conhecido como Pássaro Trovão para os elfos) e seus assistentes Chirl (Mão Negra) e Mayz (Lâmina Susurrante) geralmente têm uma seleção justa de equipamentos usados anteriormente. Esses três elfos inescrupulosos vendem armas saqueadas de caravanas atacadas por sua própria tribo ou outras. Eles passam sua mercadoria como de primeira qualidade, embora as armas muitas vezes tenham amassados ou contenham fissuras imperceptíveis que se quebrarão no primeiro golpe sólido. A armadura que vendem frequentemente exibe rasgos ou rachaduras que a tornam mais vulnerável a ataques. Eles pedem preços padrão por seus itens, exceto itens de metal, que recebem uma marcação de 25%, mas um negociador astuto pode negociar com eles. Todas as vendas são finais e não há garantias ou devoluções. Os homens de armas comprarão armas, mas apenas pela metade do valor de varejo e apenas se os itens estiverem em ótimas condições.

Animais de estimação como lagarto crítico, hurrum, lagartos, ock'n e outros pequenos animais podem ser encontrados no edifício de Vinia Skon. Além disso, ela vende peles e couros de animais maiores, embora

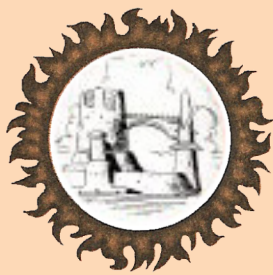
seu estoque nesses produtos seja um tanto limitado. Montarias também podem ser adquiridas de Vinia com 20% de desconto nas taxas de mercado, mas levam de 1 a 4 semanas para chegar e devem ser retiradas fora da cidade. Ocasionalmente, uma marca identificadora de uma ou outra família de comerciantes será encontrada em uma montaria, mas Vinia sempre nega qualquer infração, alegando que o animal deve ter sido um fugitivo ou que a cicatriz é nada mais do que uma marca de nascença que acontece de se parecer com uma runa dos comerciantes.

A Sala da Luz fornece materiais e acessórios de iluminação para atender às necessidades de qualquer pessoa. Velas, tochas, lanternas e varinhas e globos de vidro magicamente iluminados podem ser comprados lá. Lâmpadas podem ser feitas sob encomenda. Efeitos de iluminação especiais, como tochas sem fumaça, velas aromáticas ou óleos que queimam em tons pastel de rosa, azul ou verde, também estão disponíveis, embora mais caros. O proprietário, Lorl Wysh, é um sacerdote do fogo. Os talentos selvagens psiônicos de Lorl são formidáveis. Ele considera seus poderes psiônicos como um sinal de favor dos espíritos do fogo e nunca os usa de maneira frívola. Como seu elemento, Lorl é um homem energeticamente selvagem. Seus humores variam de otimista e entusiástico a irritado e vitriólico. Tudo o que ele faz, faz com paixão. Ele gosta do seu trabalho e conversará felicidade sobre a natureza do fogo e seus usos por horas com qualquer pessoa que ouça.

Muitos outros bens e serviços estão disponíveis no Mercado Élfico: tatuagens, obras de arte, artigos de couro, trabalhos em latão e bronze, videntes, menestréis e muito mais. Os rostos mudam constantemente à medida que as tribos passam por Tyr, reabastecendo seu inventário e deixando outros membros para trabalhar nas lojas por um ou dois meses, pois os elfos são um povo inquieto, nunca contentes em permanecer em um só lugar por mais do que um curto período de tempo. O mercado reflete sua natureza transitória e charme feral, cada visita é diferente da última.

Praça das Sombras

Logo dentro dos Labirintos, partindo do zigurate, está a Praça das Sombras, um pequeno distrito de entretenimento no cruzamento de cinco ruas. Seis lojas de vinho, uma



Tyr

casa de jogos e dois albergues cercam a praça. As horas mais movimentadas da praça geralmente ocorrem entre o pôr do sol e as horas da madrugada, embora um fluxo constante de clientes possa ser encontrado aqui em quase qualquer momento do dia. As lojas de vinho incluem:

O Kank Vermelho: uma loja de vinho de qualidade moderadamente boa e preços razoáveis, esta estrutura de dois andares possui um terraço no andar superior onde os clientes podem desfrutar de sua comida e bebida enquanto observam o movimento na praça abaixo.

O Anão Feliz: serve a maior variedade de cervejas da cidade, incluindo sua própria marca, “Cacto Azul”, um draught potente, que é produzido a partir do resistente cacto Grall que cresce nos ermos a oeste de Tyr.

O Ninho dos Ratos: é o antro de escolha entre os bebedores menos criteriosos da cidade. Tem a cerveja e vinho mais baratos da cidade, e tem orgulho disso. Há rumores de que o Ninho dos Ratos funciona como uma operação de venda de mercadorias roubadas também.

A Viúva Chorosa: Atende gladiadores e homens de luta. Vários troféus empalhados ou secos de antigas vitórias na arena são exibidos proeminentemente em suas paredes, e histórias sobre essas conquistas são frequentemente discutidas ao longo de uma caneca de cerveja.

Areias da Meia-Noite: Possui mais atmosfera do que os outros, tentando atrair o comércio importante de mercadores e outros visitantes da cidade. Ostenta grandes cabines acolchoadas com cortinas de seda transparentes tremulando na brisa, lâmpadas a óleo perfumado e servas encantadoras. Sua abordagem luxuosa parece encorajar negócios, mas seus preços são quase o dobro dos de outras lojas de vinho na praça.

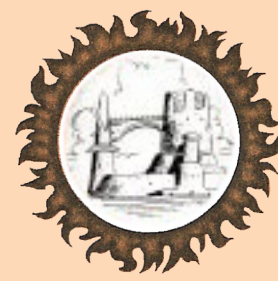
O Gigante Bêbado: Completa a lista. Sem as pretensões de alguns de seus concorrentes, esta taverna fina serve boa comida e bebida a preços acessíveis. Dizem que o proprietário do Gigante Bêbado é simpatizante da Aliança Velada. Personagens que procuram os preservadores podem ouvir dizer que uma entrada secreta para a cidade subterrânea existe em algum lugar “na barriga do gigante”

e que os Membros da Aliança podem ser contatados lá. Isso é verdade se a aventura ocorrer antes da queda de Kalak, embora, mesmo com esse conhecimento, não será fácil para os personagens entrar em contato. Se Kalak foi assassinado, a entrada para a cidade subterrânea terá sido selada e ninguém na loja de vinhos admitirá qualquer conhecimento da Aliança.

O Oásis da Sorte

Dirigido por um esperto meio-elfo chamado Luris, é uma casa de jogos. Sua equipe consiste em oito jogadores de várias raças, quatro thri-kreen e dois “porteiros” meio-gigantes, um psiônico habilidoso e a assistente de Luris, conhecida simplesmente como Nissa. Luris dirige apenas uma casa de jogos ligeiramente torta e desaprova a trapaça. O psiônico usa um amuleto encantado para detectar psionismo. Nissa possui uma adaga de aço que faz o mesmo para magia. Eles ficam com Luris em uma sala escondida atrás de um espelho bidirecional que olha para a sala de jogos. Dois dos thri-kreen mantêm posições na porta. Os outros dois homens-insetos e os meio-gigantes permanecem na sala de observação com Luris até serem necessários.

Se alguém for descoberto trapaceando, seja por observação mundana ou detecção mágica, os dois thri-kreen da sala de observação são enviados para remover o infrator para uma terceira sala no prédio reservada para esse fim. Se o alvo parecer poderoso ou especialmente difícil, um meio-gigante ou dois podem ser enviados para ajudar. De qualquer forma, a pessoa é levada para a cela de detenção onde, se esta for sua primeira infração conhecida, ele é advertido e tem sua riqueza e objetos de valor confiscados. Por outro lado, se o trapaceiro for especialmente indisciplinado ou for reincidente, ele é despojado de seus objetos de valor e espancado severamente antes de os templários serem chamados para aprisionar o criminoso. Em alguns casos, um infrator causou tanto dano ou perturbou Luris a ponto de ele permitir que seus serviçais thri-kreen “jantassem” a pessoa. Nobres são um caso especial, no entanto, e nunca são espancados ou comidos. No caso de um nobre ser pego trapaceando, Luris confisca seu dinheiro e objetos de valor como de costume, mas, em vez de chamar os templários, ele notifica a família do nobre que seu parente cometeu



um crime. Luris oferece não apresentar queixa se a família pagar um resgate substancial para libertar o parente. Se o resgate não for pago no próximo dia, ele chama os templários e faz com que o nobre infrator seja preso ou escravizado.

Luris Sandeye: Em seus anos mais jovens, trabalhou no comércio de caravanas. Ele não era particularmente habilidoso em nada, mas sempre teve sorte. Ele complementava seu salário magro com ganhos obtidos em jogos de azar com os outros trabalhadores de caravanas. Sempre que a caravana fazia uma parada em uma cidade, Luris praticava seus furtos, usando a caravana para sair da cidade sem ser incomodado. Ao longo de alguns anos, acumulou uma quantia considerável, mas alguns incidentes quase o convenceram a entrar em outro ramo de negócios. O jogo foi a escolha natural!

Luris exibe uma postura de autoconfiança o tempo todo. Seu senso de humor é afiado e mordaz. Ele não é ingênuo e ficará impaciente com qualquer pessoa que ele sinta que está desperdiçando seu tempo. Este meio-elfo sempre age para promover sua vantagem. Entre suas muitas posses estão um anel de ação livre e três contas de força.

A Adega Gritante

Localizado perto da Praça das Sombras, é a casa de um dos residentes mais incomuns de Tyr. O estabelecimento, cuja propriedade mudou muitas vezes, tem uma alma penada anã protegendo sua adega, da qual o local tira seu nome. Muitos anos atrás, um anão chamado Portek recebeu a tarefa de defender as adegas do estabelecimento. A defesa das adegas tornou-se seu foco. Uma noite quente, um grupo de saqueadores élficos invadiu as adegas através de um túnel secreto de Sob-Tyr, matou Portek e roubou barris do vinho do proprietário. Portek agora está amaldiçoado a defender o barril restante deixado para trás durante o ataque pela eternidade. A adega em particular agora está sem uso, pois Portek permanece como seu guardião. Um aventureiro bêbado ocasional entrará na catacumba sob a taverna para enfrentar a banshee, nunca mais a ser visto. Até hoje, Portek permanece uma criatura assombrada pelo próprio passado.

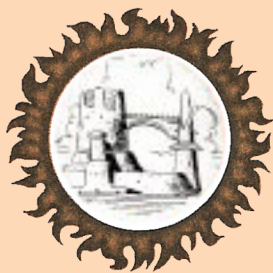
Portek, O Anão Banshee: Após uma série de derrotas na arena e outros fracassos, Portek tornou o guardião deste depósito de vinho o seu foco. O ex-gladiador alcoólatra estava bêbado na noite do ataque. Ele estava bebendo o vinho que havia sido contratado para proteger. Sua própria ineptidão levou ao fracasso de seu foco e sua raiva fez com que ele se tornasse o que é hoje.

A Aranha de Cristal

É a casa de jogos mais notória em Tyr, localizada na beira do Bairro dos Bardos, não muito longe do Mercado Élfico. O grande prédio de três andares parece estranhamente fora de lugar no bairro decadente e precário. Tem um tipo de pátio com uma pequena fonte borbulhante, separado da rua por um antigo muro e portão. O arco acima do portão ostenta uma aranha banhada a prata como símbolo da casa. A casa possui um pequeno poço artesiano privado e complementa as estacas de Girias (o Ministro da Água) quando ele vem jogar, a fim de manter seu status “privado”.

A Aranha de Cristal possui um interior espaçoso com um longo balcão no fundo. Músicos e dançarinas entretêm os clientes enquanto apostam moedas em uma variedade de jogos. Algumas das comidas mais finas e exóticas de toda Tyr podem ser encontradas em seu luxuoso salão de jantar, embora apenas os cidadãos mais ricos possam pagar pelos pratos extravagantes. Salas de estar luxuosas, escritórios e quartos reservados para clientes especiais ocupam os andares superiores.

Uma bela meio-elfa ex-gladiadora chamada Krysta comanda a casa de jogos. Bonita e provocante, Krysta maneja sua sensualidade tão habilmente quanto uma lâmina. Ela mantém uma amizade próxima com Rikus desde os dias da arena, mas permanece ferozmente independente. Sua equipe consiste em grande parte de mestiços como ela — negociantes meio-elfos, guardas e seguranças meio-gigantes, e cozinheiros mul. Krysta conhece o isolamento estendido àqueles de sangue misto em Athas. Ela paga bem e seus funcionários são tanto fanaticamente leais quanto altamente competentes, capazes de detectar todas as formas de trapaça, incluindo psiônicas e mágicas.



Tyr

Bairro dos Bardos

Os elfos são comerciantes nefastos e estabeleceram mercados em cada uma das principais cidades das Planícies. Localizada em algum lugar a uma curta caminhada do Mercado Élfico, pode ser encontrada uma área clandestinamente conhecida como o Bairro dos Bardos. Bardos se reúnem nas partes mais precárias da cidade, contando com suas reputações de astúcia, crueldade e venenos para protegê-los. Esses menestréis-assassinos podem ser facilmente contratados para apresentar suas artes para amigo ou inimigo. Esses atraentes e vagabundos trovadores venderão veneno e, às vezes, o antídoto, para clientes com intenções assassinas. Bardos têm pouca hesitação quando se trata da vida dos outros e matarão apenas para praticar uma nova técnica. Não há maneira de corrigir erros cometidos ao lidar com bardos. Veneno pode ser adquirido aqui a preços de mercado. Um antídoto frequentemente custará tanto ou mais do que o veneno. O uso de veneno e assassinato permanece como crimes puníveis sob as leis de Tyr.

O Halfling muito Faminto

A Estalagem do Halfling muito Faminto é um ponto de encontro infame para não humanos. É o único estabelecimento nunca frequentado por elfos em Tyr, pois é o único lugar onde certamente devem temer por suas vidas. O estabelecimento é administrado por um thri-kreen chamado K'kikrik e uma halfling feminina apelidada de "Tar". K'kikrik e Tar desenvolveram uma relação de grupo de caça, e dizem que rondam os becos escuros da cidade tarde da noite em busca de um elfo ou meio-elfo recentemente falecido para sua panela de ensopado. Ambos afirmam nunca terem matado uma refeição dentro da cidade, mas têm tido muita sorte, pois sempre têm ensopado fresco de elfo para aqueles que desejam experimentar. Thri-kreen de toda a cidade elogiam suas refeições. O par sobreviveu a várias tentativas de assassinato e ataques incendiários de elfos furiosos tentando fechá-los, mas de alguma forma eles conseguem manter suas portas abertas. Dizem que Dote Mal Payne, o necromante dilacerador de Kalak, era um frequentador assíduo antes de desaparecer.

Casa dos Dedos

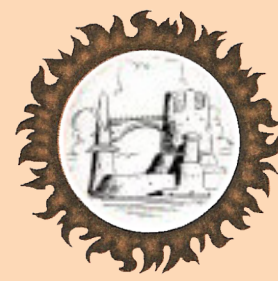
Esta pousada bizarra é um refúgio clandestino para bardos. O estabelecimento recebe seu nome das centenas de apêndices antigos de humanos, semi-humanos e criaturas que adornam as paredes. Os milhares de dedos que revestem a parede criam uma atmosfera surreal e macabra. Os dedos agora estão tão quebradiços com o passar do tempo que se desfazem em pó ao toque. Como tal, quebrar um dedo no que agora é considerado um santuário é punível com a morte. Existe uma trégua desconfortável no estabelecimento: nenhum veneno é administrado, comprado ou vendido dentro de suas paredes. Da mesma forma, todos os bardos podem se considerar seguros de outros bardos. Embora não haja honra entre ladrões, até mesmo os bardos precisam de um lugar para ir e ficar seguros de outros bardos. A proprietária do estabelecimento, Sarkea, está convencida de que os dedos a protegem. Para isso, ela nunca deixa os confins escuros da pousada.

Sarkea: Mulher meio-elfa de 45 anos, pele branca pálida, olhos amarelos profundos e afundados, dedos longos e finos com unhas pontiagudas.

Gangues

Gangues agora percorrem os Labirintos, mirando qualquer pessoa que pareça ter uma peça cerâmica consigo. Assaltos e roubos aumentaram drasticamente, e a guarda encontra corpos nas ruas quase diariamente. Às vezes, a violência se espalha pelos distritos comerciais ou, mais raramente, até mesmo pelo Bairro Nobre. As patrulhas dos templários pouco ajudam. As multidões simplesmente se dispersam quando veem os guardas se aproximando, desaparecendo como ratos nas ruínas. Vários comerciantes, enfurecidos com exigências de extorsão e atos de vandalismo e furto, contrataram mercenários para patrulhar suas ruas. Confrontos repetidos ocorreram entre as multidões e os espadachins contratados. Por enquanto, os mercenários têm a vantagem e as multidões parecem estar permanecendo nos Labirintos.

Corta Dentes: Este bando de elfos assassinos controla a maioria dos Labirintos. Muitas lojas dentro (e fora) dos Labirintos pagam dinheiro de proteção aos Corta Dentes.



O influente meio-elfo Shivrín tem uma associação secreta com essa gangue.

Ratos de Ferro: Compostos por ladrões e batedores de carteira, os Ratos de Ferro passam a maior parte do dia em distritos mais ricos, pegando moedas e objetos de valor dos incautos e escapando da Guarda Tyriana. Gavan Sul, no Distrito dos Ferreiros, faz a receptação de mercadorias roubadas para a gangue.

Rastejantes das Ruínas: Este grupo de halflings deslocados vive como animais selvagens na parte mais profunda dos Labirintos. Dizem que domesticaram um braxat fugitivo que tem seu covil entre as estruturas deterioradas.

O Estádio

Exceto pelo zigurate de Kalak, é a maior estrutura única em Tyr. O zigurate paira sobre uma extremidade do estádio, com a Torre Dourada erguendo-se majestosamente no lado oposto. Um camarote especial para os templários e o rei conecta a Torre Dourada a uma das extremidades do estádio. Do lado do zigurate, uma grande escadaria sobe do chão do gladiador até o topo da pirâmide em arco-íris, enquanto mosaicos espaçosos e belos retratando Kalak como um grande deus guerreiro adornam as paredes de cada lado das escadas da pirâmide.

O campo de combate retangular do estádio mede 300 pés de comprimento por 80 pés de largura. O chão da arena de areia compactada tem uma tonalidade vinho, quase avermelhada. Os Tyrianos dizem que é o sangue de milhares de gladiadores caídos que dá à areia sua tonalidade incomum. Separando os espectadores dos combatentes está uma barreira de 4,5 metros de altura que se eleva do chão da arena até o primeiro nível de assentos do estádio. A configuração de assentos multi-níveis do estádio é única nos Planaltos. Uma seção de assentos superior e inferior compreende cada um dos dois lados longos opostos do estádio. As seções de assentos se estendem por 90 metros com escadas na parte de trás espaçadas a cada 15 metros. Os bancos de pedra da arena recebem pouco uso, pois as multidões Tyrianas permanecem geralmente de pé durante toda a partida. Tradicionalmente, a seção inferior acomoda os nobres,

senadores e membros de casas comerciais poderosas que preferem a sombra concedida pela seção superior. O rei e os templários, é claro, sentam-se no camarote especial coberto na Torre Dourada reservada exclusivamente para o uso deles.

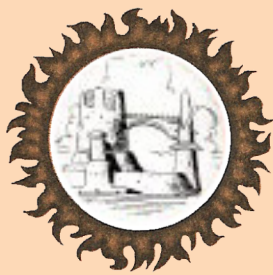
As seções superiores do estádio, chamadas de “Assentos do Sol”, estão abertas à população em geral da cidade. Esta seção geralmente atrai uma multidão mais barulhenta de plebeus para assistir aos esportes sangrentos.

O Mestre dos Jogos, um templário de alto escalão, organiza jogos em dez dias de cada mês e durante festivais. Qualquer um pode entrar nos jogos, embora, na prática, a maioria dos participantes seja profissional, ganhando prêmios para se sustentarem ou gladiadores patrocinados por uma família nobre, ou casa comercial. Os escravos não são mais obrigados para competir no estádio. As mortes são muito menos comuns do que eram sob o reinado de Kalak; a maioria das competições agora termina quando um gladiador cede ou está tão gravemente ferido que não pode continuar. Qualquer gladiador que realize um golpe de misericórdia em um oponente derrotado é exilado de Tyr. No entanto, batalhas contra monstros do deserto ou inimigos selvagens são sempre até a morte.

Nos dias em que não há jogos, o estádio serve como um mercado improvisado de barracas misturadas, tendas e cobertores, onde os vendedores oferecem bens e serviços. Os vendedores que exibem suas mercadorias não precisam pagar nenhuma taxa pelo espaço ocupado, desde que não seja mais largo do que dois vagões. O rei Tithian foi pressionado pelos escravos libertos a fazer esse decreto para dar aos ex-escravos um lugar para oferecer seus serviços sem contrair dívidas.

Portão Gladiatorial

Belo, mas impressionante, o Portão Gladiatorial é construído para se assemelhar às mandíbulas abertas do Dragão. Grandes pedras cortadas triangularmente imitam os dentes da mais poderosa criatura em Athas ao longo do túnel interior entre as aberturas do portão. Dois enormes blocos de pedra pontiagudos ficam logo na cidade murada. Em tempos de guerra, essas pedras podem ser empurradas para selar a garganta do Dragão. Diz-se que aberturas conectadas à parede superior permitem que óleo quente ou gás venenoso denso seja despejado



Tyr

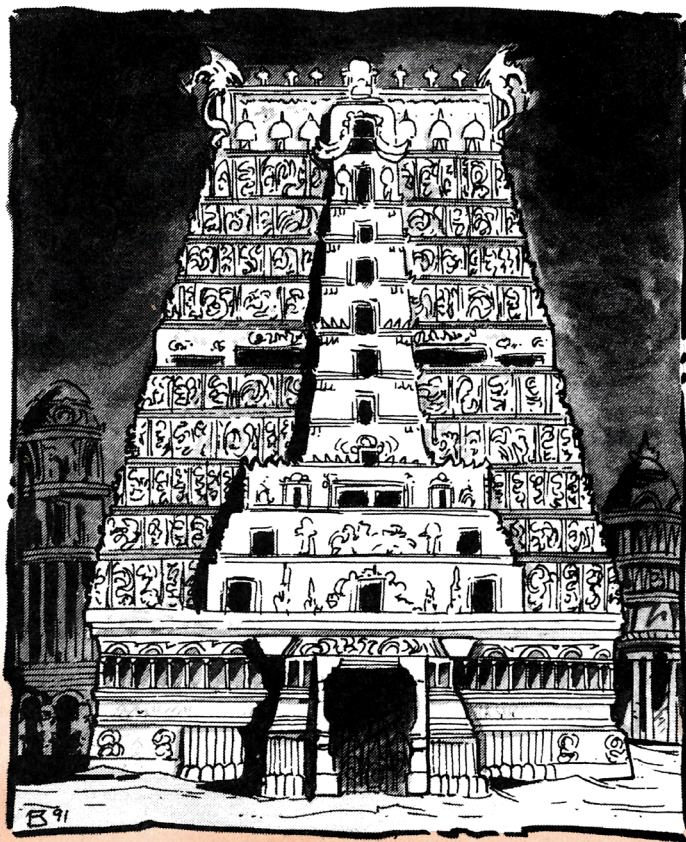
pelas narinas dianteiras da escultura. As esculturas desta imensa criatura predatória aparecem em ambos os lados do túnel.

Quando a escravidão ainda era legal, o portão era usado durante a semana para permitir que os escravos viajassem das covas de escravos para os campos de propriedade da cidade, e depois voltassem para as covas à noite. Além disso, o Portão Gladiatorial era usado por viajantes que entravam na cidade para assistir a jogos gladiatórios. Em todos os outros momentos, o portão era mantido fechado e trancado.

Atualmente, o portão serve para uma miríade de tráfego. Comerciantes élficos, nômades e outros usam o portão para chegar ao novo mercado de arena. Guardas templários ainda vigiam os portões, questionando e exigindo dízimos de todos que entram.

Mercado da Arena

O som de espectadores gritando por seus favoritos ecoa apenas nos dias de festival. A arena agora funciona como um mercado quando não há concursos ou corridas



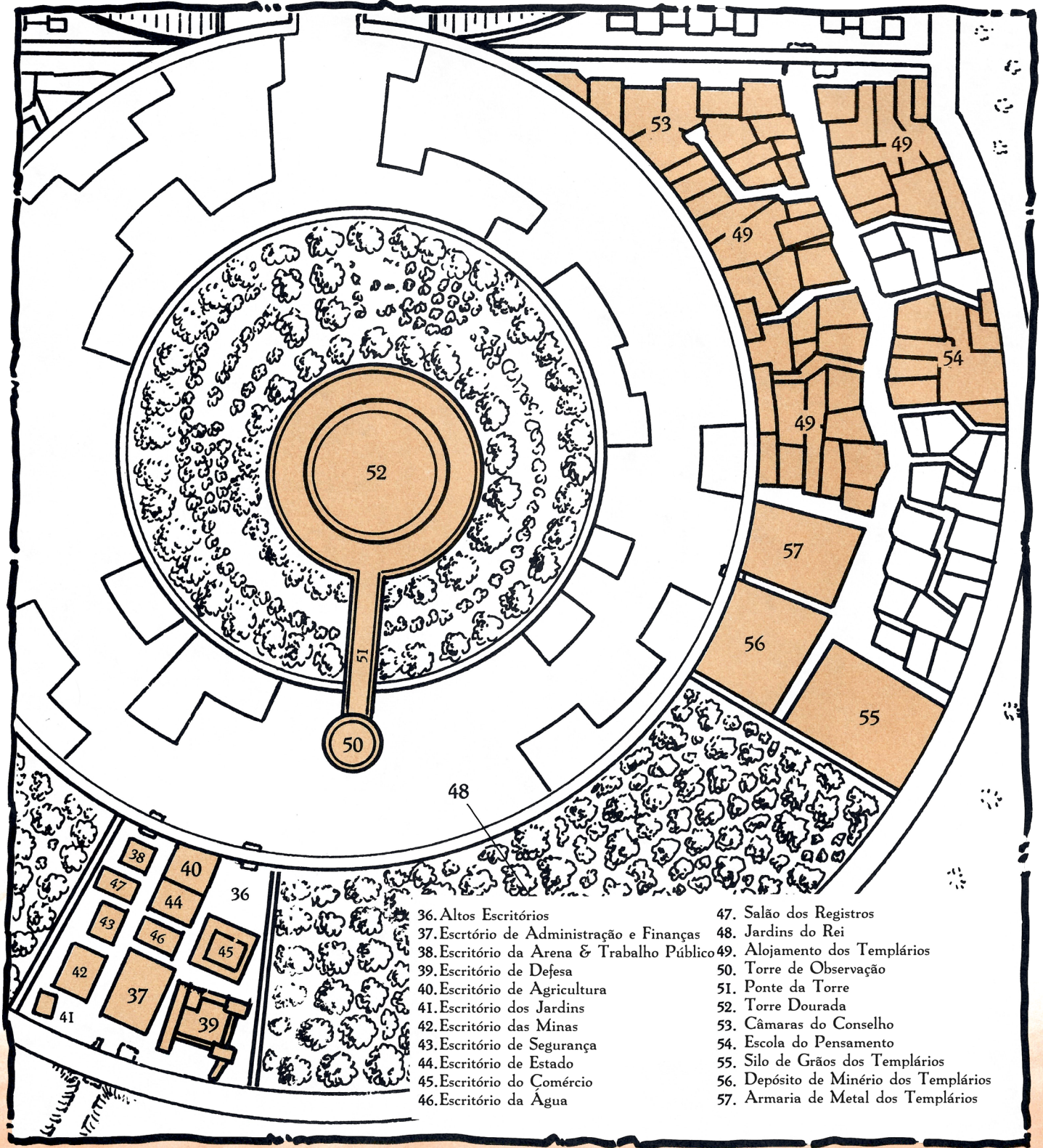
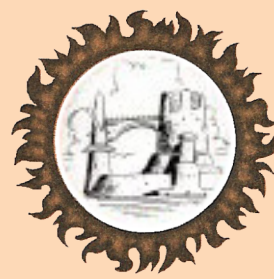
agendadas. Uma variedade de barracas e estandes se erguem em fileiras desorganizadas. Comerciantes desajustados oferecem uma ampla variedade de bens e serviços legais e ilegais, incluindo:

Animais Treinados: Katid, a Besta, a ex-treinadora de animais gladiatórios, oferece seus serviços no treinamento de montarias ou feras de caça. Os preços são proporcionais ao tipo e número de bestas. Katid tem uma personalidade desagradável na melhor das hipóteses. Ela pode ser tão impiedosa quanto qualquer besta que possa enfrentar. Ela se especializa em treinar o animal humano, mas há pouca procura por esse serviço desde a abolição da escravidão.

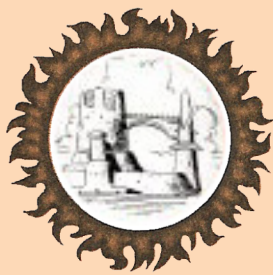
Roda Quebrada (Carpintaria): Um dos locais mais baratos para substituir uma roda perdida ou quebrada, rodas de raios de todos os tamanhos, formas e materiais são encontradas nesta grande tenda. Rodas e raios prontos para uso ou personalizados estão disponíveis. Os negócios dobraram devido ao aumento de comerciantes viajando para Tyr e aos novos jogos gladiatórios de bigas e quadrigas. A família Habic usa clandestinamente escravos para roubar ou danificar rodas de pequenos comboios comerciais, garantindo assim negócios contínuos.

Loja de Ídolos: Pequenas esculturas de pedra finamente trabalhadas de bestas de Athas são vendidas aqui por um escultor anão (dizem alguns) louco chamado Veso. Velhas superstições afirmam que um viajante que carrega uma imagem esculpida adequadamente de uma besta não sofrerá nenhum ferimento daquela criatura se for atacado. Muitas são vendidas, embora poucos compradores acreditem no mito. No entanto, ainda menos querem arriscar. As esculturas custam entre um caco de cerâmica e uma peça prata, dependendo do tamanho e detalhe da criatura esculpida. Pedidos especiais são esculpidos no mesmo dia ou durante a noite.

Luveiro: Uma placa ilustrando uma mão grande com luvas pontiagudas marca esta loja. Luvas de todos os materiais alinham as paredes da resistente barraca. As especialidades da loja são luvas de combate e luvas de pastoreio. As luvas de combate variam de cestus a robustos cortadores de punho de osso de ock'n resinado. As luvas de pastoreio são feitas com uma espessa camada



- 36. Altos Escritórios
- 37. Escrtório de Administração e Finanças
- 38. Escritório da Arena & Trabalho Público
- 39. Escritório de Defesa
- 40. Escritório de Agricultura
- 41. Escritório dos Jardins
- 42. Escritório das Minas
- 43. Escritório de Segurança
- 44. Escritório de Estado
- 45. Escritório do Comércio
- 46. Escritório da Água
- 47. Salão dos Registros
- 48. Jardins do Rei
- 49. Alojamento dos Templários
- 50. Torre de Observação
- 51. Ponte da Torre
- 52. Torre Dourada
- 53. Câmaras do Conselho
- 54. Escola do Pensamento
- 55. Silo de Grãos dos Templários
- 56. Depósito de Minério dos Templários
- 57. Armaria de Metal dos Templários



Tyr

protetora de areia grossa aderida às palmas, permitindo ao pastor lidar com z'tais ou outros pequenos répteis sem medo de se cortar. Os preços variam dependendo do tamanho e tipo de luva desejada, geralmente variando de 2 peças de cerâmicas a 1 peça de prata por par. Os irmãos Oki cobram extra por qualquer pedido especial.

Pedra de Amolar: Den-du, o corcunda, trabalha aqui. O meio-gigante afia a lâmina de uma arma por uma cerâmica por comprimento da mão (sua mão). Den-du foi ensinado por um fabricante de armas mul em Urik e tem muito orgulho de seu trabalho. Insultá-lo ou ao seu trabalho sempre precipitará uma retaliação verbal do meio-gigante.

Corda Enroscada: “Conte seus dedos, verifique sua bolsa e o comprimento da corda ao sair deste estande.” Remar “o Trançador” (como ele se chama, ou “Perneta” como outros o chamam) passa o dia trançando cabelos de gigantes e outras fibras resistentes em cordas. Sua perna direita foi esmagada durante a revolta em um “acidente”. Remar afirma ter perdido o uso da perna ao tentar escapar da arena antes da morte de Kalak (outros rumores dizem que a perna foi esmagada por um guarda meio-gigante de um templário quando Remar foi pego saqueando a casa de um nobre). Devido ao ferimento, o ladrão élfico não pode mais correr com sua tribo e, portanto, fixou residência e ganha (rouba) o suficiente para sobreviver. A corda de Remar custa 3 peças de cerâmicas por 3 metros.

A Concha: “Pare aqui quando estiver cuspidando areia...” uma citação de Tah, o meio-gigante. Tah parece quase agradável quando recebe seu pagamento. Este ponto de parada de água-broy oferece um alívio muito necessário para a garganta ressecada de um mercador. Três barris de broy com especiarias diferentes são diluídos com água do poço para amenizar a sede durante os dias quentes. Uma peça cerâmica compra uma concha da bebida do barril de sua escolha.

Tinta Agulha: A arte corporal é um símbolo de status e luxo para a classe trabalhadora da cidade. Tatuagens são riscadas (ou removidas por uma taxa substancial) por esta renomada artista de Tyr. Conhecida por seu

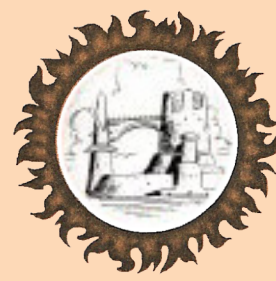
uso de cores vivas e vibrantes, Ris se especializa em ilustrações faciais. No passado, as tatuagens eram usadas apenas para marcar criminosos, mas recentemente esse tipo de arte se tornou popular entre as massas. Devido às dificuldades econômicas atuais, apenas alguns podem arcar com o custo. Ris cobra entre 2 peças de cerâmicas por um desenho pequeno e simples a várias peças de prata por uma tatuagem colorida completa no corpo.

Fio da Navalha: Esta loja vende penas-escama de z'tal afiadíssimas. Elas podem ser compradas duas por 3 cacos de cerâmica ou um pacote contendo duas dúzias por uma peça cerâmica. As escamas afiadas podem ser usadas para fazer a barba ou como facas, mas perdem o fio após uma semana de uso e não podem ser afiadas novamente. As irmãs E'la e Jun trabalham na barraca, preferindo a vida na cidade à vida nômade de pastorear z'tais.

Pão Doce: Esta pequena tenda não tem sinal, mas pode ser facilmente encontrada seguindo o cheiro de pão assando. Um casal antissocial de halflings (exceto quando falam um com o outro ou com outros halflings), conhecidos apenas como La e seu marido Cha, assam pão doce e sem fermento dia e noite. O pão seco é feito com grãos, água e mel verde de kank. Um pequeno pacote de pão custa dois cacos e serve como ração diária adequada para um indivíduo de tamanho humano.

Areia Abrasada (Vidraçaria): Aqui são vendidas criações de vidro de baixa qualidade. O vidro é grosso e irregular, e nenhuma peça de um conjunto parece exatamente igual à outra. O vidro não é raro, apenas difícil de produzir. Esta é a única loja desse tipo fora do Bairro dos Artesãos. Nith, o vidreiro, é o proprietário.

Forno Fendido: Exatamente como parece. Sa-rea supervisiona carnes sendo assadas e defumadas (para viagem) sobre uma grande fogueira aberta alimentada por esterco de inix. Ela oferece generosos pedaços de carne de z'tal ou kip flamejados sobre uma madeira especial de ervas. A carne é servida em uma casca de tropa por um caco de cerâmica. Por uma taxa ligeiramente adicional, ela irá defumar ou assar carnes e embalá-las para caravanas em viagem.



Roda de Fiandeira: Conhecida por fazer a melhor cerâmica fora do Distrito dos Artesãos, esta loja cria potes de argila utilitários feitos à mão. Por uma taxa extra, eles são pintados ou gravados com cenas da vida cotidiana. Dezenas de oleiros trabalham aqui durante o dia.

Chinelos: Chinelos são tiras grossas de couro amarradas na parte inferior do pé por meio de uma série de tiras. Eles são feitos de vários tipos de couro em uma infinidade de cores. Esta é uma loja incomum. O vendedor é um mul chamado Ceu'lo'wen. Os negócios vão bem e Ceu'lo'wen encorajou um humano chamado Beehtor a ajudar no negócio. Um par barato de chinelos pode ser adquirido por 2 cacos, enquanto um par decorativo pode custar uma peça de cerâmica inteira.

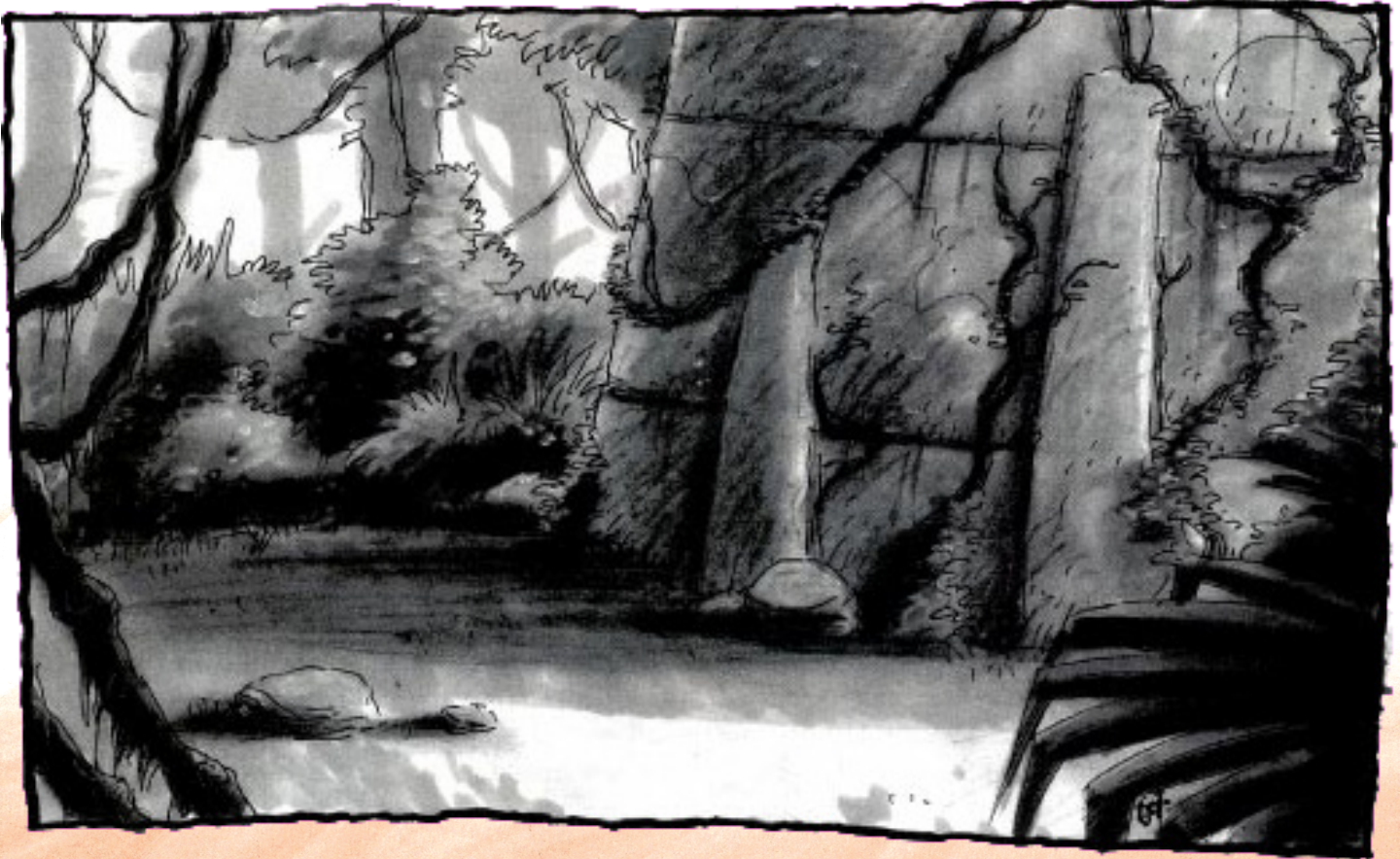
Tecelões: Agulhas macias de cactos, fibras, peles e fios são entrelaçados para criar revestimentos decorativos de parede e chão. Um tear vertical manual está em movimento perpétuo, com pedaços de tecido colorido

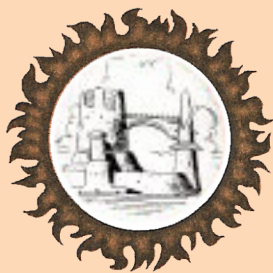
sendo constantemente introduzidos na trama. Um casal anão, Yerik e Kesi, são os tecelões. O irmão de Yerik, Zareb, viaja pelas planícies estépicas próximas para coletar os materiais brutos para tecelagem. Yerik e Kesi estão esperando seu primeiro filho.

Jogos Gladiatoriais

Até a construção tardia do zigurate de Kalak, a arena de gladiadores em Tyr era a maior estrutura única dentro dos muros da cidade. Por muitos anos, os Jogos Gladiatórios representaram o único meio legal de entretenimento público. No entanto, por um breve período após a morte de Kalak, as pessoas temiam retornar à arena.

Na primeira reunião do recém-formado Conselho, surgiu uma discussão sobre o futuro uso da Arena Gladiatória de Tyr. O membro sênior do Conselho, Agis, recomendou a proibição dos jogos gladiatórios e a conversão da arena em um mercado aberto. Após muitos debates, ficou acordado, e a antiga arena tornou-se o mais





Tyr

novo mercado de Tyr.

Em reuniões posteriores do Conselho, um grupo de ex-gladiadores, junto com um dos Templários de Tithian, um homem chamado Banther, propôs a reabertura dos jogos gladiatórios. O grupo sugeriu que os novos jogos seriam muito diferentes dos antigos. O foco das lutas mudaria de combates até a morte para uma forma mais divertida de esporte sangrento.

A proposta do grupo incluía:

1. Os gladiadores não lutariam mais até a morte. O combate ocorreria até que um dos dois gladiadores se rendesse. O gladiador que se rendesse perderia todas as posses levadas para a arena e qualquer prêmio do jogo.
2. Os jogos seriam abertos a qualquer pessoa que desejasse competir, e as partidas seriam criadas com base no nível aparente de habilidade do oponente.
3. Seriam contratados mais saqueadores e treinadores de animais para aumentar o número de confrontos homem versus besta na arena. Confrontos besta versus besta também seriam organizados.
4. Corridas especiais de montarias e condutores de carroças seriam organizadas para a arena. Essas seriam menos sangrentas do que os eventos montados anteriores. Essas corridas e conflitos teriam objetivos específicos, como ser o primeiro a completar um determinado número de voltas, capturar uma série de bandeiras, etc.
5. Uma taxa baixa e razoável seria estabelecida. Um quarto dos fundos seria destinado aos cofres do rei. Outro quarto dos ganhos iria para a cidade pelo uso da arena. Os fundos restantes seriam usados para restabelecer jogos lucrativos na arena.

O tópico de usar a arena para punição de criminosos foi levantado durante essa discussão. Após uma longa argumentação, decidiu-se que o sofrimento como forma de entretenimento deveria ser enterrado no passado de Tyr. Na Tyr reformada, foi decidido que a arena de gladiadores não era lugar para execuções públicas. O Conselho decidiu nomear Banther como o novo gerente da arena de Tyr e seguir suas sugestões para reabrir a arena. O Rei Tithian endossou a ideia, e os jogos de gladiadores são realizados atualmente durante os fins de

semana de festival.

A morte é menos comum na arena atual, ocorrendo apenas por acidente. Saqueadores buscam um maior número de criaturas para os gladiadores lutarem. As apresentações de Jazsts continuam como danças solo e feitos de entretenimento, em vez de combates de gladiadores. Um maior número de bigas e quadrigas compete em corridas de arena especialmente projetadas. Os cavaleiros também competem e lutam contra condutores de bigas adversárias.

Mercado das Feras

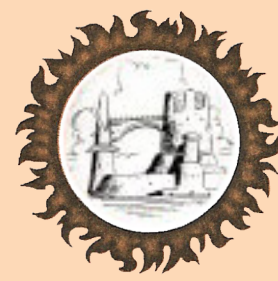
Entre o mercado do estádio e as antigas habitações de escravos, foi inaugurado um Mercado das Feras. Cercados de z'tals com paredes altas e fossos longos e baixos contendo jankx preenchem uma das extremidades. Pastores que vendem pequenos rebanhos de kip e baazrag ficam nas proximidades. Currais maiores contendo kanks treinados e não treinados estão localizados mais próximos do centro do mercado. Currais de crodlu, erdlus e crodlu pesado dominam a extremidade do Mercado das Feras, em direção ao zigurate. Bem no fundo do mercado, o inix e os enormes mekillots são vendidos. Manipuladores de feras e psiônicos ficam em pequenos grupos mantendo um olhar atento sobre as criaturas imprevisíveis. As criaturas compradas aqui custam o valor contábil, menor que indicado na tabela Mercadorias Comerciais.

Zigurate de Kalak

O zigurate que Kalak construiu para sua ascensão ao reino dos dragões ainda se eleva sobre o centro da cidade. Continua sendo um lembrete constante para o povo de Tyr da crueldade e da opressão que uma vez governou sua cidade. Até hoje, continua sendo objeto de medo e ódio. Os grandes azulejos e mosaicos estão em mau estado em torno do zigurate. Poucos ousaram entrar e o zigurate tornou-se o foco de histórias contadas para assustar as crianças e levá-las para a cama.

Existem três entradas para o zigurate. O único que se destaca está localizado no topo da grande escada.

No topo da escada, há uma pequena antecâmara. As paredes internas são revestidas de obsidiana tão dura quanto o coração de Kalak. Do lado direito da sala, uma escada desce. Em cada nível, há um patamar onde



a escada vira à esquerda. Após uma volta completa pelos pontos cardeais, a descida termina em uma grande sala austera. As paredes, o teto e o chão são todos cobertos pelos mesmos tijolos de obsidiana. Pinturas rasgadas grudam nas paredes, as imagens do dragão que eram retratadas mal são visíveis agora. Obsidiana quebrada está por toda parte, e um estranho odor permeia a área. Um alçapão está localizado no centro do chão. Ele leva a um túnel subterrâneo, circular e aproximadamente do tamanho de um homem. O túnel revestido de tijolos de obsidiana se estende para leste e oeste. Em uma direção, o túnel termina sob a arena de gladiadores. A extremidade da arena foi preenchida e lacrada antes da abertura do mercado. O outro corredor termina sob a Torre Dourada. Profanadores sob as ordens do Rei Tithian colocaram selos mágicos permanentes, guardas e proteções para selar a entrada.

Pouco depois da morte de Kalak, uma força-tarefa da Aliança Velada entrou no zigurate para descobrir o segredo da tentativa de transformação de Kalak. Eles foram armados com magias e informações de Sadira sobre a localização do corpo de Kalak e os objetos misteriosos necessários para a transformação. Quando chegaram, o corpo de Kalak tinha desaparecido, mas as esferas negras de obsidiana permaneceram. Diferentes grupos, incluindo vários trapaceiros e bardos, tentaram usar o zigurate como base de operações. Todas essas tentativas falharam.

A Cidade Dourada

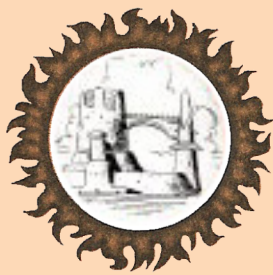
Antes reservada para o Rei Kalak e seus principais administradores e templários, a Cidade Dourada mantém muitas de suas restrições à visitação, apesar do crescente clamor dos Tyrianos comuns. Em um dia a cada semana, os plebeus têm permissão para visitar os Jardins do Rei e a Torre Dourada. Apenas cerca de cem cidadãos são permitidos em um determinado dia, apesar de haver muito mais que desejam ver os lendários jardins com seus próprios olhos. O ressentimento está se formando, mesmo que os templários tenham tentado explicar que se os jardins fossem abertos livremente a todos os cidadãos de Tyr, o local sofreria danos irreparáveis.

O Grande Portão

O Grande Portão adentra a seção da cidade que abriga os Escritórios dos Altos Templários, os escritórios governamentais de Tyr. Como tal, os templários restringem o tráfego que passa pelo portão. Apenas os carregamentos de ferro da mina e aqueles que têm negócios governamentais podem usar o Grande Portão. Um templário de classificação média está sempre posicionado neste portão com quatro guardas meio-gigantes, um psiônico e um tratador de bestas para apoio. O portão se abre para um túnel que se estende por 9 metros através da parede da cidade. Duas grandes portas de madeira de Agafari, arqueando a uma altura de 7 metros com uma largura por 4,5 metros de altura, selam a passagem do lado da parede da cidade. Fora da parede, um enorme bloco de granito, esculpido com uma imagem aterrorizante do dragão, repousa sobre rolos de madeira ao lado da entrada. Em tempos de guerra, o bloco pode ser empurrado para o lugar por três meio-gigantes para selar o túnel. Um grande anel de ferro é fixado no bloco com duas cordas fortes de cabelo de gigante que podem ser passadas por um eixo em um bloco estacionário no lado oposto do túnel. As cordas, por sua vez, podem ser amarradas a mekillots arreados para auxiliar os meio-gigantes. Os rolos de madeira são mantidos no lugar por cristas de pedra colocadas entre eles. Isso permite que o bloco role sobre os troncos até se encaixar no lugar, sem que os rolos se movam com ele, frustrando assim as tentativas inimigas de rolar o bloco para fora do caminho.

Os Altos Escritórios

Cada um desses edifícios abriga um dos escritórios governamentais de Tyr. Os templários trabalham nos escritórios desde o amanhecer até o anoitecer para conduzir os negócios do governo. Os Altos Escritórios incluem os escritórios de: Minas, Comércio, Campos, Segurança, Defesa, a Arena, os Jardins, Administração, Estado, Finanças e Água. Independentemente da função envolvida, o processo para lidar com os templários de qualquer escritório é bastante semelhante. Os primeiros funcionários encontrados estão no térreo do edifício. Esses templários de baixo escalão cuidam de tarefas rotineiras, filtram consultas e determinam a quem um peticionário deve ser encaminhado para a resolução de sua solicitação.



Tyr

Muitas vezes, um suborno a um dos templários juniores pode acelerar bastante o processamento. Caso contrário, pode levar dias ou semanas para conseguir uma audiência com um dos templários mais bem posicionados. Um guarda do escritório, geralmente um meio-gigante, fica pronto para ajudar os templários, se necessário. Essa cena se repete à medida que você sobe os andares no edifício e nos níveis de autoridade entre os funcionários templários. Para conseguir um encontro com o templário de classificação de um determinado escritório, pode ser necessário que um personagem passe por um corredor de funcionários menos graduados e desembolse subornos cada vez mais caros. Como tal, a maioria dos cidadãos evita os Altos Escritórios, a menos que seja absolutamente necessário.

Os Jardins do Rei

Os Jardins do Rei consistem em três seções exuberantes e arborizadas. Um jardim fica de cada lado dos Altos Escritórios. O terceiro cerca a Torre Dourada como um pequeno parque, com fileiras de árvores e arbustos mantidos em círculos precisos ao redor da torre. No passado, esses jardins serviam como uma reserva de combustível para alimentar as magias depravadoras de Kalak. Agora, crescem sem serem perturbados por conjuradores. Os templários ainda cuidam dos arboretos enquanto o Conselho debate usos futuros para os jardins. O acesso aos jardins pode ser obtido mediante portas na torre do barbacã adjacente ao jardim central ou por meio de portas fortemente trancadas e armadilhadas nas paredes interiores do complexo adjacente aos jardins perimetrais. Apenas os templários dos jardins, o Templário Sênior Timor e o Rei possuem chaves para as portas. Qualquer outra pessoa pega nos jardins sem permissão expressa de uma das partes mencionadas acima enfrenta uma sentença de trabalho árduo na mina de ferro. Rumores persistem de que alguém plantou uma ou mais árvores mágicas de frutas nos jardins. Isso pode muito bem ser verdade, pois os jardins contêm muitas plantas maravilhosas, incluindo várias árvores da vida.

Os Alojamentos dos Templários

Grandes armazéns ficam na extremidade dos alojamentos. Esses edifícios abrigam as preciosas reservas da cidade de

grãos, ferro e armamentos, além de duas barracas para os guardas meio-gigantes dos templários. O transporte dessas mercadorias para os armazéns é realizado através de túneis habilmente construídos que se estendem dos Altos Escritórios das Minas e Campos. Os armazéns e os túneis que os conduzem são permanentemente vigiados por meio de magia e psionismo.

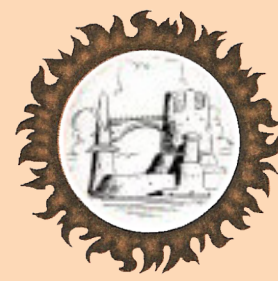
Com poucas exceções, os alojamentos dos templários são usados principalmente por templários de níveis baixo e médio. Oficiais de patente mais alta comumente residem nos bairros nobres ou em suas próprias fazendas fora da cidade. O tamanho e o mobiliário dos alojamentos dos templários variam de acordo com o indivíduo. Aqueles em posições de poder e riqueza têm acomodações luxuosas, enquanto templários mais novos precisam se contentar com quartos mais espartanos.

A Torre de Observação

Para obter permissão para a Torre de Observação ou a Torre Dourada, é necessário primeiro solicitar a entrada. Essa papelada burocrática limita quais templários ou convidados imperiais têm acesso a determinados acessos específicos. Um departamento especializado nos Altos Escritórios é encarregado de processar todas as solicitações. Após obter permissão por escrito para o direito de acesso, um templário se dirige a uma das entradas da Torre de Observação para uma entrevista preliminar com o Templário Sênior.

Localizada fora dos muros do Jardim do Rei, a Torre de Observação aparece como uma versão menor da Torre Dourada. A característica mais impressionante é a ponte de pedra de 22 metros que conecta a Torre de Observação à Torre Dourada. O Templário Sênior mantém seus escritórios aqui. Indivíduos muito importantes em missões de negócios imperiais são escoltados dos Altos Escritórios para a Torre de Observação.

Um par de portas grossas de madeira de Agafari reforçadas com aço protege a entrada da torre. A sala é vazia, exceto por um único sofá acolchoado que domina o centro da sala. Este primeiro nível serve como sala de espera para visitantes que desejam uma audiência. Duas escadas sobem em ambos os lados da sala. A escada à direita termina no terceiro andar, enquanto a escada à esquerda sobe para o quarto andar. As reuniões



entre o Templário Sênior, membros de sua equipe e visitantes ocorrem no segundo andar da torre, que contém uma grande mesa e cadeiras, além de uma longa estante semicircular. A escada à direita continua sua subida até o terceiro nível. O terceiro nível contém a Biblioteca dos Templários. Estantes de livros revestem as paredes externas, e duas estantes curvas ficam no centro do piso. A escada continua até o quarto nível da torre. O quarto nível é espartano, contendo apenas uma escada que leva a uma escotilha para o telhado. Três janelas estreitas oferecem vista para a Cidade Dourada. Um par de portas, idênticas às do primeiro nível, se abrem para a passagem entre as duas torres.

A Ponte da Torre

Atravessando o Jardim do Rei, a Ponte da Torre se estende por 75 pés até a Torre Dourada. A ponte tem 3 metros de largura, e os lados são protegidos por uma grade na altura da cintura. Quatro elementais do ar menores estão vinculados à ponte por magias antigas. Os elementais foram comandados a permitir apenas que aqueles vestidos como templários e as pessoas que os acompanham passem livremente. Todos os outros são atacados. Os elementais combinam seus ataques para lançar intrusos para fora da ponte.

A Torre Dourada

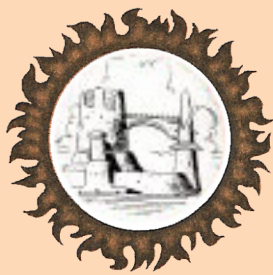
O ponto central da Cidade Dourada é a Torre Dourada Imperial, lar do Rei de Tyr. A grande estrutura, construída com o raro granito dourado da região de Walis nas Montanhas Ressonantes, serve como residência pessoal e escritórios do rei Tyriano. O edifício contém dezenas de quartos conectados por um labirinto de passagens sinuosas e inclinadas. Há três entradas para a Torre: a Ponte da Torre, a secreta Porta do Jardim e o túnel subterrâneo pavimentado com obsidiana que vem do zigurate. O túnel subterrâneo foi preenchido com areia e mágicamente selado por ordem do Rei Tithian. Apenas o Rei, sua equipe pessoal, templários de alta patente e convidados imperiais especiais têm permissão para entrar na torre. Para os outros, a entrada é considerada invasão e punível com uma morte lenta e agonizante.

Cruzando da Ponte da Torre, um visitante entra no terceiro nível da Torre Dourada. Imediatamente, é

impactado pela riqueza de seus móveis. Na antecâmara, duas elegantes escadas de ônix sobem suavemente até a biblioteca no nível superior. Portas maciças, adornadas com ferro, bloqueiam o caminho para a Sala de Recepção Real. Dentro, um trono opulento de ferro forjado à mão repousa sobre um pódio igualmente majestoso. Espalhados ao redor do trono de ferro estão almofadas e travesseiros luxuosos feitos com as peles exóticas de tagsters, tigones e outros grandes felinos. O chão diretamente em frente ao pódio é marcado por longas ranhuras de sangue manchadas, remanescentes do reinado brutal de Kalak. Perto das paredes, colunas de granito com flautas se erguem até o teto, onde vigas de cobre dourado suportam globos místicos de luz, conferindo à sala a aparência de um pôr do sol em Athas. Ocultando a parte de trás da câmara irregular, uma cortina de nuvens-raios esconde a escadaria privada do Rei, que desce para seus aposentos pessoais.

O nível mais alto da Torre abriga a Biblioteca Real Tyriana, uma enorme coleção de livros, pergaminhos e manuscritos antigos. Tomos envelhecidos repousam em grandes estantes dispostas em arcos concêntricos ao redor da sala. Os mistérios dos antigos estão enterrados nas páginas desses livros. Milhares de tratados sobre preparação e pesquisa de magias podem ser encontrados aqui. A única outra característica notável da biblioteca é um grande mosaico no centro da sala, retratando o perfil de Kalak. Por alguma razão, o Rei Tithian decretou que a biblioteca é proibida e fechada até seu retorno. Dois a quatro meio-gigantes analfabetos patrulham a biblioteca para garantir esse decreto.

Descendo da sala do trono, a arquitetura adquire uma qualidade surreal. A renomada arquitetura angular e dura de Athas se transforma em formas sombrias e complicadas. Corredores adquirem uma qualidade inclinada e terminam abruptamente em pequenos quartos ou nichos desabitados. Esculturas grotescas de criaturas fantásticas e raças bizarras aparecem aleatoriamente entre as vigas do teto. O chão aqui é propositalmente irregular e parece subir e descer como se fluísse das areias do deserto. As paredes ondulam com torções como a mente de um profanador. Os quartos habitáveis neste nível possuem uma macabra justaposição de luxo e loucura. Paredes irregulares e quartos de formatos estranhos são adornados com camas cobertas de seda, maçanetas de porta de prata



Tyr

e espelhos dourados. Essas câmaras são vitrines projetadas para impressionar através do consumo ostensivo.

Os quartos cercam um antigo banho público. O banho é composto por três salas separadas, cada uma projetada para diferentes prazeres hedonistas. Água pode ser pingada sobre pedras superaquecidas para encher a primeira sala de vapor. Em uma sala adjacente, blocos de água congelada seriam criados permitindo que os hóspedes desfrutassem de seu frescor revigorante. Na terceira sala, uma calha crivada de dezenas de pequenos furos está presa ao teto. Água, gentilmente derramada pela calha, cria uma chuva artificial. Devido à obsessão de Kalak em atingir a forma de dragão e sua atitude cáustica em relação aos outros reis feiticeiros, nenhum convidado imperial usou essas câmaras em mais de 10 dúzias de anos. Uma entrada oculta para o nível inferior está contida em uma das outras salas vazias.

No nível abaixo residem os aposentos privados do Rei, uma estreita escada emerge em uma pequena área de jantar privada. Passagens estreitas se desenrolam a partir desta sala central. Dormitórios espartanos ficam ao lado de uma oficina privada. A oficina contém um modelo em escala miniatura da cidade e dos arredores. A biblioteca privada e a câmara de meditação adjacente têm um design e aparência austeros. A sala de treino com paredes espelhadas contém uma variedade de equipamentos não utilizados e armas de treino de madeira. Um painel espelhado nesta sala gira para revelar uma porta oculta. Atrás da porta, um corredor curto e escuro termina na parte de trás de uma saída secreta para o jardim. Esse acesso secreto permite a passagem para o jardim da torre. A porta habilmente elaborada é duas vezes mais difícil de ser detectada (do lado do jardim) do que uma porta secreta normal. Por outro corredor curvo, uma sala cilíndrica vazia forrada com obsidiana pura aguarda.

Muitas outras passagens levam a salas vazias ou não utilizadas. Talvez a sala mais estranha contenha entalhes de cabeças de animais estranhos, embutidos nas paredes do chão ao teto, que parecem ter alimentado alguma estranha obsessão mantida por Kalak. Alguns entalhes são pequenos e grotescos, outros grandes e horríveis. As bocas de vários entalhes estão presas para fechar e amputar qualquer membro enfiado em seus orifícios. Dentro, a cabeça esculpida de um bicho-preguiça de Athas é uma alavanca que abre uma escotilha secreta em uma sala

adjacente. A escotilha leva ao tesouro particular do Rei. O abobadado círculo do tesouro está vazio agora, suas vastas riquezas se foram. Fileiras de estantes de armazenamento e armas que revestem as paredes parecem ter uma vez mantido um resgate de reis. Inforas quebradas e cofres descartados estão no chão. Tithian herdou uma parte significativa da riqueza, mas uma quantidade significativa das moedas foi gasta clandestinamente para sustentar a economia em colapso. A única outra característica na sala é um bloco de pedra imenso que cobre a escotilha para o infame túnel de obsidiana. O túnel foi selado e suas seções preenchidas com areia. Magos profanadores e sacerdotes da terra foram convocados para lançar maldições, glifos de proteção e selos em ambos os lados deste alçapão.

Encontrando com os Templários

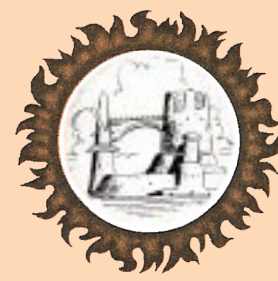
Embora os cidadãos de Tyr agora tenham uma influência maior nos assuntos do governo do que tinham sob Kalak, eles não têm o direito de se apresentar diante do rei ou do conselho dos templários. Geralmente, os cidadãos que têm preocupações tentam se reunir com um templário fora das câmaras e convencê-lo a abordar a questão com o corpo completo de conselheiros.

Indivíduos podem ser convidados para uma reunião como convidados dos templários, especialmente se uma pessoa ou um grupo tiver sido fundamental para resolver um problema na cidade-estado. Os templários podem convidar um grupo de personagens jogadores comprovados para uma reunião e pedir-lhes para realizar um serviço que ajudará Tyr, como:

- Espionar uma ruína próxima, posto comercial ou cidade-estado.
- Infiltrar uma sociedade secreta de Tyr.
- Mapear uma porção recém-descoberta de Sob-Tyr.
- Erradicar a Verdade.
- Expor a sede de uma facção rebelde da Aliança Velada.
- Investigar o tráfico ilegal de escravos na área.
- Acompanhar uma embaixada até a Serra Florestada.

Sob-Tyr

Tyr foi construída sobre as fundações arruinadas de uma



cidade antiga. A cidade foi submetida a todas as tragédias conhecidas: incêndios, fome, enchentes, pestilência, guerra e a ira do Dragão. O constante soprar e mover das areias de Athas enterrou a maior parte, mas não toda essa cidade perdida. Isso criou uma subcidade composta por vias interconectadas, pátios deteriorados e edifícios em ruínas. Não é possível viajar pela cidade pelo subsolo. No entanto, bolsões habitáveis ainda permanecem. Antigos negócios, residências e templos a seres esquecidos ainda existem em Sob-Tyr. Rumores circulam sobre vastas riquezas e objetos de poder que permanecem sem perturbação pelo tempo e pelos elementos nas ruínas de Sob-Tyr. Na verdade, muitas coisas estranhas e perigosas podem ser encontradas lá para aqueles corajosos ou imprudentes o suficiente para procurá-las. Os perigos em Sob-Tyr superam em muito os das ruas da cidade acima.

Entradas para Sob-Tyr podem ser encontradas por toda a cidade, especialmente nos Labirintos, no Distrito do Bardo e na Praça das Sombras. Muitas das entradas nos bairros dos Artesãos, Artífices e Nobres foram seladas acima do solo para proteger os habitantes locais das criaturas e mortos-vivos que habitam abaixo delas. Isso não quer dizer que tudo em Sob-Tyr seja malévolo, embora a maioria das entidades lá seja. Para os curiosos, Sob-Tyr oferece visões únicas e pistas protegidas sobre o misterioso passado de Tyr.

Nenhum estabelecimento respeitável reconheceria possuir um acesso funcional para Sob-Tyr. No entanto, algumas peças de cerâmicas cuidadosamente colocadas abrirão muitas portas secretas de porões. Um extra deve ser pago ao comerciante para a porta ser deixada destrancada, permitindo a saída ao retornar.

A própria subcidade está dividida em centenas de pequenos bolsões separados. Existem oito grandes bolsões, dispersos e não conectados sob as ruas da cidade. O maior desses bolsões, chamado de Lamentos, está localizado não muito distante da Praça das Sombras. O segundo maior bolsão, o Rio Élfico, fica sob os Labirintos a noroeste, ao lado da Ponte Élfica. Subjacente a parte do Distrito Mercante Norte e dos Quarteirões Nobres, há uma série de passagens conhecidas como a Barriga do Nobre. Outros dois bolsões - Dentes de Tembo e o Rastejo - ficam na parte oeste da cidade. Uma série de túneis acessíveis está na seção nordeste da cidade, sob os distritos de comércio e mercadores. Essas passagens são chamadas de Labirinto

dos Mercadores. Enterradas no Distrito dos Artesãos do sudeste estão catacumbas acessíveis conhecidas como Passagens de Faria. Localizado ao sul das habitações de escravos, o Caminho dos Negociantes Noturnos é um corredor alveolado sob o Distrito dos Artesãos lá. Passagens extensas são ditas existir sob a Torre Dourada e os Quarteirões dos Templários, mas a verdadeira extensão dessas passagens permanece desconhecida. Certamente existem mais bolsões, mas ainda não foram detalhados.

Os Lamentos

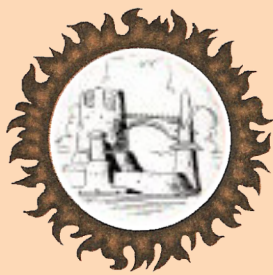
Entradas sob os estabelecimentos suspeitos perto da Praça das Sombras permitem acesso a esta parte de Sob-Tyr. A última resistência dos primeiros cidadãos de Tyr aconteceu aqui, no centro da cidade, contra o ataque do exército de Kalak, o Impiedoso. No centro, intocado pelo tempo, fica um templo esquecido. O templo, em algum momento o ponto central de um Tyr diferente, foi sepultado aqui há mais de mil anos.

O Santuário Carmesim

A fachada era de um prédio imenso de blocos de granito, e uma grande escadaria levava a várias duplas de portas ornamentadas, cada uma inserida em um arco alto coberto por um alpendre em espigões. Belas janelas de vidro colorido adornavam os espigões, cada uma retratando um homem alto com a cabeça de uma águia, um par enorme de asas coriáceas e o corpo inferior de uma serpente enrolada. Este grande edifício de granito foi o ponto central da cidade de Tyr há mais de 2.000 anos. A catedral continua em pé em Sob-Tyr, muito parecida com o que foi em sua época de glória. Somente aqueles puros de coração podem entrar no sagrado Santuário Carmesim. Pouco se sabe e menos ainda se entende sobre aquele a quem Deus seguiram. Não se sabe se aquele Deus abandonou o povo de Athas ou vice-versa.”

A Agulha Envenenada

Supostamente um local de encontro subterrâneo de profanadores, bardos e daqueles que vivem no fio da navalha. Muitos que visitam não retornam. Os rumores sobre o paradeiro variam, mas o acesso pode ser obtido através do Distrito dos Bardos, atrás do Mercado Élfico. O acesso é limitado àqueles “bem informados” ou a



Tyr

tolos com bolsas generosas. Apenas obter informações sobre a localização é perigoso e não garante sucesso em encontrar o local de encontro privado. Os túneis subterrâneos nas proximidades da Agulha estão cheios de armadilhas envenenadas e uma miríade de passagens secretas. Isso é para proteger o local de visitantes curiosos e das horrendas criaturas que habitam Sob-Tyr.

A Agulha Envenenada assumiu o que era uma vez uma sala de jogos em uma grande estalagem. A sala principal está cheia de destroços de colunas de suporte caídas e mobiliário de pedra original desarrumado. As paredes da estrutura são de uma pedra polida escura, com veios mais claros de cinza aprisionados na rocha. A escuridão das paredes intensifica a natureza tímida do local subterrâneo. A área de reunião tem 18 metros por 10 metros e sobe um andar e meio. Um corrimão da sacada é visível no segundo nível. O teto do andar superior desabou há muito tempo, deixando o teto apenas alguns centímetros acima da sacada de 90 centímetros. Ao lado da sala principal, há dezenas de salas menores que saem em todas as direções. Muitas delas são “becos sem saída” projetados para impedir que aqueles que “acidentalmente” encontram a Agulha Envenenada voltem à superfície com notícias de sua localização. Uma placa, escrita com o que parece ser sangue, pende sobre o que pode ter sido, em algum momento, o balcão e diz: “O veneno é o vinho...”

Cadeiras estão dispostas em pequenos grupos aqui e ali entre os destroços. Figuras escuras e encapuzadas se reúnem em pequenos grupos e falam em tons sussurrantes. Noite ou dia, sempre há alguém ou algo entrando ou saindo da área. Negócios da natureza mais obscura são discutidos aqui. Negociações, traições, golpes nas costas e assassinatos são os tópicos padrão de conversa. Frequentemente, duas figuras entrarão em uma das passagens menores para concluir negócios. Pode ser que uma ou nenhuma retorne.

O Rio Élfico

Cursos subterrâneos alimentavam o rio de Tyr milhares de anos atrás. Após as grandes guerras, veio o deserto e a água escorreu mais profundamente para o subsolo. As antigas passagens subterrâneas de água tornaram-se a rede de túneis conhecida hoje como o Rio Élfico. Por

centenas de anos, aventureiros exploraram esses túneis em busca de lucros. O beneficiário de toda essa exploração era Tz'z, um thrax atraente que habita a extremidade sul das cavernas. Tz'z emerge a cada anoitecer para procurar vítimas nos Labirintos.

Ventre do Nobre: O Ventre do Nobre é a seção mais difícil de acessar em Sob-Tyr, mas contém as maiores recompensas para ladrões e arrombadores de residências de longe. Fica abaixo de parte do Distrito dos Comerciantes e dos Bairros Nobres. Empresas e residências da área travam uma batalha constante para manter seus edifícios seguros. Apesar de tentativas repetidas de selar o Ventre, ladrões periodicamente conseguem acesso a esse labirinto, e uma onda de furtos logo se segue.

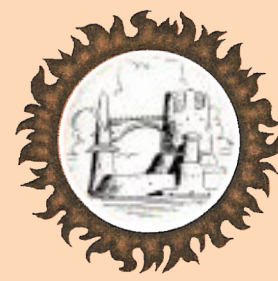
O Ventre do Nobre também abriga algumas das residências mais antigas e outrora opulentas da cidade. No primeiro milênio da cidade, Tyrianos abastados construíram casas pequenas, mas elegantes, de pedra e mármore. Muitas ainda existem em Sob-Tyr, como se aguardassem o retorno à sociedade.

Fonte Mercúrio

A Fonte Mercúrio era outrora uma majestosa fonte no início do distrito nobre de Tyr. Uma poça de água rançosa agora preenche o que antes era o ponto central do distrito. A fonte está dividida em três lados, e uma estátua que antes despejava água fresca na bacia circular está esmagada. A fonte recebe seu nome de uma das casas nobres de Tyr que caiu há muito tempo.

A fonte ainda atrai os aventureiros, pois, fora da bacia quebrada, cresce uma planta de vinha emaranhada que produz frutas mágicas. As frutas têm sempre uma cor muito profunda e rica sendo arredondadas na parte inferior para se assemelharem a uma lágrima. A construção em si tem 5 x 2 x 2 e cresce entre a fonte e uma parede de fundação. A videira emaranhada terá frutas de poção mágica maduras.

Infelizmente, há um efeito colateral em relação às frutas de poção mágica retiradas da Fonte Mercúrio. Metade das poções de frutas são ilusórias e fazem o ingeridor acreditar que os efeitos são reais. Por algum motivo, tais frutas ilusórias são detectadas como o tipo presumido de poção de frutas, não como ilusórias. Apenas depois que



a poção de frutas é consumida e os efeitos ocorrem é que se sabe se os efeitos são reais ou apenas uma ilusão. Esta planta específica de vinha emaranhada mágica só cresce neste local. Todas as tentativas de transplantar a videira mágica falham. Transportar a água rançosa de Sob-Tyr não parece afetar positivamente qualquer planta que cresça.

Dentes de Tembo

Ao contrário da maior parte de Sob-Tyr, que consiste nas ruínas da antiga cidade, Dentes de Tembo é uma caverna subterrânea natural. O complexo de cavernas recebe seu nome das estalagmites e estalactites que revestem tanto o chão quanto o teto. Contrabandistas costumavam usar essas passagens para mover mercadorias secretamente para dentro e para fora da cidade murada. Há muitos anos, Kalak selou as entradas fora das muralhas da cidade. Rumores persistem sobre avistamentos de yuantí, e muitos que tentaram explorar as cavernas nunca mais retornaram. A presença de yuantí pode significar que a caverna está ligada a complexos de cavernas mais profundos, bem abaixo da cidade-estado.

A Rasteira

Uma sensação avassaladora de claustrofobia frequentemente toma conta dos aventureiros que exploram a Rasteira. Os restos esmagados de um distrito comercial mal sustentam o teto de três pés que percorre todo o local. Alguns comerciantes afirmam que uma antiga armoria está localizada nas profundezas da Rasteira. Exploradores encontraram implementos de ferro e muitas armas. Infelizmente, exploradores ávidos foram esmagados pelo deslocamento de rochas instáveis em sua corrida para descobrir grandes riquezas. Desconhecido pelos exploradores, famílias de devoradores de intelecto e ustilagor também percorrem a Rasteira.

Passagens de Faria

Essas passagens receberam o nome do comerciante/ladrão que as utilizou por muitos anos para roubar concorrentes e vender as mercadorias para caravanas de saída. O espírito ganancioso de Faria não descansaria após a morte e retornou como um fael, uma forma glutona de morto-vivo que anseia pelos excessos na vida (comida,

bebida).

Caminho do Dragão Noturno

Esta estrada misteriosa uma vez se estendia para lugares mais profundos, mas a extremidade distante desmoronou em uma queda de rochas séculos atrás. Uma luz vermelha fraca escapa das bocas de dragões esculpidos grosseiramente que aparecem a cada cem metros nas paredes laterais. Uma estátua colossal de um dragão, talvez o Dragão, está em fragmentos quebrados em uma câmara no meio do túnel. Ninguém conhece a história ou o propósito da estátua.

Caminho das Criptas

Túmulos de nobres há muito falecidos preenchem esta catacumba com vários níveis e ramificações. Muitas criptas estão vazias, tendo sido saqueadas há muito tempo; outras são guardadas por armadilhas mortais, barreiras mágicas profanadoras e mortos-vivos que não desejam ser perturbados.

Urik

“Eu sou Hamanu, Rei do Mundo, Rei das Montanhas e das Planícies, Rei de Urik, para quem os ventos rugentes e o sol poderoso decretaram um destino de heroísmo, e a quem as águas vivificantes e os solos nutritivos confiaram a cidade mais poderosa de Athas. Os Grandes Espíritos das terras férteis me elevaram desde a minha infância, instruindo-me na arte da guerra, como dar o sinal para o escaramuça e quando formar a linha de batalha. Eles tornaram meus braços poderosos contra meus inimigos, que sempre foram muitos, e me deram armas para cortar as cabeças daqueles com quem eu luto. Fizeram de mim um homem que não pode ser morto, e um general que não pode ser derrotado. Eu sou Hamanu de Urik, O Grande Rei, O Poderoso Rei, Rei do Mundo, Rei de Athas, um potentado incomparável que domina desde as grandes Montanhas Ressonantes até as margens do interminável Mar de Silte, o portador de morte e paz, a quem todos devem se submeter.”

- Hamanu, Rei de Urik

População: 32.000 (75% humanos, 5% anões, 3% muls, 2% elfos, 1% meio-elfo, 10% meio-gigante, 3% thri-keen, 1% halfling). Nativos chamados de “Urikitas” ou o ligeiramente pejorativo “Uri.”

Emblemas: Rosto de Hamanu; Hamanu vestido para a batalha; Hamanu cercado por fogo vermelho; entre outros.

Economia: Obsidiana; água; escravos; seda; cerâmica.

Localizada na região montanhosa a nordeste de Tyr, entre a Taça do Dragão e as Montanhas da Coroa Fumegante, encontra-se a cidade-estado de Urik, com suas linhas quadradas e limpas. Urik está situada em um cinturão fértil mantido por irrigação cuidadosa a partir de poços profundos. Campos de grãos e pomares cercam a cidade em fileiras organizadas. Urik brilha, suas paredes de pedra tingidas com pigmento amarelo feito das águas sulfurosas do próximo Lago dos Sonhos Dourados. Estátuas de leões ousados e bípedes marcham para a guerra ao longo de suas paredes. Cabeças de leões esculpidas em pedra servem como ameias no topo das vertiginosas muralhas, onde sentinelas guardam, arcos nunca longe de suas mãos. Tão imponente como uma

fortaleza, Urik é protegida por muralhas intimidantes e defensores destemidos.

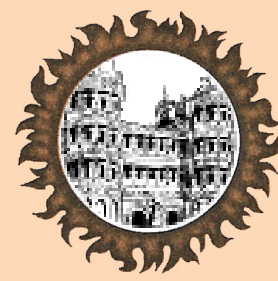
Quatro portões oferecem acesso à cidade. O Portão dos Escravos recebe um grande tráfego, incluindo caravanas indo e vindo das minas de obsidiana na Coroa Fumegante. Nobres e templários entram e saem pelo Portão Alto, e a maioria dos outros visitantes passa pelo Portão de Obsidiana e pelo Portão do Rei. Guardas meio-gigantes, arqueiros e templários de guerra ocupam as torres de cada portão e questionam rigorosamente todos que entram. A maior parte de Urik é um lugar de ruas retas e linhas limpas. Tijolos pavimentam as ruas. Na maioria dos distritos, casas e edifícios são uniformes, quase idênticos, exceto pela escrita que designa a função ou proprietário. Um visitante não acostumado ao estilo de Urik pode facilmente se perder. Além disso, a imagem de Hamanu é encontrada por toda parte. As paredes esmaltadas em amarelo e branco apresentam murais brilhantes que capturam as muitas proezas do Poderoso Rei. O refeiticeiro não economizou despesas para garantir que as pessoas não esqueçam quem governa.

As colinas que cercam Urik são em grande parte áridas, mas a irrigação extensiva transforma a terra em solo arável. Campos de grãos, pomares e vinhas criam vegetação surpreendente sob as imponentes colinas marrons. Quatro estradas saem da cidade e cruzam esse trecho verdejante. A larga e sinuosa Via de Obsidiana sobe em direção à Coroa Fumegante e às minas de obsidiana de Urik. A Estrada Alta leva para o oeste em direção a Makla, a vila mais importante de Urik. O Caminho do Comércio segue para o sul até o Oásis de Fonte Prata, e a Estrada dos Reis segue para o leste até Raam.

Se você visitar Urik, tenha muito cuidado em obedecer a todas as leis de Hamanu e mantenha algum ouro escondido com segurança, apenas no caso de precisar subornar um templário por sua liberdade. Poucos destinos são piores do que ser vendido como escravo para trabalhar nas pedreiras. As bordas afiadas da pedra vítrea cortarão seus dedos, mãos e braços a ponto de ficarem inúteis em questão de dias.

Política

As leis de Hamanu, chamadas de Código de Hamanu, são rigorosas e inúmeras, cobrindo quase todos os aspectos



concebíveis da vida em Urik. Elas dependem de punições equivalentes e enfatizam a lealdade ao rei e seus templários. O Código é inigualável na Região de Tyr em termos de utilidade, abrangência e implacabilidade. Templários fazem cumprir as leis de Hamanu e lidam com a burocracia do dia a dia, incluindo impostos, especificação de feriados, definição de padrões para construção e arte, e ditam arranjos familiares, como casamentos, cuidados com os idosos e funerais. Nobres gerenciam as fazendas e suprimentos de água, cidadãos livres se dedicam aos negócios e tentam permanecer livres, e escravos fornecem a força para realizar todo o resto.

Os templários insistem que o Código de Hamanu é uma dádiva divina, uma bênção que o rei-feiticeiro concedeu ao seu povo para que prosperassem e crescessem. Na verdade, as leis são opressivas e guardam com ciúmes os privilégios do rei, de seus templários e das classes nobres. Os cidadãos comuns de Urik entendem que o Código existe para proteger os poderosos, mas não se atrevem a resmungar. A única coisa boa que se pode dizer das leis draconianas é que elas desencorajam o crime de rua.

Nas últimas semanas, a queda de Kalak, de Tyr, perturbou o delicado equilíbrio de Hamanu, provando que os reis-feiticeiros que governam por séculos podem ser mortais afinal. Hamanu acredita que não tem nada a temer de seus súditos, mas sabe que as fortunas de Urik dependem do comércio com outras cidades. Se a agitação se espalhar além de Tyr, até mesmo Urik pode sofrer. Assim, os templários de Hamanu ficam de olho nos acontecimentos na Cidade Livre e pagam por informações de espíões em Tyr, incluindo o cortador de pedra mul Xalos.

De sua fortaleza, Hamanu pode enviar pessoalmente mais de dez mil soldados escravos liderados por mil meio-gigantes carregadores de lança para a batalha. Seu status é de escravo ou mercenário, todos esses soldados são extremamente leais a Hamanu, pois ele treina com eles pessoalmente quase todos os dias. Um dos aspectos mais interessantes do exército de Hamanu é sua companhia de halflings. Ele fez um acordo com o Chefe Urga-Zoltapl, segundo o qual Urik o fornece com uma certa quantidade de obsidiana em troca dos serviços de duzentos guerreiros halflings. Hamanu usa esses halflings para perturbar as áreas traseiras de seus oponentes, infiltrando-se durante a noite para atacar as tendas de comandantes rivais,

destruir carroças de suprimentos e libertar os escravos do inimigo.

Sociedade

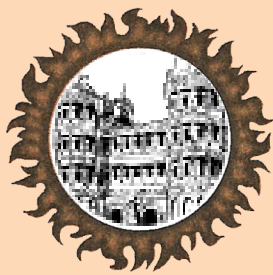
Mais de 30.000 pessoas vivem dentro dos muros da cidade e nas plantações circundantes. Humanos compõem três quartos da população. Meio-gigantes são a raça minoritária mais numerosa, seguidos por anões, mul e halflings. Thri-kreen, elfos e outras raças também estão representados em Urik.

Os Urikitas usam o cabelo em cortes quadrados com elaborados cachos apertados. Alguns homens usam barbas encaracoladas cortadas em formato quadrado e alguns também usam um fez de aba larga. Camisas de linho branco com mangas curtas e justas são a moda em Urik. Indivíduos das classes mais baixas usam túnicas simples e desadornadas que caem até os joelhos. Indivíduos das classes mais altas aumentam o comprimento até os tornozelos e acrescentam um padrão listrado ou de diamantes, além de um cinto com franjas. Cachecóis elaborados, usados apenas à noite, indicam a posição social de um cidadão. Quanto mais longo e rico o cachecol, mais alta é a posição social do usuário. Por lei e tradição, apenas os templários podem usar capas, e estas são sempre branqueadas de branco puro.

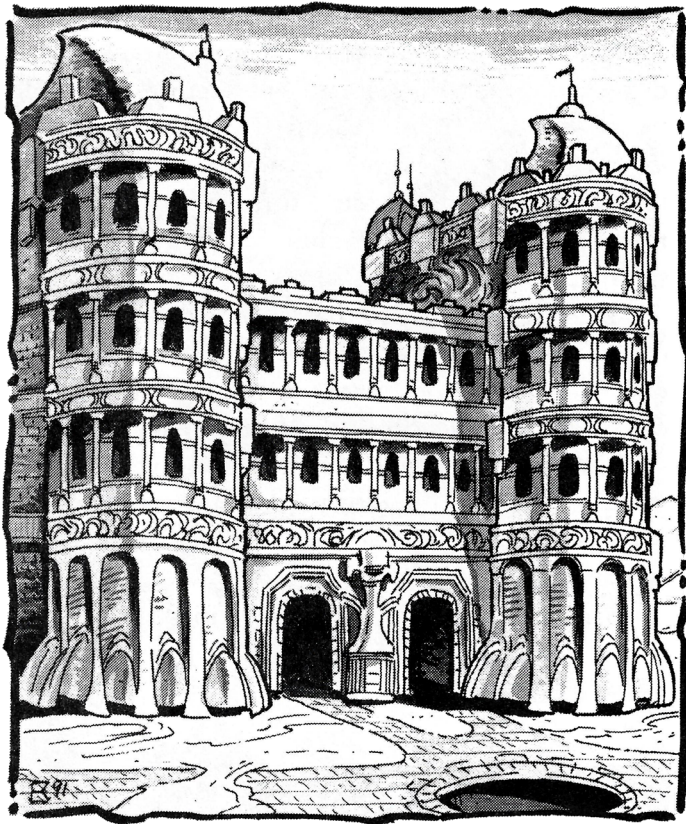
Os humanos Urikitas têm pele bronzeada, olhos escuros e cabelos pretos ou castanhos. Os homens usam barbas e as mantêm aparadas em formas de pá ou quadradas. As roupas variam de kilts simples a túnicas sem mangas na altura dos joelhos ou vestes longas e exóticas com mangas volumosas. Véus e cachecóis são comuns entre as mulheres; quanto mais fino o cachecol, mais alta é a estação.

Templários

Os templários Urikitas desfrutam de grande poder, mas pouco luxo. Hamanu os vê como extensões de sua vontade e presença. Para ele, sacrificar um templário não significa nada, e ele os descarta como faria com escravos. Templários desempenham diversas funções na cidade-estado: fazem cumprir as leis, cobram impostos, supervisionam escravos, lideram guerreiros em batalha e descobrem inimigos do estado. Eles usam capas ou



Urik



mantos amarelos como distintivo de seu cargo; ninguém mais é permitido a vestir peças semelhantes. Embora os templários de baixa patente vivam sob disciplina militar, os de alta patente recebem títulos nobres e ricas propriedades como sinais do favor de Hamanu.

Sirdars

Em Urik, os nobres são conhecidos como sirdars. Eles são as únicas pessoas autorizadas a possuir terras. Sirdars coletam aluguel de fazendeiros livres ou têm seus assessores supervisionando campos trabalhados por escravos. Hamanu concede propriedades aos sirdars em reconhecimento de suas conquistas. Dessa forma, grandes guerreiros, templários de alta patente, sacerdotes, magistrados e outros funcionários distinguidos tornam-se proprietários de terras e recebem os aluguéis e colheitas produzidos em suas propriedades. Obter um cargo que leve à elevação à classe de sirdar muitas vezes é uma questão de política, mas Hamanu é sincero em recompensar os Urikitas de habilidade excepcional que o servem bem. Ao longo dos anos, muitos cidadãos comuns

conquistaram terras por seus próprios méritos. Essas terras concedidas passam para os descendentes do sirdar, que as mantêm (junto com o título) enquanto mantiverem as propriedades em bom estado. Os filhos das famílias sirdar são esperados para se destacar, e a maioria busca uma patente elevada no exército ou torna-se templários ou outros funcionários.

Casa Stel

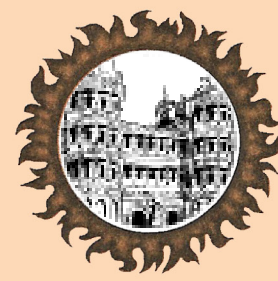
A Casa Stel é mais conhecida por negociar os despojos de guerra, armas, escravos e diversos bens roubados. Fortemente influenciada pela natureza militar do regime de Hamanu em Urik, a Stel é agressiva e confrontadora com os rivais. As caravanas da Stel são fortemente guardadas para evitar ataques de outras casas comerciais, uma tática que a casa usa regularmente contra seus rivais. Os líderes da Casa Stel têm um profundo ódio pelos elfos, o que levou a guerras abertas com várias tribos élficas ao longo dos anos. A casa mantém contatos comerciais lucrativos com os halflings das Montanhas do Anel. Hargan Stel III lidera a casa e reflete a natureza de sua casa, sendo tanto um negociante quanto um guerreiro especializado.

A Irmandade da Mente

A Irmandade da Mente é uma organização de usuários malignos de psionismo que desejam derrubar os reis-feiteiros e assumir o poder para si. Governada por Liumakh, um psiônico morto-vivo, a Irmandade tem sua sede em um mosteiro nas Montanhas da Coroa Fumegante. Tanto Hamanu quanto Nibenay têm conhecimento da existência da Irmandade. Nibenay busca a destruição deles, enquanto Hamanu os ignora na maior parte, embora ocasionalmente espie a Irmandade para ver se desenvolveram algo interessante durante seus estudos psiônicos.

Os Halflings de Hamanu

Hamanu fez um acordo com um chefe halfling das Montanhas Ressonantes. Contanto que Hamanu forneça obsidiana das minas de Urik para o chefe, ele recebe os serviços de 200 guerreiros halflings. Esses halflings são excelentes saqueadores noturnos e assassinos que Hamanu já usou com efeito letal no passado. Eles são



liderados por Mulgan-durgan de Zolpatl.

A Aliança Velada

A Aliança Velada de Urik precisa ser especialmente cuidadosa após as restrições impostas por Hamanu, e os recursos de componentes mágicos dos preservadores tornaram-se extremamente limitados. Durante a maior parte da década seguinte à guerra com Tyr, a Aliança Velada de Urik ficou dividida em duas facções. Seu líder, o lendário Morlak, desapareceu misteriosamente, deixando dois preservadores para disputar seu lugar.

Quando um dos contendores, Leoricus, o Indomável, foi morto, o outro trabalhou freneticamente para curar a divisão. Isso se tornou cada vez mais importante à luz das mais recentes restrições de Hamanu. Hoje, Thania lidera toda a Aliança, advogando pela paciência e negociação em vez dos confrontos violentos defendidos por sua rival de outrora. Thania tem trabalhado para estabelecer uma parceria com a Aliança de Tyr, mas se Hamanu descobrir, ambos os grupos sofrerão as consequências.

Casa Lubar

A Casa Lubar é uma típica casa nobre de Urik. Seu símbolo é uma serpente monstruosa, um emblema apropriado para esta família gananciosa. O patriarca de Lubar, o jovem Maetan Lubar, tem ambições além de sua posição. Ele pressiona o Rei Hamanu para permitir que ele leve um exército de mercenários para apoderar-se das minas de ferro de Tyr.

Comércio

A principal exportação de Urik é a obsidiana extraída da Coroa Negra, uma montanha na cadeia Coroa Fumegante. A pedra vítrea tem preços elevados nas outras cidades-estados sendo utilizada na fabricação de uma variedade de armas e implementos. A economia de Urik depende quase inteiramente dessa pedra negra, embora a cidade exporte uma variedade de outros bens exclusivos de seus arredores.

Urik importa ferro de Tyr, moldado em ferramentas para extrair obsidiana. Apesar de as duas cidades terem lutado uma breve guerra há cerca de dez anos, hoje o comércio foi retomado para benefício de ambas, Urik e

Tyr.

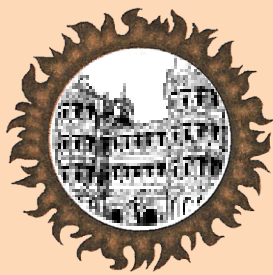
Urik desfruta de uma economia robusta e é famosa por sua cerâmica. Armas e ferramentas de obsidiana são comuns. Manadas vastas nas terras circundantes produzem couro, carne, quitina e néctar de kank.

Além de seu comércio com a Cidade Livre, Urik se isolou do restante da Região de Tyr. Hamanu não quer que sua cidade seja inundada por refugiados, nem deseja que as ideias que causam problemas em outras cidades se espalhem para seus cidadãos livres e escravos. Urik permite periodicamente que caravanas se aproximem da cidade, mas elas estão sujeitas a buscas minuciosas e investigações psiônicas. Os comerciantes são restritos a áreas específicas dentro das muralhas da cidade. O não cumprimento de qualquer uma dessas leis pode ter ramificações mortais para os comerciantes.

O mesmo é válido para os mercadores da Casa Stel, a casa de comércio residente de Urik. Quando uma caravana está pronta para partir de Urik, os comerciantes devem cumprir uma série de restrições e requisitos impostos pelos poderosos templários. Apenas os membros mais leais da organização de Stel podem sair e entrar em Urik, homens e mulheres que foram testados repetidamente pelos templários. Toda a carga é verificada uma dúzia de vezes, e as rotas comerciais devem ser aprovadas antecipadamente. Se uma caravana retornar e tiver se desviado de sua rota de alguma maneira, não será permitido seu retorno à cidade.

Os viajantes podem encontrar acomodações por toda a Praça dos Oleiros e no Bairro da Obsidiana. Urik se orgulha da uniformidade, então a maioria das estalagens e tavernas são idênticas, com poucas características para distingui-las. Apenas o Distrito Velho possui lugares únicos com rica personalidade.

A cidade-estado possui suprimentos abundantes de água. Cisternas coletam água da chuva das Montanhas Ressonantes, e poços profundos por toda a cidade abastecem os bairros com água potável. As terras irrigadas ao redor de Urik retiram água dos poucos oásis encontrados nas proximidades.



Urik

Locais

Distrito Velho

Edifícios simples de pedra e ruas estreitas e sinuosas caracterizam este bairro, tornando-o um verdadeiro labirinto. A desorganização do Distrito Velho o diferencia de outras áreas da cidade-estado. É lar de milhares de trabalhadores, artesãos e guerreiros.

Fonte Águas Claras

Um dos oásis ao redor dos quais Urik foi construída, Águas Claras é agora um poço comunitário no centro do distrito. Os moradores acreditam ser boa sorte colocar moedas nas rachaduras entre os tijolos e má sorte roubar essas moedas. Lojas e tavernas formam um pátio ao redor do poço.

Portão do Rei

Este portão é o local onde Hamanu se declarou rei de Urik, e uma estátua de obsidiana retratando o governante em sua juventude comemora o evento. Como os outros portões, o Portão do Rei é bem protegido, e todo o tráfego deve passar por um estreito pátio murado antes de adentrar mais profundamente na cidade.

Mercado Velho

Os preços razoáveis e os produtos exóticos do Mercado Velho — um pequeno e desgastado bazar ao ar livre — atraem clientes de toda a cidade. Compradores podem encontrar especiarias, ervas e cosméticos raros, além de itens ilegais como componentes rituais e venenos. Os templários raramente fazem incursões no mercado, tornando transações desse tipo mais seguras aqui do que em outros lugares em Urik.

Bairro dos Artesãos

Adjacente ao Distrito Velho e estendendo-se a oeste até a Praça dos Oleiros está o Bairro dos Artesãos, um rico distrito comercial onde os Urikitas compram alimentos, bens acabados e outras mercadorias. Os preços são altos no bairro, mas a qualidade é inigualável.

Bairro dos Oleiros

Esta praça em céu aberto está cheia de rodas de oleiro, poços e fornos de pedra maciça. Aqui, artesãos treinados fabricam os vasos pelos quais Urik é mais conhecida. Pratos, barris, urnas e outras peças vêm desta praça, todas apresentando esmaltes metálicos, características astronômicas estilizadas, entalhes de animais e, é claro, a semelhança de Hamanu. O forno ardente no centro da praça torna o trabalho aqui durante o dia intolerável, então as peças são queimadas apenas à noite.

Escola dos Oleiros

A Escola dos Oleiros é o maior grupo de usuários psiônicos que se recusam a frequentar a Academia Real ou a se registrar junto às autoridades. Enquanto a Escola dos Oleiros ensina moldagem e pintura de cerâmica, psiônicos habilidosos instruem os alunos no Caminho, fora da influência do Rei Hamanu e seus templários. O instrutor chefe dos psiônicos é Erriok. Dizem que ele tem contato com a Aliança Velada e trabalha com eles ocasionalmente.

Taça do Rei

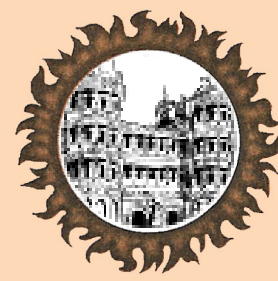
A Taça do Rei, uma oficina pequena e discreta no Bairro dos Oleiros, é a sede secreta do capítulo Urikita da Aliança Velada. A meio-elfa Thania lidera a célula da Aliança que se reúne na oficina.

Bairro dos Estrangeiros

Um pequeno bairro a sudoeste do Bairro dos Oleiros abriga pessoas que não nasceram em Urik, bem como aquelas de raças diferentes de humanos. Anões, elfos, thri-kreen e outros encontram abrigo nesta comunidade apertada.

Mercado Élfico

Não muito longe do Portão de Obsidiana está o Mercado Élfico, onde comerciantes élficos montam barracas e estandes improvisados vendendo produtos exóticos de toda a região de Tyr. O mercado em Urik é mais perigoso do que seus equivalentes em outras cidades-estado, e poucos humanos exploram seus cantos e recantos.



Palácio dos Mendigos

Uma grande parte do Bairro dos Estrangeiros está vaga e em ruínas. O termo “Palácio dos Mendigos” refere-se a qualquer um dos prédios arruinados nesta área do bairro, não a uma estrutura específica. Aqueles que não conseguem encontrar alojamentos em outros lugares se contentam com o que podem encontrar aqui. O Palácio dos Mendigos é uma toca de podridão e decadência, e apenas as pessoas mais necessitadas e miseráveis permanecem na área.

Bairro da Obsidiana

Antigamente o distrito de mineração lucrativo de Urik, esta pedreira foi esgotada há um século, e os trabalhadores abandonaram o local. Agora, o Bairro da Obsidiana é lar dos empó de dinastias comerciais, incluindo aquelas da Casa Stel, a casa de comércio mais forte na cidade-estado.

Casa Stel

Uma fortaleza sombria no Bairro da Obsidiana, a Casa Stel apresenta doze torres esbeltas, cada uma revestida de obsidiana e coroada com uma espada de ferro enferrujada. A família Stel, a dinastia mercante mais poderosa em Urik, vive no citadela. O patriarca Hargan Stel raramente está presente na casa, já que os negócios o mantêm no campo.

Poço da Morte Negra

Esta cavidade imensa no canto sudeste do Bairro da Obsidiana é a arena de gladiadores de Urik. Antigamente uma mina de obsidiana, o Fosso não se eleva acima do solo, mas está afundado no chão. Escavações escalonadas e andaimes de madeira fornecem plataformas de visualização para a multidão, mas todos os espectadores devem ficar em pé, já que não há assentos na arena. A área de combate irregularmente formada é feita inteiramente de obsidiana. O sol aquece a obsidiana negra até se tornar quase insuportável para combatentes e espectadores. Como tal, a maioria das lutas de gladiadores são realizadas de manhã, antes que o calor se torne muito intenso, ou em raras ocasiões à noite. Outro perigo são os milhares de arestas afiadas, fragmentos e pontas que se projetam das paredes da arena. Esses fragmentos de obsidiana cobrem

as paredes e colunas de obsidiana espalhadas pelo chão da arena.

Conglomerado dos Escravos

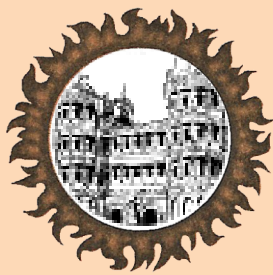
Entre o Distrito dos Templários e o Reino do Destino está o conglomerado dos escravos de Urik. Isolado do restante da cidade por um portão inexpugnável, o conglomerado murado é um pátio aberto com caminhos lamacentos e choupanas de taipa sórdidas. Grandes portas de pedra ficam no centro do conglomerado, dando acesso ao Reino do Destino e além. A maioria dos escravos mantidos aqui servem e geralmente morrem nas exaustivas pedreiras de obsidiana da Coroa Fumegante. Os escravos pressionados para o serviço militar têm alojamentos separados e ocupam os quartéis no Conglomerado dos Escravos, no Reino do Destino e fora da cidade.

Distrito dos Templários

O Distrito dos Templários exemplifica a disciplina que Hamanu espera de seus templários juniores. Cada quarteirão é composto por ruas retas e becos estreitos idênticos. Cada casa tem três andares, sendo os dois primeiros pintados de amarelo e o último de vermelho. Somente os cartuchos adornando cada porta diferenciam as estruturas. Os templários mais poderosos se reúnem em uma mansão fortificada, o Palácio dos Templários Supremos, que está escondido atrás de paredes duplas no centro do distrito.

Bairro Alto

Ao longo do lado oeste da cidade, entre o Distrito dos Templários e o Bairro dos Artesãos, está o distrito nobre murado de Urik. Esta área exibe uma riqueza enorme. Não há casas comuns na frente das ruas; em vez disso, grandes propriedades e mansões demonstram o luxo desfrutado pela elite de Urik. Os palácios suntuosos, jardins, armorias e quartéis das mansões são deslumbrantes, mas seu esplendor empalidece ao lado dos Urikets, esguias torres de obsidiana que se erguem em vários lugares ao longo do Alto Bairro. Ninguém mora nas torres, e apenas aqueles de estação adequada podem subir nos Urikets para espiar a cidade ou observar os céus a partir das plataformas de observação em seus topos. As



Urik

torres também proporcionam excelentes vistas além dos muros da cidade-estado.

Reino do Destino

O Rei Feiticeiro Hamanu governa Urik de seu palácio na maciça fortaleza do Reino do Destino. A fortaleza murada cobre uma milha quadrada no centro da cidade, contendo quartéis de tropas, campos de treinamento e uma armaria para apoiar o exército, além de escritórios administrativos para os templários do rei.

Palácio do Rei

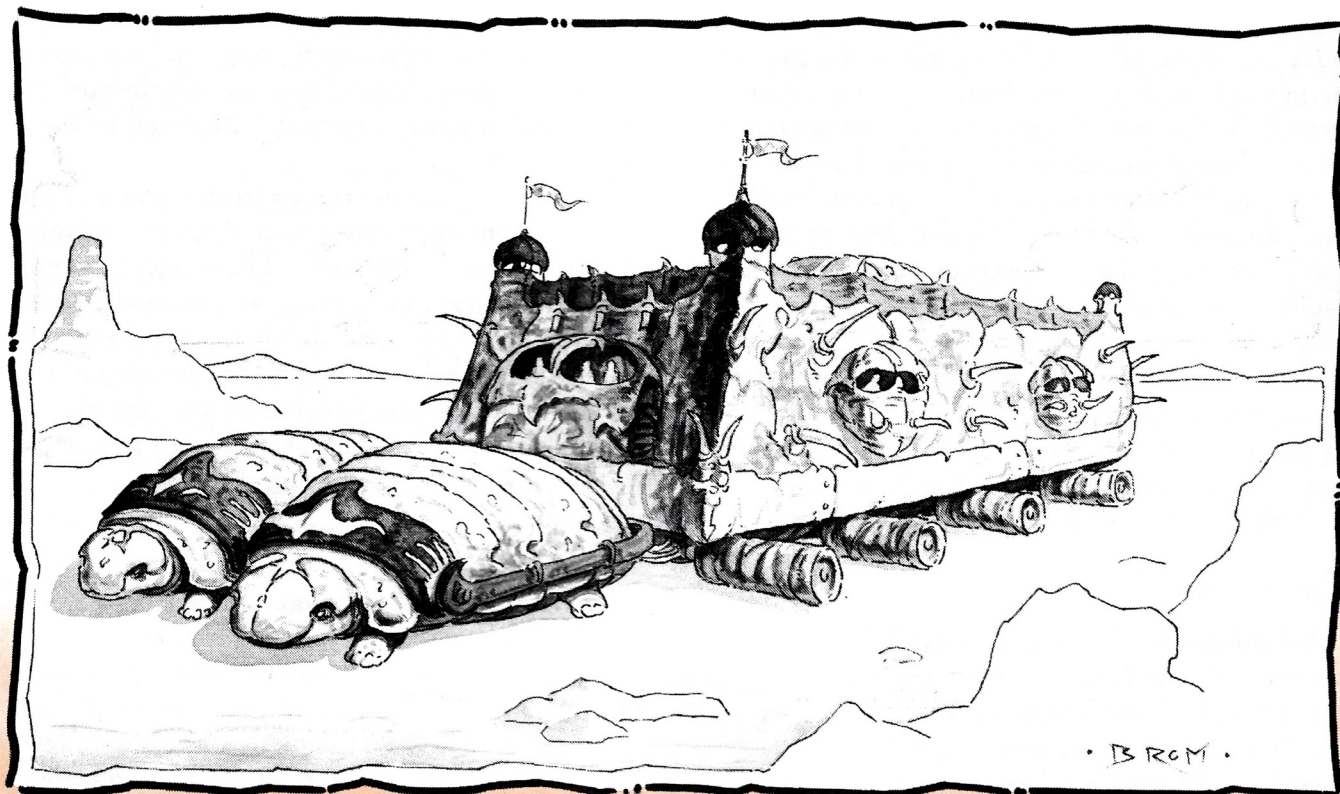
A residência pessoal de Hamanu é o Palácio do Rei, uma poderosa fortaleza com torres de pedra e ameias de 18 metros de altura com cabeças de leão. Ninguém tem permissão para entrar nesta estrutura sagrada sem o convite do rei-feiticeiro. Rumores afirmam que ele guarda riquezas fabulosas em cofres profundos, galerias exibindo pilhagens de suas muitas conquistas e um jardim incrível onde ele se comunica com os espíritos da terra.

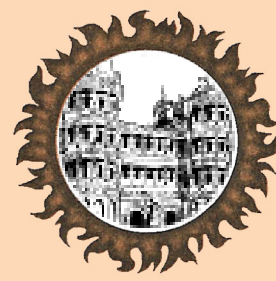
Templo do Deus Leão

Os Urikitas veem Hamanu como divino, uma ideia fomentada pelos dedicados sacerdotes e sacerdotisas do rei. Localizado logo dentro de Reino do Destino, o Templo do Deus Leão está aberto ao público, que vem ouvir sermões sobre a glória iminente, o valor da ordem e invocações à guerra. A sumo-sacerdotisa é uma humana muito idosa chamada Tamarapal. Outra sacerdotisa, Bianser, também é a consorte imperial.

A Academia do Rei

A única escola legal de psionismo em Urik está localizada dentro de Reino do Destino e é chamada de Academia do Rei. Os templários de Hamanu procuram por aqueles que mostram talento no Caminho. Crianças promissoras são retiradas de suas famílias e levadas para o Reino do Destino, onde vivem e treinam na Academia do Rei. Os alunos da Academia estão sujeitos a uma educação rigorosa que traz punições severas para o fracasso. Ao mesmo tempo, os estudantes são doutrinados com o militarismo que permeia o governo de Urik.





Pequena Selva

Uma parte dos campos de treinamento dentro do Destino do Rei foi reservada para os aliados halflings de Hamanu construírem suas casas. Pequena Selva é o nome dado à área cercada, onde os halflings constroem cabanas no estilo da selva.

As Três Irmãs

Três colinas se elevam logo além da planície irrigada. Aqui encontramos observatórios construídos para estudar os céus, incluindo o Observatório Real no topo da colina central. Nesta torre de 15 metros de altura, Babantyllos, o astrônomo-chefe, examina as estrelas em busca de presságios. Golems de obsidiana e uma guarita com uma dúzia de sentinelas protegem o Observatório Real. Um observatório mais antigo, abandonado anos atrás, serve como local para clientes se encontrarem com contrabandistas e assassinos contratados por Silan a Serpente. Também é o local da sede da Aliança Velada em Urik.

Silan, a Serpente: Muitos estrangeiros pensam que Urik não tem criminosos, e no que diz respeito a ladrões comuns de rua e batedores de carteira, eles estão certos. No entanto, a cidade-estado tem uma subcultura sombria de contrabandistas, assassinos e vigaristas. Silan, a Serpente, não é tanto um criminoso profissional quanto um facilitador. Clientes em busca de soluções discretas para seus problemas sabem que Silan pode ajudar. Ele é um humano obeso que passa a maior parte dos dias contando suas moedas em uma mesa ensolarada na frente de seu café favorito, o Blue Iris.

Makla

As minas de obsidiana de Urik estão localizadas na Montanha da Coroa Negra, um pico na cadeia de montanhas da Coroa Fumegante. A economia de Urik é totalmente dependente da obsidiana e das ferramentas feitas a partir dela. A vila cliente de Urik, Makla, serve como acampamento base para as operações de mineração na Coroa Negra. A vila está localizada nas margens do Lago dos Sonhos Dourados. Fortemente fortificada, com mais de 500 guardas, é raramente atacada por

saqueadores.

Fortaleza Coragem

Fortaleza Coragem é uma fortaleza massiva na estrada comercial entre Makla e Urik. Esta instalação da Casa Stel é um ponto de abastecimento para caravanas que viajam entre Urik e Makla, além da vila de halflings de Ogo. Patrulhas também são enviadas da fortaleza para desencorajar ataques a caravanas ao longo dessa rota.

Balic

“Em Balic, valorizamos nossas liberdades. Você é livre para falar como quiser. Claro, Andropinis também é livre para falar como quiser, o que muito bem pode ser uma ordem para a sua execução. Escolha suas palavras com cuidado, meu amigo.”

- Darian, um patrício de Balic

População: 27.500 (80% humano, 8% anão, 3% mul, 4% elfo, 4% meio-gigante, 1% thri-kreen, alguns meio-elfos e halflings; 5% patrícios, 55% homens livres, 40% escravos). Os nativos são chamados de “Balicanos”.

Emblemas: Sol, feixes de grãos (em tempos de paz); espada, escudo (em tempos de guerra).

Economia: Grãos, sal, azeitonas, néctar de kank; gado, couro; prata.

Uma cidade-estado mercantil rica nas margens do Estuário da Língua Bifurcada, Balic está sob o controle do Ditador Andropinis, um rei-feiticeiro que afirma ter sido eleito para o trono há mais de setecentos anos. Apesar do controle do ditador, Balic é talvez a cidade-estado mais próspera na Região de Tyr e abriga casas comerciais poderosas que trazem grande riqueza para os balicanos sortudos o suficiente para compartilhar da prosperidade. O negócio de Balic é o negócio, e na maior parte, Andropinis não interfere nos assuntos rotineiros dos nobres ou empórios comerciais.

A cidade é renomada por suas tradições democráticas. Os nobres de Balic estão sentados em uma Câmara de Patrícios que cria e mantém o código de leis, e seus templários devem se candidatar a mandatos de 10 anos. As várias guildas profissionais (e a Aliança Velada de Balic, para dizer a verdade) conduzem seus negócios por meio de votos e eleições de oficiais; até mesmo o ditador é, teoricamente, eleito. No entanto, grande parte dessa democracia não passa de uma ilusão. O cargo de ditador é vitalício, e Andropinis mantém sua posição há séculos. O debate e o discurso públicos são permitidos, mas apenas até certo ponto. Qualquer crítica direta ao ditador ou a seus templários é tratada com rigor, e os patrícios aprenderam há muito tempo a aprovar apenas as leis que encontram a aprovação do ditador.

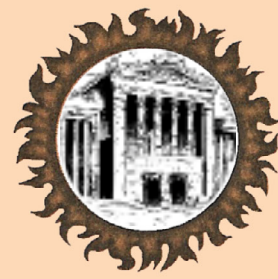
Balic desfruta de uma herança cultural e uma mitologia cívica que remontam a milhares de anos, o que se expressa em uma apreciação pública pela poesia e pelo drama. A mitologia ainda vive na forma de poderosos vestígios arcanos; Andropinis e seus templários são mestres da manipulação. A herança cultural é evidente nas dezenas de teatros por toda a cidade-estado, que variam desde palcos lotados e improvisados nos bairros mais pobres até magníficos anfiteatros nos distritos nobres. Em Balic, dramaturgos e oradores talentosos podem conquistar a mesma aclamação que os maiores gladiadores, se evitarem temas que os templários do ditador possam considerar ofensivos.

Aproximadamente 27.000 pessoas vivem em Balic, com mais na zona rural próxima. Cerca de quatro quintos da população são humanos. Anões, muls, elfos, meio-elfos e meio-gigantes estão presentes em números consideráveis.

Um sistema de cinco poços públicos e extensas cisternas subterrâneas abastece Balic com água. A maioria das vilas nobres tem suas próprias cisternas. A cidade-estado depende da chuva intermitente nos meses do Sol Descendente para repor suas reservas de água. Em anos secos, os pretores impõem racionamento rigoroso de água. As exportações de Balic incluem grãos, sal, azeitonas, vinho, gado, couro, mármore e uma pequena quantidade de cobre.

Balic fica perto do extremo leste da Península de Balic, uma cadeia de colinas áridas entre os braços do Estuário da Língua Bifurcada. As encostas das colinas são suaves e verdes pelos padrões de Athas; campos de grãos, vinhedos, oliveiras e pastagens progressivamente mais secas se estendem por cerca de trinta milhas a oeste dos muros da cidade-estado antes de dar lugar a áridos pedregosos e picos de montanhas marrons. Grandes propriedades nobres trabalhadas por escravos ao longo da península fornecem a maioria do suprimento de alimentos de Balic, mas estão ameaçadas por saqueadores do deserto e por gigantes que se escondem nas ilhas do Estuário. A maioria dos viajantes com destino à cidade-estado segue pela Estrada das Legiões, a passagem principal ao longo da espinha da península. O muro de Balic corta a ponta da península, correndo cerca de 3 quilômetros entre os braços do Estuário.

A cidade-estado está situada em um porto natural formado por colinas altas que cercam uma baía de silte.



Muitas eras atrás, o porto era um porto marítimo, mas a água se foi há muito tempo. Onde galeões orgulhosos e dromons balançavam suavemente em suas ancoragens, agora uma grande frota de Embarcações do Silte encontra abrigo. Dezenas de navios à vela com rodas chamados de Veleiros do Silte agora chamam Balic de lar, transportando o comércio das casas comerciais locais de Altaruk e Ledopolus até o distante Arquipélago do Silte ou as margens de Raam e Draj. Dentro do porto murado do estaleiro militar conhecido como Arsenal, encontra-se o orgulho da frota do ditador — uma dúzia de dromons do silte, navios de guerra leves equipados com lemes alimentados psionicamente que levitam e podem navegar no silte de qualquer profundidade.

Política

Most Balicans regard Andropinis as a necessary evil, resigning themselves to the fact that the dictator wields supreme power and isn't likely to surrender it. Andropinis routinely arranges the elections of templars he favors and directs the Chamber of Patricians to pass the laws he drafts. From time to time, he indulges idealists and reformers, allowing corrupt nobles or unsatisfactory templars to be indicted or voted out. However, the dictator retains absolute control over the city's legions and brooks no defiance of his personal authority.

O Exército

A localização isolada de Balic é bastante defensável no que diz respeito aos exércitos de outras cidades-estados, ao ser impossível se aproximar da cidade por qualquer direção, exceto o oeste. Infelizmente, sua proximidade com o Estuário da Língua Bifurcada causa problemas mais do que suficientes de gigantes que desembarcam para saquear. Todo cidadão na cidade, homem ou mulher, escravo ou homem livre, é membro da milícia. Em uma base rotativa, eles passam todo décimo mês auxiliando o exército normal a patrulhar os campos e terras baixas na tentativa de reduzir a quantidade de colheitas e gado perdidos para os gigantes saqueadores. A milícia é liderada pelo General Zanthiros. O exército pessoal de Andropinis consiste em dez mil soldados a pé altamente disciplinados que carregam lanças de 3,5 metros, grandes

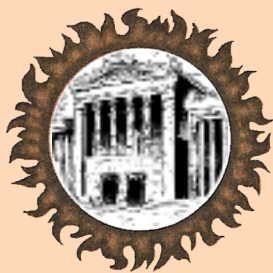
escudos de madeira e adagas de perfuração feitas a partir de ossos da coxa afiados de erdlus.

Patrícios

Os nobres de Balic são conhecidos como patrícios. A classe patrícia é composta pelas principais famílias proprietárias de terras; cada família possui uma propriedade trabalhada por escravos, com campos de grãos, vinhas, olivais e pastagens nas terras a oeste da cidade. Muitos dos cargos públicos mais prestigiosos de Balic, como comandos militares e posições importantes de templários, só podem ser ocupados por candidatos da classe patrícia, então as famílias acumulam grande influência colocando seus filhos e filhas no serviço público. O ditador governa teoricamente com o consentimento da Câmara dos Patrícios (um órgão legislativo composto por representantes de cada família), mas, na prática, os patrícios raramente desafiam Andropinis. Uma acusação de traição, justificada ou não, é a desculpa que o ditador precisa para despojar uma família patrícia de suas terras e cargos e redistribuí-los em outro lugar. Oriol de Magestalos ocupa a posição de Primeiro Orador dos Patrícios.

Pretores

Os pretores são os templários de Balic. Por voto popular, eles são eleitos para seus cargos por mandatos de 10 anos. Uma vez que conquistam suas posições, Andropinis os investe com o poder mágico necessário para desempenhar suas funções. Os capangas do ditador examinam cuidadosamente os candidatos e organizam distritos de votação e listas para produzir os resultados desejados por Andropinis. Em algumas ocasiões, um pretor indesejado é eleito apesar dos arranjos do ditador; frequentemente, acontecem acidentes infelizes com essas pessoas pouco tempo após assumirem o cargo. Pretoras cujos mandatos terminam sem reeleição ou que são elevados na expectativa de cargos que poderiam ocupar servem à discricção de Andropinis. Os pretores mais importantes em Balic, os pretores superiores, não ocupam um cargo específico, mas têm alta confiança do ditador.



Balic

Darian Haraxes: Um feiticeiro humano amargo e cruel de meia-idade, o prefeito Darian é um templário recém-nomeado encarregado do esforço para expor e destruir a Aliança Velada em Balic. Implacável e inflexível, ele planeja liderar uma repressão contra pessoas e negócios suspeitos de terem vínculos com a Aliança. Primeiramente, ele precisa de informações, então o Pretor Darian está em busca de potenciais recrutas da Aliança que ele possa transformar em seus próprios agentes antes que sejam contatados pelo grupo rebelde. Visitantes - especialmente aqueles que possuem itens mágicos ou poderes incomuns - estão no topo de sua lista. Ele não hesita em apresentar acusações falsas contra alguém que possa ser útil e ameaçar com morte ou escravidão, a menos que essa pessoa concorde em servi-lo como agente.

Casas Comerciais:

O comércio é a vida de Balic, e as grandes empresas comerciais enchem os cofres do ditador de moedas. As ruas ao redor da praça de mercado aberto conhecida como a Ágora abrigam grandes armazéns de outras cidades-estados na Região de Tyr, incluindo a Casa Vordon de Tyr, a Casa M'ke de Raam e a Casa Stel de Urik. A Ágora é dominada por três grandes casas comerciais balicanas e por uma dúzia ou mais de casas menores.

Cidadãos Comuns e Escravos:

Muitos dos comerciantes e artesãos comuns de Balic pertencem a guildas de poder variado. Algumas guildas são fortes o suficiente para obrigar nobres e comerciantes a atenderem às suas demandas; por exemplo, a Guilda dos Oleiros impõe padrões elevados (e preços elevados) na cerâmica distinta de Balic, garantindo que seus membros ganhem um bom salário vendendo as peças que produzem. Abaixo dos cidadãos comuns estão os escravos, que compõem 40 por cento da população da cidade-estado. Os escravos desfrutam de proteções básicas sob as leis de Balic, mas os pretorianos só aplicam essas leis nos casos mais flagrantes de crueldade.

Sociedade

Vestimentas

Em Balic, os patrícios vestem uma camisa plissada que chega até o comprimento do corpo (um quíton), frequentemente com uma capa curta (um clâmis) que deixa os braços à mostra. A capa, normalmente feita de linho caro importado de Draj, apresenta um padrão sóbrio de xadrez, listras finas e, às vezes, até mesmo flores. As mulheres prendem o quíton logo acima da cintura e usam o cabelo cacheado preso com pinos de osso ou madeira. As mulheres nobres também podem usar um xale até a cintura chamado peplos, mas isso frequentemente se revela muito quente mesmo para a matrona de Balic mais exageradamente vestida. Homens humanos mais velhos usam barbas pontiagudas, mas os jovens não usam barba; todos cortam o cabelo curto. Ambos os sexos usam sandálias ou botas de couro de inix.

Artes Performáticas

Antigos ancestrais dos modernos Balicanos desenvolveram uma mitologia não religiosa elaborada de parábolas fictícias, como contos de fadas. Esse mundo lendário permeia toda a cultura da cidade, desde o drama até a poesia épica e a música.

Os poetas raramente escrevem seus épicos; em vez disso, eles os memorizam e recitam, depois ensinam a representação aos chamados rapsodos. Um rapsodo recita ou canta uma parte de algum épico popular como entretenimento em reuniões de patrícios ou na ágora para os cacos de cerâmica dos transeuntes. Muitos rapsodos também compõem suas próprias obras. No palácio do ditador, Orianestra atua como a cançonetista do palácio.

A cena cultural, embora distorcida para refletir as necessidades de propaganda, ainda desperta o intenso interesse de patrícios e homens livres. A cidade patrocina competições entre dramaturgos e rapsodos, concedendo altas honrarias àqueles cujo trabalho ganha mais favor do público.

Os cidadãos frequentam essas competições em grande número, provavelmente como um refúgio da opressão cotidiana. Devido a essa popularidade, intelectuais entre a Aliança começaram a plantar mensagens sutis de rebelião em suas obras. Nada explícito, pois tudo é traduzido para



a mitologia, mas uma mensagem que ainda é clara para os membros mais perspicazes da audiência. Autores da Aliança até usaram suas peças e épicos como dispositivos de recrutamento encobertos.

Locais

Balic é dividida em cinco distritos administrativos, além do Megaleneon, que é o centro cívico, tanto literal quanto figurativamente.

Distrito da Arena

Viajantes que seguem a Estrada das Legiões para Balic chegam ao Grande Portão, a entrada principal fortemente guardada. Além dela, fica o Distrito da Arena, uma área de artesãos, oficinas e pequenas lojas. A Estrada das Legiões corta o meio do distrito e termina na praça ao redor do Criterion, a espetacular arena de Balic. Conforme se aventura para o norte ou sul a partir da estrada principal, as ruas ficam mais cheias e as pessoas mais pobres.

A Oliveira

Esta estalagem, logo após a Estrada das Legiões, oferece acomodações baratas, mas seguras, para viajantes.

O Criterion

Erguida sob os penhascos brancos do Megaleneon, a arena conhecida como o Criterion é o orgulho de Balic. Sua fachada de mármore e grande toldo se destacam sobre a área próxima. Gladiadores escravizados vivem em alojamentos seguros a leste da arena.

Casa Jarko

O complexo desta casa comercial fica apenas a um quarteirão do Criterion. Os agentes da Casa Jarko especializam-se na compra e treinamento de escravos destinados à arena, e diariamente, dezenas de gladiadores em potencial realizam exercícios no pátio do complexo do amanhecer ao anoitecer.

Distrito dos Mestres de Guilda

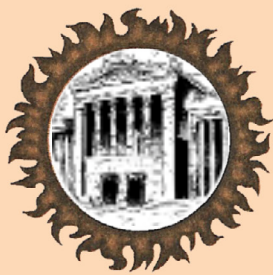
Ao norte do Distrito da Arena se estende outro distrito comum que chega às margens do silte. Este distrito é lar de muitos artesãos e oficinas, incluindo oleiros, sapateiros, pedreiros, tecelões e ilustradores. As profissões de Balic são organizadas em grandes guildas. As tavernas lotadas e os teatros do Distrito das Guildas estão cheios de vozes murmurando contra o ditador e os ricos patrícios, sem mencionar espões que relatam o que ouvem aos pretores.

Distrito do Porto

Entre a Ágora e o Estuário da Língua Bifurcada está o Distrito do Porto de Balic. Assim como o Distrito dos Guilders, é repleto de moradias e oficinas do povo comum, mas também abriga vários estaleiros, armazéns e um quartel da legião.

A Vela Enrolada

Esta taverna é um lugar áspero e perigoso que atende à tripulação e passageiros dos veleiros de silte atracados no porto.



Balic

O Arsenal

O estaleiro militar de Balic é chamado de Arsenal. Os dromonds de silte da frota do ditador são construídos neste recinto murado, que também funciona como um quartel da legião e uma fortaleza que guarda o porto contra ataques de gigantes.

O Leilão de Escravos

Uma pequena praça no meio do Distrito do Porto é o local do leilão de escravos de Balic, que acontece três dias por semana. Como a cidade recebe uma porcentagem do preço de venda de cada escravo, é ilegal vender escravos fora do leilão.

Distrito do Mercado

Esta parte da cidade é dominada por empórios e armazéns das proeminentes casas de comércio. Alguns desses complexos são pequenas cidades dentro da cidade, abrigando centenas de agentes mercantis e trabalhadores.

A Casa do Téspio

Conhecida por suas produções obscenas, esta também serve secretamente como um local de encontro para a Aliança Velada.

A Ágora

No sopé oriental do penhasco adjacente ao Megaleneon está a Ágora, o mercado central de Balic e o local de seus principais empórios mercantis: Casa Rees, Casa Tomblador e Casa Wavir.

O Mercado Élfico

O Mercado Élfico está proibido de operar dentro da Ágora, então os vendedores élficos ocupam as ruas e becos próximos a esse local. Os visitantes que se dirigem à Ágora enfrentam um corredor de comerciantes élficos e carteiristas antes de chegarem ao bazar principal.

Casa Wavir

A maior das casas de Balic, a Wavir mantém empórios em todas as cidades da Região de Tyr. A Wavir é incomum entre as grandes casas mercantis porque se

recusa a se envolver com a escravidão. Todos que trabalham para a Wavir são livres, e a casa contrata agentes excepcionais para proteger seus interesses em toda a Região de Tyr.

Casa Tomblador

Inimiga jurada da Casa Wavir, a Tomblador negocia de bom grado no comércio de escravos que a Wavir rejeita. A Tomblador era a principal casa mercante de Balic até que a Wavir surgiu e a deslocou há um século. Hoje, a Tomblador controla a maioria dos veleiros de silte de Balic e o comércio do Estuário.

Casa Rees

Movida exclusivamente pela busca por lucros, a Rees é conhecida por suas casas de contabilidade — instituições de empréstimo que investem em negócios menores e os exploram brutalmente por anos a fio. Muitas das antigas famílias patrícias têm laços com a Casa Rees ou lhe devem dinheiro.

Distrito da Vila

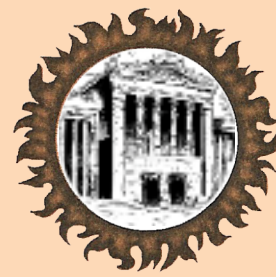
O Distrito da Vila, o bairro nobre de Balic, se espalha pelas encostas das colinas pontilhadas de ciprestes ao sul do Distrito da Arena e do Megaleneon. Lá em cima, acima da névoa de silte que sufoca os distritos mais baixos, ficam os palácios dos patrícios, cercados por pomares e quartéis de guardas. Entre os próprios pomares do ditador, o druida Elvar serve como protetor.

Vila Nauripides

Uma pequena propriedade perto dos muros de Balic, o assento da outrora dominante família Nauripides agora serve como quartel-general da Aliança Velada local. O nobre humano de cabelos prateados, Zaethus Nauripides, apoia a Aliança há quarenta anos, e seu pai financiou o grupo antes dele. O dramaturgo Ramphion é o líder eleito da Aliança; grande parte do apoio dado pela família Nauripides é disfarçado como patrocínio para suas peças.

Monte Laeron

O pico marrom do Monte Laeron se eleva a 300 metros acima dos setores orientais de Balic, protegendo



a cidade do vento poeirento que sopra pelo Estuário na maioria das manhãs. Algumas ruínas jazem nas encostas de Laeron, e histórias persistem de que seus cofres e criptas escondem tesouros perdidos há muito tempo.

O Megaleneon

O centro físico e político de Balic é o Megaleneon, uma colina alta e rochosa que domina o porto. Andropinis governa a partir do Palácio Branco, uma estrutura majestosa no topo da colina. A Câmara dos Patrícios e os alojamentos da Primeira Legião ficam mais abaixo na encosta do Megaleneon.

Templo dos Heróis

Próximo à Câmara dos Patrícios fica o Templo dos Heróis, um santuário dedicado aos grandes personagens da mitologia cívica de Balic. Os habitantes da cidade-estado não adoram esses antigos heróis como deuses. Em vez disso, essas figuras formam a base de uma coleção de fábulas que ilustram as virtudes balicanas, como coragem, dever, engenhosidade e sagacidade.

O Praetorium

A maior parte dos negócios cívicos de Balic ocorre no Praetorium, um grande edifício que abriga os escritórios administrativos e as instalações dos pretores. Uma prisão robusta e segura fica nos calabouços abaixo dos escritórios dos templários.

Raam

“Raam é uma cidade exaurida. A terra já não pode sustentá-la. Não há mais tesouros para serem arrancados do solo. A rainha-feiticeira? Ela se esconde, sabendo que a morte espera em cada sombra. Os senhores da guerra? Insignificantes, ineficazes e brutais. Não desperdice sua água conosco.”

- Gaurav, rebelde descontente

População: 40.000 (40% humano, 20% anão, 10% mul, 15% elfo, 5% meio-elfo, 5% meio-gigante, 4% thri-kreen, 1% halfling; 5% sacerdotes, 10% templários e soldados, 20% comerciantes, artesãos e proprietários de terras, 60% servos e trabalhadores, 5% intocáveis). Os nativos são chamados de “Ramitas” ou “Ramenses”.

Emblemas: Rosto de Abalach-Re; Badna, um homem de quatro braços em uma tanga longa. Abalach-Re inventou Badna, a “força maior”, para justificar sua autoridade.

Economia: Prata, gemas, pedra de sílex; juta, uma planta fibrosa; seda; tapetes, têxteis, arte.

Antiga e magnífica, Raam caiu muito de suas alturas maravilhosas. Séculos de saque ao campo por seus recursos, corrupção desenfreada em seu governo e o domínio de uma rainha-feiticeira hedonista e desinteressada levaram a cidade-estado à beira da desintegração. As pedreiras de alabastro e as minas de pedras preciosas estão exauridas; práticas agrícolas imprudentes levaram a desastrosas escassezes de alimentos. Nas ruas, facções violentas juradas a um ou outro senhor da guerra lutam pelo controle, enquanto a cidade outrora vibrante e influente desliza para a ruína. Turbas se revoltam diariamente contra sua governante ineficaz, a rainha-feiticeira Abalach-Re, e seus templários não se atrevem a pisar em alguns distritos da cidade. As dificuldades atuais poderiam ter sido evitadas por uma mão forte, mas Abalach-Re tinha menos interesse em governar do que em alimentar seu apetite insaciável por prazer. Gerações atrás, ela abandonou seu título real e se declarou representante de uma divindade todo-poderosa conhecida como Badna. Chamando a si mesma de Grã-vizir, título normalmente detido pelos maiores místicos de Raam, ela arrasou os santuários e templos existentes da cidade, substituindo-os por novos

santuários dedicados a Badna. A imagem da divindade - a de um homem de quatro braços sorridente vestido com uma tanga longa — aparece por toda a cidade-estado. Abalach-Re continua a assegurar aos cidadãos que Badna a observa de perto e a atingirá com a morte se ela vacilar em seus deveres, mas poucos acreditam nela atualmente. Mais de 40.000 pessoas vivem em Raam, tornando-a a cidade-estado mais populosa. Outros 40.000 ou mais habitam as propriedades dominadas por senhores da guerra ao redor da cidade. Os humanos constituem menos da metade da população. Elfos e anões são as minorias mais numerosas, e muls, meio-gigantes e meio-elfos compõem a maioria restante. Raam retira água de um reservatório profundo abaixo da cidade, que fornece água suficiente para sustentar a população e irrigar os campos além. Embora as minas renomadas tenham sido esgotadas e os problemas atuais tenham praticamente paralisado o comércio, Raam ainda possui commodities suficientes para atrair comerciantes. A cidade exporta prata, pedras preciosas, pedra de sílex, seda, tapetes, arte e têxteis, entre outros bens. Os mansabdars formam o núcleo do maior exército na Região de Tyr, liderando milhares de miseráveis soldados escravos. Além disso, Abalach-Re acumula armas, armaduras e equipamentos em um enorme arsenal sob seu palácio.

Política

Templários

Abalach-Re tem relativamente poucos templários. Quando ela precisa de novos, realiza divinações para descobrir jovens cidadãos que podem ser adequados para empunhar magia. Em seguida, ela retira os candidatos de suas famílias, independentemente da casta, e os treina para servi-la. Os templários recebem novos nomes e existem fora do sistema de castas, assim como sua mestra. Os templários de Raam não são burocratas; a cidade-estado possui muitos cargos de oficiais que supervisionam a administração civil. Em vez disso, os templários atuam como os olhos e ouvidos de Abalach-Re, representando os interesses da Grã-vizir e instruindo os funcionários em sua vontade. A atual desordem e conflito em Raam



tornaram perigoso para os templários caminhar pelas ruas sem escoltas armadas. Muitos se barricam em suas propriedades, ignorando seus deveres para com sua rainha. Um templário sênior, Grogh-En, é secretamente simpático à Aliança Velada.

Mansabdars

Os mansabdars são a polícia, guarda da cidade e soldados de Raam. Eles são uma parte mundana da administração civil, supervisionados conforme necessário pelos templários. Sua principal função é fazer cumprir as leis da Grã-vizir, mas suas fileiras estão cheias de corrupção. A maioria dos mansabdars está na folha de pagamento de senhores da guerra ou ricos comerciantes e passa seu tempo cuidando dos interesses de seus patronos. Outros mansabdars extorquem cidadãos comuns e artesãos em seus distritos, trabalham para gangues criminosas ou prendem quem quer que estejam sendo pagos para prender.

Dada a má conduta dos mansabdars e o colapso da autoridade dos templários, Abalach-Re confia cada vez mais no kuotagha - uma organização de polícia secreta - para impor sua vontade. Como os mansabdars, eles são um braço do governo civil, supervisionados de forma frouxa pelos templários. Pouco melhores que assassinos, o kuotagha se esconde entre a população, atacando sem aviso para eliminar indesejáveis.

Senhores da Guerra Nawab

Os nobres de Raam são conhecidos como nawabs, famílias de alta casta que acumularam riqueza e propriedades ao longo dos séculos. De seus domínios (que são fortificados com guardas mercenários), os nawabs travam guerra uns contra os outros para esmagar a oposição e angariar apoiadores. Cada família é uma facção armada, e todas são pouco melhores que bandidos, exigindo pedágios de qualquer um que busque usar as estradas que cruzam suas terras.

Cada mansabdar, mercenário, gangue criminoso e cidadão comum em Raam presta juramento de lealdade a um dos nawab senhores da guerra; fazer o contrário é arriscar a inimizade de todos. Os principais senhores da guerra incluem Nawab Maarham, um demagogo humano

que é praticamente um chefe do crime, controlando as gangues nos bairros mais pobres da cidade; Nawab Urdun-Mor, um anão militante que controla a arena e muitos mansabdars; e Nawab Shialha, uma elfa com fortes laços com tribos élficas fora da cidade.

Castas de Raam

Cada habitante de Raam pertence a uma casta, e a maioria permanece em sua classe social até a morte. Os costumes proíbem casamentos entre pessoas de castas diferentes; até as interações casuais entre esses indivíduos são breves e irregulares. Da mais alta para a mais baixa, as castas são as seguintes:

Sacerdote: Místicos conhecidos como saddhus têm o respeito de todos os habitantes de Raam. No entanto, seu prestígio foi comprometido pelos menos merecedores sacerdotes de Badna.

Nawab: Esta casta consiste nas nobres famílias dos senhores da guerra.

Vizir: Vizires incluem servidores públicos, burocratas e outros funcionários. Todos os vizires vestem roupas coloridas de seda para denotar seus cargos. Abalach-Re se refere a si mesma como a Grã Vizir, embora não se considere restrita pelas fronteiras tradicionais das castas.

Guerreiro: Mansabdars, mercenários e outros soldados pertencem a esta casta.

Mercador: Aqueles que compram e vendem bens criados por outros pertencem a esta casta.

Trabalhador: A casta dos trabalhadores inclui artesãos comuns, agricultores, pastores e outros cidadãos livres pobres. Esta casta é de longe a mais populosa e mais descontente.

Escravo: A casta dos escravos é incomum porque, ao ganhar a liberdade, um ex-escravo pode assumir uma nova casta.



Raam

Impuro: A casta mais miserável é conhecida como impura. Qualquer pessoa que ganhe a vida manuseando carcaças ou cadáveres se enquadra nesta categoria.

Cultura

Os cidadãos de Raam se recolheram em si mesmos. Preocupação marca seus rostos. Eles caminham com a cabeça baixa, olhos focados no chão, acenando furtivamente para conhecidos, mas raramente parando para trocar palavras. Amigos compartilham um ensopado comunitário ou cachimbo de tabaco em silêncio. Um encontro social em Raam tende a se assemelhar mais a um serviço fúnebre do que a uma festa.

Saúde

A cidade sofre com a precária assistência médica, uma consequência trágica da relação instável entre os cidadãos e seus líderes. A rainha-feiticeira e seus auxiliares parecem indiferentes à saúde pública. Sistemas de esgoto permanecem sem reparos; vermes infectam os suprimentos de alimentos; hospitais abertos em uma semana podem fechar abruptamente na seguinte. Doenças crônicas assolam escravos e artesãos igualmente. Eles morrem nas vielas e ruas, e coletores de lixo levam os cadáveres para o crematório.

Estrangeiros

Neste clima de miséria, os visitantes de Raam ficam compreensivelmente surpresos ao encontrar cidadãos amigáveis e educados. Curiosamente, eles reagem de forma mais aberta aos estrangeiros do que entre si. Comumente, eles veem os forasteiros como fontes de alívio, em vez de causadores de conflito. Eles pedem, bastante cortesmente, por um pedaço de comida não contaminada, ajuda para transportar um parente falecido para o crematório, ou conselhos para tratar uma criança doente.

Arte

A prevalência de belas artes em Raam também choca os visitantes. Os cidadãos lutam para criar sua própria beleza, e os resultados aparecem por toda parte. Murais ornamentados decoram cabanas de lama de escravos.

Uma pulseira de prata com imagens impressionantemente realistas de pássaros e gatos balança no pulso de uma anciã ressequida. Uma criança suja carrega um reluzente ti-shi, um bastão de sino coberto com pequenos chocalhos de latão. A música de alaúdes e tambores se espalha pelas janelas abertas, oferecendo um contraponto irônico à miséria nas ruas.

Arquitetura

Em nítido contraste com a elegância do palácio de marfim e alabastro da rainha-feiticeira, o restante dos edifícios da cidade parece funcional e simples. Devido a ocasionais terremotos leves, eles constroem com paredes leves e baratas de madeira, minimizando os danos aos ocupantes caso desabem. Cidadãos abastados elevam suas casas em suportes de pedra, erguendo-as um pouco acima do nível do solo. O ar circulando por baixo oferece algum alívio do calor do dia. Escravos vivem em tendas de peles de animais esticadas sobre longas estacas. Cidadãos desprovidos dormem nas ruas.

Leis

Raam possui duas forças policiais. Os executores públicos, chamados de mansabdars, fazem um trabalho negligente, e a corrupção os domina. Em contraste, uma força policial secreta chamada kuotagha faz cumprir brutalmente as leis da cidade. Os kuotagha movem-se livremente entre a população, indistinguíveis de comerciantes e artesãos comuns. Escolhidos por sua natureza sanguinária e autorizados a administrar a justiça conforme acharem adequado, os kuotagha induzem terror tanto em cidadãos cumpridores da lei quanto em criminosos. Eles presumem que todos os suspeitos são culpados e os tratam de acordo; os kuotagha não estão interessados em ouvir desculpas ou ponderar fatos. Podem prender qualquer suspeito que considerem interessante para a rainha-feiticeira, mas, mais frequentemente, executam o prisioneiro imediatamente.

Os kuotagha carregam armas especiais chamadas ghi, cordões trançados de couro com nós grossos no centro. Um kuotagha se aproxima de um suspeito por trás e rapidamente envolve o ghi em torno de seu pescoço. Antes que o suspeito possa reagir, o kuotagha puxa o ghi apertado enquanto joelha o suspeito nas costas. O nó



no ghi esmaga a traqueia do suspeito, enquanto o joelho do kuotagha quebra sua coluna. A maioria dos suspeitos morre instantaneamente, e o kuotagha então desaparece na multidão.

Locais

A irrigação extensiva, combinada com a água sob as terras de Raam, transformou o mato natural em uma área rica e verdejante que circunda a cidade por milhas. Em seu auge, Raam rivalizava com Draj na produção de grãos, e seus pomares de tâmara não tinham igual. Agora, muitos campos estão em pousio, queimados e salgados, resultado de saques e conflitos entre os nawabs guerreiros. Essa destruição levou a escassez de alimentos, elevando os preços dos produtos básicos.

A Estrada dos Reis e a Estrada Nibenense conduzem diretamente à cidade a partir do oeste, sul e leste. Propriedades nobres se estendem ao longo dessas estradas, cada uma sendo uma pequena fortaleza completa com paredes íngremes, torres e guarnições para proteger os lares dentro. A maioria dos nobres tenta cobrar pedágios dos transeuntes. As cabanas rudimentares dos escravos agrícolas estão agrupadas em aldeias sórdidas entre as propriedades. As três grandes vias se encontram na praça onde está localizado o Mercado do Círculo, próximo ao centro da cidade.

Arena Natural de Raam

A terra acidentada ao norte do palácio da rainha-sacerdotisa é estéril, imprópria para o cultivo, ainda assim, os habitantes de Raam percorrem quase uma milha por estreitos caminhos para assistir a gladiadores duelarem por suas vidas na arena. O chão da arena é pequeno em comparação com os padrões de outras cidades-estado, limitado de um lado por uma colina íngreme pontilhada de varandas de observação veladas e do outro por um grande abismo chamado de Boca. Os habitantes de Raam ocupam assentos logo do outro lado do abismo para garantir que sabotadores em potencial não interfiram nos jogos ou tentem contra a vida da Grã Vizir.

Cidade Fantasma

Crescendo como um furúnculo contra a parede leste de Raam está a Cidade Fantasma, lar dos impuros. Coveiros, açougueiros, curtidores e todas as outras indústrias desagradáveis se estabelecem aqui. Aqueles na Cidade Fantasma não podem escapar da casta dos impuros, mas pelo menos não correm o risco de serem escravizados.

O Crematório

SFumaça sobe dia e noite do Crematório, um edifício enorme feito de tijolos de argila amarela manchados de fuligem. Coletores percorrem a cidade, acumulando corpos para trazerem aqui para a queima. Cinzas gordurosas caem das nuvens escuras, pintando trechos da Cidade Fantasma de branco e cinza. O capítulo da Aliança Velada de Raam se reúne secretamente sob o Crematório, sob a liderança de Nanda Shatri, uma mulher humana capaz e determinada de trinta e cinco anos. Apesar de ser uma Descendente, Shatri é uma preservadora poderosa.

Bairro das Moedas

Uma área próspera em dias melhores, o Bairro das Moedas fica na porção leste de Raam. A agitação civil torna o comércio difícil, se não impossível, e o que antes era um bairro fabuloso se tornou um conjunto de acampamentos armados construídos ao redor das casas comerciais do estado da cidade.

Galeria das Sete Estrelas

Anos atrás, a Casa M'ke construiu um museu destinado a celebrar a cultura e as inestimáveis estátuas de Raam - e também para exibir o poder e a influência da casa comercial. Um grande jardim rodeia a galeria; os mendigos destituídos e doentes que dormem nas gramíneas altas afastam os visitantes das maravilhas no edifício.

Ushuch-Si: A obra do renomado escultor Ushuch Si enfeita cada cidade-estado na Região de Tyr. Seu grande talento poderia garantir seu patrocínio em outra comunidade, mas ele parece contente em viver entre o povo de Raam. Poucos sabem que Ushuch-Si é um líder ativista e rebelde. Ele acredita que os Descendentes



Raam

detêm a chave para derrubar Abalach-Re e compilou uma genealogia secreta dos descendentes da rainha-feiticeira.

Escritório da Casa M'ke

A Casa M'ke antecipou o declínio de Raam e espalhou suas fortunas para os Fortes Firstwatch, Istus e Xalis, todos localizados fora da cidade-estado. As propriedades familiares ainda controlam uma grande parte do Bairro das Moedas, mas a defesa é muito mais importante do que retomar o comércio. Atualmente, o patriarca da casa, Truvo M'ke, conduz os negócios com segurança nos fortes, enquanto seu herdeiro, Rogil M'ke, supervisiona os bens da família em Raam.

Bairro dos Templários

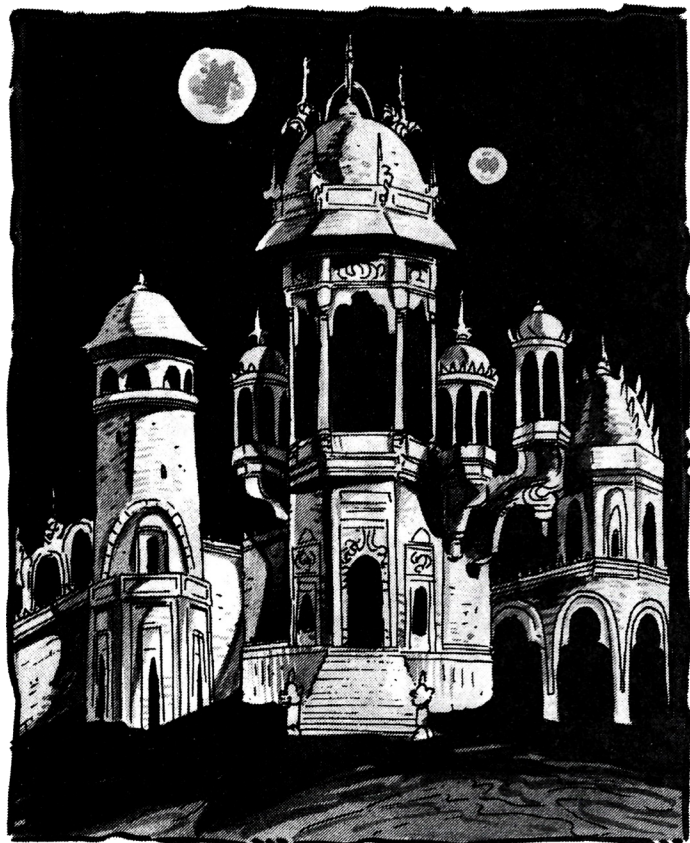
Do lado oposto ao Bairro das Moedas, sob o portão oeste de Raam, encontra-se o Bairro dos Templários, o centro espiritual da cidade-estado. Pequenos santuários dedicados aos mil espíritos e poderes venerados pelos habitantes de Raam lotam a larga avenida que serpenteia para o noroeste pela cidade até a Colina da Rainha. Cada santuário ostenta ídolos, mosaicos e frisos retratando o panteão da cidade. Espalhados entre essas estruturas mais antigas estão os upabadnas, os santuários dedicados ao duvidoso patrono de Abalach-Re, Badna.

Jardim da Benevolência

Se há uma coisa com a qual todos os habitantes de Raam concordam, é o respeito pelos mais velhos. Para facilitar a transição dos idosos para o mundo espiritual, a cidade-estado patrocina uma casa onde as pessoas idosas podem passar seus últimos dias em paz, conforto e meditação. A honra de entrar no Jardim da Benevolência é concedida apenas aos membros das castas apropriadas, é claro; cidadãos idosos de status inferior devem cuidar de si mesmos.

Escolas do Caminho

Aqueles que demonstram talento no Caminho podem conquistar um lugar em uma das academias psiônicas ao longo da Rua Ascética. Muitas dessas escolas são pequenas, mas algumas, incluindo a prestigiosa Psiumarkh, instruem mais de cem alunos de uma vez. Academias



rivais incluem o Psionoramh e o Monastério Amarelo.

Distrito dos Oficiais

O centro de Raam é dominado por um complexo expansivo de prédios administrativos, tribunais, salas de registros, quartéis dos mansabdars e muito mais. A maioria dos templários se isolam em palácios seguros no Distrito Oficial, onde são protegidos por mercenários bem pagos ou monstros controlados magicamente.

Mercado Circular

Numa ampla praça onde a Estrada dos Reis se encontra com a Estrada Nibenense, o mercado da cidade de Raam e o Mercado Élfico montam suas barracas, sem distinção entre eles. Uma vez, este espaço estaria cheio de barracas e exposições de centenas de comerciantes e artesãos, mas nos dias de hoje, grande parte do Mercado do Círculo permanece vazia. Moradores locais vendem o que podem em termos de bens e materiais, mas o mercado é mais



importante hoje como um local de encontro e campo de escaramuças entre as facções dos nobres nawabs.

Bairro Inferior

Este grande e expansivo distrito na parte sul da cidade abrange muitos bairros, nenhum deles muito próspero. Mais Raamitas vivem no Bairro Baixo do que no restante da cidade, e suas ruas estreitas e sinuosas levam a comunidades residenciais, bairros de comerciantes, favelas e mercados, com alguns santuários espalhados aqui e ali. Os edifícios simples são construídos de madeira nas áreas mais agradáveis e taipa e estrutura de vara nas piores. O último século foi difícil para o Bairro Baixo, e seções inteiras estão em ruínas. Entulho se acumula nas passagens, e cidadãos sem-teto buscam abrigo onde podem encontrar.

Morro da Rainha

Dominando uma vista de toda a cidade-estado está

o Morro da Rainha, uma íngreme elevação gramada no canto noroeste de Raam. Os recentes problemas transformaram os elegantes jardins e tranquilas piscinas do morro em imponentes paredes, fortificações e valas cheias de obstáculos.

Palácio de Marfim

O palácio da Grã Vizir é a coroa de joias no topo do Morro da Rainha. Uma cidadela fabulosa construída de marfim e alabastro, cravejada de pedras preciosas e incrustada com traçados de prata, é um testemunho do excesso de Abalach-Re. O palácio contém mais de cem salas, incluindo grandes salões, salas de baile, cozinhas, quartos, cofres do tesouro e muito mais. Em noites calmas, os sons de festas do palácio descem para as pessoas ressentidas abaixo. Sob a moradia da feiticeira-rainha, extensas cavernas abrigam seus preciosos vermes de seda.

Quartel Real

Sob insistência de seus generais, a Grande Vizir





Raam

permitiu que a Casa Real de Treinamento fosse movida dentro do perímetro defensivo, não muito longe do portão que concede acesso ao Morro da Rainha. Mil de seus melhores e mais leais soldados se alojam aqui.

Sepulcro Consagrado de Badna

Abalach-Re teve muitos amantes ao longo de sua longa vida, e ela sobreviveu a todos eles. Ela sepulta os restos de cada consorte em um vasto mausoléu ao lado de um caminho de pedra que se eleva até as portas de sua morada. Colunas estriadas marcam a entrada da cripta, e estátuas de alabastro esculpidas pelo renomado Ushuch-Si adornam cada túmulo, esculpidas para preservar as características dos amantes.

Salão da Conquista

Atrás do palácio está um complexo militar gigante onde os guerreiros da Grã Vizir aprimoram as artes marciais e treinam para se tornarem seus melhores combatentes. O complexo inclui barracas menores, campos de treino cobertos, campos de tiro com arco, uma armaria (quase igual àquela abaixo do palácio) e escritórios para os conselheiros militares de Abalach-Re.

Santuários

Abaalch-Re ergueu centenas de pequenos santuários chamados upbadna por toda a cidade. Cada santuário consiste em uma réplica de pedra rudimentar de um sol sorridente fixada ao topo de um poste de madeira. Abaixo do sol de pedra, há uma roda de oração, um disco de madeira com cerca de três metros de diâmetro. Símbolos cobrem a borda da roda, sendo que cada símbolo representa obediência, caridade ou algum outro aspecto de Badna. Os fiéis devem girar a roda e, em seguida, improvisar uma breve oração a Badna com base no aspecto indicado.

Um comerciante mal pode viajar de sua casa para a corte comercial sem passar por pelo menos uma dúzia de upbadna. Poucos param nos santuários, já que nenhum mandato obriga a adoração. A indiferença a Badna frustra cada vez mais a Grã Vizir. Ela pondera vários métodos para incentivar ou exigir que os cidadãos levem a sério sua divindade.

Nibenay

Querida irmã,

Fico tão feliz em ouvir que em breve seremos esposas em comum. Estou ansiosa para te apresentar à vida na cidade. Embora você não vá conhecer nosso marido por alguns anos, eu te asseguro que sua decisão é acertada. Eu nunca me arrependi de um momento desde que dediquei minha vida a Nibenay. Desde que éramos crianças, você ouvia histórias do Nagaramakam, o Domínio Proibido do rei. Deixe-me te dizer, querida irmã, os segredos do palácio são os menores dos segredos que você aprenderá como sacerdotisa e templária do rei.

A cidade é um lugar colorido que parece estar em constante movimento. Leva um tempo para se acostumar. Acredito que você vai achar o Nagaramakam um refúgio bem-vindo do barulho e da miséria das ruas. De qualquer forma, tudo que você descobrir aqui será mais interessante do que contar escravos nos campos das mães.

Aceite este conselho pelo que vale. Quando você chegar, algumas de suas irmãs no sacerdócio vão te tratar com desprezo, enquanto outras parecerão ansiosas para te levar para sua confiança. Até que você se sinta confortável com o novo ambiente, trate todos com cortesia e uma certa dose de desconfiança. Faça o seu trabalho e não confie em ninguém. Estarei de olho em você.

Em nome do Rei das Sombras,
Alethea

População: 24.000 (60% humanos, 10% anões, 4% muls, 10% elfos, 4% meio-elfos, 12% meio-gigantes, alguns thri-kreen e halflings). Os nativos são chamados de “Nibenenses.”

Emblemas: Muitos monstros, reais e imaginários; representações altamente convencionalizadas de nobres, o rei-feiticeiro e vários nats; todos integrados em um folclore complexo.

Economia: Cobre; arroz, frutas, baunilha, especiarias; noz de betel; madeira, armas de madeira nobre; linho e corantes.

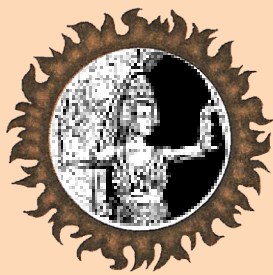
Nibenay é uma cidade de contrastes marcantes, um lugar volátil de fortunas passageiras à sombra de uma cultura antiga. As casas comerciais desta cidade decadente nunca fecham seus maiores e mais opulentos empórios, e qualquer objeto ou experiência pode ser comprado pelo preço certo. Uma cidade que um dia parecia ter possibilidades ilimitadas para a classe de cidadãos livres, as oportunidades em Nibenay agora estão diminuindo.

A cidade tem um passado distante e estoico. Sua nobreza remota, para quem o sangue é mais barato que água e nada é mais precioso do que a terra fértil de seus campos, preserva as tradições mais antigas da cidade. Em Nibenay, os sortudos são recompensados, e o resto é engolido por inteiro. Por toda a cidade, há evidências da antiga cultura sobre a qual Nibenay foi construída. A construção moderna dos Nibenenses cerca e se mistura com ruínas e edifícios antigos. Alguns desses locais antigos estão abandonados, mas outros continuam ocupados pelas massas da cidade.

De todos os governantes de Athas, o rei-feiticeiro Nibenay (que deu seu nome à sua cidade) é talvez o menos envolvido na gestão cotidiana de seu império. Ao longo dos séculos, ele estabeleceu uma burocracia incrivelmente competente que lhe permite focar sua atenção no estudo da magia sombria em vez de assuntos mundanos de governo. A reclusão de Nibenay lhe rendeu o título de Rei das Sombras por seu povo. Ele passa virtualmente todo o seu tempo em sua sub-cidade murada, chamada Nagaramakam, que fica no centro de Nibenay. Daqui, suas esposas templárias gerenciam os assuntos do reino no dia a dia.

Nibenay acredita na delegação de responsabilidades e gestão por meio de sistemas precisamente projetados. Essa crença resulta em uma burocracia poderosa e impessoal que funciona sem problemas e destrói aqueles que ficam sob suas rodas.

A antiga Nibenay foi construída sobre um sistema rígido de classes sociais que permitia pouca mobilidade entre os níveis. Uma classe de cidadãos livres empobrecidos ganhava a vida como agricultores arrendatários nas terras da aristocracia. Alguns conseguiam ganhar a vida praticando várias profissões e produzindo bens feitos à mão. Seus ganhos escassos eram gastos comprando água das nascentes dos nobres. Tudo isso, no entanto, eventualmente mudou.



Nibenay

Atraídos pela madeira da Floresta Crescente e pela água das fontes termais da cidade, comerciantes tornaram Nibenay um centro de atividade durante o surgimento das casas comerciais dinásticas. Sozinhos, os dois recursos naturais tremendos de Nibenay poderiam ter garantido a riqueza da cidade por séculos. No entanto, a eficiência do governo rigoroso do Rei das Sombras e sua tendência a deixar seu povo negociar livremente acelerou o surgimento do mercantilismo.

Os cidadãos livres começaram a encher as ruas da cidade, praticando todo tipo de comércio e vendendo praticamente qualquer coisa. A disciplina pessoal tradicional dos Nibenenses se adequava bem ao empreendimento, e a maneira cortês de seus cidadãos contribuía para uma atmosfera socialmente tolerante.

A nobreza foi a classe social menos afetada por essas mudanças ao longo dos séculos. Os nobres continuaram detendo a água e a terra, mas escravos ocupavam os campos onde os cidadãos livres antes trabalhavam. Os nobres tornaram-se conservadores da cultura tradicional de Nibenay.

O aumento da demanda por produção agrícola levou a conflitos com Gulg, o estado vizinho. Ambas as cidades-estado reivindicavam a propriedade de uma faixa de seis milhas do Cinturão Verde que ficava entre elas. O aumento no corte de madeira na Floresta Crescente adicionou tensões com Gulg. As tensões e a ameaça de uma batalha em larga escala, por sua vez, estimularam mais cortes de madeira para armas e ainda mais comércio para sustentar o crescente exército do Rei das Sombras. A tensão persiste por séculos. No entanto, a agenda pessoal do Rei das Sombras tem ignorado principalmente Gulg. As tensões que existem dão aos seus cidadãos algo com que se preocupar, mas se ele realmente desejasse esmagar o reino menor, poderia tê-lo feito há muito tempo.

Na cidade, fortunas foram construídas e perdidas por famílias de cidadãos livres. Nibenay tornou-se o lugar onde qualquer coisa poderia ser obtida pelo preço certo. Caravanas espalhavam histórias sobre a espetacular cidade, o que trouxe muitos viajantes para Nibenay. Os mercados do Rei das Sombras alegavam ser capazes de satisfazer os desejos mais sombrios de qualquer visitante.

Após séculos de crescimento, os mercados de Nibenay começaram a se estabilizar. As maiores casas comerciais e os comerciantes independentes mais bem-sucedidos

estavam bem estabelecidos na economia. Nas últimas centenas de anos, as oportunidades para a classe de cidadãos livres começaram a diminuir. Tornou-se cada vez mais difícil para uma família se estabelecer.

Embora ainda haja mais comércio ocorrendo em Nibenay do que em qualquer outra cidade-estado, os negócios têm declinado lentamente em comparação com os dias das casas comerciais ascendentes. Com a queda do comércio, houve uma certa quantidade de reestruturação da sociedade Nibenense. Agora há uma maior disparidade entre a riqueza das famílias de cidadãos livres do que havia no passado agrário. Também há menos mobilidade dos níveis mais pobres para os mais ricos do que havia durante o auge das casas comerciais.

Diante de oportunidades em declínio, muitos jovens cidadãos agora estão rejeitando os valores de seus pais como oportunistas e gananciosos. Eles estão redescobrimdo as tradições antigas da cidade e olhando para a nobreza como sua bússola moral. No entanto, Nibenay continua sendo uma cidade de contrastes dramáticos, com muitas oportunidades para aqueles dispostos a correr riscos.

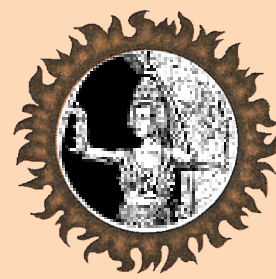
Sociedade

O centro da vida tradicional dos Nibenenses é a família. As casas comerciais dinásticas e as grandes famílias nobres fornecem um modelo para todo o povo de Nibenay. A primeira obrigação de uma pessoa é com sua família e apenas depois consigo mesma.

Em uma sociedade onde relacionamentos matrimoniais poligâmicos é padrão, as famílias podem se tornar bastante grandes. A família de um cidadão livre às vezes é tão extensa a ponto de ser capaz de fornecer todo o pessoal para um negócio bastante grande.

A disciplina pessoal tradicional dos Nibenenses e a aceitação da autoridade começam em casa. O chefe de uma casa Nibenense tem total discricção sobre a propriedade e o bem-estar dos membros da família. Casamentos são arranjados, e os direitos de propriedade de uma criança são controlados por seus pais até o casamento ocorrer. O chefe da casa pode vender filhos ou cônjuges para a escravidão a fim de levantar dinheiro ou pagar dívidas.

Membros idosos de uma família são altamente respeitados e governam frequentemente a casa. Há uma grande ênfase nas tradições familiares, refeições e atividades. Os cidadãos



de Nibenay praticamente nunca traem suas famílias para estranhos. Eles podem concordar cortesmente com tais planos, mas nunca os levarão adiante.

Cultos Ancestrais

Por séculos, os cultos ancestrais da nobreza de Nibenay têm servido para promover a continuidade da autoridade social, o conservadorismo e a ordem. Os cidadãos livres adotaram em vários momentos modas e posturas que imitam as práticas dos nobres, mas raramente aderiram aos cultos ancestrais, pois estes se concentram mais no orgulho da família do que nas aparências da moda.

Os nobres têm muitos rituais e tradições em torno da veneração de seus antepassados. Eles acreditam que os espíritos de seus ancestrais podem intervir em seu favor com as forças elementares que os ameaçam. Os nobres acreditam que os espíritos ancestrais atuam para proteger as fontes termais e os campos que serviram como base para o bem-estar de cada família nobre desde os primeiros dias do império. Por causa disso, negócios não

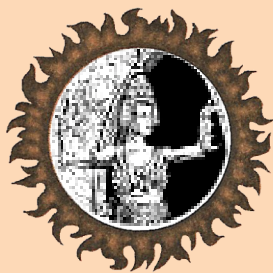
tradicionais são considerados arriscados, além de ofensas aos espíritos ancestrais.

Cada casa nobre mantém uma biblioteca contendo histórias dos líderes da família. Máscaras mortuárias de cera desses antepassados são exibidas em estojos na biblioteca. As máscaras têm funções cerimoniais nos rituais para declarar herdeiros. Elas são até ocasionalmente usadas em funerais e jogos públicos.

A veneração do passado se estende até mesmo às saudações comuns usadas pelos nobres. A frase “Que você seja digno de seus ancestrais” pode ser ouvida frequentemente quando os nobres se despedem.

Cultos Elementais

Os cultos elementais desempenham papéis importantes na sociedade de Nibenay. Os cultos da terra e da água, disciplinas votivas tradicionais da nobreza, são sempre populares entre os habitantes da cidade. Os cultos do fogo e do ar são mais populares nas regiões periféricas do reino, onde pequenas fazendas são vitimadas pelos



Nibenay

estragos do sol e do vento. Para a nobreza, os cultos elementares estão inexoravelmente interligados com os cultos ancestrais. Muitos dos rituais se concentram na terra dos campos ou na água das fontes. O foco é sempre nos ancestrais, pois os elementos são vistos como forças distantes e impessoais que só podem ser domadas pela boa vontade dos espíritos ancestrais.

Os cultos elementares dos cidadãos livres são orientados para o domínio dos elementos e não para apaziguá-los. Através dos cultos, eles acreditam que podem aproveitar o poder dos elementos para obter benefícios pessoais. Templos elementares recebem muitas contribuições de cidadãos que necessitam dos serviços dos clérigos. A população de Nibenay dá aos cultos elementares uma atenção decididamente pragmática.

Aplacando o Sobrenatural

A prática macabra do sacrifício humano é muito menos comum em Nibenay do que nas vizinhas Gulg, mas persiste nas tradições da nobreza e entre os cultos elementares do campo. Com mais frequência, as pessoas aplacam as forças sobrenaturais apelando para os espíritos ancestrais, fazendo contribuições monetárias aos templos ou buscando ajuda das templárias do Rei das Sombras.

O Rei-Feiticeiro

Em vários momentos da história da cidade, prisioneiros, criminosos e escravos foram conduzidos através dos portões do Naggaramakam e nunca mais foram vistos. Acredita-se que os escravos são sacrificados para aplacar o Rei das Sombras e aumentar o poder de sua magia. Esses eventos cíclicos são vistos com medo e agradecimento pela população. Eles temem o custo impressionante em vidas humanas necessário para fornecer ao Rei das Sombras a magia que defende a cidade. Por outro lado, são gratos pelo tremendo poder que os protege dos sanguinários caçadores de cabeças de Gulg.

Os Cultos Elementares

Na verdade, há muito pouco em termos de sacrifícios rituais em torno dos cultos elementares de Nibenay. No campo, ocasionalmente, um humano (ou semi-humano) é imolado em pira para aplacar o vento e o sol.

Embora os sacerdotes elementares neguem tais práticas, muitos cidadãos acreditam que os espíritos das vítimas sacrificadas podem intervir com as forças elementares em nome da comunidade. Como muitas vítimas não estão dispostas a oferecer suas vidas, um pequeno pássaro que foi ritualisticamente imbuído com a súplica da comunidade é colocado vivo na boca da vítima. Quando o espírito passa pelos planos elementares, acredita-se que ele abrirá a boca para amaldiçoar seus assassinos. Em vez de uma incriminação amarga, no entanto, o pássaro voará da boca do espírito para levar a súplica da comunidade aos elementos.

Os Cultos Ancestrais

Os cultos ancestrais dos nobres muitas vezes exigem o sacrifício de um escravo para levar uma mensagem aos espíritos dos antepassados de uma família. Os nobres acreditam que os espíritos de seus ancestrais podem intervir diretamente em seu favor com as forças dos elementos. Eles farão isso, no entanto, apenas quando as terras tradicionais da família ou as nascentes termais estiverem em perigo. Um escravo também é sacrificado pelo herdeiro quando uma matriarca ou patriarca da casa morre. Acredita-se que o espírito do escravo carregará uma promessa de boa administração por parte do novo líder da casa aos ancestrais.

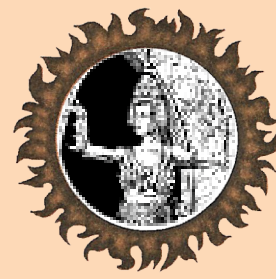
O Tributo do Dragão

Todo ano, 1.000 prisioneiros e escravos são levados para as planícies salinas pelas templárias do rei para serem oferecidos em serviço ao Dragão de Tyr. As lendas da região sugerem que chegará um momento em que a cidade não conseguirá mais fornecer servos para o Dragão. Nesse momento, as nascentes ferverão a seco, os campos se transformarão em poeira, a floresta murchará e as paredes da cidade desmoronarão.

Identidade Cultural

Vestimenta

Os humanos Nibenenses têm rostos redondos, pele bronzeada e cabelos pretos e lisos. A maioria dos



cidadãos livres prefere camisas e saias de linho soltas e coloridas. Eles envolvem suas cabeças com longos lenços marcados com padrões de tabuleiro de xadrez chamados Aramas. A maioria usa sandálias, ou botas pesadas se trabalharem com animais grandes. O influxo de comércio trouxe consigo um gosto por roupas exóticas, e as pessoas frequentemente usam sapatos, joias ou camisas importadas. Isso é especialmente verdadeiro nos distritos comerciais da moda. Os nobres preferem trajes tradicionais de qualidade extraordinariamente alta. Muitas vezes, omitem o krama, no entanto, ou escolhem adereços de cabeça que apresentam os padrões de sua casa. Além de seu valor prático, a roupa é considerada o refúgio das pessoas envergonhadas. As templárias de maior posto do rei muitas vezes não usam roupas, enquanto os funcionários de nível médio usam apenas saias. Somente as templárias de classificação mais baixa e aqueles que servem nas forças armadas andam completamente vestidos. Essa tradição se estende também às casas nobres. O patriarca ou a matriarca de um clã frequentemente veste pouco ou nada, mas essa honra não se estende aos outros membros

de uma família nobre.

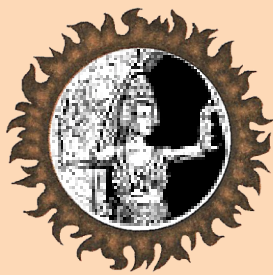
Dança

As famosas Portas Dançantes de Nibenay saúdam os viajantes que se aproximam com uma música hipnotizante que dita o ritmo de sua visita e celebra a forma de arte mais popular da cidade. Dia e noite, música e movimento parecem transbordar de cada canto da cidade. Virtualmente todas as reuniões cerimoniais, sejam formais ou informais, nobres ou escravas, são marcadas pela dança tradicional Nibenense.

O estilo distintivo de dança de Nibenay é composto por centenas de posturas específicas e empoleiradas, interligadas com passagens de pés batendo ou movimentos fluidos de braços e cintura. Cada gesto e postura se encaixa dentro de um código complexo de sinais e gestos significativos.

Os Nibenenses podem realmente comunicar quantidades significativas de informações específicas através das metáforas da dança. Quando as palavras falham, as pessoas de Nibenay pontuam frequentemente a conversa com gestos deste código tradicional. As imagens





Nibenay

gravadas nos edifícios da cidade formam uma espécie de hieróglifos da dança Nibenense e podem ser interpretadas detalhadamente pelos nativos.

Três festivais de dança durante toda a noite (um por fase do ano), chamados Festivais da Luz das Estrelas, proporcionam os principais eventos culturais de Nibenay. Nessas noites festivas, dezenas de jovens apсарas (dançarinas) surgem de Naggaramakam. Em uma plataforma logo dentro dos muros da cidade, em um bosque de árvores da vida, elas realizam uma dança que dura até o amanhecer. As danças vêm de um repertório padrão de 231 danças antigas, cada conjunto de três associado a um ano específico na era do rei. As histórias derivam do folclore, modificadas, é claro, para louvar o rei-feiticeiro. Toda a cidade comparece, com a notável exceção de Nibenay ele mesmo.

Uma dança segue uma sequência específica de movimentos, ampliado por atores que comentam silenciosamente a história por expressões faciais e gestos de mão. Alguns dos atores usam máscaras grotescas, representando monstros e forças sobrenaturais. Enquanto os dançarinos descansam entre as seções da dança, os atores entretêm a plateia com malabares e acrobacias.

As danças se dividem em três estilos principais. O *liakaih* representa o estilo dramático, um comentário sobre a tragédia e o sofrimento inerentes à existência. Os dançarinos de *Liaka-ih* usam véus que cobrem completamente seus rostos e mancham sua pele com tinta vermelha para simbolizar sangue. O estilo *priyту-ih* celebra a alegria, uma apresentação cômica onde os dançarinos decoram seus corpos com sinos pequenos e sopram apitos estridentes para arrancar risadas dos espectadores. O estilo *wriquo-ih* homenageia a guerra; os dançarinos empunham adagas e espadas de madeira, balançadas violentamente sobre suas cabeças e entre suas pernas.

A pequena orquestra que toca para as danças inclui instrumentos de sopro, tambores, tambores de dedo, xilofones, um instrumento de sopro chamado *ryls* e o *khong*, uma estrutura circular de madeira revestida com gongos de cobre. Um músico senta-se dentro da estrutura para tocar os gongos. Apenas o rei-feiticeiro possui um *khong*, pois seu conteúdo metálico pesado o torna inestimável.

Durante os Festivais da Luz das Estrelas, os profanadores servos de Nibenay lançam muitas ilusões coloridas para

aprimorar a dança. Eles retiram sua magia das árvores da vida ao seu redor, uma por uma. Às vezes, as templárias mantêm um druida prisioneiro à disposição, para alertá-los quando a força vital de uma árvore diminui.

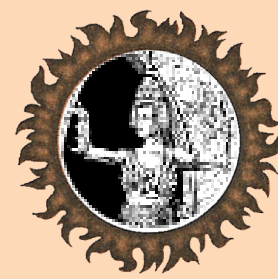
Até mesmo as caravanas Nibenenses empregam a dança. Artistas acompanham as caravanas de comerciantes ou iniciam as suas próprias, em busca de aventura (ou talvez escapando dos guardas da cidade). Eles viajam entre as cidades, parando em cada oásis por um dia ou uma semana, e se apresentam para qualquer plateia. Muitos desses dançarinos e músicos ciganos psionicamente fascinam os espectadores, seja para intensificar o prazer deles ou aliviar suas carteiras.

Escultura e Arquitetura

Nibenay é renomada em toda a região de Tyr por sua arquitetura extraordinária. Parece, à primeira vista, que cada centímetro da cidade é pedra ricamente esculpida. Torres e minaretes de crânios empilhados se projetam pelo horizonte. Enormes faces abrem suas bocas dentadas para servir como janelas e entradas. Imagens estilizadas do Rei das Sombras sustentam enormes edifícios públicos. Em todos os lugares, a história e o folclore de Nibenay e de suas famílias nobres se desenrolam em baixo-relevos maravilhosamente detalhados. Para os Nibenenses, não há distinção entre escultura e arquitetura. Entre os elfos da tribo dos Cantores Celestes, a palavra para a cidade de Nibenay é a mesma que a palavra para basilisco. Eles acreditam que o Rei das Sombras é um basilisco que está lentamente transformando sua cidade em pedra.

As convenções e códigos da dança Nibenense são usados para inscrever histórias ao longo dos frisos e detalhes arquitetônicos. Alguns dos edifícios homenageiam o rei, outros os indivíduos ricos que os construíram. Alguns edifícios públicos detalham grandes batalhas e lendas da cidade. Outros exibem famílias inteiras, esculpidas de maneira tão realista que parecem dançar pelas superfícies enquanto revelam sua história com posturas e gestos esculpidos.

Bestas da floresta ou forças da natureza também são representadas. Se tais criaturas ameaçarem a cidade, acredita-se que as esculturas as agradecerão e os edifícios (e seus habitantes) permanecerão ilesos. As tradições da cultura Nibenense investem uma quantidade tremenda de



poder nas esculturas. Por decreto real, todos os edifícios permanentes dentro das muralhas da cidade devem ser construídos de arenito, granito ou laterita, e cada um deve ser totalmente esculpido. Não se sabe quando ou por que essa tradição começou, mas alguns estrangeiros atribuem a prática às crenças de um antigo culto de terra elemental. Nibenay continua sendo uma residência favorita para clérigos da terra, que se encantam em uma cidade onde as pedras parecem dançar.

Arte

Os Nibenenses têm predileção por murais, tapetes intrincadamente tecidos, afrescos detalhados e telas decorativas. Isso é particularmente verdadeiro nas casas dos cidadãos livres, onde os cômodos às vezes são mobiliados apenas com tapetes e separados apenas por telas. Enquanto os tapetes são geralmente decorados com padrões geométricos, as telas e afrescos frequentemente apresentam imagens estilizadas da floresta. Escravos artistas são retidos para iluminar completamente a casa de um cidadão rico com afrescos.

Literatura

A alfabetização é um privilégio reservado para os nobres e templários de Nibenay. Conseqüentemente, a literatura popular é principalmente um conjunto de contos e histórias tradicionais que podem ser encontrados representados nos edifícios por toda a cidade. Essas histórias são bem conhecidas e às vezes reencenadas em danças públicas.

Embora o código hieroglífico das posições de dança possa ser interpretado como uma linguagem escrita que qualquer plebeu pode ler, é ilegal recriar esses símbolos em qualquer coisa que não seja nas paredes de um edifício.

Entre a classe nobre, a literatura se enquadra em seu senso de conservadorismo cultural. Bibliotecas contendo histórias e memórias pessoais de cada matriarca e patriarca das casas são mantidas. O estudo desses documentos, geralmente mantidos em painéis de couro ou madeira dura, faz parte da educação de todo jovem nobre.

Jovens nobres também se entregam a outra forma popular de literatura. A poesia amorosa muitas vezes

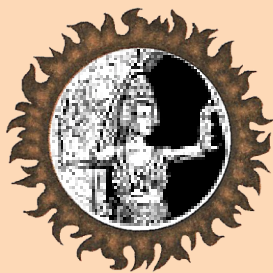
é recitada em festas e considerada um ritual de cortejo. Variações humorísticas desses poemas também são uma forma popular pela qual jovens nobres compartilham suas aventuras amorosas, reais e imaginárias, com seus amigos.

Astronomia

Os Nibenenses alimentam um amor antigo pelo estudo do céu noturno. Seja uma discussão sobre as técnicas de navegação dos mestres de caravanas ou uma lição de uma criança sobre identificar constelações, o povo de Nibenay persegue a astronomia com um ardor sem igual entre os habitantes das Planícies. Astrólogos são frequentemente contratados por famílias nobres para planejar colheitas e outros projetos importantes.

O Calendário de Nibenay

Enquanto cada cidade-estado tem seu próprio calendário oficial, as casas comerciais dinásticas, ao longo dos séculos, passaram a usar um livro de dias padronizado. Isso evoluiu lentamente ao longo do tempo, à medida que a necessidade de coordenar eficientemente atividades com parceiros comerciais cresceu. O calendário é geralmente referido como o Calendário dos Mercadores. Nas cidades, leva geralmente o nome da maior casa comercial (que também geralmente recebe o crédito por inventá-lo). Assim, o calendário Shom de Nibenay é, na verdade, o mesmo que o calendário Wavir em Balic. Nibenay é a única cidade a adotar oficialmente o Calendário dos Mercadores. A grande quantidade de comércio ocorrendo na cidade e a base astronômica do calendário o tornam muito atraente para o povo de Nibenay. O Calendário dos Mercadores divide o ano de 375 dias em três estações de 125 dias — Sol Alto, Sol Descendente e Sol Ascendente. Cada estação é dividida em quatro meses de 30 dias, compostos por semanas de seis dias. Uma semana de festival com cinco dias no meio de cada estação fica fora dos limites dos meses. O ano começa no dia do Sol mais Alto, no meio da estação do Alto Sol.



Nibenay

Estação	Mês	Dias	Signo
Sol Alto	Dominary	30	Balimarash, A Caravana
Sol Alto	Sedulous	30	Fiddle, o Besouro
Sol Descendente	Fortuary	30	Hesper, o Kenku
Sol Descendente	Macro	30	Saurus, o Lagarto
Sol Descendente	Dessalia	5	na cúspide
Sol Descendente	Fifthover	30	Hortle, a Aranha
Sol Descendente	Hexameron	30	Sylk, a Serpente
Sol Ascendente	Morrow	30	Tasker, o Escorpião
Sol Ascendente	Octavus	30	Pyrus, a Roda
Sol Ascendente	Assalia	5	na cúspide
Sol Ascendente	Thaumast	30	O Dragão
Sol Ascendente	Anabasis	30	Tyrospur, o Leão
Sol Alto	Hoard	30	Scratch, o Basilisco
Sol Alto	Flagstaad	30	Krawler, o Kank
Sol Alto	Zenalia	5	na cúspide

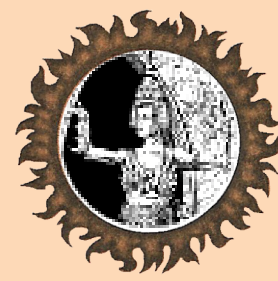
Feriados

As três semanas de festival de Dessalia, Assalia e Zenalia são celebradas em toda Nibenay. Esses festivais são considerados feriados, mas muitos comerciantes e vendedores permanecem abertos para atender aos cidadãos livres que inundam as ruas durante essas semanas. Jogos de arena são realizados todos os dias das semanas de festival, e casas nobres e comerciais competem para se tornarem patrocinadoras dos jogos.

O Festival da Luz das Estrelas

Cada semana de festival culmina em um festival de dança durante toda a noite chamado Festival da Luz das Estrelas. Durante esses eventos, dezenas de jovens dançarinas (chamadas de aspara) seguem do Naggaramakam pela Estrada Alta até o Jardim da Represa, logo dentro da muralha da cidade. Aqui, elas realizam uma série meticulosamente orquestrada de danças retirados de um grande repertório tradicional. As histórias celebram a cidade, seu folclore, sua história e o rei. Embora





Nibenay em pessoa não compareça a esses festivais, seus profanadores complementam as apresentações com muitas ilusões coloridas integradas a dança.

Povo

Os Cidadãos Livres

Os cidadãos livres de Nibenay representam uma classe diversificada. Existe um amplo espectro de valores e riqueza representados entre os cidadãos livres. Alguns comerciantes ricos construíram enormes complexos de pedra para combinar com seus estilos de vida, enquanto trabalhadores humildes encontram conforto em simples barracos de tijolos de argila construídos contra as paredes da cidade. Apesar dessa tremenda disparidade, os cidadãos livres de Nibenay têm muito em comum.

Casamento

Os casamentos entre os cidadãos livres geralmente são poligâmicos. É comum ver mulheres com vários maridos e homens com várias esposas. Apenas os cidadãos mais pobres têm apenas um cônjuge. Independentemente do gênero, o chefe de uma família é referido como o mestre do casamento. Dentro de cada casamento, o mestre tem um cônjuge principal. O mestre do casamento tem total discrição sobre a vida e propriedade de seus filhos e cônjuges. Para evitar dispersar propriedades duramente conquistadas em pequenas heranças, apenas os filhos do cônjuge principal compartilham a herança da propriedade.

As famílias de cidadãos livres tentam desesperadamente acumular riqueza ao longo de gerações. Eles tendem a favorecer casamentos patriarcais, com um marido principal e várias esposas. Essa forma aumenta a capacidade da família de ter filhos que eventualmente contribuirão para a receita da casa, sem mencionar as contribuições de cada cônjuge. Alguns cidadãos, no entanto, gostam de imitar a nobreza. A nobreza favorece relacionamentos matriarcais, com uma esposa principal e vários maridos. Independentemente da forma, o casamento é extremamente importante na sociedade Nibenense, pois apenas pessoas casadas podem possuir terrenos. Os casamentos em Nibenay são geralmente arranjados. Cada casamento é

celebrado com um presente do mestre do casamento para a família do noivo. Este presente muitas vezes substancial é considerado compensação pela perda da capacidade produtiva do noivo. Casamentos que não são arranjados (frequentemente chamados de “amores verdadeiros”) são desprezados. Nestes casamentos, os mestres são vistos como recebendo algo por nada.

Um herdeiro da família sempre assume a posição de mestre do casamento. Herdeiros raramente se casam, a menos que uma aliança específica precise ser forjada entre as duas famílias. Os filhos dos cônjuges subordinados são casados por ganho financeiro e político, se possível. Com mais frequência, eles se casam simplesmente para aliviar uma dívida ou tirá-los de casa.

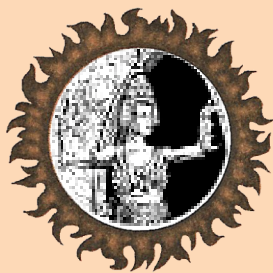
Devido a esses costumes em relação à herança e seleção de parceiros, há toda uma classe de Nibenenses que não têm propriedade real própria. Eles são essencialmente escravos dentro dos limites de seus casamentos ou famílias.

Os casamentos são ocasiões de celebração. Um mês antes de um casamento, o mestre do casamento passa uma semana ligado ao noivo por um longo lenço preso em suas cinturas. Conforme o mês avança, o noivo deve passar pelo menos um dia amarrado a cada um dos outros cônjuges. Essa tradição serve como um sinal público de comprometimento. Também proporciona a todos os membros do casamento a oportunidade de conhecer o noivo.

Propriedade

Devido à sua longa história de tradições mercantis, os Nibenenses têm um forte senso de direitos de propriedade. O comércio é irrestrito, com a notável exceção das vendas de terras. Ninguém pode trocar direitos de terra sem o consentimento do estado, e conseqüentemente, a terra está concentrada nas mãos das casas nobres.

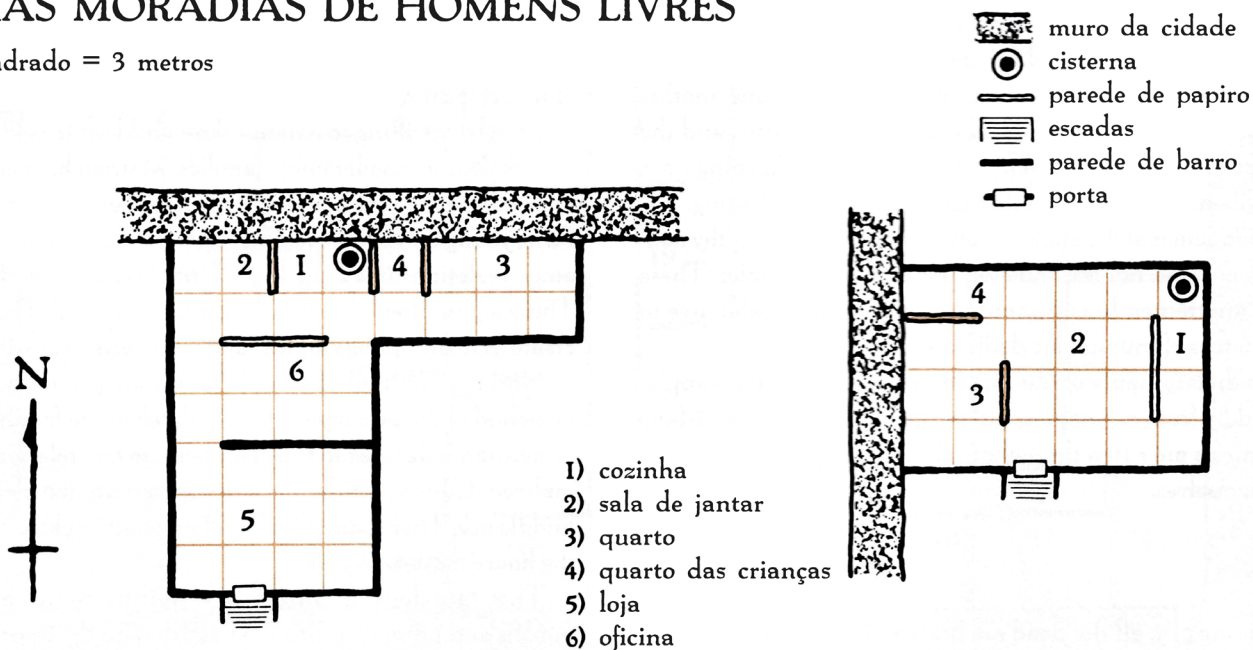
O estado permite que qualquer pessoa comercialize livremente. Ele também reconhece o mestre de um casamento como o proprietário final de qualquer propriedade mantida em matrimônio ou pelos filhos até que se casem. Um mestre de família pode permitir que cônjuges e filhos acumulem e disponham de propriedades como acharem melhor, mas se surgirem disputas, o estado sempre decide a favor do mestre.



Nibenay

DUAS MORADIAS DE HOMENS LIVRES

1 quadrado = 3 metros



Ocupações

Os cidadãos livres de Nibenay podem ser encontrados trabalhando arduamente na produção de uma ampla variedade de bens e serviços. Dentro dos muros da cidade, a maioria dos cidadãos administra um negócio familiar de algum tipo. Essas empresas, com a participação dos filhos e cônjuges dos proprietários, produzem muitos dos bens acabados que são negociados e exportados da cidade.

Marceneiros, padeiros, joalheiros, artesãos de couro e outros operam nas muitas casas familiares que margeiam as ruas de Nibenay. Outros cidadãos possuem ou alugam pequenos terrenos nas aldeias fora da cidade. Eles ganham a vida cultivando o solo e criando rebanhos.

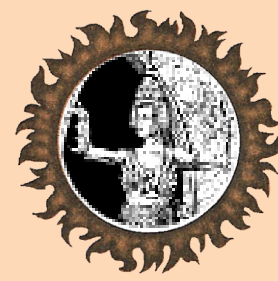
Alguns cidadãos encontram trabalho a serviço de outros. As famílias frequentemente contratam trabalhadores para cuidar de tarefas que escravos ou membros da família não podem fazer. O estado também oferece várias oportunidades de trabalho para os cidadãos livres, incluindo o exército.

Ainda outros cidadãos tornam-se clientes das grandes

famílias nobres em troca de moradia, alimentação e um pequeno estipêndio. Os clientes dos nobres frequentemente se instalam em casas ou fazendas pertencentes aos nobres. As responsabilidades desses cidadãos variam com suas habilidades. Alguns supervisionam escravos agricultores e trabalhadores, outros atuam como guardas ou administradores.

Residências Típicas

Códigos rigorosos de construção regulam novas construções na cidade. Todas as estruturas permanentes devem ser construídas com arenito, laterita ou granito e devem ser cobertas com entalhes decorativos. Os custos proibitivos associados ao cumprimento desses requisitos impedem muitos cidadãos livres de construir casas. Felizmente, no entanto, qualquer edifício que não seja de pedra pode ser registrado junto ao estado como uma estrutura temporária. Assim, muitos cidadãos alugam terras de nobres sobre as quais constroem simples casas de tijolos de argila e madeira. Essas casas simples geralmente



consistem em um único cômodo e fornecem abrigo para toda a família. Telas de papiro criam várias áreas de estar particionadas dentro das estruturas.

Por meio da gestão cuidadosa de propriedades e casamentos ao longo de várias gerações, algumas famílias de cidadãos livres eventualmente podem se dar ao luxo de construir ou comprar residências de pedra. Ainda outros alugam apartamentos de ou tornam-se clientes de casas nobres. Os cidadãos mais pobres constroem barracos contra as paredes da cidade ou simplesmente dormem sob os beirais de pedra das ruas e vielas.

Jardins modestos de pedras organizadas em padrões intrincados complementam os pátios dos cidadãos abastados. Pássaros e lagartos de estimação até recebem pequenas cabanas de lama, chamadas millas, mantidas nos pátios e protegidas da vista pública. No campo, no entanto, os cidadãos frequentemente erguem millas à vista de todos como um sinal ostensivo de riqueza. Algumas famílias constroem pequenas millas dentro de suas casas para proteger os animais de estimação contra roubo ou abuso.

Rotina

Os visitantes de Nibenay acham difícil compreender os ritmos da rotina diária de um cidadão. Cidadãos que trabalham em negócios familiares têm horários estranhos devido aos mercados que funcionam a noite toda. Famílias que administram lojas e salões de refeições que permanecem abertos durante a noite geralmente vivem no local. Os membros da família dormem em turnos para melhor atender aos clientes durante todo o dia.

Educação

A educação da classe de cidadãos livres é, na melhor das hipóteses, informal. As crianças dentro de um casamento são criadas na casa. Através dos festivais de dança públicos, eles se familiarizam com os códigos que lhes permitem interpretar as histórias e lendas esculpidas nas paredes da cidade. Conforme crescem, a maioria dos jovens serve como aprendizes nos negócios familiares ou procura outros trabalhos pela cidade. Além do treinamento profissional, a ênfase na educação é estritamente a critério de cada família. Alguns pais incentivam seus filhos a frequentar a Praça do Sábio para ouvir os debates dos

estudiosos. Outros consideram tais buscas esotéricas imprudentes e punem esses ociosos.

O estado patrocina escolas caras administradas por templárias, que são parte integrante da educação da classe nobre. Algumas famílias de cidadãos livres economizam dinheiro para enviar suas filhas para essas escolas, e o estado frequentemente patrocina estudantes pobres que se mostram promissores. Qualquer mulher livre admitida nessas escolas eventualmente se junta às fileiras das templárias ou se torna escrava estudiosa no Naggaramakam.

Entretenimento e Refeições

Enquanto festivais públicos e danças proporcionam uma fonte de entretenimento para todo o povo de Nibenay, os cidadãos livres da cidade frequentemente se dedicam à prática de colocar animais para lutar uns contra os outros. Grandes apostas são frequentemente feitas em tais eventos, e a prática parece ter se desenvolvido em um hábito de criar animais de estimação. Os Nibenenses se deliciam com lutas de crodlus e contenda de tembo.

Jogos públicos na arena muitas vezes são patrocinados por ricos comerciantes, cidadãos, nobres e até mesmo pelos templos elementais. Esses jogos são tremendamente populares entre o povo, que adora fazer heróis dos gladiadores vitoriosos.

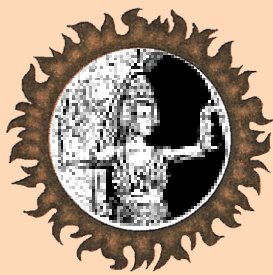
O alimento básico da população Nibenense é o arroz, complementado por frutas, legumes, pastas de nozes e carne de erdlu. Muitas pequenas refeições são consumidas ao longo do dia, conforme as oportunidades se apresentam.

Funerais

Dentro da cidade, todos os mortos são enterrados. Um sacerdote do culto elemental da família é chamado para presidir um funeral e proteger o falecido contra a não morte. O sepultamento é uma questão simples entre os cidadãos livres, já que poucos podem se dar ao luxo dos luxos indulgenciados pela nobreza. No campo, as piras funerárias elevadas tradicionalmente associadas aos cultos de fogo e ar elementares ainda são comuns.

A Nobreza

As casas nobres de Nibenay estão ligadas à terra e,



Nibenay

como tal, atuam como verdadeiras guardiãs da antiga cultura da cidade. Algumas casas, no entanto, sucumbiram ao fascínio do comércio. Essas casas conduzem seus negócios com decadências indulgentes que rivalizam com as da Casa Comercial Shom. Outras são obcecadas pelo passado distante e estoico, realizando rituais bizarros em veneração de seus antepassados. No entanto, a maioria continua como sempre esteve, com um forte senso de tradição e responsabilidade para com sua família.

Casamento

Os casamentos entre a nobreza de Nibenay tradicionalmente foram poligâmicos e exogâmicos. Além de ter muitos cônjuges, um indivíduo deve se casar fora do clã ou da família. Essa última prática começou principalmente como um meio de superar as diferenças políticas entre as facções que dividiam as famílias nobres.

Antigamente, as propriedades nobres eram divididas entre os filhos casados do cônjuge principal. Ao longo dos séculos, no entanto, a necessidade de reter e construir o patrimônio familiar deu origem a uma relutância em permitir que os filhos diluíssem a propriedade através do casamento. Os nobres tornaram-se cada vez mais relutantes em comprometer seus filhos com o casamento. Isso resultou em famílias nobres menores. Casamentos matriarcais são favorecidos, pois reduzem o número provável de herdeiros potenciais. Além disso, incentiva-se que jovens nobres busquem relacionamentos poligâmicos flutuantes fora da instituição formal do casamento. Esses casos muitas vezes continuam até a idade adulta. A ideia é criar o maior número possível de opções para os interesses da família.

Agora, as propriedades de uma família nobre geralmente são passadas para um filho do cônjuge principal. Somente quando o patriarca ou matriarca da família decide escolher um herdeiro é que quaisquer relacionamentos são formalizados. Como resultado, muitos nobres não se casam até a meia-idade. Eles passam grande parte da juventude buscando o favor do mestre da casa. O estado não interfere na herança entre os nobres, e a propriedade geralmente é passada para o filho mais conservador ou capaz. Às vezes, pequenos lotes são legados a outros herdeiros, mas com a condição de que só podem ser vendidos de volta à família.

Posse de Propriedade

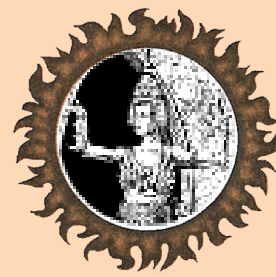
A nobreza de Nibenay está ligada à terra. As casas nobres de Nibenay possuem não apenas as fontes termais que irrigam os campos de arroz ao redor da cidade, mas também os próprios campos. A maioria das propriedades arrendadas na cidade e áreas circundantes também é de propriedade dos nobres. O rei reforça essa estabilidade exigindo que todas as transferências de terra sejam aprovadas pelo estado.

Dentro de uma família nobre, a propriedade pessoal é considerada pertencente à matriarca ou patriarca da casa. Os membros da família usam essa propriedade e adquirem a deles próprios conforme o mestre da casa julgar apropriado.

Ocupações








Os nobres desfrutam do luxo da riqueza — não precisam se preocupar com o bem-estar material de si mesmos ou de seus filhos. A posse de um suprimento infinito de água assegura o futuro de cada família. Enquanto a maioria dos nobres busca as responsabilidades tradicionais de seus pais, essa riqueza permite que alguns membros da classe nobre se dediquem a buscas mais esotéricas. Conseqüentemente, enquanto muitos nobres se ocupam gerenciando suas fazendas e tentando descobrir maneiras mais eficientes de administrar suas propriedades arrendadas, outros se dedicam a disciplinas acadêmicas ou se entregam às artes.

Tradicionalmente, os nobres não se envolvem no comércio além de vender os produtos de suas propriedades. O comércio é considerado um negócio inadequado para um nobre. O trabalho de um nobre é considerado o de conservador e a administração adequada das tradicionais propriedades familiares. Um axioma comum da nobreza é “cuide da terra e ela cuidará de você”. Herdeiros são geralmente escolhidos entre as fileiras mais conservadoras dos jovens nobres. No entanto, a cada geração, alguns financistas enérgicos e ambiciosos surgem, especulando no comércio e investindo em novos negócios. A maioria dos nobres despreza esses dissidentes como vulgares, enquanto outros admiram sua audácia. A nobreza já produziu membros de todas as classes de personagens, até mesmo gladiadores, em algum momento de sua história.

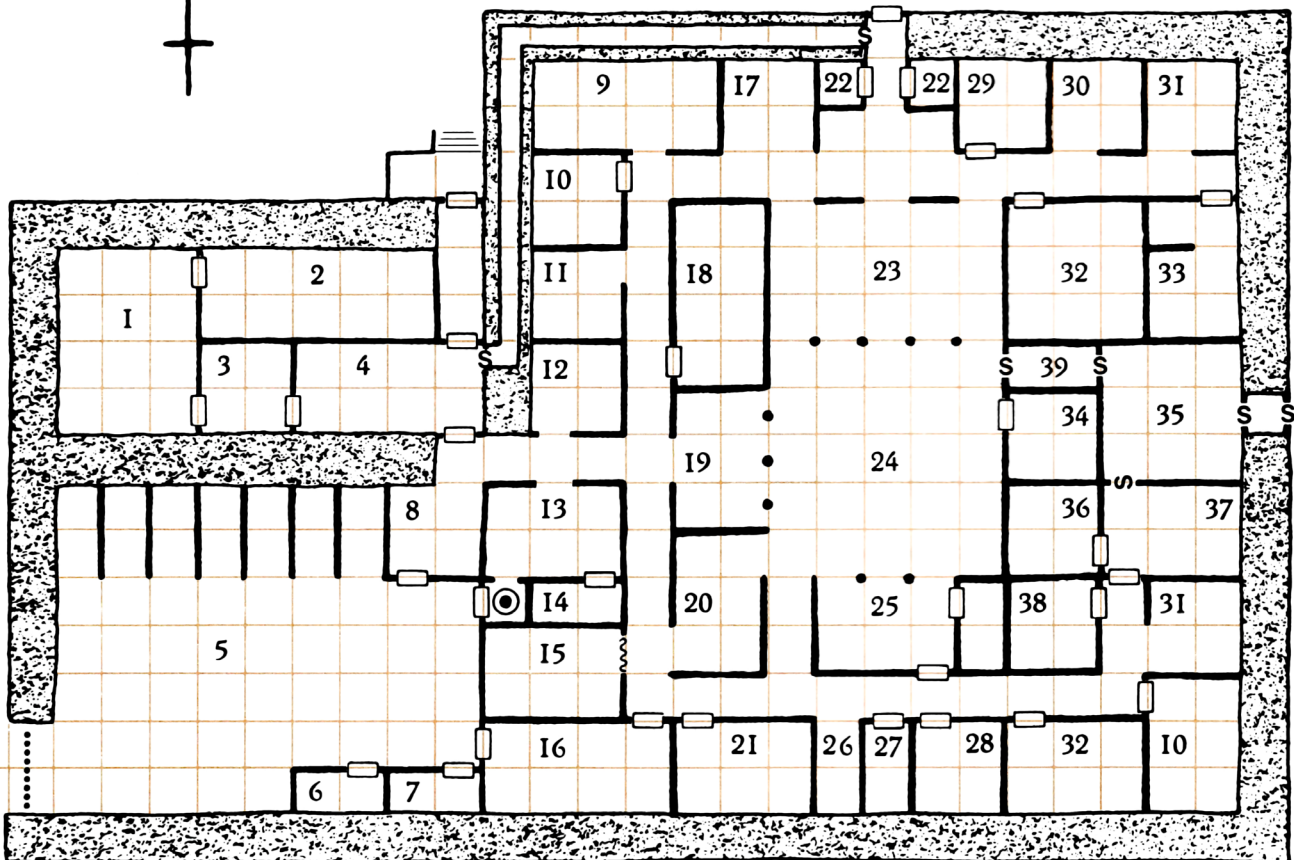


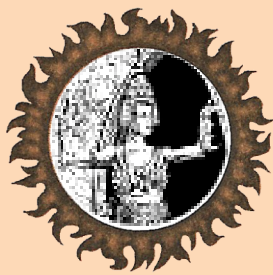
RESIDÊNCIA DE UM NOBRE

1 quadrado = 3 metros

-  muro de laterita
-  parede de pedra
-  porta
-  cortina
-  poço
-  porta secreta
-  pórtico

- | | | |
|------------------------|---------------------------|-------------------------|
| 1) escritório | 14) despensa | 27) banheiro dos nobres |
| 2) biblioteca | 15) sala de banho | 28) armazém |
| 3) recepção | 16) dormitório da guarda | 29) quarto do oficial |
| 4) sala de espera | 17) capela | 30) quarto do tutor |
| 5) estábulo | 18) conservatório | 31) quarto da criadagem |
| 6) anexo do estábulo | 19) ateliê | 32) quarto das esposas |
| 7) armoria | 20) sala de estudos | 33) quarto das crianças |
| 8) entrada | 21) biblioteca | 34) jardins |
| 9) quarto de escravos | 22) closet | 35) jardim secreto |
| 10) quarto de hóspedes | 23) salão comunal | 36) esposa principal |
| 11) copa dos escravos | 24) pátio das esculturas | 37) suíte do nobre |
| 12) lavanderia | 25) salão de banquetes | 38) quarto do herdeiro |
| 13) cozinha | 26) banheiro dos escravos | 39) sala secreta |





Nibenay

Residências Típicas

As famílias nobres habitam enormes complexos de pedra por toda a cidade. Alguns têm até mesmo construções profundas no lado do grande desfiladeiro que se estende sobre o lado norte de Nibenay.

Os palácios dos nobres são geralmente cercados por enormes paredes decoradas, adornadas com minaretes e torres. Colunas esculpidas para se parecerem com crânios empilhados e criaturas da floresta sustentam varandas e arcadas. Os grandes edifícios geralmente se elevam a três ou mais andares sobre o chão e, às vezes, possuem um número igual de porões sob a terra.

Plantas prosperam em jardins internos que servem como lar para animais de estimação exóticos. Pequenas piscinas e fontes são alimentadas por água bombeada das nascentes. Vinhas pendem das varandas com vista para os pátios e as ruas. Essas casas são verdadeiramente notáveis.

Durante a juventude adulta, os nobres ocasionalmente se afastam do complexo familiar e se estabelecem em apartamentos de propriedade da família. Aqui, eles desfrutam de alguma privacidade e muitas vezes assumem as responsabilidades de senhorios. Alguns viajam para as residências rurais quando desejam escapar da miséria da cidade. Essas construções, frequentemente com apenas um andar, tendem a se espalhar por uma grande área e, regra geral, não são menos impressionantes que os complexos urbanos.

Rotina

A maioria dos nobres tem responsabilidades e posições regulares nas operações das casas nobres. Se um indivíduo espera se tornar um herdeiro, é especialmente importante estabelecer-se como parte confiável e integral da família. Os dias começam com uma audiência ao nascer do sol com os clientes cidadãos livres da casa. Nessas reuniões, os clientes recebem instruções e seus desempenhos são revisados.

O dia continua com uma variedade de atividades até a refeição da noite, que geralmente é realizada no complexo principal na presença do mestre da casa. As noites costumam ser preenchidas com estudo ou conversa, ocasionalmente pontuadas por festas extravagantes

onde jovens nobres desenvolvem suas vidas sociais despreocupadas.

Todas as empresas das casas nobres seguem o tradicional horário de trabalho do amanhecer ao anoitecer. Espera-se que seus clientes se apresentem ao trabalho ao amanhecer e retornem para casa pouco antes do pôr do sol.

Educação

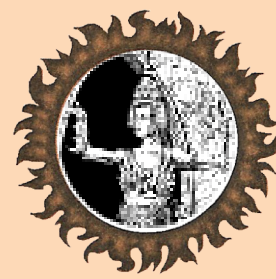
Os jovens nobres de Nibenay recebem uma extensa educação formal, tanto em casa quanto nas escolas estatais. Em casa, os jovens nobres são treinados para as responsabilidades de administrar a propriedade da família. Eles também recebem instrução sobre as histórias de suas famílias e são esperados para estudar e memorizar os escritos importantes de seus antepassados.

Entre a idade de 7 a 14 anos, os jovens nobres de ambos os sexos são enviados para escolas estatais administradas pelas templárias. Nessas escolas, eles aprendem leitura, escrita, matemática, história militar e astronomia. É nas escolas estatais que os jovens nobres formam hábitos de patriotismo e piedade. Aqui, as templárias examinam as fileiras da jovem nobreza e direcionam mulheres talentosas para carreiras no sacerdócio do Rei das Sombras.

As casas nobres acreditam no valor de ter membros da família em posições elevadas entre as várias organizações e facções dentro da cidade. No entanto, é improvável que enviem um herdeiro em potencial para uma escola estatal. Essas crianças continuam sua educação em casa sob a tutela de escravos acadêmicos. Alguns jovens nobres são colocados na Escola de Augúrios, onde podem ganhar domínio sobre o poder de suas mentes, ou nos templos elementares, onde podem encontrar uma posição entre os clérigos.

Ritos de Passagem

O rito de passagem mais significativo para a nobreza é a declaração de um herdeiro. Isso geralmente ocorre em algum momento durante a meia-idade, quando o líder da casa está envelhecendo. Os governantes da casa esperam o máximo possível antes de declarar herdeiros para protegerem suas próprias vidas. No entanto, eles não arriscarão morrer antes que um herdeiro tenha sido escolhido, pois isso pode resultar em uma guerra entre irmãos e uma possível divisão das propriedades familiares.



A cerimônia propriamente dita começa no meio da noite. Um escravo usando a máscara de cera da mais antiga antepassada da família acorda bruscamente o herdeiro escolhido. O jovem nobre é então vendado e conduzido para fora da cidade por guardas da casa em direção aos campos da família, que podem estar a muitas milhas de distância.

Assim que o herdeiro escolhido alcança os campos, ele ou ela é despido e atirado bruscamente em um campo de terra. O herdeiro deve comer a terra e declarar: “Desta terra vem a carne do meu povo. Defenderei esta terra como defenderia minha própria carne.” O nobre é então levado para as fontes termais de propriedade da família. Aqui, o herdeiro é imerso em água escaldante. Ao usar uma xícara feita de um crânio para beber água da fonte, o nobre declara: “Desta água corre o sangue do meu povo. Defenderei esta água como defenderia meu próprio sangue.” Em seguida, para o escravo mascarado e a escolta áspera de guardas, o herdeiro afirma: “Com a vossa permissão, carregarei a casa que servis com vossas vidas.” O iniciado é então retirado da água e uma coroa de talos de arroz é colocada em sua cabeça. Um pano de linho não tingido é enrolado ao redor do herdeiro, e ele ou ela é carregado pelos guardas de volta ao complexo da família. Toda a família celebra a conclusão do rito com uma festa animada, quase sempre frequentada por outras casas nobres.

Entretenimento e Refeições

Os nobres de Nibenay se deleitam em entreter e usam frequentemente a piedade ancestral como desculpa para celebrar. Eles organizam grandes banquetes e festas nos aniversários de várias realizações e atos de distinção realizados por seus antepassados. As festas são bem fartas com comida e bebida, e o entretenimento é fornecido pelos bardos da cidade. (Claro, os bardos muitas vezes comparecem para servir a propósitos mais sombrios como assalariados de herdeiros rivais.) Outros nobres, famílias comerciantes, artistas populares, gladiadores favoritos e escravos artistas frequentemente participam desses grandes eventos.

A tradição de provocar animais e apostar na habilidade de luta de animais de estimação é levada a alturas incomuns pelas casas nobres. Elas até foram conhecidas

por ocasionalmente promover lutas privadas de mekillots.

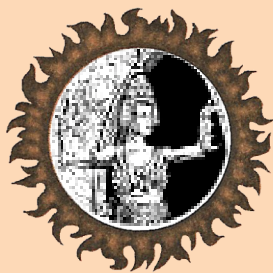
A vida familiar da nobreza gira em torno de uma única refeição grande que se espera que toda a família compareça. A refeição ocorre após o pôr do sol, com carne, arroz e itens exóticos dos empórios comerciais servindo como os vários pratos. Após o jantar, crianças e subordinados são dispensados da mesa, e uma revisão das questões enfrentadas pela casa começa. Essas discussões durante o jantar ajudam a forjar e avaliar os relacionamentos entre os líderes das casas e seus herdeiros em potencial.

Os convidados às vezes são entretidos na refeição da noite, mas assuntos de negócios externos nunca são discutidos em tais eventos. As transações comerciais entre a família e uma fonte externa são reservadas para o meio-dia, quando as conversas podem ocorrer “à plena luz do sol”. A maioria das outras refeições, incluindo um pequeno lanche matinal, são feitas em particular.

Funerais

Devido à dependência significativa da riqueza dos nobres dos campos de arroz e das fontes termais que os alimentam, todas as casas nobres aderem aos cultos





Nibenay

elementares da terra e da água. Quando um membro da família morre, as práticas fúnebres são retiradas das tradições dos cultos da terra e da água.

Vários distritos da cidade são inteiramente dedicados à sepultura dos nobres falecidos. Estreitos becos pavimentados levam por entre fileiras e fileiras de mausoléus e câmaras mortuárias de pedra. As tumbas formam paredes labirínticas de criptas construídas com 6 metros de altura, uma sobre a outra. Cada casa nobre tem vários blocos dedicados à sua família. Os mortos são colocados em lajes dentro das câmaras, que são então seladas e inundadas de água. Um clérigo da terra ou da água sempre preside o sepultamento para proteger o corpo contra a morte-viva. Naturalmente, tais precauções nem sempre funcionam, e os visitantes são aconselhados a não se aventurarem nessas áreas sem o auxílio da magia clerical. O culto ancestral dos nobres prescreve uma série de observâncias, além do sacrifício ritual de um escravo no funeral de um líder da casa. A mais conhecida é a prática de usar máscaras mortuárias ancestrais no cortejo fúnebre.

Os Escravos

Escravos podem ser vistos trabalhando arduamente por toda a cidade. Desde os carregadores de água curvados nos campos do rei até as concubinas mimadas dos ricos, a população escrava de Nibenay é diversificada. A cidade exige muitos tipos diferentes de talento, e praticamente qualquer pessoa pode ser vendida como escrava. Os escravos são tratados como animais. Concubinas favorecidas e gladiadores podem receber tratamento especial, enquanto trabalhadores e escravos domésticos são ignorados na melhor das hipóteses e muitas vezes espancados se ofenderem. Visitantes de Nibenay devem estar atentos; nenhuma lei protege os viajantes de serem atacados e lançados em correntes por traficantes de escravos.

Casamento

Os escravos são propriedade de seus mestres. Consequentemente, o acasalamento é conduzido a critério dos proprietários e geralmente realizado para obter lucro. Casamentos formais são desconhecidos entre os escravos de Nibenay. Anões masculinos fortes são acasalados com

escravas humanas por uma taxa de serviço na esperança de produzir muls poderosos. Escravas mulheres de reprodução são acasaladas constantemente, e sua prole é vendida para manter constante a população de escravos ou para ajudá-la a crescer.

Escravos ocasionalmente dão à luz filhos de seus mestres. Esses filhos podem ser vendidos, mantidos como escravos ou até mesmo adotados pelas famílias dos mestres. Filhos ilegítimos nascidos de escravos sempre pertencem ao mestre da mulher. Consequentemente, a promiscuidade é incentivada em escravas mulheres, mas os homens são severamente punidos se forem pegos em tais atividades.

Posse de Propriedade

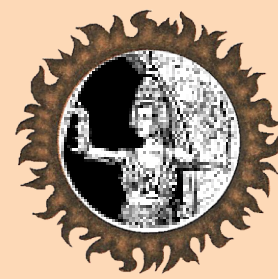
Os escravos podem possuir propriedades em Nibenay a critério de seus mestres. Mas, independentemente de como os mestres escolhem permitir que seus escravos adquiram propriedade, o estado sempre considera que tal propriedade pertence aos mestres. Consequentemente, alguns nobres fornecem a escravos favoritos um pequeno estipêndio, enquanto outros os mantêm em estábulos como erdlu. Nobres de Nibenay até mesmo permitiram ocasionalmente que escravos ganhassem sua liberdade. Escravos extraordinariamente leais foram, em alguns momentos, libertos, casados e até mesmo presenteados com pequenos terrenos.

Tais indulgências são raramente oferecidas aos escravos dos cidadãos livres. Eles podem cuidar bem de seus investimentos, mas nunca os dariam de presente.

Ocupações

Escravos são encontrados empregados em todas as classes e profissões em Nibenay. Cidadãos livres usam escravos para auxiliá-los em seus diversos negócios. Artesãos utilizam escravos para cortar árvores e moldar armas. Construtores amarram escravos a blocos enormes de arenito e os fazem transportar esses blocos por milhas até a cidade. Escravos também podem ser vistos esculpindo a elaborada alvenaria em prédios da cidade. Templos elementares usam escravos para cuidar de seus campos, e na Escola dos Adivinhos, escravos ocupam todas as áreas que não estão diretamente relacionadas ao estudo psiônico.

Os escravos dos nobres cuidam das nascentes e campos



de arroz das casas nobres. Alguns nobres também compram escravos estudiosos para manter bibliotecas familiares e auxiliar na educação dos jovens. O Rei das Sombras reuniu um grande contingente de escravos estudiosos. Eles trabalham em uma universidade no subdistrito, estudando escritos antigos encontrados nas profundezas da Floresta Crescente. O estado usa escravos no exército e como trabalhadores e cortadores de pedra pela cidade.

Inúmeros escravos passam a vida inteira dentro dos muros de Naggaramakam. Metade dos escravos do subdistrito cuida de Nibenay e suas templárias, enquanto a outra metade constrói, mantém e decora a cidade.

Os estábulos dos gladiadores são mantidos por nobres, casas mercantis e pelo rei. Templários de alto escalão também podem manter um quadro desses combatentes escravos. Gladiadores individuais ocasionalmente alcançam grande popularidade. Alguns até conquistaram a liberdade através desses jogos.

Residências Típicas

Os escravos são mantidos em diversas condições. Alguns escravos desfrutam de pequenas celas individuais dentro das casas de seus mestres. Outros vivem em habitações ou barracas, onde se aglomeram com outros escravos para se aquecerem. Como regra, as acomodações de um escravo oferecem pouco luxo e nenhuma privacidade.

Educação

Os escravos recebem treinamento específico para as tarefas que lhes são designadas. Apenas o estado pode ensinar escravos a ler e escrever, e uma vez adquirido esse conhecimento, os escravos nunca têm permissão para sair do Naggaramakam. Nobres compram seus poucos escravos letrados de negociantes de escravos no mercado. Esses infelizes são geralmente ex-negociantes capturados no deserto e sem afiliação a uma casa comercial para evitar sua escravização.

Funerais

Durante séculos, os escravos foram enterrados em covas rasas em campos reservados para esse propósito. Um clérigo sempre era pago para conduzir a cerimônia, pois um escravo é tão suscetível à morte-viva quanto um cidadão livre ou nobre. Recentemente, o empreendedor

abade do Templo do Sol começou a oferecer um serviço para coletar e cremar escravos mortos por uma taxa um pouco menor do que o custo de enterrá-los nos campos.

Direitos e Deveres

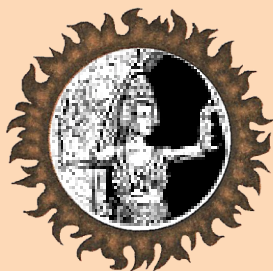
Em Nibenay, os escravos não têm direitos, exceto aqueles estendidos por seus senhores. Os senhores têm liberdade para melhorar ou destruir sua propriedade, incluindo os escravos, como acharem adequado. Assim como em outras cidades, os escravos de Nibenay devem prontamente cumprir qualquer comando emitido por seus senhores, desde que esses comandos permaneçam dentro das leis do estado. Os escravos de Nibenay às vezes assumem mais responsabilidades do que seus homólogos em outras cidades. Isso é especialmente verdadeiro para os escravos estudiosos, que às vezes são encarregados de educar jovens nobres ou estudar documentos sensíveis. Tais responsabilidades nem sempre são bem-vindas, pois mais de um escravo foi executado por simplesmente saber demais.

Tornando-se um Escravo

Há três maneiras comuns de se tornar um escravo em Nibenay. A primeira é nascer na escravidão. Todos os filhos de escravos são eles próprios escravos. O segundo método é violar a lei ou deixar de pagar impostos. As templárias da Câmara da Ordem têm autoridade para administrar livremente penalidades que variam de multas à escravidão. O terceiro método envolve ser capturado por mercadores de escravos. Embora os cidadãos estejam razoavelmente seguros desse destino, os visitantes de Nibenay só recebem a proteção das leis comerciais da cidade. Mais de um viajante que bebeu demais no mercado élfico acordou na plataforma de leilão com uma marca queimada na pele.

O chefe de cada família em Nibenay tem o direito de penhorar membros da família para o estado ou outros cidadãos como compensação por dívidas ou em troca de empréstimos ou favores. O trabalho realizado pelo membro da família é considerado juros sobre o empréstimo. Se, após um período acordado, o chefe da família não puder quitar a dívida ou o empréstimo, o membro da família penhorado é retido permanentemente pelo credor.

Os membros da família penhorados são sempre



Nibenay

tratados com civilidade e não são brutalizados como os escravos podem ser. No entanto, eles são completamente subservientes ao credor. Se a pessoa penhorada estiver em idade elegível e a família não puder pagar a dívida, o credor pode manter o penhorado como cônjuge.

A Caravana de Kowett

Os escravos da Naggaramakam sussurram o nome da Caravana de Kowett. A lenda de Kowett, um ex-escravo do Rei Sombra, fornece esperança e inspira os escravos a sonhar. As histórias descrevem Kowett como concubino de uma templária. A templária mostrou a ele um túnel profundo sob o palácio que leva à segurança da Floresta Crescente. Agora, Kowett vive com sua tribo de escravos no coração da floresta, realizando excursões regulares de volta sob a cidade para libertar mais escravos.

Infelizmente, esta história é uma invenção do próprio Nibenay. Ele descobriu que os escravos são muito mais produtivos se tiverem um fio de esperança. Ocasionalmente, suas templárias pegam alguns escravos procurando por Kowett e seu túnel. Esses escravos são transferidos para um posto distante do palácio, e os escravos restantes ouvem rumores de outra fuga bem-sucedida.

Os Idosos

Os idosos sempre foram líderes respeitados no lar e na comunidade. A mancha azul nos dentes, proveniente de anos de mastigação de noz de betel, já foi um sinal de honra. Durante o surgimento das casas comerciais, os idosos continuaram a governar nas dinastias nobres e comerciais. No entanto, os cidadãos livres começaram a ver os membros mais velhos da família como fardos improdutivos ou como obstáculos às suas reivindicações sobre a propriedade da família. Recentemente, o ressurgimento do conservadorismo entre os jovens cidadãos devolveu aos idosos um lugar de honra. Isso nem sempre é o caso, no entanto, pois muitas vezes são esses cidadãos idosos que representam o pensamento mais libertino contra o qual os jovens estão se rebelando.

Marginais e Criminosos

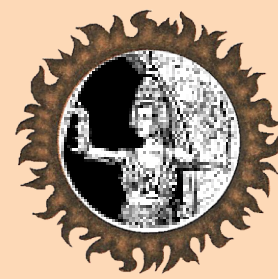
Nibenay é surpreendentemente tolerante. Estrangeiros têm mais probabilidade de serem recebidos com cortesia



e curiosidade do que com medo e desprezo. No entanto, criminosos são vistos como uma ameaça à segurança da propriedade. O cidadão comum de Nibenay é muito propenso a apontar um ladrão na multidão para templárias em perseguição. Usuários de magia podem ser atacados por uma multidão se exibirem habilidades de conjuração de magias. Felizmente, a prevalência de pisionismo acostumou a maioria das pessoas a fenômenos sobrenaturais, e será preciso muito para surpreender os locais.

Criminosos fugitivos muitas vezes são simplesmente derrubados na rua pelas templárias. Outros são levados ao Templo da Lei do Rei para julgamento. Alguns prisioneiros são mantidos nas celas do Templo da Lei, outros são levados aos calabouços da arena do rei. Usuários de magia são quase sempre executados no local de sua prisão devido às dificuldades inerentes em tentar prendê-los.

O Templo da Lei do Rei analisa casos com base no princípio do último a entrar, primeiro a sair. Assim, o último criminoso capturado é sempre o primeiro a comparecer perante a templária julgadora. Consequentemente, se uma



peessoa for presa de manhã, as chances são bastante boas de que ela será executada ou libertada à tarde. No entanto, se as templárias não resolverem um caso até o final do dia, as chances tornam-se cada vez mais remotas de que o caso será apresentado à templária julgadora. Existem alguns prisioneiros que foram detidos durante tumultos há mais de 20 anos e ainda não tiveram seus casos revisados.

Raças em Nibenay

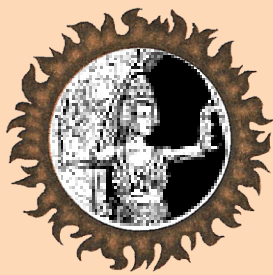
Nibenay é uma cidade tolerante, tanto cultural quanto racialmente. Embora a maioria dos cidadãos seja humana, muitos anões podem ser encontrados empregados nos distritos dos comerciantes. Embora um elfo talvez não seja convidado para jantar em meio à sociedade educada, certamente não há barreiras para o comércio para esses nômades. Meio-elfos são frequentemente procurados como trabalhadores esforçados que geralmente têm algo a provar. Provavelmente há mais muls livres do que em outras cidades devido à tendência dos Nibenenses de permitir que escravos excepcionais trabalhem ou comprem a própria liberdade. Meio-gigantes gozam de favor especial das templárias, que gostam de recrutá-los para a infantaria e a guarda da cidade. A população excepcionalmente alta de meio-gigantes no exército parece atrair mais desses seres que apreciam a companhia de sua própria espécie. Os poucos halflings em Nibenay desfrutam da cortesia tradicional estendida a estrangeiros, bem como de um pouco de curiosidade bem-intencionada. Thri-kreen são admitidos livremente na cidade sendo tratados com respeito, mas são vistos com alguma apreensão. Isso decorre simplesmente de sua natureza um tanto imprevisível e de seus hábitos alimentares bem conhecidos.

Vida na Cidade

A abordagem mais movimentada para Nibenay é a estrada de caravanas através da Brecha Espinha Negra. Aqui, as terras rochosas dão lugar a campos ondulantes de capim areia. Pequenas fazendas arrendatárias onde cidadãos livres cultivam arroz e outros produtos surgem ao longo desta estrada. Muitas pequenas estradas de acesso levam da rota da caravana para as grandes fazendas das casas nobres. Mais perto da cidade, os campos do rei-

feiticeiro se espalham e carregadores de água escravizados correm por toda parte. Aglomerados esporádicos de moradias de tijolos de argila são a primeira indicação da cidade propriamente dita.

Torres dentro da cidade se elevam acima de suas enormes paredes esculpidas. Torres em intervalos regulares ao longo das paredes abrigam sentinelas templárias. O muro da cidade é cercado pela Planície das Águas Ardentes, centenas de acres de fontes termais pertencentes às casas nobres. No norte, a cidade é construída contra um enorme penhasco rochoso onde alguns nobres realmente escavaram suas casas. A sensação de se mover pelas ruas de Nibenay foi comparada a vagar nas minas de ferro em Tyr. As ruas são na maioria becos estreitos com tetos de pedra abobadados que serpenteiam entre as paredes monolíticas dos edifícios da cidade. Às vezes, o teto de um beco sinuoso suportará a passarela de outro logo acima. As ruas serpenteiam como corredores escuros que se abrem em pátios úmidos que funcionam como cruzamentos. Todas as ruas de Nibenay são pavimentadas, e até mesmo os paralelepípedos foram detalhados por pedreiros. As ruas de Nibenay são lotadas. Apenas três das ruas na cidade podem acomodar carroças de mekillot. A maioria é estreita e lotada com as pequenas casas de tijolos de argila de cidadãos livres que se encolhem contra as enormes paredes de pedra de outros edifícios. Seções da cidade são distritos em ruínas de imundície e miséria. Outras são magníficas praças de beleza monumental. Todas as ruas de Nibenay, no entanto, são perigosas e devem ser exploradas com muito cuidado. O Estrada Alta é uma enorme passarela elevada que vai do muro sul do Naggaramakam até o Portão da Represa. Esta estrada é usada pelo exército para movimentar grandes unidades de tropas rapidamente dentro e fora da cidade. Uma das estruturas mais impressionantes é a represa da cidade. Esta enorme estrutura coberta supostamente atua como uma enorme cisterna para uso do Naggaramakam e, em tempos de crise, do público em geral. Nenhuma água é realmente visível do lado de fora da estrutura. Em vez disso, parece um enorme jardim construído no topo do telhado de um prédio de pedra de um andar. A larga passarela elevada do Alto Caminho vai das paredes do Naggaramakam ao jardim no telhado desta estrutura de pedra de baixo relevo. O jardim é aberto ao público e é a única indicação da enorme reserva de



Nibenay

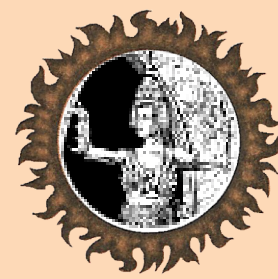


água abaixo dela. O enorme edifício de pedra chamado Torre da Serpente fornece acesso às mansões dos nobres esculpidas em vários níveis na parede de terra íngreme do lado norte da cidade. A torre é esculpida na aparência de um emaranhado de serpentes e tem passarelas que se estendem para cada casa nobre, bem como para a parede da cidade que coroa o topo do penhasco. A arena de gladiadores de Nibenay é uma estrutura única. Ela é realmente escavada do chão. Suas arquibancadas mais altas estão no nível da rua e o resto desce em degraus até o chão da arena. Supostamente, o rei-feiticeiro mantém uma rede de túneis profundos sob o Naggaramakam, que ele abastece com criaturas capturadas nas salinas ou criadas no palácio. Prisioneiros armados são lançados neste calabouço da arena e permitidos a se defender em uma prova única. É possível alcançar uma cela de detenção abaixo da arena pública por meio desses túneis. Qualquer prisioneiro que chegue à cela é alimentado e cuidado até os próximos jogos públicos programados. Então eles são liberados na arena pública. Se sobreviverem ao combate com os gladiadores e bestas dos túneis, recebem

sua liberdade. Esses eventos são enormemente populares entre as multidões.

Os Portões da Cidade

Existem quatro portões em Nibenay. Os Receptores Onipotentes, uma linha de enormes estátuas estilizadas do Rei, bordam a estrada que se aproxima do Portão Mekillot. Este portão e o Portão da Represa são os únicos dois grandes o suficiente para admitir carroças de mekillot. O Portão Mekillot se abre para uma enorme estrada de pedra que leva à Praça do Sábio. É a entrada mais comumente usada por caravanas de casas comerciais. O Portão da Represa permite que o exército de Nibenay viaje pela Estrada Alta e para fora através da Planície das Águas Ardentes. Este portão é usado apenas pelos soldados e templárias de Nibenay. O pequeno Portão Sul é frequentemente evitado por sua proximidade com o Distrito do Morro. Predadores criminosos de Nibenay muitas vezes perseguem visitantes que entram na cidade por este portão. O Portão Oeste se abre para uma estrada



que leva em direção ao Cinturão Verde e Gulg. Todos os portões de Nibenay são guardados por sentinelas e cobradores de pedágio. Músicos se apresentam de varandas penduradas acima dos portões. Diz-se que o poder hipnótico de sua música obriga até mesmo animais estúpidos a ajustar seu passo ao seu ritmo sedutor. Visitantes de Nibenay frequentemente se referem a eles como os Portões Dançantes da cidade.

Comércio e o Mercado

Os mercados são o centro da vida Nibenense. Desde os enormes armazéns das casas comerciais dinásticas até as barracas sombrias do mercado élfico, em Nibenay, tudo está à venda. Embora os portões da cidade sejam fechados à noite, muitos dos mercados permanecem abertos do anoitecer até o amanhecer.

Com a única exceção das transferências de terras, o estado impõe poucas restrições ao comércio na cidade. Além disso, a eficiência das templárias do Rei das Sombras na administração das várias taxas e tarifas sobre a troca e movimentação de mercadorias ajuda a manter o comércio em movimento.

Estrangeiros há muito afirmam que a cortesia Nibenense é mitigada por uma desonestidade deliberada para com qualquer pessoa fora da família. Na verdade, a polidez dos Nibenenses se estende a uma disposição para dizer às pessoas o que elas querem ouvir. Isso muitas vezes é interpretado por estranhos como desonestidade. No entanto, os visitantes são alertados a ficarem atentos nos mercados de Nibenay, onde há poucos limites para as afirmações dos comerciantes e as distorções da verdade são elevadas a uma forma de arte. Poucos outros lugares na região de Tyr, fora das tribos élficas, têm práticas comuns tão próximas da mentalidade élfica.

As Casas Comerciais Dinásticas

Empórios das maiores casas comerciais dinásticas cercam uma praça chamada Praça do Sábio. A maioria das principais casas da região de Tyr tem empórios aqui, com a notável exceção da Casa Stel de Urik. A violência aberta da Casa Stel contra a Casa Shom resultou na revogação temporária das permissões comerciais Nibenenses. Os empórios da Praça do Sábio nunca fecham. Escravos, gado, madeira, arroz e outros bens de comércio podem

ser comprados e vendidos a qualquer momento do dia ou da noite.

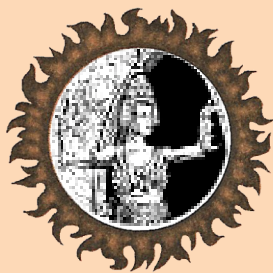
As casas comerciais em Nibenay têm empórios imponentes que negociam diretamente com o público e com outras casas comerciais. Como nenhum dos agentes das casas comerciais dinásticas pode obter cidadania em qualquer cidade, as casas precisam alugar o terreno onde constroem seus empórios do estado ou dos nobres que possuem as terras. A maioria das casas comerciais prefere lidar diretamente com o estado, que se mostrou um senhorio mais estável e previsível.

A Praça do Sábio ganhou seu nome dos estudiosos e filósofos que viajavam de toda a Grande Planície de Marfim para debater ideias à sombra das enormes Árvores Agafari que cresciam lá. Um recente confronto entre as templárias do rei e um devorador fugitivo deixou toda a praça um casco enegrecido. O Rei das Sombras mandou remover as árvores mortas e queimar com os 100 escravos que as cultivavam. Ele ordenou que o solo agora infértil permanecesse estéril como símbolo do perigo público que os usuários de magia fora de controle representam. Uma fonte em forma de louva-a-deus ainda enche uma bacia de pedra no centro da praça desolada com um fino fio de água.

Casa Shom

Shom é a maior das casas comerciais de Nibenay. A herança desta família remonta a mais de 1.000 anos e está intimamente entrelaçada com a história mercantil da região. No entanto, a casa não mostrou sinais de crescimento por séculos. Suas empresas têm declinado lentamente. Apenas o tamanho da casa e sua tremenda riqueza permitem que ela continue dominando o comércio em Nibenay. Há muitas oportunidades para casas menores e mais agressivas se estabelecerem com sucesso na cidade. Shom geralmente é grande demais e lento para responder a concorrentes. Embora Shom reaja eventualmente a um concorrente entrando em uma de suas áreas tradicionais de negócios, pode-se confiar que ela ignorará novos mercados e empreendimentos.

A Casa Shom é conhecida pelos estilos de vida reclusos e decadentes de seus mestres. Diz-se que a família Shom tem um apetite insaciável por luxo e experimentação sensual. Poucas pessoas realmente viram um membro



Nibenay

da família Shom, pois eles saem de seus palácios em howdahs fortemente cortinados carregados por escravos.

A Casa Shom é vista como o epítome do vazio espiritual e da erosão moral inerentes aos entusiastas mercantis. Como se para justificar as críticas, uma enorme fonte construída na frente de uma propriedade Shom despeja interminavelmente água na areia em uma exibição de excesso. (Na verdade, a fonte recicla sua água.)

Houve recentemente um movimento para a reforma dentro da casa, liderado pelo jovem Jebea Shom. Ele está atualmente inspecionando postos remotos da Shom para formular ideias e reunir apoiadores em um esforço para reverter a sorte da casa.

Comércio Psiônico

A Escola dos Augúrios de Nibenay está procurando novas maneiras de gerar receita. Uma prática comercial é um serviço de entrega de mensagens telepáticas. A escola mantém uma rede de telepatas em toda Nibenay, nas cidades-estado e principais vilarejos da região de Tyr. Psicoportonistas são treinados para carregar pequenos objetos ou teleportá-los para outros locais centrais. Eles também teleportarão viajantes para outras cidades e locais, embora esse serviço só esteja disponível quando os psicoportonistas têm energia suficiente e quando os viajantes podem pagar as taxas exorbitantes que cobram. Clientes reclamaram de serem sondados pelos psicoportonistas que contratam, acredita-se que eles compartilham qualquer informação valiosa que descobrem com partes interessadas.

Comércios da Cidade

Enquanto as casas comerciais dinásticas iniciaram a prática dos empórios abertos a noite toda, muitos pequenos negócios de Nibenay logo seguiram o exemplo para atender ao intenso movimento das casas comerciais. Vendedores de alimentos e pequenos proprietários de lojas foram os primeiros a responder. Agora, quase toda empresa em torno da Praça dos Sábios conduz negócios durante todo o dia, com uma breve pausa de duas horas por volta do meio-dia.

Os Mercados Élficos

Diz-se que Nibenay é um bom lugar para elfos fazerem

negócios. As tribos élficas do Triângulo de Marfim estabelecem seus mercados em distritos da cidade que foram abandonados pelo resto da sociedade. Várias áreas na cidade contêm ruínas de palácios enormes que já foram lar de famílias nobres que entraram em conflito com o Rei das Sombras. Outros edifícios foram deixados vagos por famílias que se mudaram para outra parte da cidade. Elas retêm os direitos de propriedade por medo de ofender seus ancestrais, mas muitas vezes alugam o espaço para operadores independentes, como os elfos.

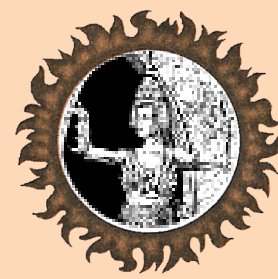
Um palácio em ruínas, chamado de Vale, é tão antigo que os nibenenses nem mesmo conseguem especular sobre sua origem. Essa estrutura possui entalhes que antecedem as convenções da dança nibenense e às vezes retratam cenas fantásticas de criaturas da floresta e pessoas que desafiam a imaginação. Esta estrutura agora em decadência (e outras semelhantes ao redor da cidade) tornou-se um covil para uma grande parte das classes predadoras de Nibenay.

Os elfos montam seus bazares nas áreas externas deste reduto. O bairro dos bardos fica logo além, nos setores internos do Vale. Gangues de ladrões estabelecem bases de operação nos recantos profundos deste distrito, e há rumores de túneis usados por contrabandistas que realmente penetram profundamente sob as muralhas da cidade. As poucas coisas que uma pessoa não consegue encontrar nos empórios comerciais são susceptíveis de serem encontradas aqui. Venenos e componentes de magia podem ser comprados no Distrito do Vale, se alguém estiver disposto a arriscar entrar na área.

Mercado dos Cantores Celestes

O mercado dos Cantores Celestes, no coração do Distrito do Vale de Nibenay, torna-se um centro movimentado de comércio e entretenimento sempre que a tribo está na cidade. Encaixado entre ruínas antigas e edifícios deteriorados, o mercado apresenta uma praça lotada de barracas e estandes de todos os tamanhos. Quando a tribo está em suas andanças, muitas das tendas são armazenadas nos edifícios, que os elfos alugam o ano todo. Um pequeno mercado é mantido ao longo do ano, e comerciantes elfos revezam-se para ficar para trás e administrá-lo.

Este mercado é o maior que a tribo já estabeleceu —



maior do que seus bazares em Gulg, Balic, ou em qualquer uma das aldeias e oásis do Triângulo de Marfim. Embora os detalhes a seguir sobre as muitas tendas e estandes descrevam especificamente o mercado de Nibenay, eles são aplicáveis (embora em uma escala menor) onde quer que a tribo monte para negociar. Qualquer tenda que tenha mercadorias ilegais também tem um estoque de itens mundanos para usar como cobertura caso as templárias ou guardas da cidade passem por ali.

Note que, no mapa acompanhante, os edifícios sombreados representam estruturas de vários andares, e as localizações dos guardas élficos (tanto ocultos quanto à vista) são marcadas com um 'G' para guarda. As localizações numeradas são estruturas permanentes ou áreas importantes para a tribo. Localizações com letras referem-se às barracas e lojas de tendas que compõem a maior parte do bazar.

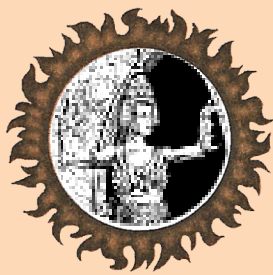
1. Mercado Permanente / Acampamento do Clã Saltadores Diurnos: Este grande edifício foi, em tempos passados, a residência de um nobre abastado que há muito tempo caiu em desgraça diante do rei-feiticeiro. Agora, é alugado pelos Cantores Celestes, servindo como sede da tribo e mercado permanente. O clã Saltadores Diurnos fornece a maioria dos comerciantes elfos que optam por ficar na cidade, e este edifício também serve como acampamento do clã enquanto o mercado completo está aberto. Os comerciantes ao longo do ano realizam negócios, armazenam mercadorias e até operam um pequeno número de barracas de mercado conforme o tempo e as circunstâncias permitirem. Se aventureiros precisarem de componentes para magias, mercadorias proibidas ou até mesmo itens de viagem normais, este edifício e seus habitantes geralmente podem atendê-los.

2. Taverna Hurrum Feliz: Este edifício de tijolos de argila em ruínas se transforma em uma taverna animada, muitas vezes tumultuada, quando toda a tribo está presente. O clã Saltadores Diurnos opera a taverna, oferecendo comida, bebida e entretenimento leve aos visitantes que têm dinheiro e desejam se divertir. Garçonetes elfas flertam constantemente com os clientes masculinos, incentivando-os a comer e beber com sorrisos, piscadelas e toques suaves. O mesmo pode ser dito dos garçons masculinos que se concentram nas clientes femininas.

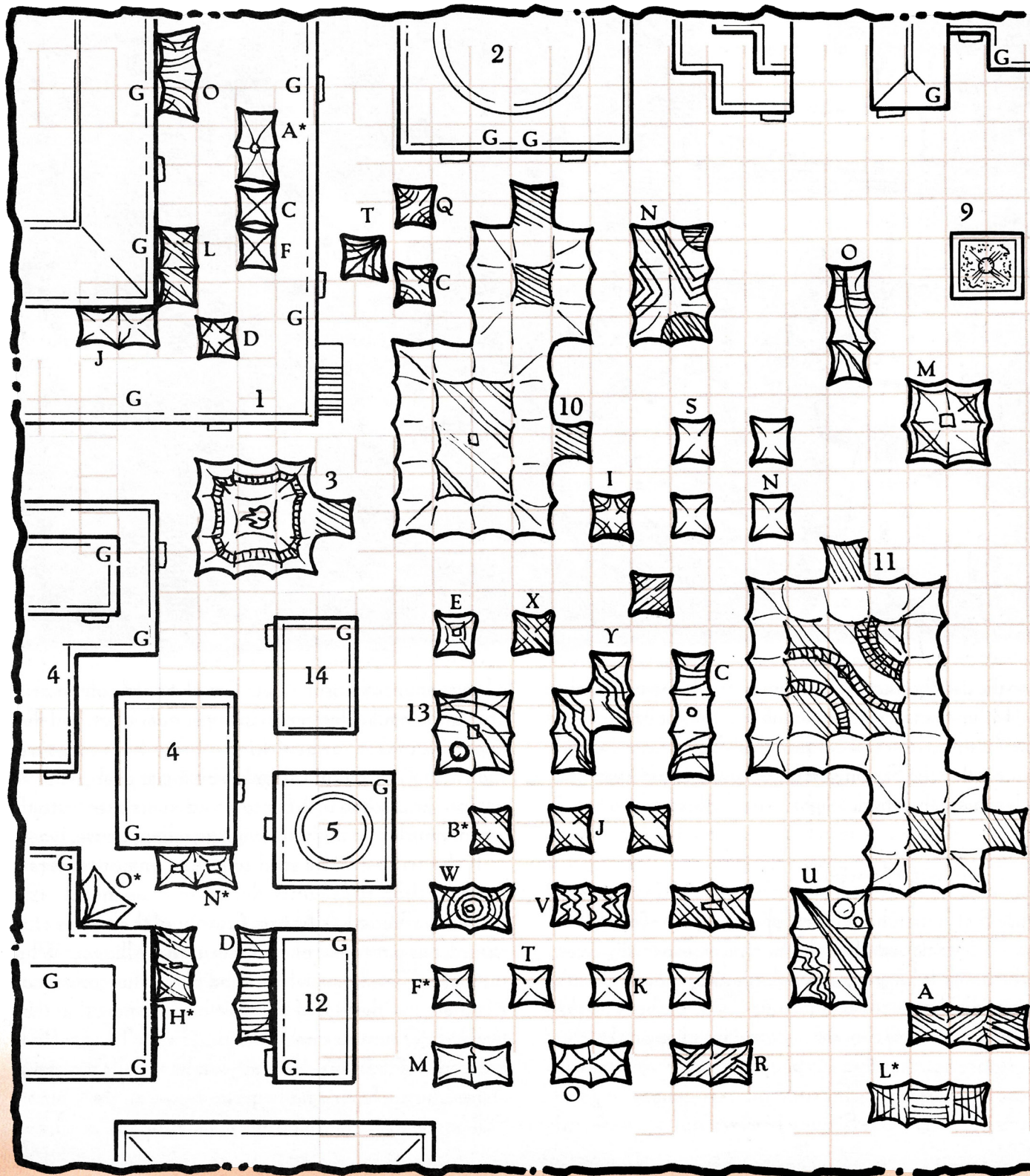
Os garçons circulam pela multidão, pegando uma bolsa de moedas aqui e um item valioso ali — mas nunca pegam tanto a ponto de chamar atenção significativa. Guerreiros elfos atuam como seguranças e protetores, embora a maioria dos jovens garçons consiga se proteger. Contadores de histórias circulam pelo chão, contando histórias e fornecendo notícias ao som de instrumentos élficos. Jogos de azar (tanto legítimos quanto fraudulentos) podem ser jogados aqui, e muitos negócios são fechados sobre jarras de vinho élfico e pratos de comida fumegante. O clã mantém um número limitado de quartos para dormir para aqueles visitantes desesperados o suficiente para pagar por um quarto em uma estalagem élfica.

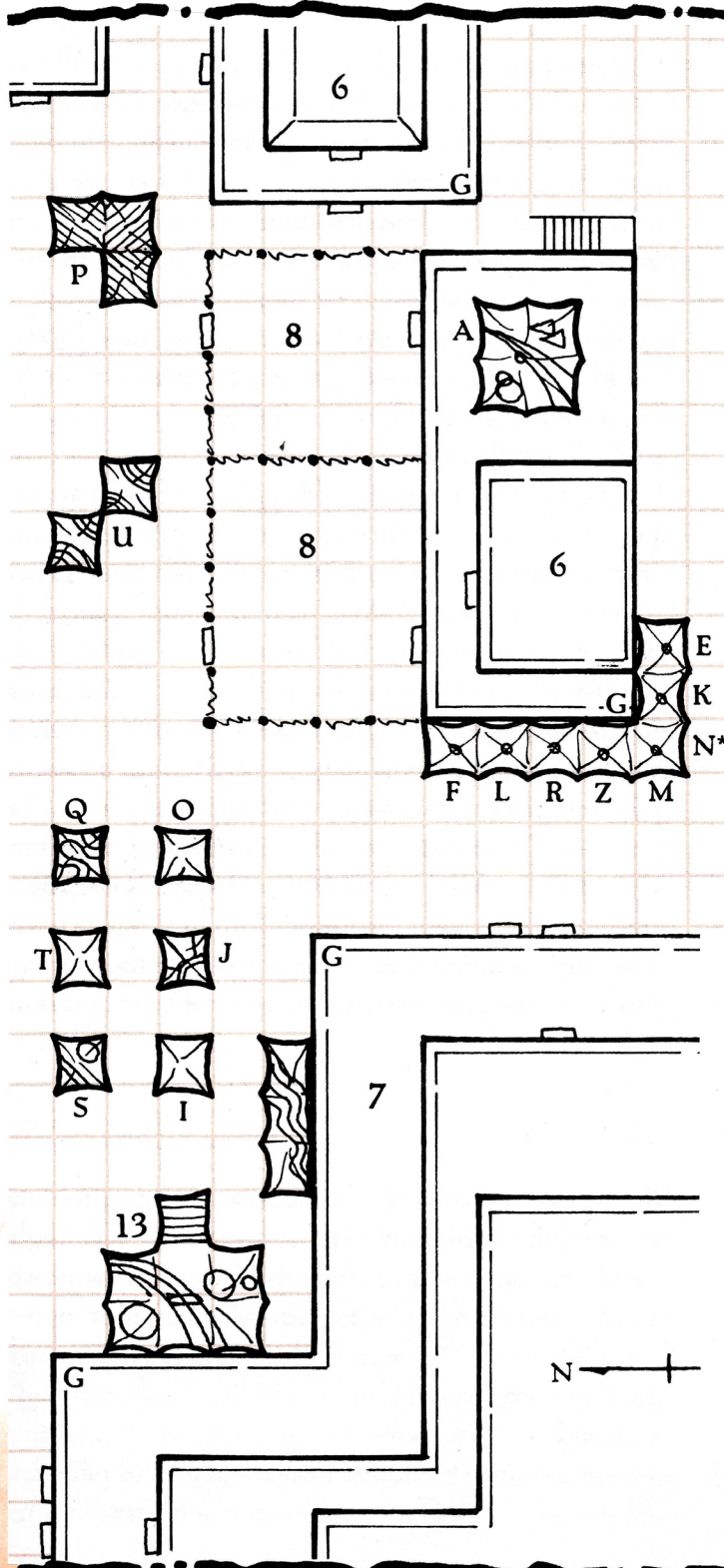
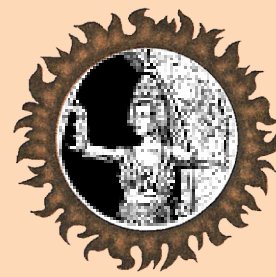
3. Tenda da Cantora das Chamas: A clériga da tribo, uma cantora elemental do fogo chamada Jaraati, cuida das necessidades espirituais a partir deste local. A cantora das chamas e suas aprendizes vendem suas habilidades para aqueles que precisam, curando os feridos, curando os doentes e lançando qualquer outra magia clerical necessária — tudo por um preço negociado. Jaraati e suas ajudantes são principalmente honestas, embora já tenham cobrado mais do que uma magia vale e até mesmo vendido uma magia que nenhuma das clérigas poderia lançar de fato. Se um cliente fizer uma doação aos espíritos do fogo durante a recuperação (leia-se, enquanto o cliente está inconsciente ou de outra forma inconsciente), tanto melhor. A cantora das chamas pode tentar fazer um acordo, mas nunca se recusa a ajudar alguém necessitado a menos que suas magias estejam esgotadas.

4. Acampamento do Clã Apanhadores do Crepúsculo: Esses dois edifícios de tijolos estão em bastante boas condições e servem como área residencial para o clã Apanhadores do Crepúsculo durante a realização do mercado. O edifício maior, com dois andares, é usado principalmente como dormitório. O edifício menor também serve a esse propósito, mas tem outro uso também. Seu interior sombrio guarda muitos dos itens mágicos mais poderosos da tribo, incluindo a maioria dos artefatos antigos que recentemente vieram para posse dos Cantores Celestes. Magos e guerreiros elfos poderosos mantêm uma vigilância constante sobre o estoque arcana. Apenas clientes que foram minuciosamente verificados



Nibenay





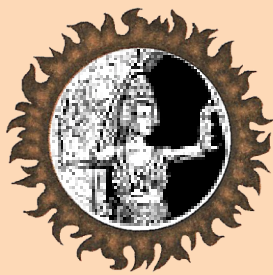
Mercado dos Cantores Celestes (no bairro do Vale de Nibenay)

1 quadrado = 3 metros

1. Mercado Permanente/Acamp. Saltadores Diurnos
2. Taverna Hurrum Feliz
3. Tenda da Cantora das Chamas
4. Acampamento Clã Apanhadores das Chamas
5. Acampamento do Chefe
6. Acampamento Clã Caçadores do Amanhecer
7. Ruína Antiga
8. Estábulo de Animais
9. Fonte
10. Tenda das Espadas Dançantes
11. Tenda das Areias Sibilantes
12. Aposentos do Mago
13. Tenda dos Artesãos
14. Esconderijo dos Contrabandistas

- A. Armas (Pedra/Osso)
- B. Armas (Metal)
- C. Vestuários Finos
- D. Componentes Mágicos
- E. Carnes Secas
- F. Sapatos e Botas
- G. Guardas
- H. Itens Mágicos
- I. Instrumentos Élficos
- J. Gemas/Jóias
- K. Bebidas Alcoólicas
- L. Armadura
- M. Vestuário Barato
- N. Frutas/Vegetais
- O. Cerâmica
- P. Animais de Estimação
- Q. Velas
- R. Artefatos de Couro
- S. Tatuagens
- T. Confeitos
- U. Entalhadores de Pedra/Osso
- V. Tecelão
- W. Produtos de Madeira
- X. Belas Artes
- Y. Vidraçaria
- Z. Suprimentos de Viagem

*Itens mágicos estão disponíveis nessas barracas



Nibenay

(por meios mundanos, mágicos e psiônicos) são admitidos neste edifício, e mesmo assim magia e psionismo são usados para distorcer a memória e percepções dos clientes a fim de proteger o local.

5. Acampamento do Chefe: O Chefe Muuton, seus guardas e ajudantes residem neste alto edifício de pedra enquanto o mercado está em sessão. No entanto, ele conduz relativamente poucos negócios tribais dentro dos limites do edifício, pois Muuton acredita que é azar discutir assuntos importantes escondido do sol, luas e elementos. Sempre há 12 guerreiros experientes perto do chefe, embora a maioria deles permaneça oculta até ser necessária.

6. Acampamento do Clã Caçadores do Amanhecer: Esses dois edifícios de pedra antigas costumavam abrigar artesãos livres ricos nos dias em que esta área da cidade era rica e próspera. Agora, serve como a área residencial para o clã Caçadores do Amanhecer. Os edifícios só são utilizados enquanto o mercado está aberto e a maior parte da tribo está em Nibenay. O clã opera vários estandes em um dos edifícios. Eles lidam com suprimentos de viagem, alimentos frescos, roupas, artigos de couro e outros subprodutos de animais. Uma tenda maior no telhado do edifício oferece uma seleção de armas artesanais élficas feitas de osso e pedra.

7. Ruína Antiga: Este edifício extremamente antigo provavelmente tem vínculos com o antigo palácio chamado Vale, que dá a esta seção de Nibenay o seu nome. Ao contrário do Hill, esta estrutura não é usada para abrigar elfos nem mercadorias comerciais. Os Cantores Celestes se recusam a entrar em seus confins escuros, e todo tipo de lendas e histórias de terror cresceram ao seu redor. Entalhes antigos e mosaicos de azulejos mostram cenas de florestas exuberantes sendo devastadas por criaturas vis diretamente saídas de pesadelos. Os elfos colocam guardas no telhado mais baixo do edifício para vigiar o mercado, mas isso é o máximo de sua interação com o local.

8. Estábulos de Animais: As cercas ao redor do prédio do clã Caçadores do Amanhecer marcam os limites do estábulo de animais. Aqui, os Caçadores do Amanhecer cuidam dos animais da tribo (incluindo kanks, crodlu e

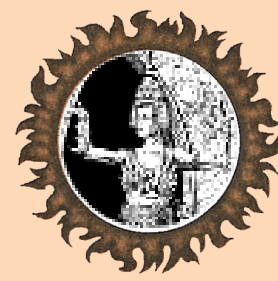
alguns carru) que foram trazidos para a cidade. A maioria do rebanho permanece do lado de fora, sob a supervisão de outros Caçadores do Amanhecer. O estábulo pode ser dividido para dar espaço aos animais dos forasteiros. Os elfos cuidarão desses animais por um preço: 2 PC por dia para kanks e crodlu, e 5 PC para inix. Eles não oferecem instalações para mekillots.

9. Fonte: Esta fonte antiga e mal mantida oferece um fio de água para os residentes sedentos. Em determinados momentos do dia, o fio da fonte se recusa a correr. Os elfos estão preparados para esses períodos secos. Cada um dos oleiros também carrega água armazenada para venda.

10. Tenda das Espadas Dançantes: Quando o entretenimento oferecido no Hurrum Feliz não é suficiente, os clientes podem entrar nesta tenda grande e elaborada para se divertirem. Elfos masculinos e femininos dançam ao som de música élfica sedutora enquanto os clientes aplaudem e assobiam. Bebidas e refeições leves estão disponíveis. Os talentosos membros do clã Saltadores Diurnos até mesmo já foram vistos servindo uma templária de vez em quando. Quando os dançarinos não estão se apresentando, acrobatas élficos demonstram sua habilidade e ousadia. A entrada na tenda custa 1 pc.

11. Tenda das Areias Sibilantes: O clã Caçadores do Amanhecer opera esta instalação de entretenimento, que se especializa em música e canções. Os clientes entram para ouvir as cativantes vozes dos cantores mais talentosos da tribo, que os deleitam com baladas heroicas, limeriques obscenos e canções humorísticas. O clã também realiza uma nova forma de entretenimento — contar histórias em grupo, ou peças. Membros do clã ficaram fascinados pelas atuações famosas dos ex-escravos de Vista de Sal e, desde então, têm aperfeiçoado sua própria versão da forma de arte. Em vez de simplesmente contar uma história com um grande elenco de atores, os Caçadores do Amanhecer cantam suas narrativas ao som de música élfica. A entrada na tenda custa 1 PC (2 PC na noite de uma peça).

12. Aposentos do Mago: O mago mais velho da tribo reside neste edifício de pedra quando o mercado está aberto. O mago mais velho atual é Guvaano Apanhador do Crepúsculo. Ele compartilha o prédio com seus



aprendizes. Muitas proteções mágicas resguardam a moradia, bem como guardas guerreiros/magos e guerreiros/psiônicos designados pelo clã. Guvaano é aliado da Aliança Velada de Nibenay, embora poucos membros da tribo fora dos Apanhadores do Crepúsculo saibam disso. Nem mesmo Muuton tem certeza dessa conexão, embora suspeite que a tribo às vezes receba ajuda de forasteiros.

13. Tenda dos Artesãos: Artesãos élficos trabalham nesta grande tenda, produzindo muitos dos bens vendidos nas barracas. Os artesãos também aceitam encomendas especiais, criando itens de acordo com as ordens específicas de clientes abastados. Visitantes podem entrar na tenda para observar os trabalhadores, mas apenas encomendas personalizadas caras podem ser feitas aqui. Todas as outras vendas ocorrem nas barracas e tendas comerciais apropriadas.

14. Esconderijo do Contrabandista: Esta estrutura baixa e deteriorada de argila cozida é um armazém e local de troca para a operação de contrabando dos Apanhadores do Crepúsculo. Bens proibidos ou obtidos ilegalmente são encaminhados por este local para clientes que os encomendaram. O clã frequentemente aceita trabalhos específicos, atuando como transportadores de mercadorias proibidas de uma cidade para outra. Guardas psiônicos examinam os clientes muito cuidadosamente antes de qualquer acordo ser fechado ou concluído.

A. Armas (Pedra e Osso): Estas tendas e barracas lidam com armas de todas as descrições. Algumas são de fabricação e design élficos, mas muitas são simplesmente armas que os elfos reuniram em suas viagens. Essas tendas são as mais bem abastecidas entre os comerciantes de armas, pois ossos e pedras são abundantes para a construção de armas. Algumas barracas têm um pequeno número de armas encantadas à venda, embora todas tentem primeiro passar uma arma mágica falsa como se fosse real.

B. Armas (Metal): Esta barraca oferece armas de ferro e até mesmo algumas armas antigas de metal. Algumas são mágicas; todas são caras. A barraca parece ser uma simples loja de mel de kank (e itens de mel de kank podem ser comprados aqui). As armas de metal são mantidas

escondidas até que um cliente sério seja identificado.

C. Vestuário Fino: As melhores roupas de fabricação élfica e humana enchem essas barracas, oferecendo uma ampla seleção de roupas caras para aqueles com a prata para pagar. Os clientes geralmente são das classes nobre e mercante, embora um ocasional homem livre apareça procurando por um traje majestoso.

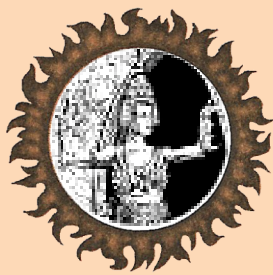
D. Componentes Mágicos: Essas barracas vendem componentes mágicos, os ingredientes necessários para lançar magias. À primeira vista, as barracas parecem estar vendendo ervas e especiarias, mas os magos necessitados que têm dinheiro ou itens para negociar podem abastecer-se de suprimentos mágicos. Como os componentes de magias são ilegais nas cidades-estado, os proprietários dessas barracas são muito cuidadosos sobre para quem vendem, e os custos começam com o triplo do valor real dos componentes.

E. Carnes Secas: Várias carnes estão à venda aqui, muitas preparadas e temperadas de acordo com receitas exóticas. As carnes são secas e preservadas para durar no calor do deserto. Além de enriquecer as dietas dos locais, essas carnes também são excelentes para viajantes independentes e aventureiros.

F. Sapatos e Botas: Calçados, tanto pré-fabricados quanto especialmente confeccionados, podem ser obtidos nesses estandes. Em raras ocasiões, a barraca no telhado do prédio do clã Saltadores Diurnos tem alguns pares de calçados mágicos para vender.

H. Itens Mágicos: Esta tenda obscura, escondida nos becos entre os prédios do clã Apanhadores do Crepúsculo, carrega um suprimento selecionado de itens mágicos. Frutas poção, talismãs, amuletos e amuletos da sorte (alguns dos quais ocasionalmente são genuínos) compõem a maioria das mercadorias desta barraca. Também estão em estoque os itens que o clã trouxe para o mercado, incluindo vários textos e pergaminhos, anéis, varinhas e o raro item mágico variado. Esta tenda nunca tem mais do que seis itens genuínos disponíveis em qualquer momento.

I. Instrumentos Élficos: Esta tenda carrega instrumentos



Nibenay

musicais élficos lindamente trabalhados. Os produtos incluem liras, flautas, e instrumentos mais tradicionais, incluindo alguns de fabricação humana. A loja também possui alguns cajados e varas mágicas para aqueles com o dinheiro e o conhecimento para perguntar.

J. Gemas e Joias: As joias élficas estão entre as mais belamente trabalhadas em toda Athas. Como o metal é tão raro, os joalheiros élficos inserem pedras preciosas em bandas de pedra ou osso para criar anéis, pulseiras e colares. Algumas dessas joias são encantadas, embora imitações sejam mais comuns do que itens mágicos reais. Essas barracas também lidam com um tráfego constante de gemas, que os elfos convertem em moeda ou recibos de troca para uso em outras lojas no mercado.

K. Bebidas Alcoólicas: Frutas fermentadas e uma variedade de vinhos e cervejas podem ser comprados aqui. Além das bebidas alcoólicas das várias cidades-estado e vilarejos, os Cantores Celestes produzem seu próprio vinho a partir de mel de kank. No entanto, esta bebida é um gosto adquirido, e os lucros são maiores nas cervejas das cidades-estado.

L. Armaduras: Essas barracas e estandes possuem várias peças de armaduras de couro e peles. Se um cliente tiver sorte, poderá encontrar uma peça de armadura de metal ou até mesmo um item mágico entre as mercadorias. As peças diretamente da prateleira são um pouco mais baratas do que aquelas feitas sob medida para o tamanho e forma específicos do cliente.

M. Vestuário Barato: Cidadãos comuns, trabalhadores livres e aventureiros comuns não podem se dar ao luxo de comprar ternos finos para o uso diário. Em vez disso, eles compram nessas barracas roupas a preços acessíveis. Camisas, calças, capas, chapéus e outras roupas de viagem podem ser encontrados aqui.

N. Frutas e Vegetais: Frutas e vegetais das florestas, cinturões verdejantes e oásis são vendidos aqui. A qualidade e a quantidade dos produtos dependem de como foi a negociação enquanto os Cantores Celestes fizeram seu circuito comercial, bem como do momento em que um cliente aparece. Obviamente, quanto mais

cedo na sessão de mercado, melhor será a seleção. Algumas das barracas também têm uma pequena seleção de poções de frutas.

O. Cerâmica: Panelas, tigelas e vasos de cerâmica enchem essas barracas. Assim como outras tendas comerciais, itens feitos pelos elfos são estocados ao lado de itens feitos por outros artesãos. Essas lojas também vendem água armazenada em jarros lacrados.

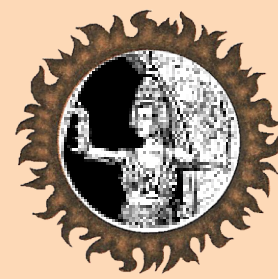
P. Animais de Estimação: O clã Apanhadores do Crepúsculo oferece animais domésticos à venda nesta tenda barulhenta e lotada. Hurrum, lagartos críticos, lagartos, grandes felinos, ock'n e outros animais pequenos podem ser adquiridos aqui. Criaturas exóticas e até proibidas às vezes podem ser obtidas, e o clã não se opõe a aceitar uma encomenda especial para encontrar tal animal.

Q. Velas: Além de velas puramente funcionais, essas barracas vendem velas em formatos decorativos, algumas das quais exalam aromas agradáveis, e até mesmo algumas que supostamente proporcionam efeitos mágicos. Algumas delas são realmente encantadas.

R. Artefatos de Couro: Tudo, desde suportes de armas até bardas para animais, pode ser obtido aqui. Embora botas, roupas e armaduras não estejam disponíveis, qualquer outra coisa feita de couro está, incluindo cintos, bolsas, mochilas e bainhas.

S. Tatuagens: De formas simples a ilustrações requintadas, os elfos do clã Apanhadores do Crepúsculo produzem exemplos marcantes de arte corporal para aqueles que podem pagar. Por acordo prévio com Muuton, um dos elfos que trabalha aqui é realmente um membro dos Corredores Noturnos. Ela observa por clientes que possam precisar dos talentos sombrios de sua tribo.

T. Confeitos: Balas feitas de mel de kank, polpa de frutas e outros ingredientes são apresentadas de maneira a atrair clientes para experimentar as guloseimas doces. Esse tipo de doce é raro nas cidades-estados, então o custo os torna inacessíveis para a maioria dos cidadãos. No entanto, os nobres costumam estocar os doces sempre que o mercado chega à cidade.



U. Entalhadores de Pedra/Osso: Ferramentas, facas e obras de arte são criadas pelos entalhadores élficos.

V. Tecelão: Teares élficos produzem tecidos finos, sendo vendidos nesta tenda. A qualidade e os designs são particularmente bons, e há rumores de que o próprio rei-feiticeiro compra tecidos para suas templárias de tempos em tempos.

W. Produtos de Madeira: Madeira é quase tão rara quanto o metal no mundo moribundo de Athas. Quando há um suprimento disponível, ela é transformada em armas e outros itens vendidos aqui. Os artesãos também criam itens a partir de madeira trazida por um cliente, e às vezes eles até mesmo estoque produtos feitos pelos halflings da Serra Florestada. Itens feitos em Gulg ou fabricados com madeira retirada da Floresta Crescente são ilegais. No entanto, esses itens podem ser encontrados entre as mercadorias legais.

X. Belas Artes: A nobreza de Nibenay aprecia especialmente obras de arte que podem ser exibidas e admiradas. Pinturas e esculturas enchem esta tenda, esperando chamar a atenção de um nobre ou de seus agentes. Os elfos consideram esse tipo de arte inútil e até mesmo risível, mas eles a produzirão e a estocarão enquanto alguém continuar comprando.

Y. Vidraçaria: Sopradores de vidro elfo criam garrafas, potes e obras de arte maravilhosamente moldadas para o deleite dos clientes que os observam. Todas têm um motivo de chama em deferência ao elemento fogo, que os Cantores Celestes reverenciam.

Z. Suprimentos de Viagem: Para percorrer os desertos abrasadores, uma pessoa deve estar bem preparada. Os suprimentos que viajantes e aventureiros precisam podem ser adquiridos aqui, embora essas tendas não tenham estoque de itens mágicos de nenhum tipo. Cordas, cantis, sacos de dormir, barracas e outros itens comuns, mas essenciais, preenchem essas tendas.

Vilarejos Clientes

Os vilarejos clientes dos nobres e do estado dependem

de seus patronos para a maioria de suas necessidades. No entanto, os residentes frequentemente realizam compras pessoais de caravanas que passam. Os clientes ocasionalmente viajarão para um posto avançado das casas comerciais ou enviarão pedidos à cidade por itens incomuns. Tribos nômades de elfos estabelecem ocasionalmente mercados temporários fora dos vilarejos, mas, em geral, não há mercados permanentes nos vilarejos clientes.

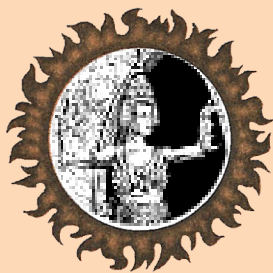
Cidadania

Tanto as templárias do rei quanto os cidadãos de Nibenay desfrutam de três direitos simples. No entanto, esses se manifestam de maneiras muito diferentes:

O Direito de Defender Nibenay. Para o povo do estado, esse direito justifica praticamente qualquer transgressão contra um não cidadão. Em Nibenay, um estrangeiro tecnicamente não pode ser assassinado; eles só podem ser feridos além da cura. Conseqüentemente, enquanto um cidadão pode ser obrigado a pagar uma multa pesada por matar um não cidadão, nunca será executado. As templárias invocam esse direito para pressionar os cidadãos a prestarem serviço militar e para justificar matar cidadãos que os ofendem. Qualquer pessoa que uma templária considere um inimigo do estado pode ser destruída sem recriminação.

O Direito f Soberania sobre a Propriedade. Nibenay é possivelmente a única cidade onde os cidadãos desfrutam de um direito legal sobre sua propriedade. Em questões de disputa, a propriedade de um indivíduo é considerada pertencente ao mestre de sua casa. Exceto por desacordos, no entanto, uma pessoa é livre para trocar propriedade ou serviços de qualquer maneira. As templárias usam esse direito para tributar o movimento e a venda de bens, bem como restringir as atividades dos indivíduos. Conforme a Lei do Rei, os portões e ruas da cidade pertencem ao rei. Portanto, as templárias têm o direito de tributá-los e restringir pessoas específicas de usá-los.

O Direito de Invocar a Lei do Rei. Ao longo dos séculos, o Rei das Sombras estabeleceu um sistema de códigos e princípios básicos dos quais todas as decisões



Nibenay

legais podem ser precisamente derivadas. Há um respeito pelos precedentes, e uma templária da Câmara da Ordem pode julgar livremente nas restrições da Lei do Rei. Isso é a essência das atividades da Câmara da Ordem. Para um cidadão, esse direito significa pouco, exceto proporcionar a garantia de que a maioria das disputas será resolvida de maneira consistente.

Tornando-se Cidadão

Os Nibenenses são considerados cidadãos desde o nascimento. Estrangeiros que desejam se tornar cidadãos podem comprar a cidadania se atenderem aos critérios. Apenas pessoas com potencial de ganho estável podem comprar a cidadania. O preço da cidadania é de duas peças de ouro: o custo de 20 erdlus ou um mekillot. As templárias só aceitarão ouro, não o seu valor equivalente em peças cerâmicas. Ao ser admitida nas listas de cidadania, a pessoa é imediatamente avaliada com um imposto mínimo que ela deverá pagar no final do ano seguinte. Algumas pessoas passam uma vida economizando para obter a cidadania.

O maior valor da cidadania de Nibenay é a proteção contra traficantes ávidos. Nenhum cidadão pode ser escravizado em Nibenay, exceto pela vontade específica do estado. A menos que uma pessoa esteja registrada como cidadã, no entanto, as templárias não têm como saber se um viajante é um escravo ou um homem livre. Conseqüentemente, eles não farão nenhum esforço para fazer valer as alegações de estrangeiros de que foram injustamente escravizados devido a sua posição de cidadania em outra cidade-estado.

Cidadãos também se beneficiam da segurança de propriedade. A menos que a vítima seja de uma influente casa comercial ou seja cidadã de Nibenay, as templárias provavelmente não se preocuparão com o roubo de propriedade. Por fim, apenas cidadãos casados podem possuir terras em Nibenay ou nos territórios circundantes.

Os Registros dos Cidadãos

A Câmara da Ordem mantém uma biblioteca de pergaminhos contendo os nomes de cada família e cidadão em Nibenay. Esses documentos, chamados de Registros dos Cidadãos, são usados para avaliar impostos, mas também são consultados quando a cidadania de

uma pessoa é questionada.

As templárias podem resolver tal disputa de forma inequívoca levando a pessoa em questão ao Templo da Lei. Aqui, a estátua que o rei usa para realizar audiências pessoais é psionicamente potencializada e magicamente encantada. Uma templária pode apresentar um indivíduo à estátua e perguntar se a pessoa é cidadã. A estátua responderá honestamente.

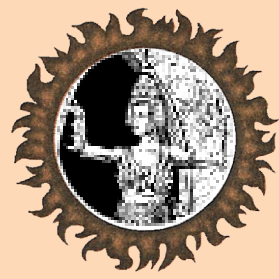
As Fazendas

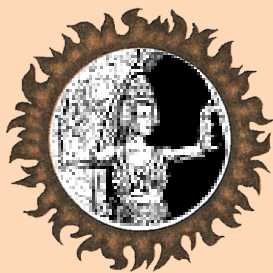
A Planície das Águas Ardentes é composta por vários acres de nascentes quentes de propriedade das casas nobres de Nibenay. Essas nascentes são usadas para irrigar os campos de arroz que cercam a cidade. O Rei das Sombras acredita que as pessoas cuidarão melhor do que lhes pertence. Conseqüentemente, o estado possui apenas terras agrícolas suficientes para alimentar o exército e as templárias. O rei prefere permitir que as casas nobres, preocupadas consigo mesmas, controlem a terra e simplesmente avaliem impostos sobre os produtos que esses campos produzem. A cidade acumula arroz e grãos. Quando a seca eleva os preços, a cidade inunda o mercado com grãos de seus depósitos para reduzir os preços novamente.

As casas nobres de Nibenay possuem vastas extensões de terra nas áreas circundantes, embora muitos pequenos terrenos sejam detidos por cidadãos livres individuais. Alguns nobres alugam terras para fazendeiros arrendatários que pagam os nobres com arroz. Os templos elementais também possuem pequenos campos mantidos por escravos ou clientes.

A transferência de terras é a única atividade que o estado regulamenta de perto. Um proprietário de terras deve ser um cidadão casado para ter o título registrado no estado. O rei tacitamente sugeriu, por meio das ações do estado ao longo dos séculos, que acredita que a terra deve permanecer nas mãos da nobreza.

Um território com quase dez quilômetros de largura, estendendo-se por 30 quilômetros desde a Floresta Crescente até a borda da Grande Planície de Marfim, é uma fronteira disputada entre Gulg e Nibenay. Esta área faz parte do Cinturão Verde e produz colheitas frutíferas para aqueles que estão dispostos a arriscar cultivar terras que podem ser invadidas pelos besouros de guerra mortos-





Nibenay

vivos de Nibenay ou pelos caçadores de cabeças de Lalali-Puy antes da colheita.

Tecnicamente, as casas nobres de Nibenay reivindicam essa terra, mas ela não é considerada produtiva para fins de tributação. Nibenay estabelece que terras não cultivadas por três anos retornam ao estado, a menos que outros acordos sejam feitos. O rei usou essa disposição para reivindicar as terras nobres nos territórios disputados e para conceder terras aventureiras aos cidadãos.

Nibenay importa grande parte de seu gado. Os erdlu estão em maior demanda, embora fazendeiros arrendatários nas planícies às vezes mantenham rebanhos de kip, ztal e jankz. Poucos nibenenses desperdiçarão o solo fértil do Cinturão Verde em grandes empreendimentos de pastoreio quando a maioria dos animais de rebanho prospera igualmente bem nas Planícies Estépicas.

O arroz é o principal produto da agricultura de Nibenay, mas algodão, feijão e outros grãos também são cultivados. O arroz de Athas requer um suprimento constante de água, mas não exige que os campos sejam inundados. No entanto, a inundação parece melhorar os rendimentos e pode ajudar a retardar o crescimento de ervas daninhas. Escravos carregadores de água e regadores de madeira são usados para regular o fluxo de água para as plantas. O arroz é plantado por escravos usando brocas manuais de madeira.

O rendimento de arroz tem aumentado constantemente em resposta à melhor preparação do solo, controle de água e rotação de culturas. O arroz em Nibenay é colhido por escravos usando foices e facas. As hastes são amarradas e deixadas para secar ao sol.

Algodão, feijão e outros grãos são usados principalmente como culturas de rotação e os rendimentos são significativamente menores do que os do arroz. O arroz às vezes pode gerar três colheitas em um único ano.

A Casa Shom costumava criar inix em grande número, mas esse empreendimento diminuiu devido à má administração e negligência. Os crodlu e os crodlu pesados são provavelmente os animais de carga mais comumente usados na região de Nibenay, embora as casas comerciais e alguns nobres dependam de pesadas carroças de mekillot para transportar mercadorias. O rei experimentou usar driks para puxar arados enormes guiados por dezenas de escravos. Até agora, o tempo e o custo associados à gestão desse processo desajeitado

impediram que ganhos de produtividade fossem realizados.

Vida na Corte do Rei das Sombras

A vida na corte do Rei das Sombras é tão distante do cotidiano dos habitantes de Nibenay quanto são as minas de obsidiana de Urik. Nenhum cidadão livre jamais viu o palácio do rei, nem poderia confirmar os rumores sobre a vida lá dentro. A aproximação mais próxima que qualquer cidadão chegou da corte de Nibenay são as masmorras sob a arena.

Todos as templárias de Nibenay são mulheres, que dizem ser as esposas do Rei das Sombras. De acordo com lendas sussurradas, as templárias só encontram o rei em suas noites de casamento. Depois disso, eles o veem em observâncias ao sol alto e ocasionalmente durante períodos de guerra ou rebelião. Outros são chamados regularmente para seus aposentos, mas supostamente ele só aceita conselhos de suas cinco altas templárias.

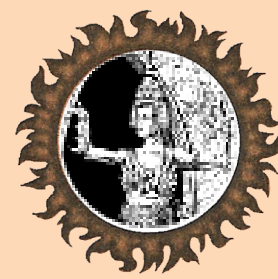
O Naggaramakam

O Naggaramakam, ou Domínio Proibido, é o nome dado à sub cidade murada que serve como centro de governo de Nibenay. A estrutura quadrada parece uma fortaleza maciça com paredes com mais de 15 metros de altura. Acima das paredes, os topos enormes de Árvores Agafari podem ser vistos surgindo dos jardins do rei. Para o observador casual, essa maravilha enorme parece um jardim bem defendido.

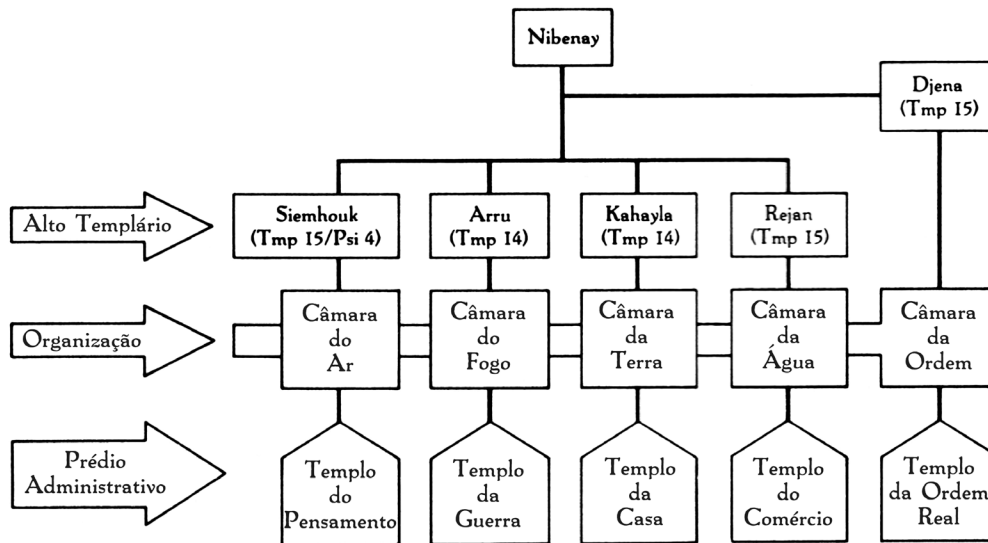
Rumores dizem que o interior da sub cidade consiste em belos templos e praças, mas nenhum homem livre pode afirmar com certeza. Dizem que o próprio palácio é esculpido na forma da cabeça estilizada do Rei das Sombras. Milhares de mulheres esculpidas dançam formando colunas que parecem madeixas de cabelo do rei, cada uma esculpida para se parecer com uma de suas esposas templárias.

Diz-se que o interior do palácio é um favo de mel de labirintos escuros cheios da névoa de incenso espesso e do canto hipnótico de templárias recitando suas devoções.

As Templárias



ESTRUTURA ORGANIZACIONAL DO GOVERNO DE NIBENAY*



* Organograma reflete a estrutura tradicional. Na realidade, Djena não tem autoridade sobre Siemhouk

As templárias de Nibenay são talvez os segundos sacerdotes mais eficientes e disciplinados nas sete cidades, depois dos sacerdotes guerreiros de Hamanu em Urik. Seu poder é estritamente definido e cuidadosamente controlado por uma máquina autocrática suave. O Rei das Sombras é um grande crente em sistemas. Ele gosta de projetá-los e permitir que operem livremente. Ele acredita que problemas organizacionais são resultados de processos mal definidos. Ao implementar as punições e recompensas corretas, uma instituição funcionará de maneira eficiente e previsível. Ao longo dos séculos, ele se tornou um notável estudioso da natureza humana. Atualmente, ele confia virtualmente todos os aspectos da administração da cidade a seus subordinados e se envolve apenas quando surge uma crise importante.

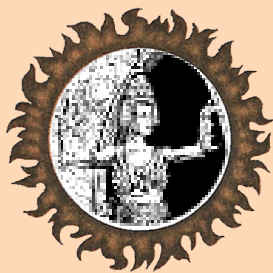
Isso permite que templárias ambiciosas construam pequenos impérios burocráticos dentro do governo. Ocasionalmente, tais sacerdotisas entram em conflito entre si. Nibenay acredita que a competição é saudável, a menos que os interesses pessoais de uma templária se tornem inconsistentes com os da cidade. Em tais situações,

Nibenay destrói impiedosamente a infratora e reestrutura suas áreas de responsabilidade.

Todos as templárias do Rei das Sombras são mulheres. Com exceção das fileiras mais baixas, todas são suas esposas. Se isso foi um costume iniciado para garantir lealdade entre seu sacerdócio ou simplesmente resultado de seus apetites insaciáveis, não está claro.

O ritual de casamento ocorre dentro das paredes do Naggaramakam quando a iniciante atinge a idade de 16 anos. Após a consumação do casamento, as templárias podem chamar o rei para obter poder de conjuração de magias. Nenhum membro da família está presente na cerimônia, mas um ídolo de madeira com o Cilops Real de um lado e o nome da criança do outro é apresentado à família. Este ídolo é carregado pelo chefe da casa sendo usado como indicação oficial de que um portador está relacionado à família real. Mais de um cidadão livre escapou da morte provando que sua filha é uma templária.

A maioria das templárias vive dentro da sub cidade murada. As habitações no Naggaramakam variam de



Nibenay

barracas modestas para as templárias de nível mais baixo a alas inteiras do palácio para as templárias de alto escalão. No entanto, muitos administradores e agentes da lei são permanentemente destacados por toda a cidade e no exterior. Essas templárias vivem em edifícios estaduais confortavelmente equipados.

O rei permite que suas esposas tenham concubinos próprios entre os escravos do Naggaramakam, desde que tais distrações não interfiram no desempenho de seus deveres profissionais ou conjugais. Não se sabe se as esposas do rei lhe dão filhos. Se o fazem, as crianças nunca foram vistas na cidade. Alguns acreditam que as templárias só geram filhas, que por sua vez se tornam esposas de seu pai. Esta história é improvável, mas ganhou alguma credibilidade quando um herdeiro ao trono emergiu do Domínio Proibido.

Dhoyakt, uma terrível besta que parecia metade homem e metade cilops, é reconhecido como o Príncipe de Nibenay. Ele recentemente desapareceu da vista pública após expulsar um desfiladeiro da cidade. Não se sabe se ele deixou a cidade para cuidar dos negócios de seu pai, ou se está simplesmente passando seu tempo no palácio.

Posse de Propriedades

As templárias fazem parte da família real. Consequentemente, a propriedade é tratada da mesma forma que em qualquer casamento. O Rei das Sombras permite que suas templárias de alto escalão deleguem a distribuição de propriedades do estado entre seus subordinados. Assim, a templária de alto escalão da Câmara do Fogo pode designar um almoxarife para fornecer roupas de cama de certa qualidade para oficiais de baixo escalão e roupas de cama melhores para oficiais de patente mais alta. A templária de alto escalão da Câmara da Terra pode designar uma templária para alocar acomodações para suas subordinadas. Esta templária pode alocar algum alojamento para as sacerdotisas de baixo nível e apartamentos individuais para as mulheres de patente mais alta.

Dentro do Naggaramakam, praticamente todas as necessidades materiais de uma templária são atendidas. Templárias não têm falta de comida, e escravos cuidam de todas as tarefas menores. No entanto, o rei permite que suas esposas acumulem e dispensem pequenos presentes e

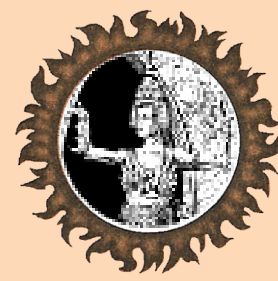
propriedades privadas livremente. Elas apreciam pequenos objetos de interesse pessoal. Assim, uma jovem templária pode possuir um travesseiro de família, ou pode receber um pequeno pedaço de terra de seus pais. O próprio rei ocasionalmente concede presentes a suas esposas por atos de devoção excepcional.

Educação

A educação da maioria das templárias começa nas escolas estatais dirigidas por templárias de alto escalão. Aqui, as jovens templárias aprendem leitura, escrita, matemática, história militar, astronomia e habilidades organizacionais. Elas também recebem treinamento em combate e treinamento militar básico. Jovens nobres tradicionalmente passam pelo menos sete anos frequentando as escolas, começando por volta dos sete anos. Mulheres cidadãs talentosas frequentemente recebem patrocínio do estado.

Essas escolas são usadas tanto para incutir nas jovens os valores do estado quanto para identificar mulheres talentosas para vagas no sacerdócio. Nibenay gosta de





recrutar templárias de todo o espectro social e geográfico do reino. Isso garante que um certo número de famílias em toda a cidade seja leal à coroa.

Aos 14 anos, após sete anos de estudo, mulheres qualificadas são iniciadas no sacerdócio e começam a receber treinamento militar intenso na Câmara do Fogo. Meninas que não passam no teste após sete anos são levadas para o Naggaramakam para servir como escravas estudiosas.

As famílias nobres acreditam que dedicar uma criança ao sacerdócio é uma necessidade política, mas nunca permitem que suas filhas mais talentosas entrem. Consideram uma vida pobre e uma que coloca as lealdades de uma pessoa em conflito com sua família. Alguns cidadãos livres acreditam que uma criança aceita no sacerdócio do rei é uma vantagem política, enquanto outros desprezam os burocratas do estado e deserdariam uma filha que aspirasse a esse cargo.

Vestimenta

A vestimenta de uma templária pode ser considerada uma indicação informal de poder na hierarquia. As templárias de mais alto nível, e aquelas mais próximas ao rei, não usam roupas. As sacerdotisas de nível médio usam apenas saias e sandálias, enquanto os funcionários de nível mais baixo usam saramis completos. Esse sistema é útil apenas para observar as mulheres em suas funções civis. Todo o pessoal militar e guardas da cidade usam equipamentos de proteção e tabardos.

Funerais

Quilômetros de catacumbas se estendem profundamente sob o Naggaramakam, contendo os túmulos das esposas de Nibenay. A morte de uma templária é comemorada por um ritual sóbrio no qual 12 templárias enlutadas carregam o corpo até um templo subterrâneo que se abre para as catacumbas. Aqui, as enlutadas banham o corpo e o colocam sobre uma plataforma cheia de caramujos ock'n. As assistentes lamentam silenciosamente do lado de fora da sala até que os caramujos tenham coberto completamente o corpo com uma resina espessa. Essa resina eventualmente se endurecerá e selará o corpo. Esse processo geralmente leva cerca de 12 horas. Durante esse tempo, acredita-se que o próprio rei vem ao templo

e lamenta a morte de sua esposa. As enlutadas então começam a cantar uma elegia enquanto levantam o corpo e o levam para um túmulo onde é selado em um sarcófago adornado.

Estrutura de Governo

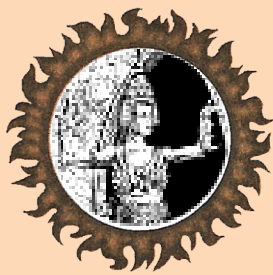
A estrutura do governo de Nibenay é única. Existem quatro organizações hierárquicas, cada uma simbolicamente nomeada em homenagem a um dos elementos. Uma quinta organização possui sua própria cadeia de comando, bem como uma estrutura lateral que corta as outras quatro.

A Câmara da Terra, ou Templo da Casa, administra todas as atividades que Nibenay considera necessárias para manter a “casa” da cidade em ordem. Isso inclui a represa, o suprimento de grãos da cidade, obras públicas, campos do rei, estradas, festivais públicos e a coleta de impostos. A Câmara da Terra também é responsável por gerenciar os trabalhadores escravos e concubinas dentro do Naggaramakam.

A Câmara do Fogo, ou Templo da Guerra, é a organização militar de Nibenay. Através deste instituto, 1.000 meio-gigantes são treinados em formação, baratas gigantes são mortas e esvaziadas como plataformas de batalha, e campanhas são lançadas contra Gulg. Toda jovem templária é treinada primeiro como soldado a serviço da Câmara do Fogo antes de ser considerada para outras carreiras.

A Câmara da Água, ou Templo do Comércio, é responsável pela administração dos portões da cidade, tarifas, licenças comerciais e relações com as casas mercantis dinásticas. Este departamento também coordena as compras e vendas de propriedades do governo, incluindo grãos e escravos.

A Câmara do Ar, ou Templo do Pensamento, representa o que é às vezes chamado de universidade do Naggaramakam. Este ramo é responsável pelo treinamento mágico e pesquisa tanto para os sacerdotes do rei quanto para os profanadores. O treinamento e a pesquisa conduzidos em psionismo e encantamento psiônico também ocorrem dentro desta estrutura. Sob esta organização, Nibenay lança projetos especiais, incluindo seu colégio de escravos estudiosos encarregados de traduzir alguns escritos antigos desenterrados em uma ruína na Floresta Crescente. A Câmara do Ar também gerencia as



Nibenay



escolas estadauais na cidade.

A Câmara da Ordem, ou Templo da Lei do Rei, é temida ainda mais do que os militares. Esta organização possui amplos poderes tanto dentro do governo quanto na sociedade em geral. A Câmara da Ordem é diretamente responsável pela supervisão da aplicação da lei, administração da justiça e manutenção dos registros de cidadania. A Câmara da Ordem polícia a comunidade, resolve disputas e administra as prisões. O programa Myrmeleon, projetado para infiltrar a Aliança Velada em Gulg, também é administrado pela Câmara da Ordem.

Além de sua própria estrutura, esse grupo possui funcionários postados em toda a organização governamental. Eles atuam como cães de guarda e facilitadores, administrando a lei dentro do governo e exercendo poderes de acusação contra outras templárias. Uma templária da Câmara da Ordem pode requisitar recursos ou subordinados de qualquer templária de nível inferior em qualquer outra agência governamental. A guarda da cidade é geralmente comandada por templárias da Ordem com soldados requisitados da Câmara do Fogo.

Cada organização pode propor impostos, e cabe à Câmara da Ordem equilibrar e aprovar sua implementação.

Administração

A administração das organizações governamentais é liderada por uma templária que se reporta diretamente ao Rei das Sombras. A alta templária da Câmara da Ordem direciona as outras quatro altas templárias.

Cada câmara do governo mantém um enorme templo na cidade para conduzir negócios públicos. Uma enorme estátua do rei repousa no salão principal de cada templo. O Rei das Sombras realmente usa essas estátuas para realizar audiências com peticionários e prisioneiros quando necessário. As pessoas contam sobre um intenso brilho azul irradiando dos olhos das estátuas e uma voz profunda ressoando nas próprias paredes nesses momentos. Assim, o rei permanece recluso mesmo quando os assuntos do estado exigem sua atenção. Nibenay só emerge do Naggaramakam para liderar seu exército e suprimir pessoalmente rebeliões.

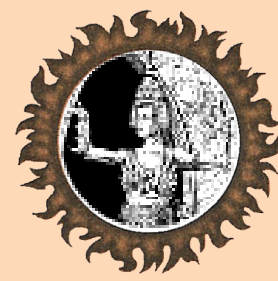
Homens no Governo

Homens cidadãos livres são empregados em todo o governo de Nibenay, mas nunca são dados poder de tomada de decisão. Muitos homens se alistam no exército e servem sob o comando das templárias. Outros encontram trabalho como trabalhadores ou guardas.

Siemhouk, a menina sacerdotisa

Os visitantes expressam espanto pelo fato de uma criança ter se tornado a mais alta autoridade da cidade. Os nativos não expressam esse espanto, pois valorizam muito a cortesia. Mas ainda assim se perguntam.

Siemhouk, uma menina magra e silenciosa de 14 anos, chamou a atenção de Nibenay logo após seu nascimento para uma alta templária em Naggaramakam, o Domínio Proibido (o palácio de Nibenay). A mãe morreu durante o parto, mas por vários presságios, Nibenay passou a acreditar que o espírito da mulher migrara para sua criança na morte. Ele encontrou um incrível potencial mágico e psiônico na menina recém-nascida, e assim ele mesmo se encarregou de criá-la.



Conforme Siemhouk crescia, o rei-feiticeiro viajava secretamente com a criança para partes distantes da região, e depois para outros planos. Ele a ensinou magia e psionismo, tanto quanto ela poderia suportar, e a protegeu enquanto ela lutava contra inimigos e ganhava experiência. Com o tempo, com a pressão constante de Nibenay, a jovem Siemhouk alcançou habilidades prodigiosas em magia templária, além de qualquer prodígio listado nas extensas histórias do palácio. Em psionismo, ela não progrediu tanto; disciplinar a mente exige maturidade, talento não obstante, mas Siemhouk melhora constantemente.

Por que Nibenay cuida tanto dessa menina? Nem mesmo suas mais altas templárias conhecem sua razão. Fúrias bestiais assombam um rei-feiticeiro que tenta se tornar um dragão e essas fúrias ainda aguardam Nibenay, que teme sua chegada iminente. Siemhouk tem um talento psiônico selvagem, anteriormente desconhecido em Athas, que permite acalmar essas fúrias. Com ela, Nibenay espera suavizar a transição potencialmente desastrosa para sua plena condição de dragão.

O Exército de Nibenay

O exército de Nibenay inspira medo e respeito entre o povo do Triângulo de Marfim. É mais conhecido por seu núcleo disciplinado de mais de 1.000 meio-gigantes. As empreitadas militares do Rei das Sombras são repletas de unidades mortas-vivas e escravos. O rei tem interesse em criar novas máquinas de guerra para aumentar a eficiência devastadora de suas forças. Plataformas de batalha construídas a partir de besouros-watroach e besouros-rezhatta mortos-vivos são frequentemente vistas atravessando as salinas.

O exército Nibenense prefere enfrentar seu inimigo nas planícies de sal abertas, onde suas máquinas de guerra não enfrentam obstáculos e a velocidade de sua infantaria meio-gigante pode ser usada com maior vantagem. Os judaga de Gulg, com sua furtividade e treinamento de caça, têm uma clara vantagem ao realizar escaramuças na Floresta Crescente.

O exército Nibenense aceita todos os cidadãos que conseguem passar pelos rigorosos exames físicos e ideológicos conduzidos pelas templárias da Câmara do Fogo. O rei já considerou a ideia de criar uma unidade

de estrangeiros expatriados, mas ainda não seguiu esse curso de ação.

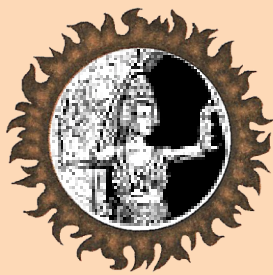
Nibenay emprega equipes de telepatas treinados para trabalhos de reconhecimento. Essas equipes são treinadas para manter contato constante entre si e comunicar informações à sua sede. Esses batedores recebem frequentemente a atribuição de realizar serviços de guarda em situações sensíveis. A outra unidade especializada é a devastadora infantaria meio-gigante de Nibenay.

O Movimento Monástico

Nos últimos 200 anos, houve um ressurgimento gradual na antiga tradição monástica de Nibenay. Os cultos monásticos, que se acredita serem o campo de treinamento para as templárias originais do Rei das Sombras, eram, em um momento, uma parte integral da sociedade Nibenense. Esses cultos ensinavam a aceitação silenciosa da autoridade e que o sofrimento poderia ser eliminado por meio da disciplina mental e da extinção do eu. Esse estado de paz é chamado de vihear, ou santuário, pelos Nibenenses.

Monjas e monges do sexo masculino permanecem em mosteiros separados em extremidades opostas da cidade. As duas ordens (Caminho Exaltado e Bem Sereno) ambas juram lealdade ao rei. Nibenay enxerga os mosteiros com uma tolerância ambígua. Ele enxerga sua filosofia como o equivalente intelectual de colocar os dedos nos ouvidos e fingir não ouvir o que você não quer escutar. Por outro lado, ele acredita que os mosteiros desempenham uma função social valiosa ao transformar potenciais lobos em ovelhas.

À medida que o aumento do comércio criou mais possibilidades para a classe de cidadãos livres e as pessoas se tornaram menos inclinadas a aceitar passivamente seu destino na vida, o papel dos mosteiros diminuiu. Por séculos, os mosteiros se tornaram o refúgio de excêntricos e psiônicos. No entanto, ao longo dos últimos 200 anos, os mosteiros voltaram a se encher com as fileiras da classe de cidadãos livres. Jovens reagindo à recalificação da sociedade Nibenense e às próprias oportunidades em diminuição começaram a considerar seus anciãos como materialistas. Homens livres rebeldes, nobres entediados e até mesmo um ocasional mercador desencantado se voltarão para os mosteiros para ouvir ensinamentos que



Nibenay

pacificarão suas frustrações.

Os monges cultivam alimentos, estudam rigorosamente e meditam. Monges de ambos os sexos vestem túnicas laranjas brilhantes e raspam as cabeças e sobrancelhas. Alguns dos monges treinam em escultura em pedra e pintura. Monges do sexo feminino frequentemente pedem para se juntar ou servir às fileiras das templárias. Os monges estão mais uma vez desfrutando do respeito com que eram vistos no passado, em vez do mero interesse ocioso dos últimos anos.

Embora a maioria dos monges não seja psiônico, os mosteiros tornaram-se refúgios para estudantes do Caminho Invisível. Jovens psiônicos que não têm interesse na ênfase prática e voltada para o lucro da Escola de Adivinhos se voltaram para a abertura dos mosteiros como meio de prosseguir em suas disciplinas mentais. Os psiônicos têm pouco interesse nos ensinamentos dos monges mais velhos e veem o mosteiro simplesmente como um lugar para avançar em habilidades psiônicas. Essa pequena subcultura na população do mosteiro é motivo de crescente preocupação tanto para os monges mais velhos quanto para os oficiais da Escola de Adivinhos.

Uma prática que havia desaparecido na antiguidade, mas que teve um ressurgimento nos últimos anos, é o retiro. O retiro é um período de 30 dias durante o qual uma criança é enviada ao mosteiro para viver e aprender. Jovens homens livres começaram a retomar essa prática com seus filhos, mas não pegou entre os nobres. Historicamente, até mesmo crianças escravas eram enviadas para um retiro, mas não há sinal de que essa prática esteja retornando, exceto entre os cidadãos mais reacionários.

A Ordem

Kayardi Drasad is an extraordinarily powerful telepath and initiate of the Order. He is the leader of the psionics in the monastic movement. From his cell in the Monastery of the Exalted Path he teaches young mentalists to discipline their minds.

He has used his psionic abilities to dominate Thong Nal, the abbot of the monastery, and to become his second in command. Kayardi believes that with a simple ideological makeover the monasteries could popularize the ideas of the Order.

So far, his superiors in the Order regard his impulses as potentially dangerous. Only his self-discipline in refraining from implementing his plan until he receives approval has kept him in good standing with his psionic masters. If they do ever decide to allow him to take over the monastery, Thong Nal will be the first to go. Au Treng, the abbottess of the Serene Bliss Monastery, suspects that something odd is afoot at Exalted Path but has not inquired further.

A Aliança Velada

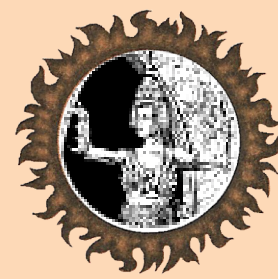
A Aliança Velada de Nibenay concentra seus esforços em proteger os preservadores da cidade, em vez de conspirar contra a coroa. No entanto, este grupo fará de tudo para identificar e destruir os profanadores. Naturalmente, o público não faz distinção entre preservadores e profanadores, sendo igualmente hostil a ambos. A animosidade pública contra os magos é particularmente alta após o incidente na Praça do Sábio, que resultou na destruição de uma antiga alameda de Árvores Agafari.

A Aliança Nibenense é especialmente suspeita de estranhos e é tão propensa a atacar estrangeiros tentando contatá-la quanto a ajudá-los. O método mais fácil para entrar em contato com a Aliança, sem recorrer a conjurações públicas, é participar dos Festivais Starlight sazonais. Magos na plateia tendem a demonstrar um interesse fora do comum nas performances dos profanadores do rei. Um sinal discreto de reconhecimento pode ajudar um estranho a estabelecer contato.

O Zwuun

Há centenas de anos, um grupo de poderosos magos concebeu um método para vincular suas forças vitais às energias naturais geradas pela Planície da Água Ardente. Após a morte dos magos, seus espíritos permaneceram, ligados às fontes termais. A Aliança conhece a manifestação de sua consciência coletiva como o zwuun.

O zwuun se apresenta como uma nuvem de vapor, dezenas de rostos humanos e semi-humanos translúcidos flutuando aleatoriamente dentro dela. Não possui substância física nem atributos associados a entidades naturais ou sobrenaturais. Magias e outros ataques não



o afetam.

O zwuun aparece apenas para preservadores e seus amigos, pois os magos que o compõem eram eles mesmos preservadores. O zwuun nunca deixa a Planície da Água Ardente, embora possa se manifestar em qualquer lugar dessa área, surgindo abruptamente da superfície da água em um turbilhão de névoa e desaparecendo tão rapidamente quanto chegou. Não existe método confiável para convocar o zwuun, embora ele aprecie poesia e música; recitar um poema longo ou cantar uma melodia especialmente harmoniosa pode, às vezes, atrair o zwuun das fontes termais. O zwuun geralmente aparece espontaneamente, seja porque possui informações ou porque busca companhia.

O zwuun se comunica por meio de ligação mental psiônica. Pode enviar e receber comunicação telepática com um número ilimitado de magos em uma ampla faixa, mas geralmente escolhe se comunicar apenas com aqueles próximos às suas fontes termais.

O conhecimento do zwuun não parece ter limites aparentes. Pode revelar a localização de tesouros ou monstros, transmitir novas técnicas de magia ou revelar uma informação críptica sobre um problema que está atualmente intrigando a Aliança. No entanto, a mistura de espíritos dentro do zwuun resultou em uma personalidade inconsistente. Cerca de quatro quintos do tempo, o zwuun ajuda cortesmente, mas em outros momentos, ele se delicia em fazer travessuras maliciosas, fornecendo informações intencionalmente enganosas. Essa manifestação do zwuun pode contar a um grupo que uma mina de diamantes negros está dentro de uma caverna próxima, quando a caverna realmente abriga aberrações das dunas mal-humoradas.

Infelizmente, os preservadores não têm uma maneira segura de saber qual personalidade, se a de ajuda ou malícia, está atualmente dominando. O zwuun sempre se comunica cortes e seriamente, e os métodos mágicos para detectar mentiras fornecem resultados inconclusivos. Ainda assim, o zwuun respeita uma mente inteligente; se interrogado de maneira inteligente e com bom humor, mesmo sua manifestação maliciosa pode responder com honestidade indireta. (“Uma mina de diamantes negros, diz você? Tem certeza de que esses diamantes negros não têm cabeças ósseas em forma de cunha e olhos afundados e pequenos?” “Umm - tudo é possível”, responde o zwuun

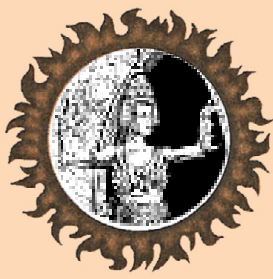
divertido.) Uma vez por dia, o zwuun pode lançar uma maldição especial sobre qualquer vítima dentro de um raio de 50 metros. Essa maldição faz com que qualquer água que toque a vítima fique fervendo. A maldição dura um dia inteiro. O zwuun reserva sua maldição para pessoas mal-educadas, profanas ou ofensivas de alguma forma.

Contrabando de Componentes Mágicos

As templárias de Nibenay percebem que as inspeções árduas necessárias nos portões da cidade para tentar controlar o fluxo de componentes mágicos são ineficazes e prejudicam o comércio legítimo de maneira proibitiva. Preferem, em vez disso, inspecionar apenas os viajantes particularmente suspeitos e direcionar sua campanha anti magia para a infiltração na comunidade de preservadores. Operando com base em dicas e investigações, a Câmara da Ordem montou uma rede de espiões sem rosto. Modelados após a estrutura de células da própria Aliança Velada, os Myrmeleons templários trabalham para infiltrar e destruir a comunidade de preservadores. Eles conseguiram criar paranoia suficiente dentro da Aliança Nibanesa a ponto de os preservadores realmente matarem alguns de seus próprios membros, suspeitando que fossem espiões. O sucesso deles foi ampliado por uma série de dicas fornecidas por Poortool e seus seguidores, sem que eles soubessem. A Câmara da Ordem também realiza varreduras nos mercados élficos do Distrito da Colina. Todos as templárias envolvidas em atividades anti magias são treinados para identificar sinais de uso de magia e se proteger contra ela. Elas podem facilmente identificar os componentes materiais necessários para as magias dos magos, mas prenderão um personagem suspeito, independentemente de a vítima estar carregando ou não.

Suborno

Aqueles que esperam subornar as templárias de Nibenay seriam aconselhados a se preparar antecipadamente. Devido ao seu bem-estar material e à natureza interdependente de suas vidas cotidianas, as sacerdotisas reagem de maneira imprevisível a tais ofertas. Templárias que servem na Câmara da Ordem são os mais propensas a prender uma pessoa por oferecer suborno. No entanto, as templárias da Câmara da Água frequentemente consideram tais ofertas



Nibenay

como gratificações por um serviço excelente. Templárias de níveis mais baixos provavelmente aceitarão pequenos subornos, desde que não sejam solicitados a quebrar a lei. Assim, uma templária de baixo nível pode fechar os olhos quando um mekillot de um comerciante bloqueia uma interseção, se o comerciante oferecer algumas moedas em agradecimento pela paciência da templária. Templárias de níveis mais altos podem agir de maneira amigável para com pessoas que oferecem presentes de gosto pessoal. Uma licença para abrir um negócio pode ser aprovada mais rapidamente se uma borboleta rara for entregue a um templária que coleciona tais criaturas.

Gulg

Fui solicitado por Shallin Losya, nosso mestre da Via Invisível, a elaborar uma introdução à nossa cidade natal para novos agentes contratados de estados estrangeiros. Como cresci em Balic, mas passei toda a minha vida adulta na sede principal em Gulg, Shallin acredita que estou bem qualificado para a tarefa. Devido às dificuldades ocasionais que enfrentamos no transporte de material escrito pelos portões da cidade e à natureza sensível de parte do conteúdo incluído aqui, este documento está restrito à biblioteca da sede e não deve ser removido de lá.

Para o observador inexperiente, Gulg parece um império de caçadores-coletores centrado em uma cidade cercada por uma parede de espinheiros. Centenas de guerreiros ferozes patrulham a cidade com crânios empalados em suas lanças. Uma estranha classe ascética de nobres caçadores percorre as florestas. Milhares de escravos forrageiam pelas árvores e pastagens. No centro de tudo, a deusa da floresta Lalali-Puy entretém seu povo com festivais espetaculares e sangrentos.

Na verdade, a economia de Gulg é baseada na produção agrícola de escravos e aldeias clientes. O povo da Obá é cúmplice de sua própria opressão. Eles perpetuam uma cultura centenária de uma ordem social inflexível e conformidade. Viajantes frequentemente descrevem Gulg como tendo uma população satisfeita, e isso é verdade. Não é devido à benevolência do governo da Obá, mas sim porque a rigorosa ordem social exclui qualquer não conformista ou individualista. Os crodlu restantes parecem, de fato, satisfeitos.

É improvável que este documento exija muita revisão. As coisas não mudam muito em Gulg.

23 dia de Sedulous, 79 Ano do Rei
Bibliotecário de gravação, Holda Poru

População: 8.500 (80% humanos, 5% anões, 3% muls, 7% elfos, 3% meio-elfos, 2% thri-kreens, alguns halflings e escravos meio-gigantes; 5% templários, 15% nobreza, 20% parentes nobres, 60% escravos). Os nativos são chamados de “Gulgs”.

Emblemas: O hegbo, um grande lagarto considerado um guardião leal de seus filhotes; também muitos símbolos abstratos.

Economia: Caça, pecuária; frutas, baunilha, cravos, especiarias, nozes; copra; têxteis, penas; algumas peles e madeiras nobres.

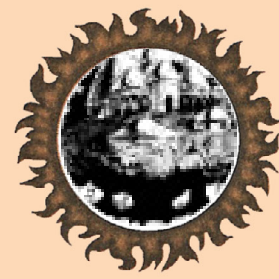
Gulg é uma cidade que, através do esforço de sua governante, tem sido notavelmente resistente à mudança. A rainha criou uma sociedade estável, se não estagnada, que, embora delicadamente equilibrada, continuou a reprimir os veículos de mudança — incluindo a atividade mercantil livre. A cidade é um lugar agradável o suficiente para os nativos, mas, de todas as cidades na região de Tyr, Gulg é a menos acolhedora para estrangeiros.

Os gulgs vivem de maneira relativamente simples em uma cultura que enfatiza o respeito pela sabedoria dos mais velhos, veneração da caça e conformidade individual. As pessoas de Gulg são ensinadas a respeitar a floresta de sua rainha e a viver dentro dos rígidos limites dos rituais e costumes que ditam seu comportamento. Esse respeito, no entanto, é mais um testemunho do poder da superstição e de uma cultura opressiva do que um impulso aliviado para agir como guardiões do planeta.

Os forasteiros muitas vezes romantizam Gulg como tendo a única governante que desfruta do apoio popular de seu povo. Embora isso seja verdade em certo sentido, a Obá desfruta desse apoio por três razões simples. Primeiro, acreditam que ela é uma deusa incorporando a vida da floresta, cujo apaziguamento beneficia a vida da comunidade. Em segundo lugar, eles acreditam corretamente que ela é tudo o que os impede da escravidão na cidade-estado de seu antigo inimigo, Nibenay. Por último, a cultura sufocante da cidade está tão enraizada na consciência pública que as pessoas teriam dificuldade em sequer imaginar uma vida diferente. As pessoas de Gulg realmente amam e temem sua Obá.

Um visitante em Gulg pode ficar desencorajado com os costumes confusos e a desconfiança dos nativos. No entanto, há muitos bolsões pequenos e fascinantes dentro da cidade que recompensarão a curiosidade do buscador persistente, especialmente a governante da cidade.

Os gulgs acreditam que sua rainha é uma imortal de poder supremo. Lalali-Puy (pronunciado la-la-li-pai, significando deusa da floresta) é chamada de Obá por seu povo. Ela é uma mulher deslumbrantemente bonita, com cabelos pretos luxuosos, e não parece ter envelhecido um dia em todos os séculos de seu governo.



Sua influência pode ser sentida em todos os aspectos da vida de Gulg. A coroa frondosa de seu palácio, construído no meio dos galhos de uma enorme Árvore Agafari, pode ser vista de praticamente qualquer ponto da cidade. Saudações comuns invocam a proteção da mulher da floresta e seus decretos prescrevem e regulam todos os aspectos do comportamento de seus súditos. Toda a floresta e tudo nela pertence a ela. A cidade de Gulg sobrevive apenas por sua vontade.

A Obá trabalhou por séculos para cultivar uma população estável e leal. Ela fez um tremendo esforço para elevar a cultura de caçadores-coletores e denegrir a vida mercantil e outras forças de mudança. A mitologia de sua relação com o povo e a cultura que ela cultivou exigem que ela proteja a floresta e seus arredores. Isso não é motivado por um amor ardente pela natureza, mas simplesmente pelo programa lógico de um intelecto político perspicaz. Não pense por um minuto que Lalali-Puy não treina dezenas de profanadores, ou que ela pensaria duas vezes antes de destruir toda a floresta se isso avançasse em seus objetivos de longo prazo. Foi, de

fato, seu comando que fez com que os nobres caçadores de Gulg caçassem o kirre até a extinção na Floresta Crescente.

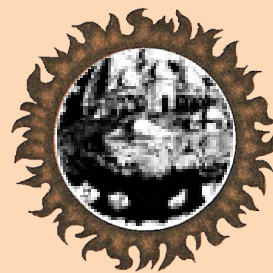
A Obá é uma governante errática que delega pouca autoridade. Ela formaliza pouco na organização e administração de sua cidade e toma decisões pessoais em praticamente todas as questões. Ela pode ser generosa e perdoadora quando satisfeita e incrivelmente cruel quando irritada.

A natureza caprichosa da rainha deixou uma marca indelével na sociedade de Gulg. Isso incentivou o desenvolvimento de bairros autônomos, chamados dagadas, que administram seus próprios assuntos. Quanto menos o povo comum precisa interagir diretamente com o governo, melhor eles tendem a ficar. Contanto que as dagadas forneçam sua produção ou impostos necessários aos templários, continuarão a receber grãos conforme necessário e serão deixadas em paz. A independência das dagadas realmente criou pequenos bolsões que permitem que subculturas de anões e elfos prosperem sem interferência do Estado.

O modo de agir de Lalali-Puy também fortaleceu a força das convenções sociais e costumes de Gulg. Em algum nível, o alto valor colocado na conformidade individual cresceu a partir de um conhecimento prático de um código de comportamento que não irritaria a rainha.

Uma faceta de seu modo controlador que beneficiou seu governo é a facilidade relativa com que as pessoas comuns podem ter acesso à rainha. Embora um indivíduo possa ter que esperar meses por uma audiência, qualquer cidadão pode solicitar diretamente à Obá. Os peregrinos que buscam uma audiência pessoal, no entanto, muitas vezes se arrependem de tê-la solicitado. Dependendo do humor da Obá, os visitantes podem não escapar com suas vidas, ou podem acabar sendo detidos indefinidamente porque sua companhia diverte a Obá. Devido à sua alta presença pública, é difícil para qualquer pessoa enganar Lalali-Puy sobre as condições na cidade. Como regra, a Obá tem uma compreensão melhor do estado de seu povo do que seus rivais têm dos deles.

O desejo da rainha de ter uma mão direta em todos os assuntos do estado resulta em uma quantidade tremenda de ineficiência. Algumas decisões simples que são delegadas a subordinados em outras cidades-estados são atrasadas por meses em Gulg devido à insistência da



rainha em tomar decisões pessoalmente.

Nos níveis mais baixos do governo, no entanto, os templários geralmente são eficientes e podem fazer seus trabalhos sem interferências, a menos que a Obá tenha se interessado particularmente por sua área de responsabilidade. São os níveis mais altos do governo que mais sofrem com a personalidade volátil de Lalali-Puy. Os funcionários mais sábios e competentes permanecem seguros dentro do círculo íntimo leal da rainha. Cortesãos ambiciosos, no entanto, passam grande parte de seu tempo manobrando delicadamente para ganhar seu favor enquanto tentam evitar sua raiva repentina.

Não se deve cometer o erro de subestimar a Obá. Sua inteligência e poder são impressionantes. Apesar do modo de sua corte, ela não é facilmente lisonjeada, nem é facilmente enganada. Sua ferocidade e astúcia são bem conhecidas por seus inimigos, e sua fúria não conhece limites. Tem sido assim por séculos, pois a cidade de Gulg é o centro de um antigo império.

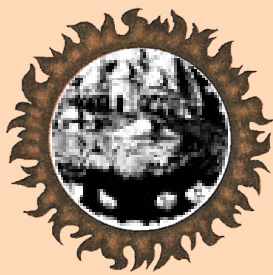
A cidade fica na extremidade sul da Floresta Crescente e sua influência se estende bem para o Cinturão Verde

em todas as direções. Os gulgs vivem em centenas de pequenos complexos autônomos de clãs que estão dentro da proteção da grande Muralha de Mopti da cidade, uma barreira impenetrável de espinheiros. Embora a cultura dos gulgs seja claramente antiga, é quase impossível dar crédito à sua própria história porque está tão entrelaçada com fábulas e lendas.

A cidade apareceu nos registros das casas mercantes há milhares de anos, mas a ausência de uma forte atividade mercantil deixa os detalhes vagos. Aparentemente, a cultura descendeu de uma sociedade primitiva de caçadores e coletores, alguns dos quais ainda continuam a forragear pela floresta ao redor da cidade. Ao construir uma sociedade coesa baseada na cidade ao longo dos séculos, a rainha conseguiu criar um poder militar formidável. À medida que a população crescia, a cidade abandonava seus meios tradicionais de produção para agricultura e criação de gado. Para garantir a estabilidade de sua sociedade e sua base de poder, no entanto, a Obá continua a celebrar a cultura tradicional de caça e coleta.

A história recente de Gulg centrou-se nos decretos





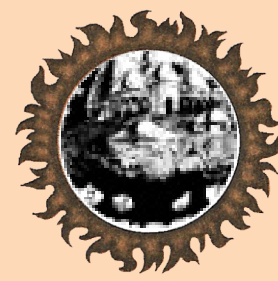
Gulg

impulsivos da Obá e nos conflitos contínuos com o exército de Nibenay. O conflito com a cidade do Rei das Sombras (o governante de Nibenay) mantém os olhos da população longe dos problemas domésticos e voltados para os braços protetores da Obá.

Sociedade

Para compreender a sociedade de Gulg, é necessário primeiro entender o conceito de dagada. A palavra vem do termo gulgiano para lar e representa a força social mais influente em um indivíduo fora de sua família imediata. A dagada é uma comunidade extremamente unida que compartilha atributos tanto de clãs quanto de bairros encontrados em outras sociedades. É semelhante a um bairro, pois é uma organização social definida, antes de tudo, pela proximidade física. É como um clã no papel que desempenha na enculturação de um indivíduo aos valores da sociedade. A palavra dagada é usada para descrever coletivamente tanto um agrupamento de cabanas quanto as pessoas que lá vivem. Uma dagada pode conter até 100 cabanas, geralmente todas dentro de um muro comum de sapé ou argila. Uma dagada pode incluir várias famílias, mas famílias estendidas não necessariamente vivem na mesma dagada. Cada dagada tem várias classes sociais presentes e representa uma transversal da sociedade de Gulg. Essas comunidades têm um grande grau de autonomia na gestão dos assuntos de seu bairro, bem como uma responsabilidade pelos outros habitantes da dagada. É considerado o dever societal da dagada fornecer para os membros que não podem prover para si próprios. Pais em uma dagada compartilham o fardo de criar seus jovens. Várias mulheres podem cuidar das crianças pequenas de uma dagada, enquanto outras se dedicam às suas diversas ocupações nos campos, nos salões de artesanato ou nos mercados. Anciãos dentro de uma dagada são coletivamente responsáveis pela educação dos jovens, embora essa tarefa geralmente caia sobre indivíduos que comandam respeito e têm uma propensão para o ensino. A dagada é o centro da vida social de seus membros. Membros de uma dagada passam a maior parte do seu tempo de lazer socializando dentro do bairro. Uma dagada frequentemente inscreve equipes em concursos em toda a cidade. As dagadas podem variar em sua estrutura política interna. Algumas são administradas em

um modelo simples de conselho municipal onde todo cidadão pode falar. Outras são governadas por um único ancião ou uma família dominante. No entanto, sempre há um indivíduo reconhecido pelo estado como tendo a autoridade para falar pela comunidade, arbitrar diferenças entre os membros e alocar grãos distribuídos pelos templários da rainha. Esse líder é chamado de ambo, da palavra gulgiana para supervisionar. O estado geralmente permite que cada dagada selecione seu próprio ambo da maneira que acharem adequada. Ocasionalmente, o estado nomeia um ambo ou atribui um templário para gerenciar uma comunidade problemática. Espera-se que os indivíduos resolvam seus problemas e disputas dentro da estrutura da dagada. Seja uma dificuldade pessoal que precisa ser superada ou uma diferença entre vizinhos, considera-se responsabilidade de toda a comunidade garantir que o problema não ultrapasse os limites da dagada. É considerado um grande constrangimento e sinal de fraqueza permitir que os problemas dos membros de uma dagada se estendam para fora. Se surgir um desentendimento entre dois indivíduos de dagadas diferentes, os ambos tentarão resolver o problema. Se nenhuma solução satisfatória for encontrada, os templários da rainha tornam-se os únicos árbitros. As pessoas tentam evitar escalar um problema a ponto de um templário precisar intervir, pois tal solução geralmente é desagradável para todas as partes envolvidas. Os templários são deliberadamente severos em seus julgamentos para desencorajar as pessoas de solicitar sua intervenção. Algumas dagadas se especializam em uma arte ou comércio específico. Essas comunidades funcionam como pequenas guildas independentes dentro da sociedade de Gulg. Embora geralmente haja várias dagadas baseadas em qualquer comércio específico, elas não estão afiliadas umas às outras. Cada dagada de artes possui seus próprios critérios e ritos associados à aceitação de indivíduos na comunidade. Alguns permitirão que adolescentes se tornem aprendizes dentro do salão de artesanato, mas não os iniciam até que tenham treinado por alguns anos e comprovado sua habilidade e comprometimento com o ofício. Às vezes, jovens treinam em uma dagada de artes, mas nunca procuram a admissão. Eles permanecerão em casa e praticarão seu ofício para o benefício de seu bairro. No entanto, um aprendiz nunca será permitido a adquirir pleno domínio de uma arte sem realmente se juntar à



dagada de artes. As dagadas de artes entregam a maior parte de sua produção aos templários. Essa produção é então vendida às casas mercantes exportadoras para benefício da cidade.

Os Povos

Os Povos são grupos amplos de parentesco que são os vestígios das famílias mais antigas de Gulg. Antes do desenvolvimento das dagadas, os Povos tinham uma forte influência na formação de um indivíduo na sociedade de Gulg. Agora, eles servem principalmente como meio de estabelecer relacionamentos fora das dagadas. Duas pessoas que nunca se encontraram, mas compartilham o mesmo Povo, tratarão uma à outra mais favoravelmente ou farão um esforço extra para se ajudarem. Crianças confiarão em um estranho que pertence ao seu Povo.

Cada Povo possui seus próprios mitos de origem, tabus e prescrições únicas. No entanto, a maioria dos gulgs tem suas vidas afetadas por suas afiliações ao Povo apenas durante festivais e funerais. Durante os festivais do sol alto e baixo, ocorrem grandes convocações festivas dos Povos. Cada um dos Povos está associado a um culto elemental específico que prescreve os ritos funerários de seus membros.

Há 39 Povos na cidade de Gulg, três dos quais são grupos de parentesco dos nascidos escravizados que servem tradicionalmente à cidade por centenas de anos. Os Povos de Gulg incluem Gebekirovi Alalazonu (que se traduz como crianças humano-kirre que antigamente vinham de Alala); Akosuwi Madjanu (os filhos de Akoso que vêm de um lugar onde não chove); e Ribenu (as pessoas que são vendedoras de bens).

De tempos em tempos, todos observam que nenhuma família em Athas parece ter a mesma cor de pele. Embora isso seja verdade em Gulg também, as pessoas aqui tendem a ter uma pele muito mais escura do que em qualquer outro lugar. Possuem cabelos pretos encaracolados e olhos pretos, exceto por um número maior do que o habitual de albinos (os “povo da lua”). Em geral, os gulgs crescem mais altos do que os cidadãos em outros lugares e tendem a ter um arquétipo magro e pescoços longos, com um abaulamento pronunciado na parte de trás de suas cabeças.

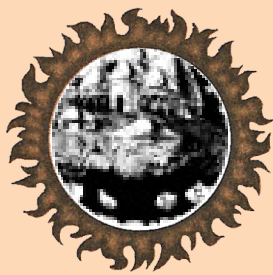
Um Povo, os Obante Kopokono (filhos da Obá que



permanecem na floresta), na verdade, não é um Povo no sentido comum. Os gulgs acreditam que alguns espíritos da floresta gostam de visitar o mundo dos vivos brevemente e depois retornar à floresta novamente. Conseqüentemente, quando um gulgs morre na infância, a crença é que a criança era um nascimento Obante, ou do Povo Obante Kopokono, que queria visitar o mundo dos vivos por um curto período de tempo. Todos os gulgs veneram o local de sepultamento ancestral deste Povo, pois ninguém sabe quando um membro de sua família se juntará a eles.

Os Daga-faris

Os Povos de Gulg têm cada um um daga-fari, ou casa-árvore. Este é um pequeno complexo de cabanas construído entre os galhos de uma Árvore Agafari. É semelhante em princípio à Casa de Sol da Obá. No entanto, as estruturas são muito modestas em comparação ao palácio de Lalai-Puy. Os daga-faris dos Povos são



Gulg

considerados os lares ancestrais dos clãs.

Cada daga-fari é cuidado por um único ambofari, ou supervisor da árvore, cujo dever é cuidar da árvore e administrar as atividades e responsabilidades associadas a ela. Os daga-faris atuam em caráter filantrópico e como um repositório da herança de seus respectivos Povos. Cada casa contém os artefatos da história de um Povo que são usados em procissões festivas. Um daga-fari também contém a sala de crânios do Povo. O ambofari de cada geração subsequente contribui com seu crânio para o daga-fari. Um ritual peculiar envolvendo uma magia de fala com mortos mantém a continuidade da história de um Povo.

As casas nas árvores também contêm um pequeno estoque de grãos que é contribuído por indivíduos para dar sorte. O grão é usado para ajudar membros necessitados de um Povo. Como as dagadas cuidam dos membros que estão tendo dificuldades, apenas as pessoas mais desesperadas acabam recorrendo ao daga-fari de seu Povo em busca de ajuda. O daga-fari também fornecerá abrigo temporário para tais indivíduos.

Posse de Propriedade

Teoricamente, toda a propriedade sob o domínio do império da Obá pertence à própria Lalali-Puy. Por esse motivo, a terra é mantida pela pessoa que a está utilizando no momento, mas o título final da terra está investido em Lalali-Puy. Na verdade, toda a terra, o gado, bens, pertences e as próprias pessoas vivem sob a reivindicação da Obá. Na prática, no entanto, existe um sentido distinto de direitos de propriedade em Gulg que acomoda vários tipos de propriedade: a propriedade da pessoa, da família, da dagada, do Povo, das aldeias-clientes e da rainha.

Propriedade Pessoal

A propriedade dos indivíduos inclui utensílios, armas, tapetes, cachimbos, ídolos, painéis, roupas e dinheiro, além da cabana que uma pessoa constrói. Desde que uma pessoa cumpra as obrigações sociais de sua dagada e Povo, bem como as obrigações legais do estado, ela é livre para fazer o que quiser com esses itens. Muitos objetos pessoais são enterrados ou queimados junto com uma pessoa quando ela morre. Itens que não são enterrados

ou repassados para a dagada são herdados pelo filho mais velho.

Propriedade da Família

A família individual pode reivindicar sua casa enquanto nela viver, um pedaço de terra enquanto trabalhá-lo, e os pertences coletivos de seus membros imediatos. O membro mais velho da família tem discricção sobre todos esses itens, incluindo os membros da família em si. No entanto, apenas a rainha e seus templários podem escravizar um cidadão livre.

Propriedade da Dagada

A propriedade da dagada inclui todos os bens comunitários dentro dos limites do bairro, como poços e celeiros. As cabanas em que os indivíduos vivem também são propriedade da dagada. Enquanto uma pessoa estiver morando em uma cabana, sua propriedade não será contestada, mas se essa pessoa deixar a dagada, a cabana será atribuída a outra pessoa a critério da comunidade.

Uma dagada também tem direito a uma certa quantidade da produção de seus membros para pagar impostos e atender às necessidades dos outros membros da comunidade. Um jovem que treina parte do dia em uma dagada de tecelagem deve deixar seu trabalho para o benefício da comunidade de artesãos. No entanto, quando ele retorna para casa, espera-se que ele produza bens para a dagada, que podem ser usados pelos membros ou vendidos para arrecadar dinheiro em impostos no mercado.

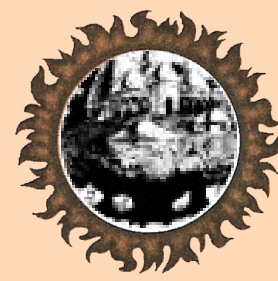
O ambo da dagada tem discricção sobre a distribuição do grão fornecido a cada comunidade pelos templários.

Propriedade do Povo

Os vários Povos de Gulg têm algumas propriedades comuns. Isso se limita aos seus daga-fari, ao seu grão de caridade e aos seus locais de sepultamento ancestrais. Essas coisas são colocadas sob a administração do ambofari, que tem total discricção sobre seu uso.

Propriedade das Aldeias Clientes

Os recursos de qualquer aldeia que solicita a proteção do exército de Gulg, ou que recebe tal atenção não



solicitada, tornam-se propriedade da rainha. Cada família nas aldeias clientes sabe que os templários podem, a qualquer momento, apreender suas propriedades ou alistar seus filhos no serviço militar. Cada aldeia cliente tem pelo menos um cidadão de Gulg que é nomeado líder pelo estado. Este líder é tratado muito como um ambo de uma dagada, mas é individualmente responsável por atender à carga tributária da aldeia. A propriedade pessoal é tratada de várias maneiras nas aldeias clientes. Geralmente, os direitos de propriedade em uma aldeia cliente incorporam os costumes das pessoas nativas da aldeia. As aldeias clientes nas regiões mais distantes do império da Obá foram fundadas por uma variedade de raças e culturas e muitas vezes refletem pouco da influência cultural de Gulg. Contanto que as aldeias consigam fornecer seus impostos e tributos, os templários raramente interferem em sua administração ou propriedade.

Propriedade da Rainha

Embora todos os Gulgs reconheçam que tudo em seu domínio é propriedade da Obá, para fins práticos, a propriedade da rainha inclui: o dinheiro e bens que ela obtém com impostos e receitas; as ferramentas e equipamentos do exército e do estado; as terras ao redor de Gulg; e as aldeias clientes. A Obá também é dona dos escravos que trabalham nas terras e servem à cidade-estado em várias capacidades. A compreensão popular de que a Obá detém o título de todas as terras ao redor de Gulg é ilustrada quando os cultistas da terra enterram seus mortos. A família oferece à Obá um pano decorativo finamente tecido como forma de compensar simbolicamente a governante pelo uso da terra para o túmulo.

Educação

A educação na sociedade de Gulg é essencialmente um sistema de aprendizado prático, reservando-se a educação formal para os templários da rainha. Até a idade de seis anos, as crianças em Gulg passam a maioria do tempo brincando sob os cuidados de uma mãe da dagada, que é compensada por toda a comunidade. As crianças aprendem tarefas simples, incluindo como se limpar e vestir. Seus jogos frequentemente giram em torno de habilidades de caça e furtividade.

Aos seis anos, as crianças começam a acompanhar seus pais ao trabalho. Os filhos dos agricultores espantam pássaros dos campos, enquanto os filhos dos artesãos começam a ajudar como podem. À noite, as crianças se reúnem para ouvir os anciãos da dagada contar fábulas e histórias. Eles ouvem contos que explicam as inúmeras superstições e costumes que cercam a vida em Gulg.

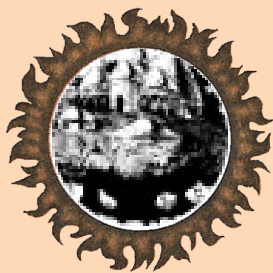
Aos 13 anos, as crianças passam pela Caminhada na Floresta. Durante essa cerimônia, uma vocação é escolhida para eles, e eles aceitam o manto de cidadania em Gulg. Nesse ponto, os jovens começam a se preparar de forma mais formal para a vida adulta, buscando aprendizados práticos.

As manhãs são gastas realizando tarefas simples na dagada e praticando habilidades de caça e combate nos campos de coleta. À tarde, as crianças auxiliam praticantes nos ofícios que esperam dominar um dia. Os jogos de caça matinais tornam-se mais importantes durante a adolescência, pois o exército é geralmente a única opção para os jovens que falham em seus aprendizados. Alguns acabam sendo renegados, enquanto outros se tornam exilados ou criminosos. Isso não quer dizer que o exército não seja altamente respeitado na sociedade de Gulg. Pelo contrário, o exército é muito bem-visto como o braço direito da fúria da Obá. O exército é simplesmente o único lugar onde a maioria dos jovens Gulgs pode aplicar suas habilidades e provavelmente encontrar aceitação.

As responsabilidades de um aprendiz estão inteiramente a critério do mestre. No entanto, espera-se que o mestre instrua o aprendiz nas lendas e histórias específicas de seu ofício e do totem da criança. As dagadas de ofícios desenvolveram programas rigorosos de treinamento projetados para preparar um aprendiz para eventual admissão na dagada.

As noites para a maioria dos jovens continua sendo passadas sob a tutela dos anciãos da dagada. Durante a adolescência, no entanto, meninos e meninas frequentam sessões de contação de histórias separadas e começam a receber instruções informais em lendas e mistérios que os prepararão para o casamento. Através dessas sessões, os anciãos da dagada conseguem educar suavemente os jovens sobre suas capacidades físicas e responsabilidades.

Crianças escolhidas para seguir os cultos elementares dos sacerdotes ou as disciplinas do Caminho Invisível são enviadas para viver nos templos ou na Dagada do Vidente,



Gulg

respectivamente. Aspirantes a psiônicos não deixam a Dagada do Vidente. Eles não são mais considerados membros de suas dagadas ou de seus Povos. Crianças que não conseguem suportar o treinamento mental rigoroso exigido de um vidente permanecem dentro da dagada e simplesmente realizam tarefas simples para a comunidade.

As crianças escolhidas para uma vida de serviço como templários saem de casa para viver em uma dagada especial para jovens templários. Aqui, assim como os alunos dos videntes, as crianças são despedidas de quaisquer lealdades que possam ter tido fora do sacerdócio. Renunciam ao seu direito a qualquer grupo de parentesco e se dedicam exclusivamente à rainha. A educação de um templário é estruturada e envolve testes de habilidade em todos os níveis. Após dois anos, os alunos começam a se especializar em áreas específicas de conhecimento, desde engenharia militar até a pesquisa de magia defensiva. Um aluno escolhido para o sacerdócio que não consegue avançar permanece em uma posição subalterna, cuidando de tarefas simples.

Ritos de Passagem

A vida adulta de um Gulg começa aos 13 anos com o rito de passagem chamado Caminhada na Floresta. Após essa iniciação, os jovens Gulg são direcionados para as ocupações que seguirão na vida adulta. Este rito também marca o momento em que um Gulg é reconhecido pelo estado como cidadão. Enquanto o culto dos caçadores de Gulg, o exército e muitas das dagadas de ofícios têm seus próprios ritos de passagem, a Caminhada na Floresta afeta a vida de todos os Gulg.

A Caminhada na Floresta é uma prova difícil. Quando as crianças completam 13 anos, são despertadas antes do amanhecer pelo ambo de sua dagada. Um ambo persegue um jovem iniciado por um corredor estreito de vizinhos. Os vizinhos chicoteiam as costas da criança com cipós ardentes enquanto entoam: “Não um menino e não um homem, deixe nossa casa.” (Ou, no caso de uma jovem, “Não uma menina e não uma mulher...”) O pai mais velho desfere o último e mais forte golpe antes de a criança se embrenhar na Floresta Crescente.

Os iniciados não levam comida ou água para a floresta e não podem comer nada que encontrem. Eles só podem beber água que encontram ao amanhecer ou ao anoitecer.

Não podem seguir trilhas de animais ou caminhos, mas devem abrir caminho pela folhagem.

Após vários dias sem comida, a criança aguarda uma visão. A visão geralmente envolve uma criatura da floresta que a criança aceita como seu totem. O totem animal é uma fonte de força e um presságio do destino da criança. Após receber uma visão, a criança pode parar de jejuar e retornar para casa.

Ao retornar, os pais apresentam seu filho ao ambo com o pedido ritual: “Um homem (ou mulher) de outro lugar busca um lar aqui.” O ambo então dá as boas-vindas ao novo membro da dagada, e uma festa é realizada. Na festa, o jovem senta à direita do ambo e é saudado à vida adulta pelos membros da dagada. Um templário é frequentemente chamado para reconhecer a chegada de um novo cidadão. Os anciãos dentro de uma dagada interpretam a visão do jovem e proclamam seu “nome de honra”. Se a criança demonstrou algum dos talentos procurados pelos psiônicos e clérigos, um representante certamente aparecerá para ajudar a orientar a “interpretação” da visão.

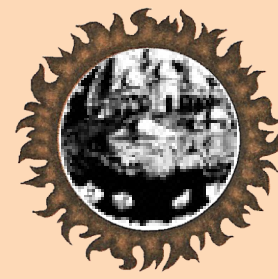
Existe um código de significados específicos associados a cada besta da floresta que um jovem pode vislumbrar. De acordo com esse conjunto, uma criança que vê uma visão de uma vespa construtora de lama está destinada a se tornar uma construtora de dagas. Uma criança que recebe uma visão de um lagarto hegbo, símbolo de Gulg, é escolhida para a vida entre os templários.

Há até uma lista de interpretações para criaturas fantásticas que não existem em Athas. Nenhuma criança na memória recente afirmou ter visto alguma dessas criaturas, embora as interpretações associadas a elas permaneçam no codex memorizado de nomes de honra. Aqueles com talento mágico podem aprender a focar a força e a magia de seu totem na criação de um ídolo.

Ocasionalmente, as crianças não retornam de sua jornada na floresta. Elas não são consideradas mortas, mas dizem estar “ainda procurando por seu caminho”.

Agradando o Sobrenatural

Por toda a tradição oral e os costumes da região de Gulg e Nibenay, existem lembretes do poder de sacrificar vidas humanas para aplacar forças sobrenaturais. Às vezes, o sacrifício é simbólico, como na prática de prometer



um recém-nascido para o serviço no exército. Em outras ocasiões, o sacrifício é muito real. A lenda de Gulg sobre o sacrifício da Obá fornece as bases culturais para os sacrifícios dos cultos elementares e do Tributo do Dragão, ambos ainda presentes atualmente.

A Rainha Feiticeira

Antigas lendas contam de um sacrifício maciço feito pelo povo de Gulg para manter sua governante. Segundo a história, a Obá emergiu de uma enorme Árvore Agafari para eliminar os perigos que ameaçavam a floresta. Uma vez que ela havia garantido a segurança de seu povo, a Obá disse-lhes que era hora de retornar à floresta.

O povo lamentou e implorou para que a Obá permanecesse. “Certamente”, clamaram eles, “sem você, o deserto nos dominará, nossos inimigos nos escravizarão, e nossos filhos não saberão onde seus anciãos estão enterrados”. A Obá sorriu para seu povo, mas disse-lhes que seu trabalho estava feito. Os anciãos selecionaram 1.000 voluntários para serem sacrificados para que a Obá pudesse permanecer. Aparentemente, o sacrifício funcionou. A Obá foi transfigurada e seu poder tornou-se ainda mais radiante. Acredita-se que um dia a Obá será novamente chamada de volta para sua casa, e novamente o povo poderá precisar intervir.

Os Cultos Elementais

Em pequenos bolsões espalhados por toda a região, a prática de oferecer sacrifícios humanos persiste. Os caçadores e coletores da Floresta Crescente sacrificam humanos (ou semi-humanos) quando uma força elemental parece estar desequilibrada e ameaça seus lares na floresta. Por exemplo, uma seca extensa ou uma tempestade destrutiva muitas vezes provocará um sacrifício.

O exército de Gulg às vezes realiza tais sacrifícios como uma forma de solicitar que os elementos fortaleçam sua criança mútua, a floresta. Os soldados acreditam que, ao realizar tais sacrifícios, os espíritos dos mortos intervirão em nome da floresta. Isso, por sua vez, fortalece a deusa da floresta, que então fortalece seu exército.

Embora os sacerdotes elementais insistam que os sacrifícios não influenciam de fato os planos elementais, eles ainda são ocasionalmente chamados para comandá-los. Em Gulg, resistir às crenças populares muitas vezes é

mais perigoso do que quebrar a lei.

O povo comum acredita que a única esperança que têm de influenciar as forças da natureza é enviar um espírito para intervir, embora os clérigos possam direcionar e canalizar pessoalmente a energia dos elementos. Eles acreditam que o impacto de um sacrifício é uma influência maior do que as meditações de um único sacerdote.

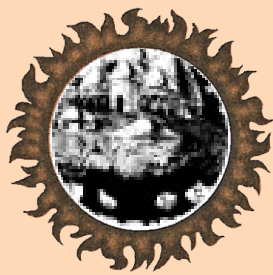
Voluntários são ritualisticamente sacrificados conforme a força elemental que desejam aplacar. Se a terra estiver estéril, um voluntário será enterrado vivo. Se o sol ou o vento precisarem ser controlados, o voluntário é queimado vivo. Espera-se que o voluntário leve uma mensagem à força elemental após sua morte e intervenha em nome da comunidade.

Se nenhum voluntário se apresentar, uma vítima relutante é selecionada para o sacrifício. Como um sacrifício não voluntário não pode ser confiável para intervir pela comunidade, uma pedra ou graveto é imbuído com a mensagem e colocado na boca da vítima. Acredita-se que este totem de mensagem carrega a súplica da comunidade para a força elemental quando a vítima morre.

A Taxa do Dragão

O único ritual cultural que atravessa as sociedades de todos os estados da cidade é a Taxa do Dragão. Embora seja explicado e implementado de maneiras diferentes em todo o Planalto, é praticado em todo o império de cada rei-feiticeiro. Em Gulg, o povo acredita que o Dragão é a única força que pode ameaçar seu lar enquanto a Obá governa. A cada ano, 1.000 pessoas são levadas para os desertos de sal pelos templários da Obá para servir como sacrifícios para o Dragão. Os sacrifícios geralmente são compostos por prisioneiros de guerra, criminosos e escravos cativos, embora alguns cidadãos zelosos sempre se juntem ao grupo em uma exibição de frenesi religioso ou patriótico.

Existem cosmologias conflitantes que explicam o papel do Dragão e sua taxa na sociedade de Gulg. A crença mais comum é que o Dragão serve para purificar a cidade daqueles que diminuiriam a supremacia de Gulg ao aceitar seus indesejáveis. Campanhas militares muitas vezes são empreendidas para elevar os números necessários para apaziguar o Dragão.



Gulg

Funerais

Um funeral é considerado uma questão privada, embora sacerdotes elementais, o ambofari do povo enlutado e alguns membros da dagada geralmente compareçam. Cada povo de Gulg está associado a um culto elemental específico para os fins dos ritos fúnebres. Cada culto prescreve como um corpo deve ser devolvido aos seus componentes elementares após a morte. Os mortos de um povo do culto da terra, por exemplo, são enterrados, enquanto os dos cultos do ar e do fogo são queimados em pira. Apenas o povo Obante Kopokono é considerado um povo do elemento água. Os mortos deste povo são lavados em água e depois enterrados em covas cheias de lama.

Uma faixa branca e ocre é pintada ao redor do meio de cada corpo preparado para os ritos fúnebres. Essa faixa tem o objetivo de evitar que um espírito retorne para incomodar os vivos. A eficácia desse costume é duvidosa, já que a comunidade anã de Gulg tem sido atormentada com sua parcela de almas penadas anãs.

Casamentos

Os casamentos em Gulg seguem os mesmos rituais e costumes para todas as classes de pessoas. Apenas os escravos seguem diferentes restrições ao se relacionarem com parceiros.

Em Gulg, o casamento é tão frequentemente uma questão prática quanto uma de afeto. Um cônjuge é visto como uma forma de garantir o bem-estar espiritual e econômico. A vida espiritual é enobrecida ao continuar a linhagem da família e do povo. Economicamente, um cônjuge pode gerar descendentes e contribuir para a produção da dagada. Na verdade, quando alguém pede permissão ao guardião de um parceiro para se casar, o pedido é feito com uma oferta de serviço. Esta oferta é destinada a compensar a perda de capacidade produtiva associada à perda de um membro da família. Geralmente assume a forma de vários meses de trabalho.

Relações íntimas antes do casamento são comuns em Gulg, e uma moça solteira que teve vários filhos é valorizada por sua fertilidade. O dote que deve ser pago por tal cônjuge é correspondentemente maior devido à capacidade produtiva adicional das crianças. Após

o casamento, espera-se que um cônjuge permaneça monogâmico, exceto durante certas celebrações e dias festivos.

O membro mais velho de uma família tem discricção sobre o emparelhamento de seus protegidos mais jovens. No entanto, é responsabilidade do parceiro mais velho solicitar a permissão do guardião do mais jovem, independentemente de o casamento ser arranjado ou da escolha do casal.

Entretenimento e Refeições

Contar histórias é a forma mais popular de entretenimento em Gulg. Existem até mesmo jogos construídos em torno da narrativa. Na dagada, os vizinhos frequentemente tecem contos até tarde da noite. Alguns jogos de dados são populares, assim como um jogo de estratégia jogado com seixos em pequenos buracos no chão.

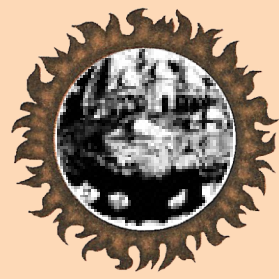
Fora da dagada, as formas mais populares de entretenimento são os jogos de caça e os concursos festivos. Os jogos de caça variam desde concursos de arremesso de lança até jogos infantis selvagens nos quais os participantes reencenam a Caçada da Lua Vermelha. Os festivais públicos sempre incluem jogos de gladiadores, bem como vários concursos nos quais as dagadas inscrevem equipes.

Tradicionalmente, os Gulgs fazem duas refeições por dia, uma durante o meio-dia, quando o sol está no zênite, e outra após o anoitecer. A dieta de Gulg consiste quase exclusivamente de milhete, frutas e erdlu. Nozes-de-cola são usadas para fazer uma bebida estimulante para a mente.

Uma dieta de carne vermelha é quase exclusivamente um privilégio dos nobres caçadores. Os caçadores que retornam da floresta são esperados para compartilhar o que não podem comer sozinhos com suas dagadas.

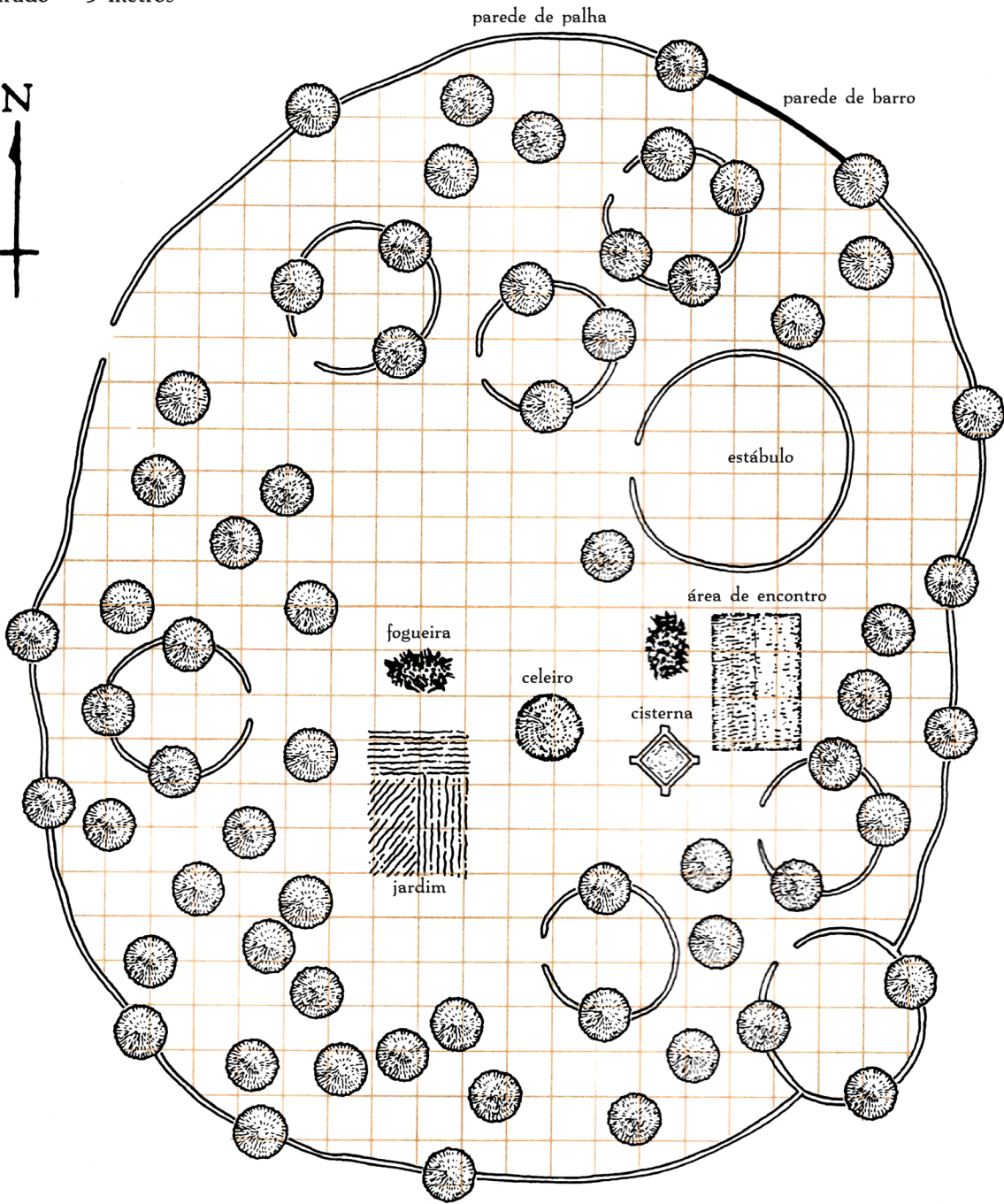
Vestimenta

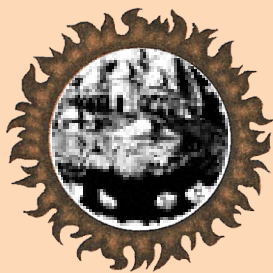
Ambos os sexos usam saias coloridas em Gulg. As mulheres às vezes envolvem suas saias mais longas nos ombros, enquanto os homens usam as deles na cintura. Os anciãos de Gulg usam castãs claros como sinal de sua senioridade. As crianças geralmente usam pouca ou nenhuma roupa até depois da Caminhada pela Floresta,



UMA DAGADA

1 quadrado = 3 metros





Gulg

quando se tornam adultos. Joias elaboradas, desde brincos pesados até colares de contas elaborados, são populares entre todos os Gulgs.

Os nobres caçadores usam saias marrom escuro ou verde manchado, bem como pinturas corporais elaboradas. Essas pinturas corporais são geralmente usadas como camuflagem. Os guerreiros do exército de Gulg também usam pinturas corporais, mas usam cores ferozes destinadas a inspirar medo em seus oponentes.

Os templários usam túnicas ásperas em camadas de vermelho ou preto com colarinhos que vão até a base do pescoço, logo abaixo de seus colares de patente.

Identidade Cultural

Arte

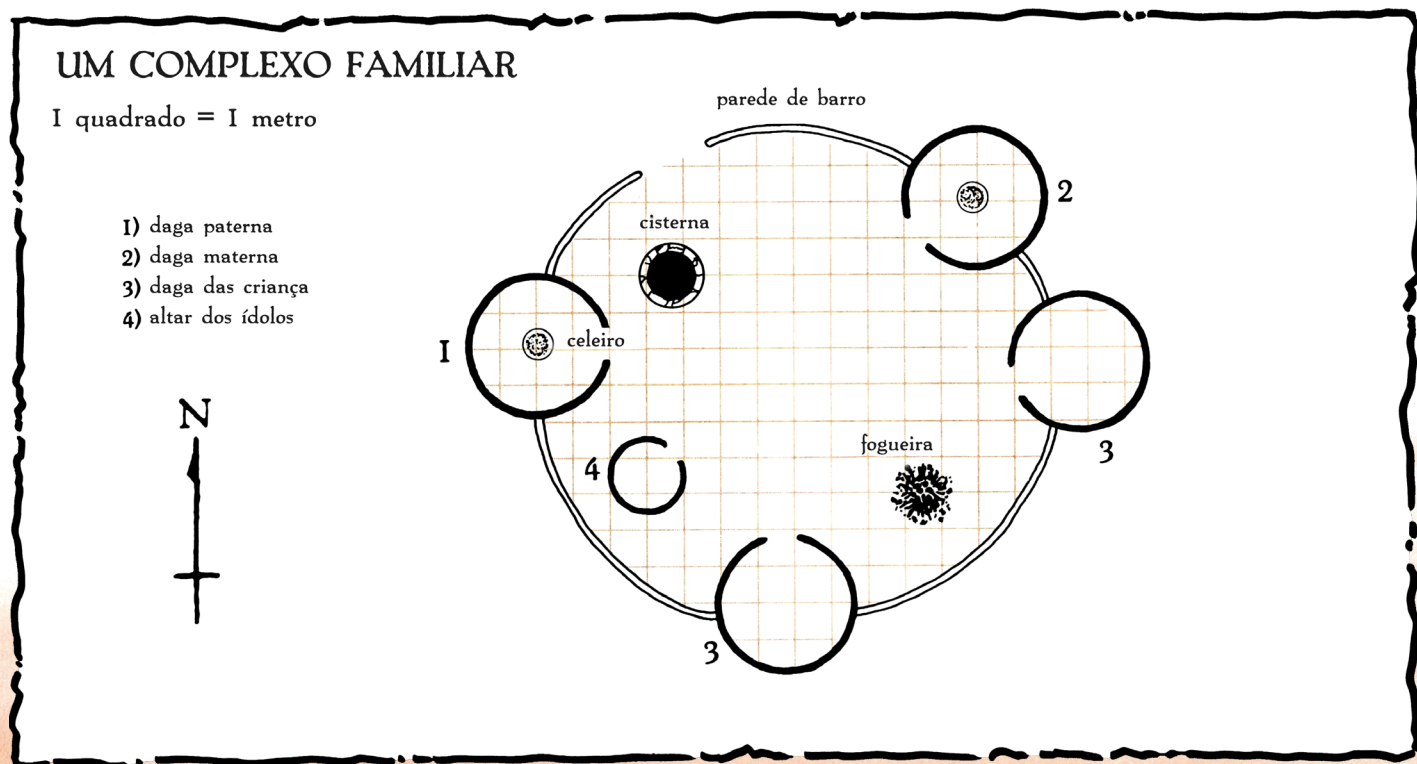
Como parte da sua identidade cultural, as artes decorativas têm uma importância significativa entre os Gulgs. Praticamente todos os Gulgs se dedicam à fabricação de joias, modelagem de cerâmica, tecelagem e pintura corporal cerimonial. Até os guerreiros do exército de Gulg dedicam tempo adornando seus escudos e armas. O único grupo em Gulg que se abstém de tais atividades

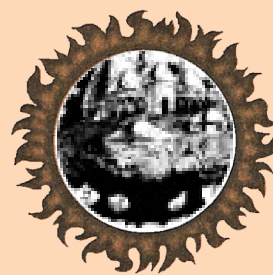
é o culto nobre dos caçadores, que acredita que o envolvimento na criação de marcas enfraquece o caçador. No entanto, isso não implica desdém pela ornamentação. Pelo contrário, os nobres de Gulg frequentemente exibem uma deslumbrante exibição de penas, tinta e sangue, embora os escravos normalmente preparem todas as suas decorações para eles.

Escultura

Em Gulg, a escultura encontra expressão principalmente através de pequenos animais de vime e bonecos fetichistas feitos de madeira, palha e osso, que adornam as casas e são usados em cerimônias públicas. Essas esculturas representam a extensão da arte escultórica na cidade.

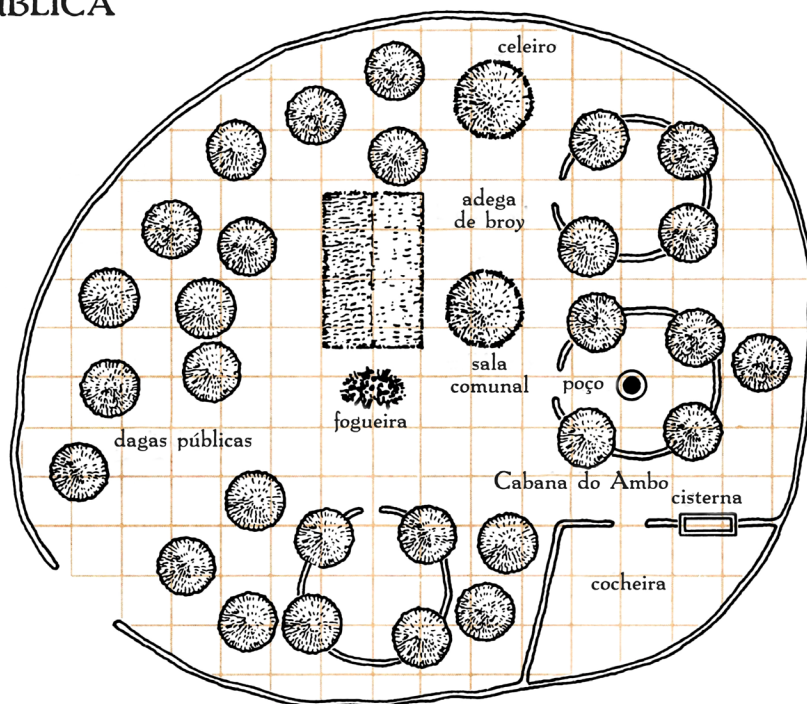
Os caçadores às vezes criam ídolos de suas presas antes de embarcarem na caça, enquanto os pretendentes criam os ídolos representando seus objetos de afeto. Acredita-se que esses totens concedem domínio sobre as entidades que representam. Com o tempo, os templários da rainha, os mestres psiônicos e os sacerdotes elementais infundiram poder nesses bonecos, perpetuando as crenças populares sobre sua eficácia.





UMA DAGADA PÚBLICA

1 quadrado = 3 metros



Arquitetura

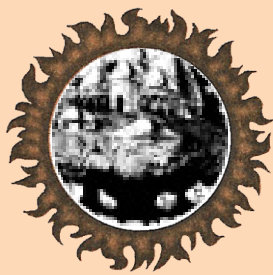
A maioria das casas de Gulg são dagas, cabanas circulares de argila com telhados de colmo. As casas são organizadas em grupos ao redor de um celeiro ou poço. Algumas unidades familiares dentro de uma dagada constroem um círculo de dagas cujas portas se abrem para uma área central aberta. As cabanas são conectadas por uma parede de argila ou junco, dependendo da riqueza da família. Essas paredes servem para manter o gado longe e as portas ovais altas impedem que os animais entrem nas cabanas. Muitas vezes, uma dagada inteira é cercada dessa maneira. A parede da dagada serve para definir o limite do bairro e evitar a aproximação não observada de estranhos.

As dagas individuais são frequentemente adornadas com pedras coloridas e linhas decorativas. Não é incomum encontrar objetos pressionados na argila ao redor da entrada de uma daga. Esses são geralmente totens da família, do povo, da ocupação ou do culto elemental do

morador. As dagas dos nobres caçadores são pintadas com largas faixas de ocre e branco. A faixa de tinta deve cercar completamente a casa, dizem que protege os habitantes de espíritos que um caçador possa ter irritado.

A arquitetura dos empórios mercantes que operam em Gulg às vezes segue as convenções da cidade natal da casa mercante. No entanto, a maioria usa edifícios retangulares de argila com telhados de colmo ou argila. Toldos coloridos brilhantes facilitam a identificação das bancas dos mercadores. O Templo da Terra é o único edifício de pedra em Gulg. O Templo do Sol é feito de argila cozida. O Templo do Ar é uma clareira aberta cercada pelas dagas dos sacerdotes.

Certamente, as características arquitetônicas mais distintas de Gulg são os edifícios de árvores daga-fari. O maior deles é o palácio da rainha. Cada um dos 39 Povos de Gulg possui um edifício de árvore que serve como lar simbólico do clã. Os edifícios de árvores são todos construídos em grandes Árvores Agafari. Essas



Gulg

árvores podem sobreviver por séculos com grandes seções do tronco oco. Geralmente, as casas na árvore consistem em algumas cabanas pequenas, com colmo, descansando nos galhos de uma Árvore Agafari. Elas são acessíveis por escadas, cordas ou escadas cortadas no tronco da árvore. As cabanas são frequentemente cercadas por várias plataformas pequenas e passarelas feitas de madeira amarrada. Os daga-faris são considerados locais sagrados dentro da cidade.

Literatura

A literatura de Gulg é uma rica tradição oral de contos populares e fábulas animais. As histórias são frequentemente contadas em torno de fogueiras familiares, e todas as crianças de Gulg crescem com um corpo comum de conhecimento enraizado nessas histórias. As histórias são uma parte importante da educação de uma criança em Gulg.

As histórias de Gulg são sempre alegóricas e, como resultado, os detalhes frequentemente variam na recontagem de um conto. Os Gulg valorizam muito mais a verdade emocional de uma história do que a veracidade de eventos específicos. Os contadores de histórias são encorajados a descartar fatos na tentativa de adicionar mais drama ou expressar a moral de uma história. Contos históricos estão igualmente sujeitos a reinterpretação, o que torna muito difícil para os estrangeiros montarem um quadro preciso do passado de Gulg. O único assunto em que os Gulg podem confiar para lembrar com precisão é a linhagem de seu Povo.

A escrita não é valorizada nem legal entre os cidadãos livres de Gulg. Os nobres caçadores da cidade desprezam a escrita como uma muleta para os fracos de espírito e, embora sejam permitidos a praticá-la, preferem passar o tempo melhorando suas habilidades predatórias. Os templários usam a escrita conforme necessário, mas muitas vezes mantêm registros por meio de sistemas de contagem de seixos. Bardos em Gulg confiam em suas memórias para contar histórias.

A escrita é principalmente uma ferramenta de mercadores estrangeiros, que usam a linguagem comercial escrita de sua Casa em seu trabalho. Embora isso seja ilegal dentro dos muros da cidade, é amplamente ignorado pelos templários. A escrita geralmente é associada ao

uso de magia e imediatamente desperta a suspeita dos cidadãos de Gulg.

Histórias de Gab-Ali

As histórias de Gab-Ali são uma coleção interminável de contos sobre um jovem ladrão que escapou da Caçada da Lua Vermelha e ganhou o favor da rainha. Muitas façanhas fantásticas são atribuídas a este herói mítico que geralmente derrota oponentes muito mais fortes através de sua astúcia afiada e furtividade. As histórias de Gab-Ali permitem uma forma de participação da audiência em que o contador de histórias pausa em um momento dramático, vira-se para a multidão e pergunta como se fosse Gab-Ali: “Devo abrir a porta?” A multidão responde com sugestões ruidosas das quais o contador de histórias direciona o enredo. Parte da diversão de uma história de Gab-Ali é ver como um contador de histórias habilidoso pode chegar ao final tradicional de um conto enquanto supera os obstáculos das direções da audiência.

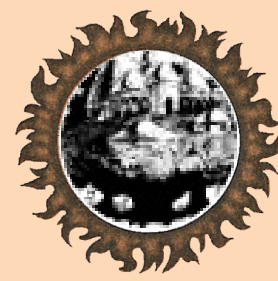
O Calendário de Gulg

Os Gulg utilizam um calendário simples contando os dias para ou a partir de uma mudança sazonal. Infelizmente, a maioria dos Gulg não consegue contar muito alto. Isso os mantém focados em datas no futuro imediato. Eles rastreiam frequentemente os tempos de plantio mantendo cestos nos quais movem uma pedra para outra a cada dia.

Durante os festivais do sol alto e baixo, há enormes convocações dos Povos. Esses shows celebratórios de unidade envolvem exposições públicas que cercam os mitos de origem dos diversos Povos. Isso ajuda a promover a solidariedade entre os limites da dagada antes de começarem os jogos ferozmente competitivos.

Os jogos da dagada envolvem vários testes nos quais as diferentes comunidades colocam suas equipes e campeões uns contra os outros. Alguns dos testes envolvem lutas corporais ou concursos de arremesso de lança. Outros envolvem provas de resistência, como andar sobre brasas ou empilhar pedras sobre alguém. Muitas vezes, há baixas nesses eventos.

Os jogos gladiatórios são realizados no campo de desfiles. Muitas das competições colocam lutadores contra predadores da floresta ou animais exóticos que a Obá



compra das casas comerciais. Os cidadãos livres podem participar desses jogos se escolherem, e esta é a única situação em que um escravo pode matar um cidadão sem temer punição. O dia conclui com honrarias sendo concedidas aos campeões pela rainha.

O Povo

As Pessoas Livres

Os habitantes comuns da cidade de Gulg são principalmente agricultores, trabalhadores e artesãos. A maioria vive em dagadas populadas por outros cidadãos livres, um ou dois nobres e alguns escravos contratados. Eles se levantam cedo e começam o dia cuidando dos assuntos da dagada antes de se dedicarem a questões privadas.

Cada membro de uma dagada foi informado pelo ambo exatamente o que se espera que eles forneçam para atender às necessidades materiais da comunidade e pagar os impostos devidos ao estado. Um padeiro, por exemplo, pode ser obrigado a fornecer sete de cada 10 pães que assa para a dagada, para distribuição aos outros membros. Um pastor, por outro lado, pode ser chamado a entregar um número de seus erdlus, três dos quais serão fornecidos a outros membros da dagada, o restante indo para os templários para cobrir o ônus tributário da comunidade. É responsabilidade do ambo garantir que os impostos de toda a comunidade sejam pagos e que nenhum membro passe fome.

Os agricultores cidadãos livres trabalham pequenos terrenos fora da cidade no Cinturão Verde. Às vezes, uma única família trabalhará uma área e fornecerá parte de sua produção para a dagada, enquanto em outros casos os membros de uma dagada trabalharão juntos em uma parcela.

Os trabalhadores podem ser vistos por toda a cidade carregando grandes cestos na cabeça ou construindo cercas. Eles são geralmente compensados com peças de cerâmica ou grãos. Um trabalhador convencionalmente trabalha fora de sua dagada, mas entrega uma parte de sua receita para a comunidade.

Os artesãos frequentemente se juntam às dagadas de artesanato e produzem bens que as dagadas então

vendem no mercado. Suas necessidades materiais são atendidas pela dagada de artesanato. Aqueles que vivem e trabalham em uma dagada residencial contribuem para a comunidade como outros membros.

Alguns cidadãos livres são empregados diretamente pelo estado como soldados ou trabalhadores civis. Eles são pagos com uma pequena quantidade de grãos e ocasionalmente algumas peças de cerâmica. Eles não têm responsabilidade fiscal, e se vivem em uma dagada, espera-se que contribuam apenas para atender às necessidades materiais da comunidade.

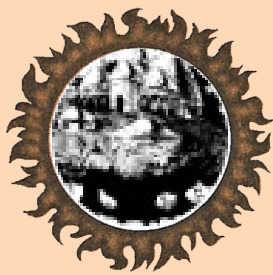
Os cidadãos livres têm permissão para sair de suas dagadas para viajar, mas espera-se que retornem com presentes como compensação simbólica para a comunidade pela perda de sua capacidade produtiva. Pessoas que negligenciam suas responsabilidades são evitadas pelas pessoas de suas dagadas até que tenham feito restituição. Se o problema continuar, o infrator pode ser exilado.

Nobres Caçadores

A caça é celebrada em todos os aspectos da vida de Gulg, desde os brutais jogos infantis até os excessos sangrentos dos espetáculos gladiatórios. A nobreza em Gulg não está ligada à posse de terras ou linhagem, mas sim às habilidades de caça de um indivíduo. Os nobres de Gulg são uma classe elitista de caçadores que se destacam da população em geral devido às suas habilidades superiores.

Embora a caça represente apenas uma pequena parte da produção da cidade, os caçadores são estimados como apoiadores e protetores da comunidade. A Obá incentiva o culto ao caçador concedendo uma série de privilégios à elite da caça e os honrando em jogos públicos e cerimônias. A rainha administra os aspirantes à classe nobre.

Esse sistema de classes é tremendamente popular entre o povo de Gulg por várias razões: as pessoas não se ressentem do tratamento preferencial que os nobres recebem porque qualquer um tem o potencial de ascender ao status nobre; a vida da elite da caça é rigorosa e deixa pouco tempo para os prazeres ociosos que a maioria dos cidadãos desfruta; os nobres frequentemente estão na linha de frente de qualquer conflito militar em defesa de Gulg; e uma dagada se beneficia da influência política de



Gulg



um nobre residente. Os membros da dagada desfrutam de carne fresca e status social dentro da cidade, bem como escravos contratados e outros recursos aos quais os nobres têm acesso.

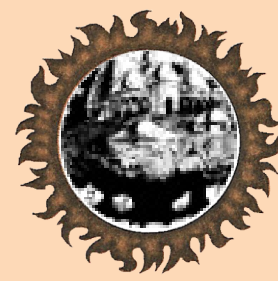
O Culto do Caçador

O culto do caçador representa o conjunto de rituais e crenças que envolve a vida diária da classe nobre caçadora de Gulg. É um estilo de vida impregnado de tradições, muitas das quais são secretas e conhecidas apenas pelos iniciados. Algumas dessas tradições compõem grandes cerimônias públicas promovidas pela Obá e conhecidas por praticamente todos em Gulg. A metáfora da caça aparece ao longo do folclore dos Gulg.

Os ensinamentos do culto do caçador exigem que cada caçador se esforce para eliminar o pensamento a fim de caçar por puro instinto, como um animal. Eles atribuem um valor tremendo à estética de uma caçada. A deusa da floresta, Lalali-Puy, está no centro do mundo dos cultistas caçadores. A rainha conseguiu ao longo dos séculos criar uma classe nobre fanaticamente leal e que agirá inquestionavelmente em defesa de Gulg. Os nobres não valorizam riquezas materiais, e sua influência não é passada para seus filhos. Eles são populares com as massas, mas desdenham da política e das empresas mercantis. Eles não criam problemas para a rainha como as classes nobres de outras cidades criam para seus governantes.

Tornando-se um Nobre Caçador

Existem várias maneiras pelas quais um Gulg pode se tornar um nobre caçador. A mais comum é ser selecionado após a Caminhada da Floresta para treinar para a vida do caçador. Em troca da presa que eles obtêm, jovens caçadores contratam escravos para ajudar no treinamento e rastreamento. Ainda assim, essa vida não garante um lugar entre os nobres. Um aspirante a caçador deve ter sucesso na Caçada da Lua Vermelha para alcançar plena aceitação entre os nobres. Aqueles que passam anos treinando e falham, no entanto, descobrem que a preparação os tornou candidatos escolhidos para o exército de Gulg. Às vezes, a rainha concede status nobre como recompensa por serviços extraordinários. O destinatário deve estar preparado para liderar a rigorosa vida de um nobre de Gulg.



A Caçada da Lua Vermelha

O rito mais conhecido de entrada na classe nobre de caçadores de Gulg é a Caçada da Lua Vermelha. Este ritual é tradicionalmente realizado na única noite do ano em que a lua Urgati (Ral) está sozinha no céu.

Os nobres aspirantes se encontram ao final do dia fora da cidade em uma das matas sagradas da rainha. Aqui, Shala, a Mestra da Caçada de Gulg, fornece armas simples a uma pequena coleção de prisioneiros e escravos. Ao nascer da lua, os fugitivos são liberados na floresta. Mil batimentos cardíacos depois, os nobres aspirantes partem em perseguição aos prisioneiros. Qualquer candidato que retorne antes do amanhecer com a cabeça de um ou mais fugitivos será considerado para um lugar entre os nobres. Qualquer fugitivo que escape da morte é considerado livre. Às vezes, a Obá concede tal liberdade apenas àqueles que nunca retornam à cidade. Em outras ocasiões, ela insiste que os fugitivos retornem ao amanhecer para reivindicar sua liberdade antes de bani-los da cidade.

Prisioneiros incluem criminosos, tropas inimigas e (a maioria) aqueles que simplesmente disseram algo errado na presença da rainha. Lalali-Puy entra em terríveis fúrias com qualquer um que discorde, faça uma piada inapropriada ou faça algo impróprio. Como sua ideia de impropriedade varia com as circunstâncias, seus acompanhantes vivem constantemente com medo. Ocasionalmente, tendo condenado o malfetor a correr na Noite da Lua Vermelha, ela se arrepende e perdoa a vítima. Como um sinal de sua misericórdia, ela apenas manda cortar sua língua.

Os nobres aspirantes podem levar quaisquer escravos contratados ou amigos que concordem em servi-los na caçada. No entanto, é considerado de má educação derrotar a presa com números avassaladores. Muito mais respeito é dado àqueles que fazem uma morte com igual ou menor força de braços. A Obá recusa frequentemente a nobreza àqueles que não demonstram arte em sua caça.

A vida de Caçador

A vida do caçador gira em torno da Casa do Caçador, no centro do dagada dos caçadores. Como regra, os nobres caçadores continuam a viver no dagada de seu nascimento. O dagada dos caçadores é lar apenas dos tenentes de Shala, a Mestra da Caça de Gulg, e de Akili,

a Adivinha da Caça.

Shala vive na Casa da Luz Solar e é a principal intermediária entre os nobres caçadores e a rainha. Shala governa todos os assuntos dos nobres caçadores. Ela alcançou sua posição através do domínio absoluto da arte da caça. Ela, às vezes, descarta sua arma para desativar a presa com as próprias mãos.

Akili é uma poderosa Psiônica templária. A mulher idosa atende às necessidades espirituais dos nobres caçadores. Ela determina quais animais podem ou não ser caçados e onde os caçadores podem procurar presas.

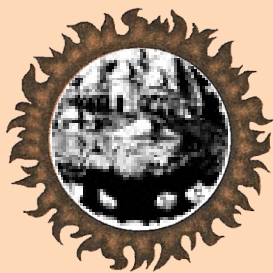
Os caçadores passam seus dias perseguindo a floresta e suas noites envolvidos em rituais sombrios destinados a capacitá-los e ajudá-los a ganhar domínio sobre suas presas. Os nobres caçadores são temidos e respeitados por todos os Gulgs. Não é incomum que um caçador leve um escravo contratado como servo e parceiro de caça. Esses escravos muitas vezes se tornam aliados próximos de seus mestres. Os escravos são geralmente percebidos como animais em Gulg, e um escravo é considerado como ajudando um caçador a se aproximar de sua presa.

Os Escravos

Todos os escravos em Gulg são tecnicamente propriedade do estado. A maioria desses escravos é usada para cuidar das plantações e rebanhos nos campos das aldeias clientes. Outros são “contratados” pelo estado por dagadas e indivíduos em troca de uma maior parcela de impostos. Ao contrário dos escravos de Nibenay e de algumas outras cidades-estado, os escravos em Gulg nunca são compensados por seu trabalho, e não há maneira de conquistarem sua liberdade exceto através da fuga ou da morte.

Os escravos são facilmente identificáveis por suas roupas modestas e pelos padrões azuis profundos tatuados em seus rostos e braços. O sistema de marcações pode parecer uma decoração elaborada para os não iniciados, mas um templário pode decifrar o registro de serviço vitalício de um escravo com apenas um olhar.

Os escravos em Gulg tendem a ser tratados com indiferença. No entanto, essa indiferença muitas vezes pode resultar em negligência. Os Gulgs consideram os escravos como meros animais e não confiariam neles assim como não confiariam em um kank ou crodlu. As pessoas



Gulg

não se atrevem a abusar ou danificar a propriedade do estado, mas um escravo difícil será devolvido aos templários, que não têm preocupações sobre o cuidado de sua propriedade.

Os Escravos do Estado

Existem bairros inteiros da cidade compostos pelas dagadas de escravos. As cabanas nesses agrupamentos são feitas inteiramente de palha e frequentemente estão superlotadas. Cada dagada tem um supervisor responsável por cuidar dos escravos.

Os escravos que servem ao estado são usados principalmente nos campos controlados pelo estado das aldeias clientes. Muitos servem aos templários e ao exército como trabalhadores. Templários frequentemente são designados escravos como assistentes pessoais. Alguns escravos são realmente usados como coletores na floresta ao redor de Gulg, mas seu trabalho constitui apenas uma parte minoritária da produção da cidade-estado.

Escravos por Contrato

As dagadas podem entregar uma porção adicional de sua produção para o estado em troca do serviço de um escravo estatal. Esses escravos podem permanecer nas dagadas de escravos do estado ou podem residir com seus donos. Se um escravo vive em uma dagada residencial, as pessoas da comunidade são responsáveis por alimentar o escravo com seus próprios recursos. A dagada também é responsável se um escravo escapar. Conseqüentemente, tende-se a ver apenas alguns escravos nas áreas residenciais e ainda menos viajando com seus patronos.

Os nobres caçadores contratam frequentemente com a cidade o serviço de um escravo para manter seu equipamento e preparar seus pertences. Os caçadores preferem contratar gladiadores para treinar e servir como escudeiros. Esses escravos muitas vezes desenvolvem relacionamentos vitalícios com seus mestres e cuidam deles até a velhice. Ironicamente, em Gulg, são apenas os escravos dos nobres que não são tratados como animais.

Tornando-se um Escravo

Existem três tipos de escravos em Gulg: aqueles que nascem na escravidão, aqueles que são capturados inimigos e aqueles que violaram as leis da cidade. Deve-

se lembrar que o poder dos templários é tão absoluto que até mesmo irritar um discípulo da rainha pode constituir motivos para a escravidão.

Qualquer criança de um escravo é, por lei, um escravo. Existem três povos escravos cujos parentes são escravos em Gulg há séculos. Esses escravos podem não ter as habilidades ou capacidades de outros escravos, mas são valorizados por sua docilidade.

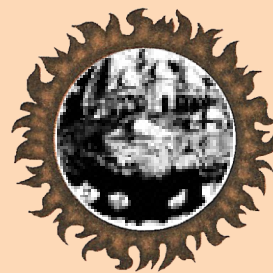
As muitas incursões de Gulg contra Nibenay, aldeias vizinhas e várias tribos invasoras resultam em dezenas de prisioneiros de guerra. Os guerreiros geralmente são enviados para os jogos gladiatórios dos festivais sazonais ou são liberados na Caçada da Lua Vermelha. Outros acabam nos campos da Obá sob o chicote de um templário.

Até mesmo a quebra de um costume local pode levar uma pessoa às masmorras da Obá. No entanto, esse destino geralmente espera criminosos perigosos e prisioneiros que têm algum valor político para o templário que os prendeu. A maioria dos criminosos acaba escravizada. Isso é especialmente verdadeiro se a transgressão for vista como uma violação dos direitos de propriedade do estado, como quando um cidadão não pode pagar um imposto ou dívida para o estado.

Cidadãos individuais de Gulg que têm dificuldade em honrar com um imposto ou multa impostos pelos templários geralmente podem contar com sua dagada ou família para reunir seus recursos e evitar que a pessoa seja condenada à escravidão. Conseqüentemente, são apenas os excluídos que conseguiram alienar suas famílias, suas dagadas e até mesmo seus povos, que acabam em correntes. A violação da ordem social necessária para alcançar tal resultado é tão severa que os escravos nascidos naturais de Gulg olham para tais infelizes com mais desprezo do que para os escravos cativos.

Vida de um Escravo

Os valores da sociedade de Gulg está tão profundamente enraizada na consciência de todos os habitantes da cidade que tanto os nascidos na escravidão quanto os ex-cidadãos parecem aceitar seu destino com um certo fatalismo não visto entre as populações escravas das outras cidades. São os escravos cativos que criam mais dificuldades para seus senhores e que mais anseiam pela



liberdade. São também os escravos cativos que recebem o trabalho mais extenuante e o tratamento mais brutal. Tais escravos cativos são até mesmo brutalizados pelos nascidos na escravidão de Gulg.

Os nascidos na escravidão de Gulg são criados dentro de dagadas de escravos. A estrutura social de uma dagada de escravos é um paralelo rudimentar à dos cidadãos livres, com guardas templários atuando como ambos. Os escravos recebem rações diárias de grãos e água dos templários, mas os escravos contratados devem ser alimentados pela dagada a que servem.

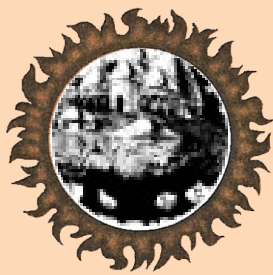
Os nascidos na escravidão de Gulg são criados para servir como agricultores e trabalhadores, mas podem acabar aprendendo uma profissão se forem contratados por uma dagada de artesanato. Alguns são empregados no exército, o que é considerado uma honra entre os nascidos na escravidão. Os escravos cidadãos e infratores da lei são geralmente colocados onde as habilidades de sua vida anterior podem melhor servir à cidade. Os escravos cativos são separados de suas famílias, mantidos em equipes de trabalho supervisionadas de perto e

empregados principalmente como trabalhadores agrícolas e braçais.

Os templários selecionam o parceiro de um escravo. Os escravos emparelhados têm permissão para viver na mesma dagada de escravos quando um ou outro não está sob contrato. Os templários fazem questão de emparelhar os escravos cativos com nativos de Gulg. Eles acreditam que isso tanto enobrece a prole do estrangeiro quanto diminui a probabilidade de uma tentativa de fuga. Parcerias que se formam e produzem filhos sem a direção dos templários não são desencorajadas. No entanto, tal par deve estar preparado para ser separado e reemparelhado se os templários acharem apropriado. Em geral, os templários apenas dirigem o emparelhamento de escravos especialmente talentosos. Escravos excepcionalmente fortes ou habilidosos são especialmente valorizados pelo potencial de reprodução de gladiadores.

Os escravos não têm direitos, exceto para solicitar que um templário os liberte de seus contratos. Além disso, a vida de um escravo pertence ao estado. Os cidadãos





Gulg

não podem usar força irracional ao lidar com escravos contratados. Qualquer meio de coerção considerado apropriado para um animal de carga é aceitável, no entanto. Chicotadas, esporas, coleiras, freios e selas são todos parte da rotina diária de um escravo contratado. No entanto, mortes acidentais ou ferimentos graves resultam em penalidades sérias para o mantenedor.

Proscritos e Criminosos

Apesar e talvez até devido à ordem social inflexível e conformista de Gulg, com sua infinidade de costumes e tabus, muitos Gulg se encontram fora da sociedade. Algumas dessas pessoas são individualistas fortes ou visionárias; outros são simplesmente criminosos.

Se os cidadãos desrespeitam os costumes locais ou simplesmente passam muito tempo na companhia de elfos, os Gulg podem rapidamente se verem exilados, presos, escravizados ou executados. Um ambo tem autoridade para exilar um cidadão de uma dagada. No entanto, isso não alivia a dagada da carga tributária do indivíduo para aquele ano, então esse passo só é tomado com os incorrigíveis. O estado é extremamente inconsistente em suas sentenças e punições. A maneira como essas pessoas são tratadas muitas vezes é deixada à discricção dos templários que efetuaram a prisão. Ocasionalmente, Lalali-Puy ela mesma se interessa por um criminoso e decide pessoalmente sobre seu destino. Muitos pária são simplesmente banidos através do Portão do Exílio, enquanto outros vão para as masmorras aguardar a próxima Caçada da Lua Vermelha.

No entanto, há um número surpreendente de lugares para esses descontentes encontrarem refúgio. As dagadas de bardos parecem atrair muitas pessoas que não estão inseridas na sociedade de Gulg. As dagadas públicas que servem como estalagens estão geralmente cheias de estrangeiros que são mais receptivos aos não conformistas de Gulg. As casas comerciais também oferecem uma via para o sucesso para aqueles que estão dispostos a revogar sua cidadania.

Caçadores e Coletores

Os clãs primitivos de caçadores e coletores persistem na Floresta Crescente como um lembrete contínuo do

passado de Gulg. Embora a caça e a coleta estejam no centro da imaginação pública em Gulg, essas ocupações representam muito pouco da produção real da cidade. Uma economia baseada em caça e coleta nunca sustentaria com sucesso uma população tão grande por um período prolongado sem esgotar completamente a floresta da qual depende. Assim, a caça e a coleta são elevadas a um papel principalmente simbólico, enquanto a tarefa de sustentar realmente a cidade fica a cargo do trabalho mais mundano de agricultores e criadores de gado.

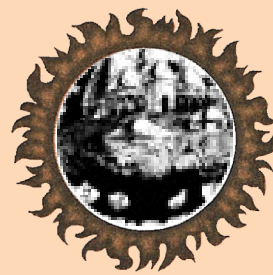
Na Floresta Crescente, não muito longe da cidade, pequenos clãs de famílias ampliadas ainda sobrevivem caçando e coletando. Essas tribos são na maioria autossuficientes, mas trazem raízes, frutas, nozes e caça fresca para a cidade para trocar pelos poucos itens de que podem precisar. Eles se identificam por nomes de Povos, alguns dos quais são os mesmos que os Povos da cidade. Os habitantes da cidade veem os caçadores e coletores como primos um pouco atrasados. Sua vestimenta geralmente é simples e usam pinturas corporais rudimentares que não têm a sofisticação da moda da cidade. Sua fala também é desajeitada e empolada, mas alguns afirmam ser semelhante à linguagem usada na corte da Obá.

Os caçadores e coletores não são realmente cidadãos de Gulg, mas um jovem caçador-coletor que decide deixar a floresta geralmente recebe abrigo em uma casa de seu Povo e é patrocinado para a cidadania.

Os costumes da cidade explicam que as pessoas simples da floresta obtêm o alimento da Obá diretamente da floresta e, em troca, recebem a proteção de suas árvores, mas não de seus exércitos. Os nobres caçadores são os primeiros a oferecer segurança às pessoas da floresta. Se um clã chega às muralhas da cidade solicitando proteção contra saqueadores ou alguma fera selvagem, os nobres caçadores veem como um ato de honra ajudar esses parentes pobres e distantes.

Raças em Gulg

A população de Gulg é esmagadoramente humana, e as pessoas são muito etnocêntricas. Os Gulg são incrivelmente intolerantes não em relação às diferenças raciais, mas culturais. Consequentemente, um Gulg se



dará muito bem com um anão que entende e respeita o senso de propriedade de um Gulg, mas terá pouca paciência para um humano que quebre a etiqueta. Apesar da cultura restritiva da cidade, a autonomia única das dagadas permite que subculturas independentes prosperem relativamente sem obstáculos. Enquanto uma dagada paga seus impostos, geralmente é livre para administrar seus próprios assuntos. Por esse motivo, as dagadas residenciais são quase totalmente segregadas ao longo de linhas raciais, e as dagadas não-humanas operam muito à semelhança de comunidades raciais em outros lugares das Planícies.

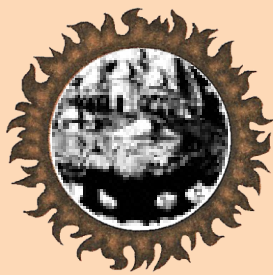
Elfos que vivem em sua própria dagada podem administrar as coisas como acharem melhor, se pagarem seus impostos e não incomodem ninguém. Alguns artesãos e bardos elfos estabeleceram residência permanente, mas a população élfica tende a ser transitória. Qualquer Gulg que conheça um elfo pela primeira vez o considerará completamente indigno de confiança e potencialmente perigoso. Os Gulg só começam a confiar em elfos que se estabeleceram na cidade e viveram lá por vários anos.

Isso, é claro, se resume a um número muito pequeno dos corredores do deserto.

As dagadas de artesanato, onde a habilidade e o esforço são a medida de um membro, são um pouco mais integradas. Muitos anões, elfos e meio-elfos podem ser encontrados aqui. Meio-gigantes, valorizados por sua tremenda força e disposição para se conformar, também podem ser encontrados em algumas dagadas de artesanato. A maioria não é inteligente o suficiente para navegar pelo labirinto cultural de Gulg e logo se encontram escravizados pelos Templários.

As dagadas bardicas e os templos elementares também são lar de uma variedade de raças, assim como as instalações das casas comerciais dinásticas.

Os meio-elfos são virtualmente sempre filhos ilegítimos. A maioria é resultado de casos fugazes que ocorrem enquanto uma tribo elfo acampa temporariamente em ou ao redor de Gulg. Se um meio-elfo foi criado por um pai humano em uma dagada, é provável que seja aceito pela comunidade. Aqueles abandonados por seu



Gulg

pai elfo dificilmente encontrarão aceitação em qualquer lugar, exceto talvez nas dagadas bardicas.

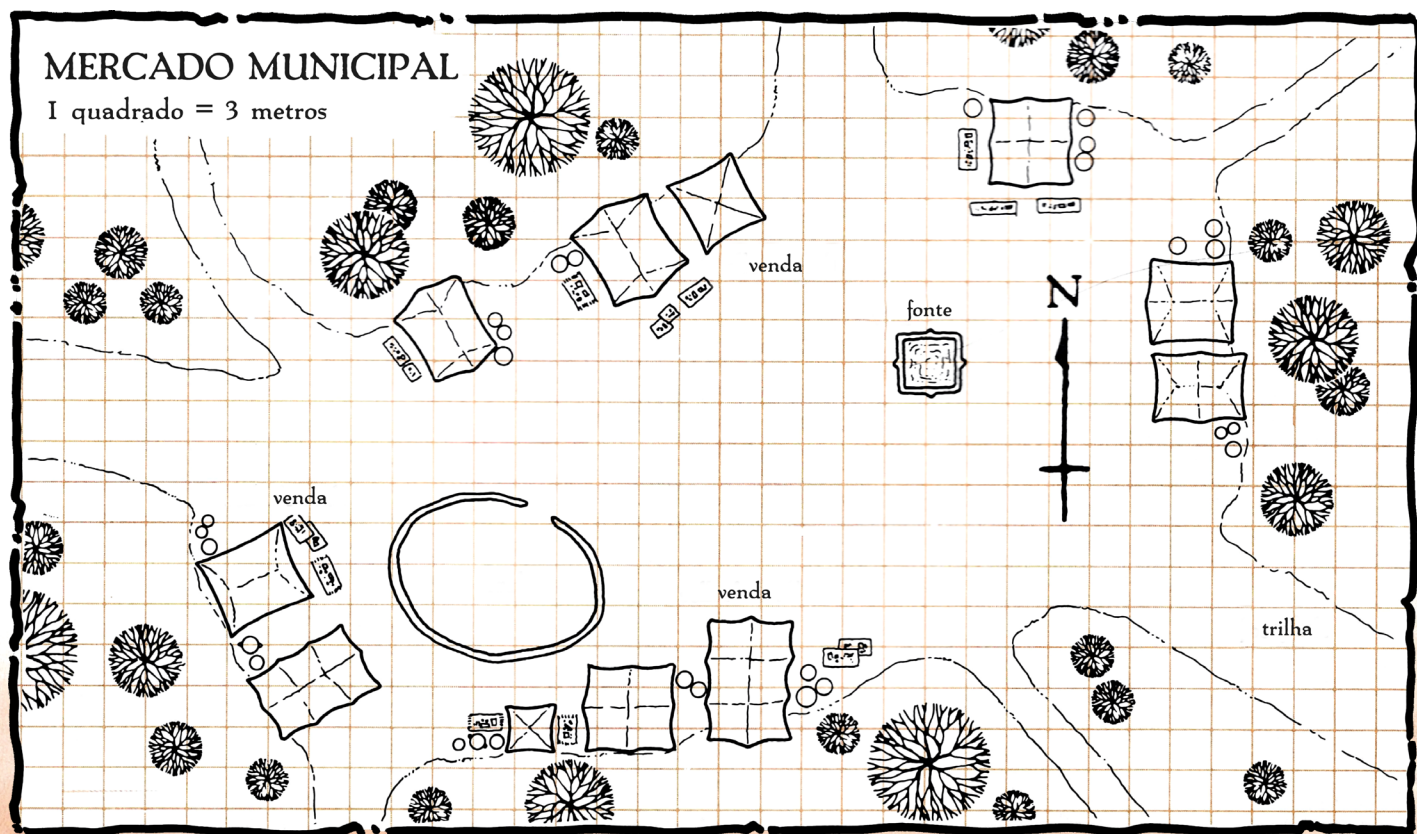
Os muls são encontrados quase exclusivamente nas dagadas de escravos ou nos quartéis das casas comerciais. Não é incomum ver muls acompanhando caçadores, templários e soldados. Os templários são rápidos em prender anões à menor infração na esperança de criar mais muls.

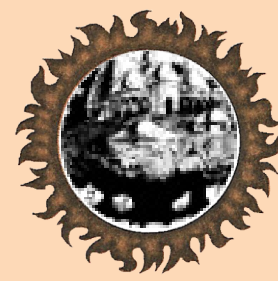
Os thri-kreen são respeitados e temidos em Gulg por sua habilidade de caça, e honrados pela coesão do enxame. Embora sejam obrigados a obedecer às leis da cidade, não se espera que se conformem aos costumes de Gulg. Ironicamente, os Gulgs normalmente etnocêntricos e intolerantes ignoram muitas infrações de etiqueta perpetradas por um thri-kreen. Existem algumas dagadas thri-kreen na cidade onde os nobres caçadores vão buscar companheiros de caça. Um decreto recente instituído para desencorajar saques de aldeias clientelas no Cinturão Verde oferece uma recompensa por cabeças de thri-kreen, mas os Gulgs permanecem respeitosos com seus vizinhos thri-kreen.

Os halflings são extremamente raros em Gulg. Quando encontrados, são vistos como curiosidades e aberrantes. Mitos populares contam de guerras contra os halflings que a Obá travou para salvar a floresta há milhares de anos. Os Gulgs reagem com certo desdém justo a qualquer halfling que encontram. O bobo da corte halfling de Lalali-Puy, Spunt, é um lembrete cômico de sua dominação sobre os pequenos seres.

Vida na Cidade

A maioria das pessoas se aproxima de Gulg pela estrada de pedra de Roshott, que se estende desde o Estuário da Língua Bifurcada até uma área no Cinturão Verde, logo ao sul da Floresta Crescente. No coração do Cinturão Verde, muitas pequenas aldeias clientes se agrupam ao redor de campos bem cuidados. À medida que se aproxima da floresta, um número crescente de campos maiores aparece, trabalhados por escravos e supervisionados por templários. Entre estes, encontram-se pequenos campos trabalhados por famílias e dagadas de





Gulg. A estrada de pedra dá lugar a uma ampla estrada de terra, chamada de Estrada do Povo, que entra na Floresta Crescente e leva diretamente à Casa do Sol da Obá.

Além dos cidadãos comuns que viajam de e para os campos ao redor da cidade, a estrada é percorrida por patrulhas de templários, fileiras de escravos e caravanas de mercadores. Várias pessoas empreendedoras montaram dagadas públicas ao longo da estrada. Estas oferecem uma daga e uma refeição para viajantes a partir de 5 cacos por dia. Há também algumas dagadas públicas na cidade. Tribos élficas que têm negócios na cidade acampam na floresta longe da estrada. Casas comerciais estabeleceram grandes acampamentos semipermanentes ao lado da estrada que leva ao Muro de Mopti.

A Estrada do Povo passa pelo distrito comercial, onde as casas comerciais mantêm pequenos empórios e os templários negociam com a Obá. Por toda a cidade, casas de árvore daga-fari podem ser vistas surgindo acima das dagadas. A Casa do Sol fica no centro da cidade, ao norte do campo de desfiles onde o exército faz exercícios e combates de gladiadores são realizados.

Dagadas de templários e dagadas de escravos compõem as áreas residenciais mais próximas ao palácio. No lado leste da cidade, uma rede irregular de trilhas e estradas de terra percorre entre as paredes de capim e barro das dagadas. As trilhas e estradas de terra de Gulg são poeirentas e bem percorridas. Clareiras de mercado podem ser encontradas por toda a cidade, geralmente marcadas por um poço. A superlotação reduziu o número de árvores e áreas gramadas, mas a floresta fica a apenas algumas centenas de metros além do Muro de Mopti.

Os Portões da Cidade

Uma das características mais notáveis de Gulg é o enorme Muro de Mopti que cerca a cidade. O muro é composto por quilômetros de Amora Selvagem cuidadosamente cultivada. A Amora Selvagem, com 6 metros de espessura e 6 metros de altura, é tão densa que praticamente nada pode passar entre seus espinhos. O exterior do muro é fortemente patrulhado, e andaimes colocados em intervalos regulares permitem que os guardas vigiem de dentro.

Há quatro portões para a cidade: o Portão da Rainha,

o Portão dos Caçadores, o Portão do Povo e o Portão do Exílio. O Portão da Rainha é a maior entrada e é às vezes referido como Portão das Caravanas. Todos os visitantes e viajantes que transportam bens comerciais devem entrar na cidade por aqui. O Portão dos Caçadores é usado apenas pelo exército e pelos nobres caçadores da cidade. O Portão do Povo serve aos cidadãos comuns. O Portão do Exílio marca o local onde os excluídos são expulsos da cidade. Qualquer pessoa pode usar este portão como saída, mas ninguém pode entrar por ele.

Guardas templários e psiônicos trabalham em cada portão. Esses servos da rainha podem rapidamente determinar a veracidade das alegações de qualquer entrante.

Comércio e Mercado

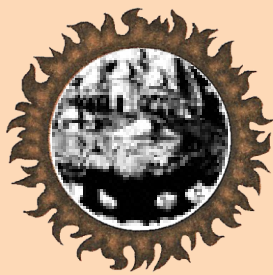
A Obá governa sobre uma economia essencialmente fechada. Enquanto os cidadãos podem trocar livremente bens entre si, os estrangeiros enfrentam um corpo intimidador de regulamentações e barreiras ao comércio dentro da cidade.

A Obá é proprietária de todos os bens em Gulg. O mercado interno é visto simplesmente como a redistribuição natural da propriedade da Obá. Os templários avaliam a capacidade produtiva de cada dagada e vila cliente, e avaliam uma certa quantidade de grãos e bens que devem ser produzidos e fornecidos ao estado.

O Mercado da Cidade

O mercado interno, ou mercado da cidade, acontece a cada cinco dias nos espaços de mercado da cidade. Os vendedores chegam cedo para varrer o chão onde vão espalhar suas mercadorias. As dagadas de artesanato geralmente enviam um membro para vender os bens excedentes que fabricaram. Os vendedores montam toldos de tecidos coloridos — o sinal tradicional de uma barraca de vendedor em Gulg. Os compradores negociam vigorosamente antes de fechar um negócio em troca ou em moedas de cerâmica. Bardos podem ser encontrados se apresentando em alguns dos espaços até o anoitecer, quando todos os mercados fecham.

Com exceção dos festivais do sol alto e do sol baixo, não há costumes que restrinjam o comércio em dias não mercantis. Em qualquer dia, vendedores individuais



Gulg



podem ser vistos sentados em cruzamentos movimentados com um pequeno estoque de mercadorias. À noite, há alguns vendedores nos espaços (embora não mais que três em cada local) com produtos necessários que alguém possa ter acabado ou esquecido de comprar no dia de mercado. Pães, vinho, açúcar, grãos e carvão quente podem sempre ser encontrados aqui.

Os Vilarejos Clientes

As vilas-clientes podem participar do mercado da cidade, mas registros são mantidos da quantidade de mercadorias comerciais que cada vila-cliente traz pelos portões da cidade. Se uma vila-cliente parecer estar gerando mais do que os templários estimaram ser capazes, ela é reavaliada com impostos mais pesados. Cada vila-cliente é autorizada a trazer apenas certos tipos de grãos ou gado para o mercado da cidade.

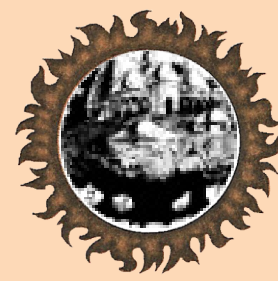
Os habitantes das vilas-clientes podem negociar diretamente com os comerciantes que passam por sua vila. As restrições sobre os produtos que podem ser trazidos para Gulg por uma determinada vila-cliente, no entanto, impedem que eles revendam mercadorias compradas de comerciantes.

As casas de mercadores não podem negociar diretamente com o público. Seus empórios existem apenas para negociar acordos com os templários. Os empórios são menores do que os de outras cidades-estados e não são construídos para exibir mercadorias luxuosamente. Eles são usados para administrar as operações da casa e fazer apresentações aos templários. A cidade mantém grandes armazéns de palha onde os agentes da casa podem comprar mercadorias da Obá.

Cada indivíduo ou caravana que passa pelos portões da cidade deve declarar cada item transportado. Conseqüentemente, a maioria das casas de mercadores traz apenas algumas amostras para a cidade e negocia um acordo com os templários antes de se incomodar em descarregar uma caravana. As casas de mercadores estabeleceram todos os acampamentos fora da cidade onde podem conduzir negócios livremente com os viajantes.

Casa Inika

A Casa Inika é a maior das casas comerciais dinásticas a basear suas operações em Gulg. No entanto, é pequena



se comparada aos padrões das outras grandes casas da região de Tyr. Inspirando-se no estilo da Casa Riben de Gulg, a Inika mantém suas caravanas pequenas e seus lucros altos. A Inika foi estabelecida apenas há 300 anos, quando um agente confiável da Casa Riben partiu para iniciar seu próprio empreendimento. Após um começo turbulento, a pequena casa se consolidou como uma competidora astuta, com uma operação eficiente e simplificada. Pode ter sido a intolerância da Obá pelos espetáculos opulentos e rivalidades belicosas das casas estrangeiras que auxiliou a Inika a se estabelecer. Seu sucesso logo eclipsou o da Casa Riben, cujas fortunas diminuíram ao longo dos séculos.

A Casa Riben eventualmente chegou perto do colapso financeiro e, de maneira incomum, recorreu à Obá em busca de assistência financeira. A rainha comprou as instalações da casa e continua a utilizá-las hoje como seus próprios armazéns comerciais. A família se retirou dos empreendimentos mercantis, mas um templário da família Riben ainda supervisiona as operações comerciais da Obá.

A Casa Inika tem uma vantagem única sobre os concorrentes estrangeiros em Gulg. É a única casa comercial que possui um entendimento profundo da cultura de Gulg. Devido à especialização de seus funcionários nativos, a Inika geralmente consegue negociar melhores termos com os templários para produtos de exportação do que seus rivais.

Os Mercados Élficos

Devido às restrições da Obá ao comércio, as tribos élficas enfrentam dificuldades em Gulg que não encontram em outras cidades-estado. Às vezes, os elfos contornam completamente os obstáculos da cidade estabelecendo acampamentos de mercado logo à beira da estrada na Floresta Crescente. Ocasionalmente, um único elfo suborna um patrocinador para obter cidadania e traz toda a sua tribo para a cidade sob as amplas leis de parentesco. Elfos que seguem esse curso se estabelecem em antigas dagadas de escravos ou em outras cabanas vazias e estabelecem suas próprias dagadas. As dagadas élficas são sempre fechadas e geralmente consideradas incômodos perigosos pelo público em geral.

Os mercados élficos ocorrem apenas dentro dos muros

de uma dagada da tribo. A tolerância dos templários pelos elfos está diretamente relacionada à quantidade de mercadorias que os elfos entregam em impostos. Os elfos só estão autorizados a vender suas próprias artesanias ou animais, mas as pessoas são atraídas para os mercados pelo contrabando que está disponível de forma discreta lá. Cidadãos respeitáveis raramente se aventuram em uma dagada élfica, e mesmo assim apenas durante o dia. À noite, as estranhas entretenimentos e músicas élficas atraem os Gulg mais corajosos. Os elfos são cuidadosos ao fazer negócios em Gulg, pois os templários não têm absolutamente nenhuma reserva em aprisionar tribos inteiras se receberem reclamações dos cidadãos.

Cidadania

A cidadania é um conceito importante em todas as cidades-estado. Pode determinar se uma pessoa é executada por um crime ou simplesmente escravizada. Como cidadão, todo Gulga possui três direitos básicos. Esses são referidos como os Três Grandes Dádivas da Obá:

A Dádiva da Proteção contra os Inimigos de Gulg.

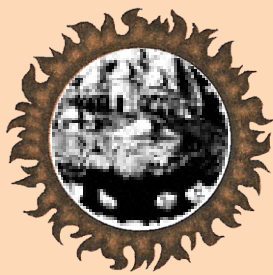
Este direito justifica as atividades militares de Gulg. Também dá aos cidadãos o direito de solicitar proteção contra saqueadores e ladrões nas estradas ao redor da cidade. Esse direito concede aos templários a autoridade para prender estrangeiros e cidadãos que quebram as leis da cidade.

A Dádiva do Fruto da Cidade.

Este direito é expresso na distribuição de grãos dos campos da cidade para o povo. Também justifica os mercados internos da cidade, nos quais os cidadãos podem trocar livremente bens e serviços que criam.

A Dádiva da Petição à Obá.

Este direito assume duas formas. Teoricamente, um cidadão tem o direito de apelar da decisão de um templário para um templário de uma posição hierárquica mais alta. Esse direito é raramente invocado, e apenas em lugares públicos onde há muitas testemunhas. Mesmo assim, pode ser ignorado, pois o primeiro direito de garantir proteção



Gulg

contra os inimigos de Gulg supera o direito de petição de um cidadão. Assim, um templário pode simplesmente ignorar os pedidos de uma pessoa por uma apelação, decidindo que o cidadão é um inimigo do estado. A segunda forma que esse direito assume é na liberdade do cidadão de solicitar uma audiência com a rainha. Uma pessoa pode esperar meses por essa audiência, mas é, na verdade, um privilégio que geralmente é honrado.

Embora o estado faça cumprir os costumes sociais, existem apenas três responsabilidades que a rainha tem consistentemente exigido de seu povo. Eles são referidos como os Três Grandes Dádivas dos Povos:

A Dádiva da Proteção contra os Inimigos de Gulg.

Esta responsabilidade se manifesta na capacidade do estado de recrutar qualquer pessoa para o serviço no exército. Isso também é citado para requisitar quaisquer recursos que possam estar sob controle de um indivíduo. É usado para acusar pessoas que tenham ajudado aqueles considerados inimigos da cidade, especialmente usuários de magia.

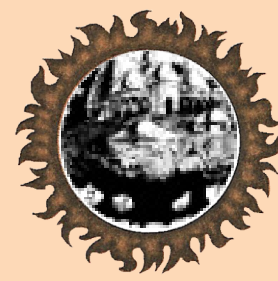
A Dádiva dos Frutos da Cidade.

Isso corresponde ao pesado ônus de impostos que todos os gulgs suportam. Virtualmente toda a produção de um indivíduo vai para o estado ou para a dagada para redistribuição.

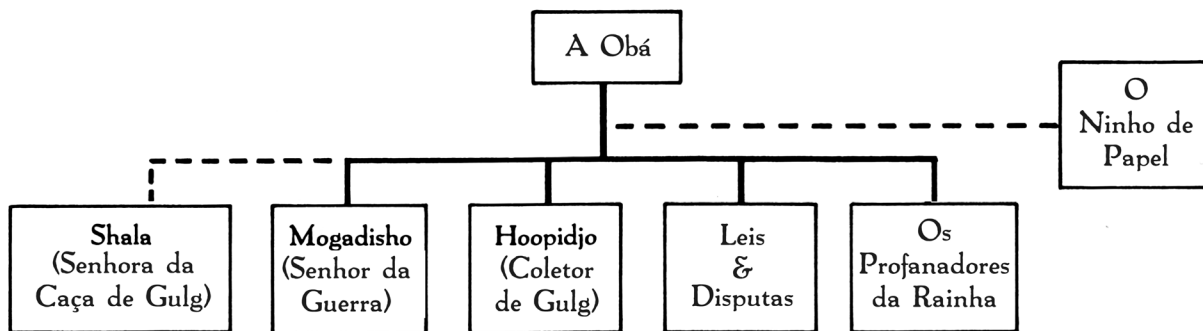
A Dádiva de Petição ao Povo.

Esta reivindicação legítima o poder absoluto da rainha. Ao invocar esta dádiva, a deusa da floresta pode instantaneamente exigir e receber qualquer coisa de seu povo. Os gulgs são talvez os mais xenófobos e etnocêntricos de todos os povos das cidades-estados. Consequentemente, independentemente da cidadania, a maneira como as pessoas são tratadas está diretamente relacionada a quão bem elas podem negociar o denso labirinto de costumes e rituais na cidade. Para fins práticos, o conhecimento do protocolo social de Gulg serve muito melhor aos visitantes do que a cidadania. Quando alguém quebra a lei, no entanto, os não cidadãos são tratados de forma muito mais severa do que os cidadãos. A exceção é que





ESQUEMA ORGANIZACIONAL DO GOVERNO DE GULG



os nascidos em Gulg que deliberadamente desafiam as convenções sociais da cidade recebem as punições mais graves, pois deveriam saber melhor.

Tornar-se Cidadão

Os templários de Gulg mantêm registro de todos os ocupantes da cidade e das aldeias clientes. Essas informações são usadas para avaliar a responsabilidade tributária de cada dagada e aldeia. Qualquer pessoa nascida de pais gulg é considerada cidadã após realizar a Caminhada da Floresta.

Os habitantes das aldeias clientes podem ou não ser cidadãos. O líder de uma aldeia cliente deve pleitear teoricamente a cidadania. Esse indivíduo então recebe as Dádivas da Obá. O líder é pessoalmente responsável por garantir que a aldeia atenda aos requisitos fiscais.

Qualquer indivíduo pode pleitear a cidadania. Os gulg veem isso como uma generosidade e uma obrigação que têm de elevar os povos incultos da Mesa. Um indivíduo que pleiteia a cidadania deve ter um patrocinador, que por sua vez representa uma dagada ou um Povo de Gulg. O patrocinador aceita a responsabilidade pelos

impostos do aspirante a cidadão. O aspirante a cidadão é considerado cliente de seu patrocinador. Como cliente, ele repassa receitas ao seu patrocinador, que então paga aos templários. Um cliente permanece ligado ao seu patrocinador por um período de três anos, ou até se casar com um cidadão pleno, e então se tornar um cidadão pleno ele mesmo.

A rainha também pode conceder cidadania por serviços extraordinários.

A Pedra do Cidadão

Ao deixar a cidade, todo cidadão pode solicitar uma pedra do cidadão. Esta pedra de cores vivas serve como prova de cidadania para os templários e soldados da rainha. Um psiônico pode identificar rapidamente se a pedra realmente pertence ao portador ou se foi roubada ou vendida. Carregar uma pedra do cidadão que pertence a outra pessoa é motivo para execução imediata.



Gulg

A vida na Corte da Obá

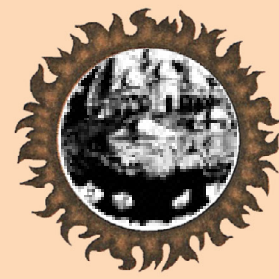
O palácio da rainha, chamado de Lar da Luz Solar, fica no centro da cidade, no final da Estrada do Povo. É um complexo de cabanas construídas dentro dos galhos de uma enorme Árvore Agafari. A árvore, chamada de obata, acredita-se ser a árvore da qual a deusa da floresta emergiu pela primeira vez para o mundo. Comparado aos palácios dos outros governantes das Planícies, o Lar da Luz Solar é pequeno. No entanto, é uma verdadeira maravilha. Escadas correm tanto dentro quanto ao redor do tronco da enorme árvore. Templários vivem em cabanas entre os galhos mais baixos, enquanto Lalali-Puy e sua corte habitam nos galhos mais altos da árvore. As masmorras da rainha ficam em passagens retorcidas entre as raízes da árvore. Túneis levam do palácio ao campo de desfiles e à Alameda da Lua Vermelha fora da cidade. A corte de Lalali-Puy consiste em uma variedade de nobres, artistas, visitantes, templários, sábios e alguns gladiadores favoritos. A Obá passa a maior parte do dia ouvindo propostas e solicitações de seus templários e decidindo sobre as petições de sua cidadania. Cortesãos ambiciosos tentam ganhar o favor da rainha ao longo do dia sem despertar sua ira. A estrutura do governo da Obá é bastante simples em comparação às enormes máquinas burocráticas de seus rivais. Ela atribui responsabilidades não relacionadas a indivíduos que ela acredita serem talentosos, em vez de amarrar empregos a uma instituição ou função específica. Assim, um templário encarregado dos armamentos da infantaria também pode ser designado para gerenciar o treinamento de escravos para trabalhar nos campos. As responsabilidades do governo são geralmente divididas entre dois altos templários: Mogadisho, Senhor da Guerra de Gulg, o mestre do exército; e Hoopidjo, o Coletor, administrador dos assuntos da cidade. Lalali-Puy ela mesma tende a governar sobre questões legais. Ela também supervisiona pessoalmente seus profanadores. Talvez a única outra pessoa de autoridade formal que afeta a gestão da cidade-estado seja Shala, a Mestra da Caça de Gulg. Shala é uma cortesã, mas não é uma templária. No entanto, ela governa sobre os assuntos dos nobres caçadores quando Lalali-Puy mesma não demonstra interesse por eles. O verdadeiro círculo interno da rainha, no entanto, consiste em uma sociedade secreta chamada Ninho de Papel. Embora o grupo se reúna



formalmente apenas em ocasiões raras, este punhado de templários e conselheiros que têm a confiança da rainha são frequentemente consultados individualmente.

O Ninho de Papel

O verdadeiro centro de poder em Gulg reside no Ninho de Papel. Esta sociedade secreta dos conselheiros mais confiáveis da rainha é composta pelos templários de mais alto escalão, alguns nobres favorecidos e um ou dois anciãos do Dagada dos Videntes. A adesão ao grupo variou entre 8 e 20 indivíduos ao longo dos séculos. O Ninho de Papel recebe seu nome dos ninhos construídos pelas vespas de papel. Quando os suprimentos de papel diminuem, a rainha alerta seu principal templário, Mogadisho, para reunir o Ninho. No escuro da noite, ocultos pelas magias da rainha, eles entram na floresta e caminham até um bosque de baobás onde nenhum outro cidadão pode entrar. Lá, eles colhem galhos de amoreira de seus muitos arbustos. De volta ao Lar da Luz Solar, eles começam o processo de fabricação de papel em uma câmara tabu, no tronco da árvore do Lar da Luz Solar.



Em Gulg, assim como em outros lugares em Athas, poucas culturas produzem papel em abundância, e algumas não conhecem nada sobre o processo. O papel serve como emblema de cargo e apenas a rainha e a nobreza podem usá-lo. Durante esse processo, os membros podem falar livremente com a rainha sem medo de retaliação. Neste santuário estranho, a rainha busca conselhos de seus servos mais confiáveis. Uma vez feito o papel, o grupo se dissolve até que o suprimento diminua. Então eles são chamados novamente para o Ninho de Papel.

Os Templários

Reconhecíveis instantaneamente por seus colares de hierarquia apertados, os templários da Obá inspiram medo e obediência por toda a extensão de Gulg. Os templários são os sacerdotes, inquisidores e administradores da rainha. Eles supervisionam o exército e a economia, e fazem cumprir as leis. Os discípulos da Obá seguem seus próprios ritos e tradições tão antigos quanto os do povo de Gulg. Muitos dos templários de alto escalão vivem em cabanas do Lar da Luz Solar. Eles são atendidos por iniciados e conduzem negócios a partir dali. Outros vivem em cabanas bem equipadas dentro dos dagadas templários. Alguns até mesmo ocupam cabanas nos dagadas residenciais. A rainha permite que templários sejam enviados a um dagada residencial a pedido do líder do dagada. Este pedido geralmente ocorre quando um ambo teme pela segurança de seu dagada ou suspeita de atividades ilegais, como contrabando ou uso de magia. Os templários de Gulg exibem suas fileiras de escritório na forma de colares apertados. Esses colares são enfiados com pequenas contas tubulares e pedaços de osso humano, cabelo e dentes. Os colares são usados apertados contra o pescoço e, à medida que se acumulam, parecem colarinhos muito altos e apertados. Eles formam uma banda de 10 centímetros nos pescoços dos templários de mais alto escalão. O sistema de colares é uma das poucas instituições formalizadas no governo da Obá. A hierarquia de colares, no entanto, indica apenas a ordem de comando que os templários devem seguir quando não estão sob controle direto da Obá. É uma medida aproximada da experiência e capacidade de um templário, mas não necessariamente sua influência política. A Obá é frequentemente arbitrária e caprichosa em quem ela

ouve. Ela exigirá informações de um templário de baixo escalão tão rapidamente quanto do superior do templário. Sua interferência constante em todos os assuntos do governo aumenta a ineficiência de seu governo, mas mantém a hierarquia informal de poder e influência muito descentralizada.

O Dialeto Nobre

Parte do treinamento que os nobres caçadores e templários de alto escalão recebem é a instrução na língua do Alto Gulg. A rainha insiste que os membros de sua corte e todos os templários que relatam diretamente a ela com alguma regularidade falem no dialeto arcaico e empolado do Alto Gulg. Na verdade, isso não é outra língua, mas sim o idioma de Gulg como era falado em sua corte milhares de anos atrás. Os cortesãos são esperados para falar dessa maneira apenas na presença da rainha. Fora de sua presença, eles podem cair em padrões de fala contemporâneos.

O Exército de Gulg

The army of Gulg has a reputation for speed, stealth and incredible savagery. The warriors are called judagas, which means head-hunters. The name comes from the practice of taking the heads of their enemies as trophies. It is considered a great honor to defend Gulg in the service of the army. Young Gulgs learn to handle spears from an early age, but formal military training focuses on drilling and fighting in formation.

While most of Gulg's warriors begin training after the Forest Walk, the army accepts recruits who have abandoned other vocations. Each templar commander has discretion over the acceptance and testing of new recruits.

There are two infantry unit types that are unique to Gulg. The oba only uses crodlu for cavalry mounts; kanks are only used for military baggage trains.

A Ordem

A Ordem é uma sociedade extremamente secreta dos psiônicos mais poderosos de Athas. Agafari, o chefe do Dagada dos Videntes em Gulg, é membro da Ordem. Nenhum dos psiônicos de Gulg sabe disso, mas Agafari é um eremita psiônico nascido em Gulg, que foi



Gulg

orientado pela Ordem a retornar a Gulg para recrutar o antigo mestre do Dagada dos Videntes. Quando o mestre recusou, Agafari o matou e assumiu a posição de liderança.

A Ordem tem sido extremamente bem-sucedida em manter seu sigilo. Há poucos rumores ou lendas relacionadas a essa poderosa organização. Psiônicos a serviço de um membro da Ordem nem mesmo estão cientes da organização. Se um psiônico poderoso, mas não iniciado, se tornar ciente do grupo, a Ordem pode facilmente apagar suas memórias. Apenas psiônicos renegados que se recusam a se juntar e ainda não foram destruídos podem revelar a existência do grupo, embora tendam a evitar áreas densamente povoadas.

Os reis-feiticeiros estão cientes da Ordem, assim como a maioria dos outros seres avançados, mas preferem manter seu conhecimento para si mesmos.

A Aliança Velada

A Aliança Velada é uma organização clandestina de preservadores. A Aliança em Gulg sofreu um sério revés há 10 anos, quando os templários da Obá descobriram a sede do grupo. Aukash-Pad, membro do conselho da Aliança da cidade, escapou da subsequente incursão. Após um breve período de esconderijo, ele retornou para liderar a Aliança com uma nova visão. Ele acredita que Athas um dia será coberta por florestas verdes e pastagens ricas novamente, e ele vê o Mar de Silte se tornando um oceano brilhante de água. Ele definiu os objetivos da Aliança com esse objetivo e trabalha diligentemente para alcançá-lo. A forma mais segura de entrar em contato com a Aliança Velada em Gulg é se esconder perto de uma fonte de floresta de algum componente mágico. Os magos de Gulg coletam componentes desses locais em intervalos regulares.

Suborno em Gulg

O suborno é ilegal em Gulg. O ato de oferecer um presente em troca de tratamento especial, no entanto, é uma arte tão profundamente enraizada e complexa quanto qualquer costume de Gulg. Em Gulg, os presentes são considerados parte integrante de relacionamentos de longo prazo. Oferecer um presente em troca de privilégios

durante um primeiro encontro é considerado suborno. No entanto, uma vez que duas pessoas tenham se encontrado, os presentes são considerados necessários para construir um relacionamento. Consequentemente, um viajante que passa algumas peças de cerâmica para um guarda acabará provavelmente preso. Se esse mesmo viajante encontrar o guarda várias vezes seguidas, conversar sobre o clima e, em seguida, oferecer um guarda-sol para proteção do sol, é provável que o guarda se afaste enquanto seu novo amigo passa.

Contrabandeando Componentes Mágicos

Os templários de Lalali-Puy são treinados para identificar sinais de uso de magia. Os templários nos portões da cidade podem identificar aqueles que potencialmente traficam componentes de magias. Usuários de magia não podem esperar se passar por clérigos ou psiônicos. Clérigos elementais quase sempre usam as tatuagens de seu culto e os psiônicos não têm necessidade de componentes materiais ou dos amuletos usados como muletas por aqueles que não conseguem dominar o poder de suas mentes.

Os templários observam o seguinte:

- Qualquer pessoa carregando materiais escritos.
- Qualquer pessoa carregando algo conhecido por não ter valor prático, exceto como um componente de magia.
- Qualquer pessoa viajando sozinha sem armas ou armaduras, e aqueles com mãos macias e sem calos.
- Clientes de herbalistas, bem como os próprios herbalistas. (Se precisar de um curativo, vá a um templo.)

Um pastor carregando um fardo de lã nas costas é menos propenso a chamar a atenção do que um homem com um pequeno pedaço de lã em uma bolsa (usado para lançar uma magia de força fantasmagórica). Os templários também seguem a regra do três. Qualquer item comum que possa ser usado como componente será provavelmente ignorado, mas uma pessoa que tenha três ou mais desses itens será certamente detida. Infelizmente, muitos itens comuns podem ser usados como componentes de magias. Consequentemente, os templários geralmente



Gulg

não precisam procurar muito por uma desculpa para deter alguém. Assim, enquanto um pequeno quadrado de seda (para a aura mágica de Nystul), alguns pedaços de carne de porco (gordura) e um pouco de areia (sono) podem não alertar um templário por si só, os três juntos certamente o farão.

Uma ou duas vezes, um clérigo elemental foi pego contrabandeando componentes de magias para um mago ao tentar passá-los como materiais do comércio clerical. Os templários estão bastante familiarizados com os itens sacerdotais e não serão enganados por essa tática. A única vez que essa estratégia pode funcionar é quando um componente pode ser usado tanto por um clérigo quanto por um mago. Os componentes confiscados são distribuídos aos profanadores da rainha.

A Vila dos Ossos

Dentro da Floresta Crescente, escondida do Muro de Mopti pela distância e por uma fileira de árvores esqueléticas, encontra-se a Vila dos Ossos de Lalali-Puy. Esta localização isolada serve como o domínio privado da Obá, onde ela regularmente conduz ritos e cerimônias para aumentar seus níveis pessoais de poder. Poucos Gulg's viram pessoalmente esta vila macabra, mas a maioria sabe dela pelas histórias assustadoras contadas ao redor das fogueiras nos dagadas em noites escuras e silenciosas.

A Vila dos Ossos remonta aos primeiros dias da sociedade de Gulg. Naquela época, assim como agora, era um lugar de punição. Antigos druidas traziam inimigos da floresta — humanos, semi-humanos, monstros e animais — para este local e os matavam, deixando seus ossos como lembretes de seus crimes e prova contra futuras transgressões. Os druidas lançaram uma magia sobre o local que aprisiona os espíritos daqueles que morrem dentro de suas fronteiras. Enquanto seus ossos permanecerem, os espíritos estão presos na morte não natural, incapazes de causar mais danos. A Obá continua essa tradição, usando a Vila dos Ossos como os campos de matança de seus inimigos mais odiados.

Na Vila dos Ossos, o solo fica oculto sob tapetes de ossos brancos e montes de crânios silenciosos e observadores. Os espíritos dos mortos fluem livremente sobre esta paisagem austera e sem vida, prisioneiros eternos presos

até que seus ossos sejam reunidos e enterrados além dos limites da vila. Quando esses espíritos se manifestam, aparecem como formas brilhantes distintas agrupadas em uma massa espectral de energia em constante mudança. Os espíritos são atraídos por qualquer animal ou ser vivo que vaguem pela vila, ao desejarem o calor e a vida que essas criaturas emitem.

As camadas superiores de ossos vêm daqueles que a Obá matou. Alguns dos mortos foram drenados de vida para avançar na busca de Lalali-Puy pela magia dos dragões. Outros serviram para alimentar várias cerimônias sombrias que ela às vezes conduz em privado na Vila dos Ossos. Definitivamente, é seu domínio, pois mesmo seus templários de mais alto escalão e mais confiáveis se esforçam para evitar esta vila de almas aprisionadas e torturadas.

Draj

“Você, amigo, foi agraciado com uma grande honra. Ver o Pai é uma bênção rara concedida apenas às almas mais dignas. O que você diz? Sacrifício? Ah, sim — sim, de fato, você será sacrificado. Agora, não lute tanto. Ter seu coração reivindicado por um deus, que dádiva!”

- Huemac, atendente do sacerdote da lua

População: 17.000 (60% humano, 15% anão, 5% mul, 15% elfo, 3% meio-elfo, 2% meio-gigante, alguns thri-kreen e halflings; 40% homens livres, 60% escravos, percentagens fracionárias de nobres e Sacerdotes da Lua). Os nativos são chamados de “Draji” ou “os Draj”.

Emblemas: Serpente emplumada, espelho fumegante, jaguar e outras criaturas ferozes.

Economia: Trigo, arroz, outros grãos, cânhamo; perus, coelhos, têxteis, tapetes de palha e cerâmica.

Draj é uma cidade-estado isolada, firmemente controlada por um rei-feiticeiro louco. Draj nunca conheceu a paz, pois a guerra e o conflito estão entre seus mais altos ideais. Guerreiros detêm o poder, e sua posição é algo almejado por todos. Quando não estão em guerra contra Raam ou defendendo seu lar de represálias ou conquistas, saqueadores Draji percorrem os desertos ao redor, saqueando aldeias em busca de escravos novos para substituir aqueles gastos em trabalho ou sacrifício.

Draj deve sua natureza sinistra ao seu rei-feiticeiro. Tectuktitlay, o Pai da Vida, é uma presença pervasiva na cidade-estado. Sua imagem adorna paredes e edifícios, seu símbolo ondula em estandartes, e seus templários (conhecidos como sacerdotes da lua) estão por toda parte, fazendo cumprir suas leis e instruindo o povo em sua divindade perfeita. Ninguém ousaria sugerir isso, mas, na verdade, as características do rei-feiticeiro têm pouca majestade. Tectuktitlay tem olhos estreitos, um nariz largo, bochechas pesadas e lábios carnudos. Outras imagens reais incluem a serpente emplumada encontrada em estandartes carregados por soldados em guerra. O jasuan, ou dragonete de emboscada, também tem destaque em Draj.

A influência de Tectuktitlay é tão insidiosa que a maioria dos Draji não ousa questionar sua divindade,

duvidar das façanhas atribuídas a ele ou desobedecer aos comandos de seus sacerdotes da lua. Todos os cidadãos sabem que a dissidência atrai sua ira, e sua raiva só pode ser apaziguada por meio de sacrifícios de sangue.

Os pântanos lamacentos ao redor de Draj liberam pouca água utilizável, mas poços profundos no Gift acessam o lençol freático abaixo. Draj é um centro agrícola, com campos abundantes de grãos e cânhamo que podem alimentar a cidade várias vezes. Têxteis como algodão, linho e seda são exportações importantes. A distância da cidade de Tyr significa que alguns produtos, especialmente bens metálicos, são difíceis de adquirir.

A cidade-estado possui um exército enorme. Cerca de quinhentos cavaleiros jasuan formam o núcleo da defesa e recebem apoio de outros três mil guerreiros menores. Os sacerdotes da lua podem pressionar escravos para o serviço se acharem necessário.

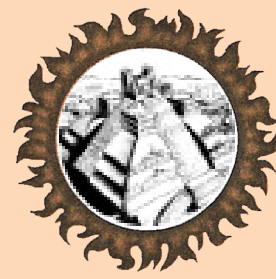
Política

A organização social básica de Draj é o clã, um grupo de famílias relacionadas que praticam o mesmo ofício ou comércio. A maioria dos Draji é criada para seguir os passos dos antepassados de seu clã. Cada clã recebe uma porção dos campos ao redor de Draj e uma parcela dos escravos capturados em raids contra outras cidades-estados. Clãs prestigiosos recebem melhores terrenos nos campos e têm mais escravos.

Independentemente de acreditarem ou não que Tectuktitlay é um ser divino, quase todos os Draji o aceitam como seu governante e consideram sua presença uma bênção. O Pai da Vida delega a maioria das preocupações administrativas da cidade-estado a seus templários. A casta guerreira de elite conhecida como cavaleiros jastianos apoia os templários. Todos os outros habitantes da cidade-estado são comerciantes, artesãos ou escravos.

Sacerdotes da Lua

Os templários de Draj são conhecidos como sacerdotes da lua. Parte burocratas, parte guerreiros e parte polícia religiosa, eles utilizam o medo e a propaganda para garantir a contínua hegemonia de Tectuktitlay. Seu propósito principal é controlar a população e observar



uma variedade desconcertante de rituais e celebrações ao longo do ano. Os sacerdotes da lua ensinam aos Draji que colheitas abundantes continuarão apenas enquanto Tectuktitlay e as luas estiverem satisfeitos.

Como é verdade para os templários em outras cidades-estados, os sacerdotes da lua têm uma hierarquia. Os templários menores supervisionam os campos e escravos; fileiras mais altas atendem ao rei-feiticeiro, com todo o luxo e excesso que tal posição carrega.

Maxtlixoco, Alto Sacerdote Lunar: Maxtlixoco é o Alto Sacerdote da Lua, líder do culto que deifica Tectuktitlay. Ele é um fanático rigoroso e mesquinho, punindo brutalmente sacerdotes menores que não são suficientemente atentos aos seus deveres. Um velho enrugado de 80 anos, Maxtlixoco é filho de Tectuktitlay, que providenciou para que seu filho ascendesse nas fileiras dos templários. O Alto Sacerdote da Lua é um louco rancoroso que acredita sinceramente na propaganda de seu pai e não tolera a menor expressão de dúvida sobre Tectuktitlay em sua presença.

Cavaleiros Jasuan

Os Draji respeitam a força e a crueldade, qualidades personificadas por seus guerreiros. Os cavaleiros jasuan, nomeados em homenagem aos dragonetes de estimação amados por Tectuktitlay, incorporam esses princípios. Os cavaleiros jasuan são guerreiros nascidos em um dos clãs heroicos da cidade, os descendentes de grandes heróis Draji de tempos distantes. Ao contrário dos nobres de outras cidades-estados, os nobres Draji não são necessariamente proprietários de terras ricos. Suas riquezas residem em sua filiação aos principais clãs da cidade, e seu comércio é a guerra.

Cada clã nobre reivindica a lealdade de certos clãs de artesãos ou mercadores. Os guerreiros desses clãs inferiores estão vinculados aos “seus” jasuanos e lutam sob seu comando.

Cultura

Quase todos os Draji têm pele acobreada, cabelos pretos, olhos negros e pouco ou nenhum pelo facial. A maioria tem um rosto largo, lábios finos e um queixo

proeminente. Os escravos usam tangas brancas de tecido de cânhamo. Todos os outros vestem camisas e saias folgadas e coloridas. Todos os cidadãos, exceto crianças, usam algum tipo de adorno na cabeça, tão simples quanto um rolo de pano ou uma trança de cabelo gigante entre os escravos e os plebeus, e mais elaborado entre aqueles de maior posição. Por lei, apenas os guerreiros podem usar mais de uma pena.

Artes

Os Draji veem com maus olhos a dança, o drama e a maioria da música como desvios da pureza. Eles redirecionam esses impulsos artísticos para a composição e recitação de cantos cerimoniais. Os cantos imploram a Tectuktitlay ou aos espíritos da terra que não prejudiquem a cidade, ou agradecem efusivamente por não a prejudicar. Das outras formas de arte, apenas escultura e pintura recebem respeito, e apenas quando glorificam a violência e a guerra.

Artesanato

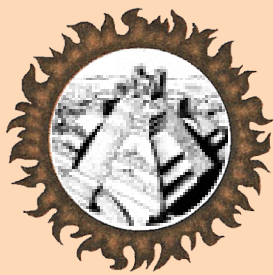
Draj mostra proficiência em algumas outras áreas. Os tecelões Draji constroem teares avançados e sua arte de trabalhar com penas se destaca em todas as outras cidades, exceto Gulg.

Arquitetura

Os Draji constroem pueblos baixos com telhados planos, pequenas janelas quadradas e entradas abertas. Tapetes tingidos ou mandalas de penas decoram suas paredes.

Comida

Em contraste com suas artes puritanas, a culinária Draji supera todas as expectativas. Escravos, previsivelmente, recebem apenas pão simples e vegetais crus, mas até mesmo os homens livres comuns se alimentam bem com pratos fortemente temperados de milho, pimentão vermelho e verde, vários tipos de grãos e carne de erdlu seca, semelhante a pemmican. Todos acompanham a refeição com uma bebida fermentada de suco de cacto chamada pulque.



Draj

Cerimônias

As principais cerimônias Draji envolvem todas a guerra. As “Guerras Floridas” (batalhas de treinamento) ocorrem duas vezes por ano. Os soldados se vestem com trajes completos de penas, com cocares de jaguar e muitos troféus pendurados em largos cintos de couro. Eles lutam com armas reais, bastões com lâminas de pedra. Os vencedores ganham glória; os perdedores são exilados.

Trocas e Comércio

As terras férteis ao redor de Draj fornecem os principais recursos com os quais a cidade lida: cânhamo (com o qual Draj produz tecido e corda) e grãos (usados para alimentar as pessoas famintas dos Planaltos — por um preço, é claro). Os mercadores da Casa Tsalaxa conduzem a maioria do comércio para a cidade de Draj. Tsalaxa é conhecida por suas práticas impiedosas, adequadas para uma cultura guerreira. Esses comerciantes regularmente se envolvem em espionagem e intriga para garantir contratos valiosos e oportunidades de negócios. Os Draji desfrutam de um comércio rápido com duas cidades ao norte, Eldaarich e Kurn. Esses parceiros comerciais fornecem a maior parte do comércio de Draj, desde que o caos atingiu Raam nas proximidades. Até que outra rota comercial para o oeste e sul possa ser estabelecida, ou até que as coisas se acalmem o suficiente em Raam para garantir a passagem segura de caravanas, o comércio com as cidades dos Planaltos será esporádico na melhor das hipóteses. A principal via para chegar às cidades da Região de Tyr são os veleiros de silte que viajam entre Forte da Vigia e a vila de Cromlin. Isso faz de Nibenay o principal parceiro comercial de Draj na Região de Tyr.

Calendário

Os calendários de Draj e Raam, embora mutuamente incompatíveis, preveem os movimentos do sol e das luas com mais precisão do que qualquer outro nas Sete Cidades. O calendário de Draj enumera os anos em grupos de 90, aparentemente um número sagrado para Tectuktitlay. Os estudiosos presumem que isso vem do aparecimento do cometa mensageiro a cada 45 anos — pois cada ciclo começa com sua aparição. Os astrólogos

Draji consideram o início do cometa como um momento de presságios iminentes. Certos anos recebem dias extras para se conformar com os céus. O calendário rotula cada grupo de nove décadas em um ciclo regular de nove símbolos retirados do folclore da cidade: Jaguar Branco, Lua, Príncipe, Jaguar Vermelho, Sangue, Guerra, Jaguar Preto, Serpente e Espelho (“Príncipe” refere-se a um conjunto de lendas sobre Tectuktitlay antes de fundar Draj). Os historiadores atribuem a cada ciclo de 810 anos um número ordinal, mas o uso comum raramente requer isso. Atualmente, é o Décimo Nono Jaguar Branco 84. O mensageiro aparece em seis anos, quando o calendário é redefinido para Lua I.

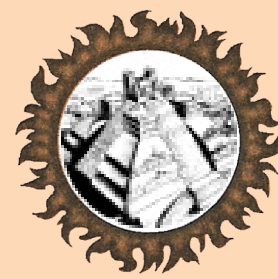
Localidades

Outras cidades-estado têm populações maiores, mas apenas Raam rivaliza com o tamanho expansivo de Draj. Draj comanda a extremidade leste da Região de Tyr, onde a antiga Estrada dos Reis se curva para leste e depois para o norte em direção a terras lendárias e à borda do mundo além. Os ricos lamaçais que cercam a cidade-estado por quilômetros conferem a Draj sua força e recursos. Grãos e cânhamo crescem abundantemente em campos trabalhados por escravos dia e noite sob os olhares atentos dos sacerdotes da lua.

Uma calçada de pedra corta os campos lamacentos e lagoas salgadas. Ao longo desse caminho estreito viajam as caravanas de mercadores da Casa Tsalaxa, carregadas de farinha, cordas, têxteis e outros bens, lançando uma sombra profunda sobre os clãs menores que lutam contra esse gigante mercantil — como o Mercado Élfico de Draj, que consiste em uma fileira de tendas e barracas ao longo da calçada.

A antiga estrada de pedra corta os campos até chegar à cidade externa, conhecida como a Dádiva. Nenhuma parede protege a Dádiva; uma vala larga e lamacenta cheia de estacas afiadas e vermes é a única barreira. Guardas armados com lanças patrulham o perímetro deste fosso. A única rota de travessia é uma ponte de pedra, com seus apoios afundados profundamente na lama.

A Dádiva é uma comunidade animada que preenche o espaço entre a vala e as muralhas de 18 metros que cercam a cidade interna, conhecida como Cidade das Duas Luas. Na Dádiva, estradas serpenteiam entre edifícios de argila



empilhados uns sobre os outros como blocos de crianças. Escadas de madeira ou cânhamo oferecem acesso aos andares superiores e aos telhados. Aqui e ali, existem praças públicas com grandes poços e as torres gordas e redondas dos silos de grãos.

A Porta da Lua Dourada é a única passagem da Dádiva para a Cidade das Duas Luas. Ao entrar no domínio interno de Tectuktitlay, a primeira visão que os visitantes veem é o Templo do Pai e do Mestre, uma enorme pirâmide escalonada que domina toda a cidade-estado. Em seu pico está o Altar do Deus, onde Tectuktitlay sacrifica escravos, dissidentes e soldados inimigos arrancando-lhes os corações e descartando seus cadáveres na arena a dezenas de metros abaixo. Canais cortados nos lados da pirâmide levam o sangue até o nível do solo e para dentro do complexo. Em dias de sacrifício, riachos escarlates escorrem por toda a cidade interna.

Os Campos da Abundância

Os sacerdotes da lua dividem os lamaçais em campos segregados destinados à produção de grãos e cânhamo. Esse sistema permite que eles gerenciem as colheitas de maneira mais eficiente e mantenham os trabalhadores escravizados sob controle. Cada lote apresenta um pequeno acampamento que inclui um celeiro ou armazém, um alojamento para escravos, um salão comum para refeições e um altar dedicado a Tectuktitlay. Sacerdotes da lua e supervisores do clã que possui o lote patrulham as fronteiras para monitorar o trabalho e manter os escravos dóceis.

Avenida da Conquista

Quando a Estrada dos Reis entra nos Campos da Abundância, ela se torna a Avenida da Conquista. Pavimentado com pedras e elevado acima dos campos circundantes, este caminho é a rota mais fácil e mortal para entrar na cidade-estado. Muitos invasores em potencial, incapazes de manobrar nos campos encharcados de grãos, encontraram a derrota ao avançarem pela estrada, enfrentando flechas, lanças e ataques de guerrilha de defensores escondidos nos campos.

Composto da Casa Tsalaxa

Tsalaxa é a maior e mais poderosa casa comercial operando em Draj. Odiada por outras casas comerciais, a Tsalaxa não deixa que a má publicidade interfira nos seus negócios. Ydris Tsalaxa, o patriarca da casa, administra suas operações a partir de uma vila murada nos arredores da cidade-estado, nos Campos da Abundância. Guardas despreocupados patrulham os terrenos, mas o tédio deles não é um convite para maquinações. A propriedade possui encantamentos mágicos, inúmeras armadilhas e guardiões ocultos, tudo projetado para dar cabo rapidamente de ladrões empreendedores.

A Dádiva

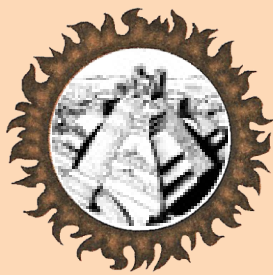
A cidade exterior de Draj, a Dádiva, se estende entre um largo fosso externo infestado de cilops e as muralhas que cercam a Cidade de Duas Luas. A Dádiva é tão vulnerável quanto lotado; a maioria dos cidadãos de Draj chama essa área de lar. É um emaranhado de ruas estreitas e sinuosas e casas de barro baixas. Como o espaço é limitado, muitas casas são empilhadas umas sobre as outras, e os proprietários sobem escadas de madeira ou corda para chegar aos níveis superiores. Pequenas janelas quadradas permitem alguma brisa, mas muitas famílias passam as noites nos telhados planos das casas.

Campo da Guerra das Flores

O amplo campo em frente ao Portão Dourado da Lua abriga um concurso anual conhecido como a Guerra das Flores. Guerreiros de clãs de toda a área da Dádiva vestem-se com trajes de batalha completos, tão coloridos quanto as flores que eles pisoteiam. Eles lutam entre si em lutas livres, duelos e partidas em equipe, golpeando seus rivais com porretes de pedra. Os melhores podem ganhar um lugar entre os cavaleiros jasuan. Os piores enfrentam vergonha ou exílio, com a maioria acabando como cadáveres no fosso.

Mercado Abundante

Uma das poucas áreas abertas na Dádiva, o Mercado Abundante é até onde os estrangeiros podem se aventurar em Draj sem permissão dos sacerdotes da lua. Este colorido bazar, posicionado no final da Avenida



Draj

da Conquista, atraindo comerciantes e vendedores de todo o mundo conhecido. As casas comerciais estabelecidas mantêm seus empórios e armazéns ao longo das bordas do mercado. Grãos e tecidos dominam o comércio aqui, mas há também um crescente mercado de cerâmica.

Casa da Mente

A Casa da Mente é a instituição psiônica preeminente na Região de Tyr. Estudantes das Sete Cidades vêm estudar na academia, que é liderada pelo seu diretor, Ixtabai, o Cego. Tectuktitlay se orgulha da Casa da Mente e demonstra um interesse incomum em seus assuntos.

Cidade de Duas Luas

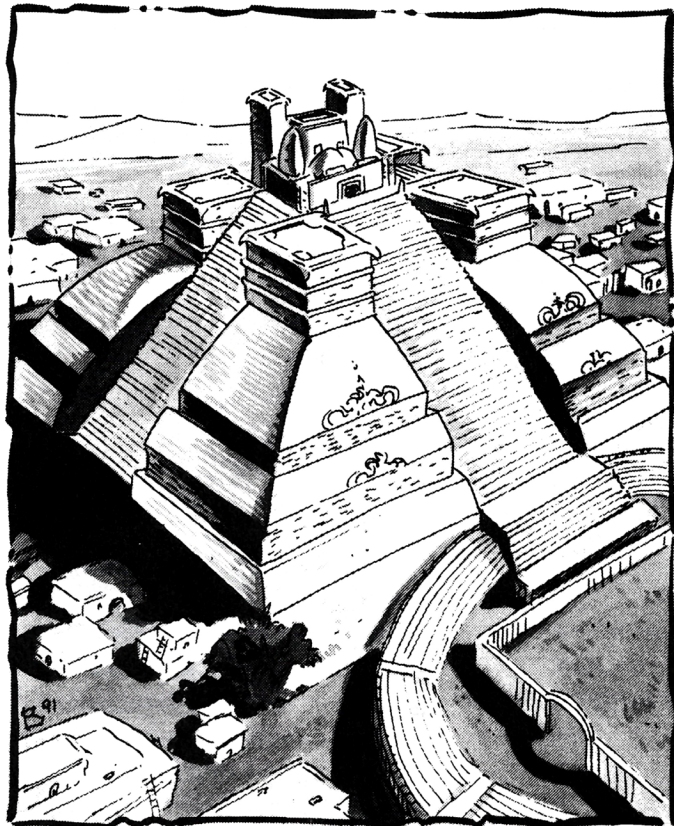
O coração de Draj é a Cidade de Duas Luas, cercada por muralhas com 18 metros de altura. Aqui, o rei-feiticeiro passa os séculos entre seus melhores guerreiros, seus sacerdotes mais leais e seus tesouros mais valiosos.

Portão da Lua Dourada

Apenas um portão permite acesso da Dádiva para a Cidade de Duas Luas. Posicionado na beira de uma praça de tijolos vermelhos, o Portão da Lua Dourada consiste em portas maciças de madeira incrustadas com rendas de prata e obsidiana brilhante. Cavaleiros jasuano monitoram o portão, e escravos passam longas horas polindo e esfregando as portas para manter sua aparência impressionante. Além do portão está a Avenida das Luas, um túnel longo e escuro que se estende até o Palácio do Combate Gladiatório, onde os gladiadores são exibidos antes de suas lutas, e continua a circundar o Templo do Pai e Mestre.

Templos de Ral e Guthay

Superados pelo Templo do Pai e Mestre, mas não menos belos, estão os templos gêmeos de cada lado da entrada para a Cidade de Duas Luas. Cada estrutura é um suntuoso santuário onde os cidadãos fazem oferendas aos deuses da lua e imploram por suas bênçãos. Os santuários também servem como os principais alojamentos para os sacerdotes da lua.

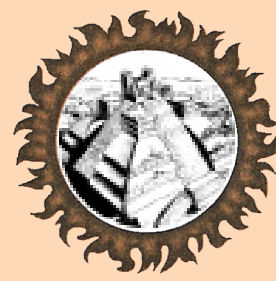


Zoológico Real

Tectuktitlay coleta criaturas e as mantém em estábulos em um grande parque dentro da Cidade de Duas Luas. Os espécimes variam do curioso ao horrível. Os cercados de reprodução de jasuano são um orgulho especial do rei-feiticeiro; ele trabalha para repor os ferozes dragonetes de emboscada que uma vez caçavam os Campos da Abundância. Em ocasiões especiais, Tectuktitlay ordena que os sacerdotes da lua libertem certas criaturas nas ruas, e qualquer viajante infeliz ou suficiente para encontrá-las se torna mais um sacrifício.

Palácio do Combate Gladiatorial

Esta arena é um grandioso coliseu em estilo anfiteatro com um espaçoso chão. A semelhança de Tectuktitlay aparece em toda parte, já que baixos-relevos e frisos capturam as realizações mais celebradas do rei-feiticeiro. Os habitantes de Draj podem observar os jogos de assentos de camarotes confortáveis. Tectuktitlay tem o



hábito de descartar escravos, funcionários e qualquer um que o desagrade da altura de seu templo, que se aproxima da arena. Os corpos que caem se espatifam e quebram ao atingir o chão da arena e as estátuas do rei-feiticeiro. Tectuktitlay proíbe os sacerdotes da lua de removerem os cadáveres; seus restos quebrados servem como um lembrete de seu poder.

Templo do Pai e Mestre

Com quase 90 metros de altura, o Templo do Pai e Mestre domina a cidade das Duas Luas. A estrutura é uma enorme pirâmide escalonada que serve como palácio e tesouro. Um altar sangrento coroa o topo, que é o local dos sacrifícios incansáveis de Tectuktitlay.

O templo contém mais de vinte níveis entre o chão e o pico. Os níveis mais baixos abrigam escritórios administrativos e a sala do trono do rei-feiticeiro. Alojamentos, quartos de escravos, cozinhas e câmaras de armazenamento preenchem o meio. Os níveis superiores são as residências de Tectuktitlay, suas concubinas e seus muitos filhos. Os cofres nos níveis mais altos guardam os tesouros do rei-feiticeiro, protegidos por maldições amargas e barreiras mágicas.

A Guarda Negra

Tectuktitlay não teme ladrões, pois os construtos conhecidos como a Guarda Negra protegem suas câmaras e cofres mais internos. Criadas há séculos, cada uma dessas monstruosidades de obsidiana tem quase 5 metros de altura e se assemelha ao rei-feiticeiro. A lenda conta que Draj poderia ter um exército desses construtos, mas, nos últimos séculos, nunca se viu mais do que cinco de cada vez, quando o rei-feiticeiro os desfila pela cidade.

Ur Draxa

“Para o Dragão foram prestadas homenagens de 600 erdlus, 170 kanks, 30 mekillots e 400 escravos. Ciquenta quilos de ferro, 30 quilos de cobre e 10 quilos de ouro foram oferecidas ao Dragão naquela época. Está registrado que a besta ficou satisfeita com o tributo de Yaramuke e poupou a cidade, no sexto ano registrado da Contemplação do Rei.”

- O Pergaminho de Eibok, recuperado das ruínas de Yaramuke

Ur Draxa, uma cidade fortaleza de tamanho e poder inacreditáveis, é o coração do mal e da força na região arruinada de Tyr. É a cidadela do Dragão, de onde a criatura devasta todo o mundo conhecido. Nenhum personagem pode se preparar para o poder além dos muros ciclópicos de Ur Draxa.

Entrando em Ur Draxa

Ao entrar na cidade, certifique-se de que os jogadores compreendam a magnitude e implicações do que veem. As muralhas exteriores da cidade têm 213 metros de altura e um quilômetro de espessura, facilmente visíveis a muitos quilômetros de distância. A Grande Tempestade de Cinzas, o Anel de Fogo — com a primeira visão de Ur Draxa, os personagens percebem subitamente que esses não são fenômenos naturais, mas defesas de uma escala impressionante. O poder puro e as proporções sobrenaturais da cidade transcendem qualquer coisa que os personagens pudessem imaginar.

A Vista de Fora

Do ponto de vista de um estranho no chão fora das poderosas muralhas de Ur Draxa, nem mesmo é aparente que uma cidade esteja lá dentro. O visitante simplesmente se depara com um penhasco de rocha lisa que se eleva a 213 metros de altura e se curva para a esquerda e para a direita. As muralhas têm um diâmetro externo de 38 quilômetros e uma circunferência de mais de 120 quilômetros. Levaria dias a pé para circunavegar a cidade.

Os blocos que compõem a parede têm em média 30 metros de comprimento por 15 metros de altura, mas são assimétricos. Eles se encaixam em um padrão que se

repete nove vezes ao redor da circunferência da parede. Um observador no topo da parede externa pode ver que eles têm cerca de 24 metros de espessura. Os blocos obviamente pesam milhares de toneladas cada um. Uma inspeção mais próxima da parede revela fendas estreitas tão perfeitas que uma faca de aço não pode se encaixar entre as pedras. A pedra em si é lisa, sem mostrar cinzelamento ou outro trabalho. É surpreendentemente fria ao toque — pouco acima do ponto de congelamento. O intenso calor do próximo Anel de Fogo não pode afetá-la. Treze portões, espaçados uniformemente ao redor de sua circunferência, têm cada um 40 metros de altura e 18 metros de largura. Bordas de 4,5 metros ao longo das aberturas são elaboradamente esculpidas com runas de poder sinistras. Os próprios portões não contêm nada além de pedra em branco, idêntica à pedra do restante da parede. Não há fendas que marquem o interior dos portões.

Entrando

A Cidade da Perdição é praticamente inexpugnável. A parede externa é uma escalada vertical de pedra lisa com 213 metros de altura; mesmo o escalador mais habilidoso não pode escalar essa parede. Voar ou levitar é uma opção, mas um vento de força de Tempestade para Tempestade de Cinzas circula continuamente a cidade no sentido horário. A Grande Tempestade de Cinzas muitas vezes desce quase até o chão fora das muralhas de Ur Draxa. Uma vez sobre a cidade propriamente dita, intrusos devem lidar com muitos guardas capazes. Passar pelas paredes da cidade é difícil, mas possível. As paredes são encantadas para impedir a passagem de viajantes astrais ou etéreos, mas personagens que podem se mover através de planos ou andar por dimensões podem passar. A parede externa tem uma espessura de 400 metros, mas um clérigo da Terra ou um mago com muitas magias de passagem através de paredes poderiam concebeivelmente conseguir. Os portões e os topos das paredes são vigiados, mas nenhuma patrulha se preocupa em policiar toda a circunferência. Aventureiros estão relativamente seguros contra a descoberta, mas apenas enquanto não usarem os portões ou passarem por cima da parede.





Ur Draxa

Os Portões Externos

A maneira mais eficiente de passar pela parede externa é por meio de um dos nove portões. Isso pode não ser imediatamente óbvio; o interior de cada um dos arcos é selado com pedra em branco. Mas a pedra no arco pode se desmaterializar, criando assim um túnel. Cada portão externo é um dispositivo psionicamente capacitado semelhante ao Portão da Perdição. Os portões lembram uma lista de pessoas autorizadas a comandá-los. Uma pessoa desconhecida para o portão deve contatá-lo e superá-lo em combate psiônico para forçá-lo a se abrir. Isso não é óbvio; em Athas, portões que se abrem apenas pensando neles são incomuns. Cada portão é guarnecido por uma companhia de clã de 50 guardas. As guarnições são alojadas em fortalezas flanqueando o interior do arco do portão. Escadas tortuosas sobem até o topo da parede. Pequenas casas de guarda no topo da parede são guarnecidas por membros da mesma companhia. Os guardas são na maioria cerimoniais, mas levam seus deveres a sério. O comandante da companhia pode anular os comandos do portão dados por qualquer pessoa, exceto um Senhor Morto ou o Dragão. Se alguém estiver no portão quando ele for ordenado a fechar, eles são transportados para a saída mais próxima e ficam momentaneamente desorientados. O portão que enfrenta diretamente para o oeste, correspondendo ao Portão da Perdição, é conhecido como o Grande Portão. É substancialmente mais ornamentado do que os outros, mas funciona muito como os outros oito portões externos. É tradicionalmente guarnecido por uma companhia da cidade (não uma companhia de clã, como as outras) de 100 homens escolhidos. Cada portão externo tem as mesmas habilidades que o Portão da Perdição. Se qualquer portão for superado psionicamente, ele pode ser forçado a se abrir ou fechar. No entanto, o portão envia um chamado de socorro psiônico ao Senhor Morto mais próximo. Além disso, se um portão externo for nocauteado, ele se fecha automaticamente. Um psiônico pode ser inadvertidamente trancado para fora.

O Plano da Cidade

A área dentro das muralhas é uniformemente fresca e agradável, nunca ultrapassando os 26 a 30 graus Celsius.

Após o calor infernal do vale exterior, o conforto da cidade é uma agradável surpresa.

Ur Draxa é dividida em nove setores iguais por paredes muito semelhantes à parede externa, mas com apenas 145 metros de altura. Uma segunda parede circular idêntica à parede externa (220 metros de altura) cerca o centro da cidade, o Santuário do Dragão. As paredes de divisão vão desde o círculo externo até o círculo interno, unindo os dois em interseções perfeitas. As paredes de divisão são cobertas por uma floresta exuberante habitada apenas por pássaros e pequenos insetos. Cipós se estendem por 30 metros ou mais pelos lados íngremes da parede, escondendo o topo com vegetação verde luxuriante. As faixas de floresta adicionam espaço adicional para caça aos Draxans, que as mantêm livres de criaturas perigosas.

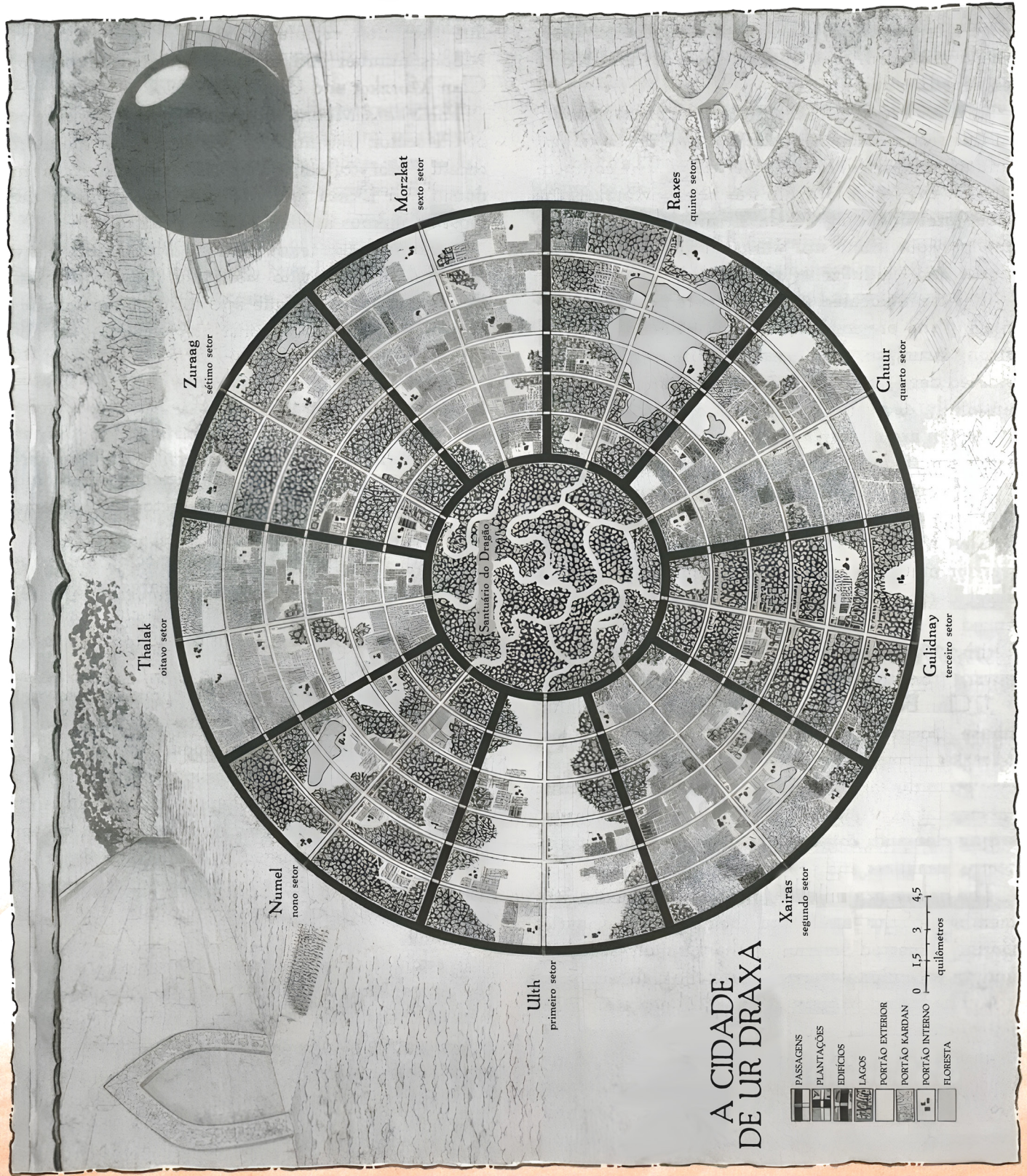
Os topos das paredes não são guarnecidos nem patrulhados, mas escadas levam do topo da parede externa até cada parede de kardan, e do topo da parede de kardan até o chão da cidade.

Cinco grandes avenidas circulares cercam a cidade, correndo paralelas às paredes externa e interna. As avenidas cruzam as paredes de divisão através de grandes portões semelhantes aos portões externos. Estes são um pouco menores - apenas 30 metros de altura e 12 metros de largura. Todos estão geralmente abertos e vazios de pedra.

Cada um dos nove setores da cidade contém cidades, campos, lagos, florestas — todo tipo de terreno. As terras urbanas são geralmente cultivadas por enormes exércitos de escravos; as florestas, terras de caça para os Draxans. Muitas regiões estão completamente despovoadas e caíram em ruínas. A “cidade” de Ur Draxa é mais precisamente descrita como uma coleção de cidades e vilas circundadas por uma parede comum.

O santuário central: A parede interna da cidade tem 13 portões selados idênticos aos portões externos. Luzes estranhas e sobrenaturais dançam no ar sobre a cidade central. Cores etéreas à beira da visibilidade formam cortinas e quedas de luz piscantes sobre o centro da cidade, assemelhando-se a uma aurora.

O círculo mais interno é o retiro privado do Dragão. Ninguém, exceto os kaishargas mais antigos e confiáveis, pode entrar. Entrar no setor interno sem convite é fatal — como os personagens dos jogadores podem descobrir.



A CIDADE DE UR DRAXA

- PASSAGENS
- PLANTACÕES
- EDIFÍCIOS
- LAGOS
- PORTÃO EXTERIOR
- PORTÃO KARDÁN
- PORTÃO INTERNO
- FLORESTA

0 1,5 3 4,5
quilômetros



Ur Draxa

História

Ao longo de milênios, os Draxans tornaram-se iluminados e enobrecidos por sua associação com a cidade e o Dragão. (Apenas os mais astutos e fortes sobreviveram aos rígidos padrões de competição impostos pelo Dragão.) Como uma raça de guerreiros avançados e civilizados, era abaixo dos Draxans trabalhar nos campos ou atender aos deveres mais básicos da vida. (Eles se tornaram uma raça de supervisores cruéis de escravos, e não cultivam mais sua própria comida nem fabricam suas próprias mercadorias.) O Draxan típico está intoxicado com a superioridade e a crença de que é um herói de uma raça de heróis. Apesar disso, os Draxans são menos educados e esclarecidos do que imaginam. Os Draxans podem falar por horas sobre as façanhas de seu clã, sua linhagem, as injustiças e redensões de gerações passadas — mas a maioria muda de assunto com raiva constrangida se for solicitada a realmente ler um relato do passado ou recitar um trecho de poesia épica. Os Draxans tornaram-se uma nação de megalomaníacos. A maioria mataria um escravo em um momento por não se humilhar adequadamente. Alguns Draxans não se encaixam nesse estereótipo. Os líderes dos clãs, os vizires e alguns templários e escrivães de escravos mantêm registros da história da cidade e de sua verdadeira grandeza. Eles entendem que vivem em uma sociedade violenta onde o verdadeiro conhecimento é frequentemente menosprezado em face da destreza marcial. Apesar disso, os letrados de Ur Draxa são aqueles que dirigem os assuntos da cidade.

Sociedade

As pessoas de Ur Draxa nascem, vivem e morrem em um sistema social que incentiva a competição e o conflito. Durante toda a vida, os Draxans tentam melhorar sua condição à custa de seus vizinhos. Essa orientação cultural foi cuidadosamente inculcada em cada nova geração por séculos. Artes, ciências e outras formas de iluminação sofreram à medida que a destreza militar foi selecionada repetidamente como a principal virtude da sociedade Draxan. É irônico que os próprios Draxans não compreendam sua própria condição.

Humanos, meio-elfos, anões e muls são encontrados em Ur Draxa. Thri-kreen, halflings e meio-gigantes são

desconhecidos. Os Draxans falam uma língua arcaica chamada Alto Draxan, ininteligível para os falantes do Comum da região de Tyr. Os escravos são mortos se forem ouvidos usando Alto Draxan; eles falam o Baixo Draxan, ou a Língua dos Escravos. Baseado em Alto Draxan, inclui uma pitada de palavras emprestadas do influxo de novos escravos ao longo dos anos. É cerca de 50% compreensível para falantes de Alto Draxan e quase idêntico aos dialetos dos forasteiros.

O Dragão

A palavra do Dragão é lei — seu capricho é um édito. Os Draxans comuns quase adoram o Dragão, referindo-se a ele da mesma forma que um fanático religioso se referiria ao líder de sua seita. O Dragão não pode fazer nada de errado; é um exemplo vivo de força, sabedoria e poder a ser emulado por todo Draxan vivo.

Apesar da adulação que o Dragão desfruta, não busca a deificação. Milhares de anos atrás, poderia ter se proclamado um deus, mas aparentemente a lealdade absoluta de seus cidadãos é suficiente para seus propósitos. É um exemplo notável de paciência e sabedoria para a criatura voraz.

No passado distante, o Dragão estava muito envolvido com a administração cotidiana da cidade. Decretava leis, julgava questões de justiça e supervisionava diretamente os exércitos de Ur Draxa. À medida que os séculos passam, o Dragão se afastou lentamente dos olhos do público, envolvendo-se cada vez menos nos assuntos comuns de seu povo. Apenas os assuntos mais graves são trazidos à sua atenção agora. O Dragão passa seu tempo tanto no mundo além da Tempestade de Cinzas quanto dentro de seu santuário interno.

Os Senhores Mortos

Diretamente abaixo do Dragão estão os temidos kaisharga, ou Senhores Mortos. Essas criaturas mortas-vivas formam um gabinete de ministros para o Dragão, cuidando das operações mundanas nas quais a criatura perdeu aparentemente o interesse. Cada kaisharga era um poderoso vizir, templário ou guerreiro recompensado por crueldade e eficiência com a não-morte. Vários kaisharga sonham em derrubar o Dragão e tomar seu lugar, mas



nem mesmo todos os kaisharga juntos poderiam enfrentar a besta. Os kaisharga incluem o Senhor Guerreiro, o Senhor Vizir, o Senhor Templário, o Camareiro, o Arauto, o Senhor Escriba, o Senhor Guardião, o Senhor Assassino e outros 17.

Sob as mãos frias dos Senhores Mortos estão os habitantes vivos da cidade. Existem três ramos administrativos: os templários, o exército e os vizires. As atribuições no governo são consideradas a maior honra para o cidadão Draxan; os clãs travam disputas ferozes para determinar quem pode inscrever um filho ou filha nas fileiras dos templários, ou para obter uma atribuição favorável no exército.

Os Templários

Os templários funcionam como templários em qualquer lugar da região. Eles são os administradores e supervisores da cidade, direcionando a distribuição de bens, gerenciando as propriedades reservadas para o Rei Dragão e mantendo a lei e a ordem dentro da cidade. Instruídos na doutrina e na filosofia marcial, os templários garantem que os cidadãos mantenham o shai, ou espírito marcial Draxan.

Exército

Os Draxans nunca esperam seriamente um grande ataque. A maioria nem mesmo acredita que uma revolta de escravos seja possível. Apesar dessa atitude arrogante, eles ainda montam uma defesa feroz de sua cidade.

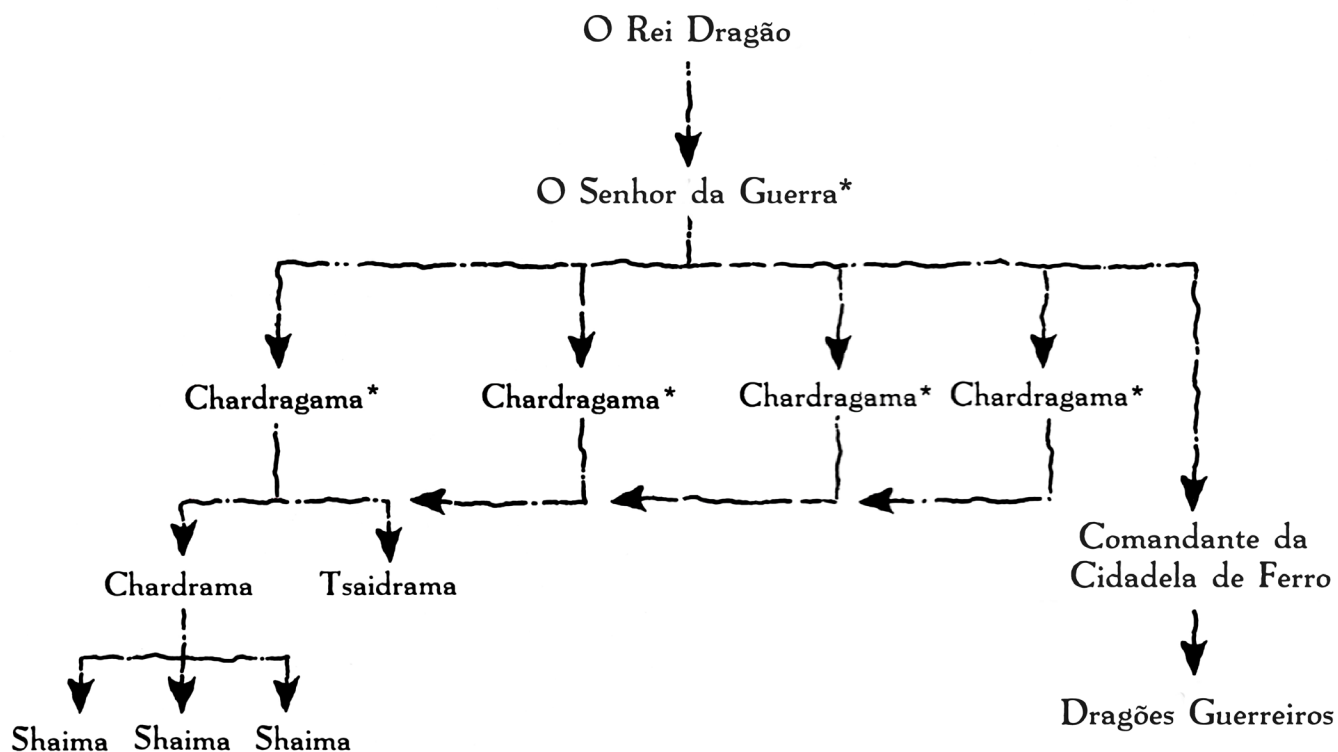
Todo cidadão livre é tecnicamente um membro do exército, mas um grupo de oficiais poderosos e influentes lidera facções individuais; o exército completo se formaria em torno dessa estrutura se fosse necessário. Clãs poderosos patrocinam regimentos inteiros; clãs menores mobilizam uma ou duas companhias. Essas forças são exércitos-em-formação, compostos por membros dos clãs de suas famílias respectivas. Todo líder de clã envia tropas em nome do Dragão, mas muitos deixam a mobilização de suas forças para os guerreiros mais jovens de seu clã. Alguns clãs têm uma designação permanente, como a Guarda do Portão Norte ou o Exército do Leste. Existem 50 companhias de clãs, variando em tamanho de algumas dezenas a quase 1.000 guerreiros masculinos e femininos.





Ur Draxa

O EXÉRCITO DE UR DRAXA



Chardragama: Comandante de Legião (8-15 Chardra e Tsaia)

Chardrama: Líder de Regimento (3-20 Shaima)

Tsaidrama: Líder de Clã Regimentar (3-20 Shaima)

Shaima: Líder de Guerra (10-20 Draxanos)

* Posto ocupado por Kaisharga



Menos comuns são as chadra, ou companhias da cidade, guardas de elite não patrocinadas por um clã, mas retiradas de todos os clãs e comandadas por oficiais do exército. As companhias da cidade lutam silenciosamente pelo favor do Dragão, procurando impressionar seu mestre com eficiência e ferocidade. Existem 15 companhias da cidade, incluindo os Guerreiros do Dragão da Cidadela de Ferro, os soldados mais prestigiados do exército Draxan.

O exército Draxan, liderado pelo kaisharga conhecido como Senhor Guerreiro, inclui quatro legiões — as Legiões do Norte, Sul, Leste e Oeste. Cada legião é composta por companhias da cidade e de clãs. Um general Morto Vivo e capitães de equipe vivos comandam cada legião.

Os Vizires

Compostos por poderosos psiônicos, desoladores e estudiosos eruditos, os vizires são um corpo conselheiro e uma universidade Draxan. A preservação das artes e conhecimentos agora desaparecendo na cultura Draxan é de intenso interesse para os vizires, enquanto os templários escolhem suprimir tudo o que desaprovam.

Como corpo, os vizires são os mais conhecedores e de mente aberta de todos os Draxans - mas também são os mais competitivos e ávidos por poder. Os kaisharga são frequentemente recrutados de vizires poderosos; líderes vivos de vizires podem traçar redes de apoiadores e aliados que incluem templários, companhias da cidade e clãs. Atuando como negociadores de poder e preservadores do conhecimento perdido, os vizires muitas vezes parecem os verdadeiros poderes da cidade de Ur Draxa.

Os Clãs

Todos os cidadãos são membros de clãs. Todo Draxan livre nasce em um clã proprietário de terras e é considerado nobre. Um Draxan se vê como um soldado do Rei Dragão, um senhor sobre toda a terra e um membro de uma antiga e nobre família — mesmo que o mesmo Draxan comum passe a maior parte do dia supervisionando escravos nos campos do clã.

O clã ('tsai' em Draxan) é a instituição mais importante da sociedade Draxan. Tudo gira em torno do clã: treinamento na infância, casamentos arranjados, linhagem e feitos antigos, e vinganças. Os Draxans buscam glória

em honra de seu clã; um insulto a um clã significa um desafio imediato para a morte. No mundo violento dos Draxans, o clã é a única casa e o único aliado que um indivíduo encontra.

Os clãs possuem terras em um sistema feudal, com clãs menores servindo a clãs maiores que, por sua vez, servem ao Dragão. Os senhores dos clãs maiores ('tsaisharga') governam um kardan inteiro, ou setor, da cidade. Os vassalos dos clãs governantes ('tsaishars') reivindicam propriedades menores dentro do setor de seu governante.

Cultura

Embora a civilização de Ur Draxa tenha degenerado para uma sociedade brutal de sobrevivência, as pessoas da Cidade do Destino não estão desprovidas de suas artes e habilidades. Em um mundo onde as virtudes marciais são glorificadas além de qualquer outra habilidade ou talento, o uso habilidoso de armas, a graça e o poder em combate se tornam artes em si mesmas. No entanto, nem todos os Draxans são senhores cruéis e sádicos; as classes educadas têm os recursos de uma cultura centenária para fornecer aprendizado e beleza.

Vestimenta

Os Draxans desfrutam do clima mais favorável no mundo conhecido. Suas muralhas encantadas os protegem do calor e do clima selvagem do mundo exterior. As roupas e armaduras refletem isso. Ambos os sexos usam saias ou túnicas longas, cintos largos e uma sobretúnica sem mangas usada sobre um simples arnês militar de couro. Ambos os sexos raspam a cabeça após os 13 anos, usando ornamentos de cabeça feitos de materiais caros. Todos os nobres estão armados, mesmo que seja apenas com uma adaga ou cajado.

O equipamento em Ur Draxa é de melhor qualidade do que na maioria das outras áreas. Armas de aço ou ferro têm um terço do preço normal em Athas. Dentro das muralhas, a armadura de metal não causa exaustão pelo calor. Os armeiros de metal desapareceram agora, mas muitos trajes de cota de malha leve ou armaduras de couro bandido exóticas ainda estão sob forte guarda nas armaria e salões das casas nobres Draxanas.

Soldados se vestindo para a batalha preferem uma



Ur Draxa

forma leve e estilizada de cota de malha de aço ou uma armadura de couro de quitina. Guerreiros favorecem espadas e escudos altos e estreitos de couro laqueado.

Os escravos têm permissão para usar uma saia curta de linho branco e, no caso das mulheres, uma camisa sem mangas da mesma cor. Túnicas brancas marcam o escravo; nenhum Draxan seria pego morto usando uma peça de roupa branca simples. Os escravos também são marcados na parte interna do pulso com o símbolo de seus donos. Isso significa pouco, porque qualquer Draxan pode comandar qualquer escravo a qualquer momento.

Artes

A elite educada da cidade mantém (mal) viva uma rica tradição de apreciação artística iluminada. Perversamente, os Draxans comuns desprezam o interesse pelas artes como um luxo decadente — certamente nada para um guerreiro se dedicar. Alguns Draxans letrados (principalmente vizires ou líderes de clãs) mantêm grandes bibliotecas e têm músicos, escultores e dançarinos escravos em suas casas.

Os antigos Draxans possuíam um grande interesse em engenharia e arquitetura militar. Os palácios dos clãs são belos, com sutileza e força misturadas em uma combinação suave de forma e função. As genealogias dos clãs e a imortalização de heróis do passado em canções também são artes altamente desenvolvidas; numerosos exemplos podem ser encontrados nas casas dos Draxans letrados. Por fim, qualquer ciência ou estudo relacionado ao combate é muito desenvolvido pelos Draxans. Keshai, ou a Dança da Guerra, é uma antiga arte marcial que enfatiza o uso de armas e golpes desarmados. Todos os Draxans são treinados em keshai em algum grau; o treinamento faz parte de sua infância.

Justiça

Os templários fazem cumprir o antigo e simples código de leis Draxan. Existem apenas sete leis; qualquer outro delito ou reclamação é resolvido entre os antagonistas na arena, ou pela intervenção do líder do clã do setor. As leis:

- Obedeça ao Dragão, aos Senhores Mortos e ao

líder do clã.

- Não arme um escravo, nem permita que um escravo acredite que é de alguma forma igual a um Draxan.
- Repare os erros na arena. Não entre em conflitos.
- Não traia Ur Draxa para um estranho.
- Não pratique magia elemental (ou seja, clerical).
- Não impeça os templários. Violações do Código devem ser punidas.
- Nunca desonre o clã, o kardan ou a cidade.

Apenas três punições são dadas a criminosos: escravidão, exílio ou morte. A morte é considerada a mais branda das três, a escravidão, a pior. No caso raro de um Draxan cometer um crime merecedor de escravidão, é costume deixar o culpado sozinho por um tempo para que ele ou ela possa fazer o que a honra exige. O clã de um guerreiro considerado culpado e depois condenado à escravidão é terrivelmente desonrado.

A maioria das questões menores é resolvida pelo líder do clã do infrator. Não se trata de um procedimento formal no tribunal, mas de uma audição dos fatos do caso pelo senhor do setor. Os líderes do clã podem impor o banimento por até um ano, o jejum ou retirar de um criminoso títulos e atribuições — na prática, rebaixando o acusado. Riqueza, escravos e terras podem ser tomados e dados aos prejudicados do caso. Infelizmente, os líderes dos clãs não são totalmente objetivos; eles lembram dos favores e desfeitas quando chega a hora deles resolverem disputas.

A arena é a maneira mais comum de resolver disputas entre Draxans. Qualquer Draxan pode, a qualquer momento, por qualquer motivo, exigir o direito de enfrentar outro no 'kaidar', ou arena de duelos. A parte desafiada tem o direito de declarar as condições e as armas — por exemplo, até a morte com maças, ou se render com psiônicos. O desafiante pode oferecer uma arma alternativa, e se o desafiado se recusar, a luta está valendo - sem armas. O duelo é sempre travado em um anel de 12 passos de largura. Uma vez que o duelo começa, sair do anel é a morte - os espectadores garantem que o duelo seja resolvido antes que qualquer duelista possa sair.

Ninguém pode interferir uma vez que o duelo começou. Durante o kaidar, tudo é permitido. Ataques psiônicos ou mágicos, jogar areia no rosto do oponente, fingir a morte



para atraí-lo para um golpe fácil — ninguém interfere. A única regra proíbe o ocultamento de armas secretas, como uma adaga na bota, porque as armas da partida são acordadas antes do duelo.

Escravidão

Os Draxans dependem mais da escravidão do que outras culturas de Athas. Artesãos, escribas, artistas, artesãos e todos os trabalhadores manuais ou trabalhadores de campo são escravos. A demanda por trabalho escravo é insaciável; os escravos de Ur Draxa desfrutam de boas condições de vida, mas os Draxans executam escravos por tão pouco quanto um olhar mal-humorado.

A maioria dos escravos de Ur Draxa nasceu aqui. Muitos podem recitar genealogias orais descrevendo linhagens de escravos de mil anos. No entanto, o Dragão retorna anualmente com escravos para Ur Draxa de suas investidas no mundo exterior. Uma vez que os escravos são trazidos para a Cidade da Perdição, é proibido sob pena de morte falar de suas vidas anteriores além do Vale do Pó e do Fogo.

Artífices e artesãos praticantes são valiosos e são tratados bem. Eles recebem pequenas casas para suas famílias e são bem alimentados, se produzirem um bom trabalho e mantenham uma atitude subserviente em torno dos Draxans. Essas criaturas lastimáveis estão ansiosas para manter o status quo; a luta saiu delas ao longo de milhares de anos.

Os escravos descontentes são aqueles que são mais novos em Ur Draxa e, mais raramente, os mais fervorosos das famílias de escravos que veem a escravidão como a abominação que é. Eles são mais comumente encontrados entre os escravos de campo e trabalhadores, que sofrem mais. Suas atitudes rebeldes atraem retaliações selvagens de seus muitas vezes senhores selvagens.

Os filhos de concubinas escravas por Draxans são criados como membros plenos do clã; as linhas de sangue dos escravos são consideradas anuladas pela nobreza do pai Draxan. O pai escravo é geralmente mandado embora imediatamente e a criança nunca conhece sua mãe ou pai escravo.

Movimentação na Cidade

Ur Draxa é muito grande; a parede externa abrange uma área de mais de 770 quilômetros quadrados, e cada setor é uma cunha de 10 quilômetros de comprimento, 3 quilômetros de largura na borda interna e 5 quilômetros de largura na borda externa. Em geral, utilize o sistema de movimentação em terreno para percorrer os setores e apenas volte para o movimento tático quando os personagens dos jogadores se envolverem em uma luta ou entrarem em ambientes fechados.

Voo

Voar sobre a parede interna é extraordinariamente perigoso. Aqueles que evitam o centro da cidade e suas estranhas luzes sobrenaturais ainda correm perigo. Um voador é uma intrusão muito mais visível do que um viajante a pé. Se detectarem o voador, de um a quatro Guerreiros do Dragão em águias gigantes responderão à ameaça, investigando primeiro para garantir que o voador não seja um vizir ou Draxan.

Os Portões da Avenida

Cinco portões atravessam cada parede de separação, um para cada uma das avenidas que circundam a cidade. Esses portões ficam abertos, mas uma ameaça ou intrusão séria poderia levar os líderes de Ur Draxa a ordenar o fechamento deles. Se todas as forças Draxan dentro do setor forem derrotadas, os portões serão fechados para evitar a propagação da rebelião.

Os portões internos, assim como os portões externos e o Portão da Perdição, são dispositivos psionicamente potencializados que respondem apenas a indivíduos selecionados. Atualmente, apenas o Dragão, os Senhores Mortos e o líder do clã de cada setor têm o poder de fechar as divisórias.

Localizações

O Portão da Perdição

Diretamente a oeste de Ur Draxa, o Portão da Perdição tem vista para o Anel de Fogo. O portão aqui é idêntico ao outro. Ele responde apenas ao Dragão, Senhores Mortos



Ur Draxa

e vizires, templários e oficiais selecionados do exército. Na prática, as duas metades do Portão formam uma estrutura integrada, compartilhando uma única consciência, embora uma distância de 25 milhas as separe. Esta metade do Portão é guardada por 13 Golens de magma encontrados em nichos ornamentados na base do arco.

Os Portões da Avenida

Menores do que os portões externos ou internos, os portões da avenida têm apenas 30 metros de altura e 12 metros de largura. Cada portão é ricamente esculpido com monumentos de pedra maciça representando heróis antigos.

Os portões da avenida estão geralmente abertos e sem guarda. Como os outros portões nas muralhas Draxanas, eles se fecham ao criar um plugue sólido de pedra correspondente em suas passagens em arco. Ao contrário dos outros dispositivos, os portões da avenida são estritamente mágicos. Sua única habilidade psiônica é a capacidade de reconhecer um comando para abrir ou fechar.

Os líderes de clãs de cada setor conhecem a frase de comando para os portões que fazem fronteira com suas terras. Além disso, os Senhores Mortos e alguns templários, vizires e oficiais selecionados do exército conhecem os comandos para os portões da avenida. Se os personagens estiverem no portão quando ele for fechado, serão arremessados até a extremidade aberta mais próxima e ficarão desorientados por Id6 rodadas.

Os Setores

As nove divisões (kardans) da cidade incluem quatro terras urbanas, quatro florestas e um Setor do Monumento. Cada uma é governada por um "tsaisharga", ou líder do clã, que lidera o clã mais poderoso do setor. Três a dez chefes menores lideram os clãs vassalos no mesmo setor.

Vários setores contêm edifícios que servem a toda a cidade, como o complexo dos templários no Quarto Setor (Chuur) ou o Salão da Glória no Oitavo Setor (Thalak). Todos os setores são conhecidos tanto pelo número quanto pelo nome de seu líder do clã governante.

Primeiro Setor (Ulth)

Também chamado de Setor do Monumento, o Setor Ulth foi projetado como um grande desfile desde o Grande Portão até o portão interno correspondente. O Setor Ulth é intencionalmente pouco cultivado, com apenas alguns campos pequenos e arrozais distantes da avenida principal. A maior parte do setor é um parque cuidadosamente mantido.

A avenida que leva do Grande Portão corre ao longo de um aterro com 6 metros de altura. Ela é ladeada por belas esculturas de heróis em diferentes poses. Todo Draxan aspira à imortalidade ao longo da Avenida dos Heróis, mas apenas meia dúzia de novas estátuas são adicionadas em uma vida. Quase 1.300 estátuas agora se alinham ao longo da estrada.

Clã Gyarth

Protegido pelas estradas principais por uma série de pomares, a propriedade do Clã Gyarth é um palácio pequeno, mas confortável, de pedra branca. O Clã Gyarth é uma casa moribunda de apenas 11 Draxans, e em breve abandonarão a propriedade.

Clã Ulth

Englobando diversos palácios e povoados de escravos, os expansivos terrenos de Ulth são impressionantes. O Clã Ulth conta com 300 Draxans, muitos ocupando posições influentes entre os templários e no exército. O governante Tokarman Ulth envelhece, mas é conhecido como um poderoso psiônico que serviu como vizir em sua juventude.

Clã Reyd

O mais forte dos três clãs vassalos de Ulth, os membros do clã Reyd planejam ambiciosamente reivindicar um setor para si mesmos um dia. Sua propriedade é pequena, mas está em crescimento: eles construíram vários novos palácios nos últimos anos, e 230 membros do clã habitam a propriedade expansiva. Theras, uma mulher de habilidade excepcional, lidera o clã de forma astuta.



Vilarejo de Jelzered

0 30 metros





Ur Draxa

Os Escorpiões Negros

Uma pequena e prestigiosa companhia da cidade, os Escorpiões Negros têm 130 guerreiros. Destacamentos de templários e vizires elevam os Escorpiões Negros a uma força de combate poderosa. Os alojamentos dos Escorpiões é uma vila murada com luxuosas piscinas e jardins. Apesar disso, é um exemplo da melhor arquitetura militar Draxan — a vila é quase inexpugnável. Uma grande escadaria sobe até a parede externa, onde uma guarnição secundária é mantida para patrulhas. Os Escorpiões Negros são liderados por uma poderosa guerreira, Elisia. Ela carrega o título de Capitã do Grande Portão, mas está mais preocupada com suas ambições políticas do que com a vigilância de seus homens. Os Escorpiões Negros são, consequentemente, excessivamente confiantes e um pouco desatentos.

Segundo Setor (Xairas)

Governada pelo líder do clã Mejor Xairas, esta área densamente povoada é o setor mais forte da cidade. Mejor Xairas é um líder de clã poderoso e influente, comandando a lealdade de sete chefes de clã inferiores e governando o setor de maneira eficiente e eficaz. A companhia do clã Xairas tem quase 800 guerreiros habilidosos.

Clã Kolien

A casa vassala principal do Clã Xairas, o Clã Kolien, manteve sua posição por quase 600 anos. A incrível força do Clã Xairas impediu que esta casa, que de outra forma seria poderosa, avançasse ainda mais. Seus membros tornaram-se seguidores, fortes, mas sem ambição. O líder do clã Kolien, Machon, é um homem idoso zombado por seus pares por sua maneira de se rebaixar.

Jezelred

A cidade de Jezelred é típica das vilas de escravos de Ur Draxa. Use o mapa como um modelo para encontros nas cidades de escravos da cidade.

Jezelred é patrocinada pelo Clã Xairas. A vila ocupa uma parte da propriedade do líder do clã e existe há várias centenas de anos. Como cidade de escravos, Jezelred é administrada por um conselho de Supervisores — escravos de famílias influentes eleitos por seus pares.

Os Supervisores não supervisionam efetivamente as atividades dos escravos, mas garantem que os problemas sejam resolvidos rápida e silenciosamente, antes que os Draxans se envolvam.

Quase 300 escravos vivem em Jezelred, dedicando-se a várias artes. Tanoeiros, carpinteiros, curtidores e ferreiros são os artesãos mais comuns, embora pequenos grupos de artistas, oleiros e ferreiros também sejam encontrados aqui. A maioria das casas dos escravos é mantida impecavelmente limpa, com pequenos jardins bem cuidados nas proximidades.

Os escravos de Ur Draxa vivem a vida de uma nação conquistada. A qualquer momento, mesmo o Draxan mais baixo poderia entrar na casa de um homem, exigir seus serviços, seus bens, até mesmo sua esposa ou filhas. O menor sinal de ressentimento é respondido com o brilho de uma espada. Viver sob a ameaça de extinção tornou os escravos de Ur Draxa muito cautelosos e astutos. Aventureiros em busca de ajuda aqui têm muito mais chances de serem entregues, porque nenhum escravo com qualquer bom senso arriscaria a ira de seus mestres ajudando criminosos.

O Supervisor-Chefe de Jezelred é um anão robusto conhecido como Mikas Carpenter. Ele é o chefe da facção leal na cidade e fará tudo em seu poder para aplacar os Draxans. Isso é do seu interesse: ele é o terceiro Supervisor-Chefe nos últimos dez anos, seus antecessores desagradaram os mestres de uma forma ou de outra.

Um elfo antigo chamado Faro, o Oleiro, é um dos principais rebeldes da cidade, ajudando escravos problemáticos de outros setores e buscando maneiras de prejudicar os Draxans e proteger os escravos. Faro é um ladrão/preservador habilidoso e pode contar com outros 15 artesãos e escravos de campo neste setor.

Clã Xairas

Este impressionante complexo de palácios, pomares e parques é a casa do líder do clã, Mejor Xairas. Os 500 membros do Clã Xairas o tornam o maior e mais bem-sucedido clã depois de Thalak, abaixo. Várias centenas de escravos domésticos também vivem em alojamentos reservados para eles.

Mejor Xairas é extremamente ambicioso e vê os forasteiros como ferramentas que ele pode explorar para



seu próprio avanço. Um guerreiro poderoso e Draxan perfeito, ele considera as antigas artes como tolices e perda de tempo.

A Casa Xairas patrocina a companhia do clã Xairas, uma força de combate de elite composta por membros do clã e pelos descendentes dos chefes de clã menores. Sua designação oficial é a Guarda do Oeste, mas, na prática, eles simplesmente guarnecem o portão externo e patrulham ocasionalmente o vale externo.

Clã Gardan

Um dos clãs vassalos que servem ao Clã Xairas, o Clã Gardan é uma casa pequena e prestigiosa conhecida por seus poderosos psiônicos. O líder atual da casa é o chefe do clã, Kier Gardan, um dos principais vizires e um estudioso renomado. Kier é um meio-elfo de meia-idade que secretamente incentiva a antiga arte da alfabetização dentro de sua casa. Por várias gerações, os Gardans têm servido como vizires para o Rei Dragão. Naturalmente, Mejor Xairas considera o Clã Gardan uma casa de degenerados completos.

Clã Andara

Esta casa antiga está morrendo, com apenas 24 membros vivos. Ainda sendo servos leais do Clã Xairas, o Clã Andara desempenha um papel menor nos assuntos do setor a cada ano que passa. Os outros clãs do setor já estão lutando por suas terras e possessões. A propriedade é um grande palácio expansivo com muitos quartos vazios e campos negligenciados.

Clã Poln

Uma casa Draxan típica, o Clã Poln é de tamanho, prestígio e posição médios. Cerca de 150 membros do clã pertencem ao Clã Poln, no Terceiro Setor (Gulidnay). Um terço de sua família trabalha na burocracia da cidade, seja como templários, soldados do clã ou guardas da cidade. O restante da família vive na propriedade, supervisionando escravos que trabalham nos campos e produzem os bens para manter a propriedade em funcionamento.

O chefe do clã é Erikos, um profanador/psiônico de poder moderado. Um humano idoso, ele serviu entre os vizeiros até herdar sua posição. Ele é alfabetizado e aprecia os luxos da leitura e da arte. Seus gostos provocam





Ur Draxa

algum constrangimento no clã; um sobrinho carismático de Erikos está planejando assassiná-lo e reivindicar seu título. Novamente, isso é típico para um clã Draxan.

A Fortaleza do Oeste

Este complexo é o quartel e fortaleza do clã Xaidras, patrocinado pelo governante deste setor. Situada perto do portão externo que leva ao Segundo Setor, esta fortaleza é uma propriedade autossuficiente. Centenas de escravos estão alojados aqui e mantêm a guarnição em um luxo extravagante.

O quartel é uma pequena fortaleza, com paredes baixas, mas fortes cercando o complexo. As paredes possuem uma passarela interna para arqueiros ou outros atiradores dispararem sobre o muro. No centro do complexo da companhia do clã, uma pequena torre abriga os oficiais principais e os armazéns da companhia do clã.

A companhia do clã Xaidras, conhecida como a Guarda do Oeste, é composta por 500 Draxans (cinco companhias de 100 soldados cada) do Clã Xaidras e seus clãs vassalos. Eles são uma força de combate potente. Em raras ocasiões, eles saem para o vale externo para patrulhar as terras desoladas.

A companhia do clã Xaidras é comandada por Amandia Xaidras, uma sobrinha do líder do clã, Mejor Xaidras. Amandia não é especialmente talentosa ou ambiciosa, mas sua família fez manobras para colocá-la nesta posição importante. A família também elevou alguns lutadores experientes das fileiras para se tornarem seus auxiliares em assuntos militares.

Terceiro Setor (Gulidnay)

O Terceiro Setor é um setor florestal, deixado intencionalmente sem cultivo e cuidadosamente abastecido com todo tipo de fauna. Como todos os setores florestais, possui grande beleza natural semelhante à encontrada apenas em outro lugar da região de Tyr, a Serra Florestada.

Clã Gulidnay

Uma casa antiga e honrada, o Clã Gulidnay desvanecerá em influência à medida que seus clãs menores morreram. Nos últimos anos, essa tendência se reverteu, à medida que Irmena Gulidnay reafirma sua autoridade e força os

clãs vassalos a apoiarem suas causas.

Irmena é uma templária rica que deixou as fileiras da burocracia para reivindicar seu título. Ela comanda a lealdade de quatro chefes de clã menores dentro de seu setor, e, ao contrário de muitos outros líderes de clãs setoriais, ela leva muito a sério a manutenção das práticas antigas de lealdade feudal.

A propriedade do Clã Gulidnay é uma antiga mansão espaçosa na floresta com várias alas desocupadas ou parcialmente ocupadas. Há 210 membros do clã Gulidnay atualmente e 200 nos clãs menores sob o domínio de Gulidnay. A maioria dos membros do clã Gulidnay busca emprego nas fileiras dos templários, onde Irmena ainda tem numerosos contatos. Gulidnay não mantém uma companhia de clã.

Clã Slayd

O principal dos clãs sob o domínio de Gulidnay, o clã Slayd é um clã pequeno que lentamente declinou dos dias antigos de grandeza. Esta propriedade expansiva está em grande parte em ruínas, abandonada décadas ou até séculos atrás. Apenas algumas pequenas alas continuam habitadas. O Clã Slayd tem 40 Draxans, conhecidos por sua inclinação literária e artística decadente. O Clã Slayd é liderado por Thon Slayd, um antigo profanador do conhecimento e da sabedoria. Ele despreza a insistência de Irmena Gulidnay na lealdade feudal.

O Kirre Indômito

Uma pequena companhia da cidade mantida aqui como uma força de defesa interna e guardiões do portão, o Kirre Indômito tem 110 soldados. O comandante está perto do final da lista de atribuições desejáveis, pois o regimento tem uma reputação de negligência e disciplina ruim. Há alguns meses, o Kirre Indômito recebeu um novo oficial comandante, um templário fanático chamado Zenar determinado a “colocá-los nos eixos”. Até o momento, ele sobreviveu a quatro tentativas de assassinato.

Quarto Setor (Chuur)

Um setor poderoso e próspero de terras urbanas, o Quarto Setor possui a maior população em Ur Draxa. O Clã Chuur desfruta da lealdade de seis clãs menores,



todos fortes e prósperos. Chuur é o centro de poder para os templários. A sede administrativa deles está aqui, e vários clãs deste setor tradicionalmente colocam seus filhos e filhas com os templários.

O Salão da Administração

Este complexo de edifícios fortificados é o centro da hierarquia templária. Escolas, salões de registros, alojamentos para os templários líderes, campos de treinamento e salões cerimoniais fazem parte da Sala da Administração. Quase 1.000 templários de vários escalões trabalham aqui, com pelo menos a mesma quantidade de escravos. O mestre absoluto é o kaisharga conhecido como Senhor Templário. Esta criatura terrível exerce seu comando de sua própria torre fortificada. Abaixo do Senhor Templário, o Templário Supremo humano administra a cidade através de seu círculo de Templários de Alta Patente e sua burocracia. As organizações templárias incluem a Comissão de Reparos, a Comissão de Justiça, a Comissão de Registros e a Comissão de Informações. Muitos templários estão vinculados a clãs ou companhias da cidade como "shaidan", ou campeões de guerra. Eles se assemelham aos oficiais políticos de alguns exércitos do mundo real.

Clã Thiem

Antigamente a primeira casa sob o domínio do Clã Chuur, o Clã Thiem foi recentemente devastado por conflitos internos e assassinatos. Um clã menor do setor, Rathay, mirou no Clã Thiem e iniciou uma campanha secreta para desalojar a primeira casa. No estilo típico dos Draxans, a maioria dos aliados de Thiem aguarda para ver se o clã pode se defender antes de se comprometer na luta. A propriedade do Clã Thiem é uma vila pequena e aberta cercada por campos bem cuidados. Oitenta membros da família sobrevivem, e o novo chefe do clã planeja uma vingança sangrenta contra os agressores.

Clã Chuur

Um clã antigo e forte que se orgulha de seu serviço leal a Ur Draxa, o Clã Chuur é composto por guerreiros e templários. As práticas decadentes de literatura e arte são desprezadas nos salões do solar, e desde tenra idade, os membros do Clã Chuur são instigados com as melhores e

mais elevadas virtudes Draxan. O clã é intoleravelmente arrogante e agressivo em sua perspectiva, sem exceção.

O líder do clã Chuur é um guerreiro astuto que anteriormente ocupava uma alta patente em uma companhia da cidade. Ele se chama Varghas e é conhecido por seu entusiasmo em reprimir literatura e arte hereges em seu setor. Varghas, um homem de 40 anos, mostra todos os sinais de governar seu clã por décadas.

O Clã Chuur patrocina uma poderosa companhia de clã conhecida como o Flagelo do Sul. Recrutando tropas de seus menores líderes de clã, Varghas forma um exército de quase 1.000 soldados. O Flagelo do Sul está sediado em um complexo fortificado perto do portão externo deste setor.

Chuur Vermelho

Uma vila de escravos com 200 artesãos e suas famílias, Chuur Red é conhecida pela lealdade inabalável de seus habitantes. Dada a regime brutal de Chuur, isso não é tão surpreendente. O que é surpreendente é o grande complexo de túneis sob a cidade que esconde escravos necessitados de ajuda. Embora toda a cidade finja lealdade, a maioria das principais famílias de escravos é rebelde e se protege contra os Draxans por todos os meios possíveis.

Psiônicos competentes e ladrões surgiram entre os escravos de Chuur Red, e eles desviam cuidadosamente a atenção dos Draxans. A descoberta eventual é certa, mas por enquanto os escravos fazem o que podem para tornar suas vidas mais toleráveis diante da repressão dos Draxans.

Quinto Setor (Raxes)

O Quinto Setor, agora quase abandonado, contém floresta e um grande lago. O Lago Água Negra é escuro e tranquilo. O lago é puro e doce. As avenidas cruzam o lago em viadutos baixos e semelhantes a pontes. O lago tem 30 metros de profundidade no centro.

O Clã Raxes é uma casa pequena, a menor dos clãs que governam o setor. Quatro pequenos clãs ainda habitam este setor, mas dois deles estão à beira da extinção. Menos de 300 Draxans e 600 escravos vivem aqui. Como nos outros setores de floresta, algumas criaturas perigosas vivem nas matas. Vários palácios e propriedades



Ur Draxa

abandonadas se escondem na floresta, agora cobertos pela vegetação há séculos.

Clã Mu'an

Uma casa com 50 Draxans e uma linhagem honrada. A maioria dos seus jovens serve em companhias da cidade ou nas fileiras dos templários. A propriedade é um pequeno grupo de vilas ligadas por pátios e passarelas comuns, profundamente na floresta.

Jhar Mu'an é o líder do clã, um guerreiro envelhecido que lembra tempos melhores. Embora a maioria dos Draxans o considere fraco, ele ainda comanda o respeito e a obediência de sua casa. Jhar é um homem de bom coração criado sob um sistema incrivelmente brutal.

Clã Raxes

Este belo complexo de palácios e fontes cintilantes está em grande parte desabitado. Em tempos, o Clã Raxes contava com centenas de Draxans, mas agora apenas 120 ainda vivem aqui. Além disso, a casa é considerada degenerada; a arte e as obras antigas dos mestres Draxans são celebradas aqui. O Clã Raxes manteve uma pequena companhia até 20 anos atrás, quando não puderam mais fornecer a mão de obra.

Os membros do Clã Raxes, conhecidos como profanadores e psiônicos, estão bem representados entre os viziers. A líder do clã é Kera Raxes, uma mulher humana quase centenária, embora pareça ter uns 50 anos. Ela é uma profanadora muito poderosa e uma psiônica habilidosa que tem resistido a anos de desprezo pelas preferências artísticas e intelectuais de sua casa. Kera tem a plena intenção de se juntar às fileiras dos Senhores Mortos um dia.

Os Guerreiros do Dragão

A principal das companhias da cidade, os Guerreiros do Dragão passam a maior parte do tempo na Cidadela de Ferro no Anel de Fogo. Cerca de um terço da companhia está lá em qualquer momento; o restante ocupa esta base, uma grande e expansiva fortaleza de pedra verde na floresta profunda. Muitos rocs são mantidos aqui, assim como os guardas comuns e as tropas da companhia. Esta fortaleza também guarda o portão externo deste setor. O comandante dos Guerreiros do Dragão vive na Cidadela

de Ferro, e o kaisharga Senhor Guerreiro geralmente habita o Salão da Glória. O comando desta base fica a cargo do segundo oficial da companhia, um poderoso guerreiro meio-orco chamado Melido. Ele lidera 120 guerreiros habilidosos e 200 escravos.

Os Guerreiros do Dragão também mantêm um pequeno destacamento de cavaleiros de rocs e servos escravos no Salão da Glória, no setor de Thalak.

Sexto Setor (Morzket)

Este setor de terras está se recuperando de intensas disputas e uma revolta de escravos. Quase um terço dos Draxans que vivem dentro do Setor Morzket pereceram nos últimos dez anos, e os Senhores Mortos finalmente intervieram para exilar os líderes dos antigos clãs dominantes e elevar novos clãs às suas antigas posições. O Clã Morzket detém o poder aqui há apenas três anos e ainda está instável.

Além dos Draxans que pereceram nas disputas e nos assassinatos de escravos, milhares de escravos foram mortos como punição. O setor foi prejudicado por essa perda de trabalhadores, e campos ficam sem cultivo pela falta de escravos. Até os artesãos escravos foram duramente atingidos pelas punições dos Draxans, e há muitas casas vazias nas cidades de escravos.

Nethelred

Há três anos, esta cidade de escravos tinha uma população de mais de 1.000 artesãos e suas famílias. Em seguida, a revolta de escravos resultou em represálias selvagens contra todos os escravos deste setor, embora os artesãos de Nethelred tivessem pouco a ver com todo o incidente. Agora, apenas 250 pessoas sobrevivem neste assentamento em grande parte abandonado.

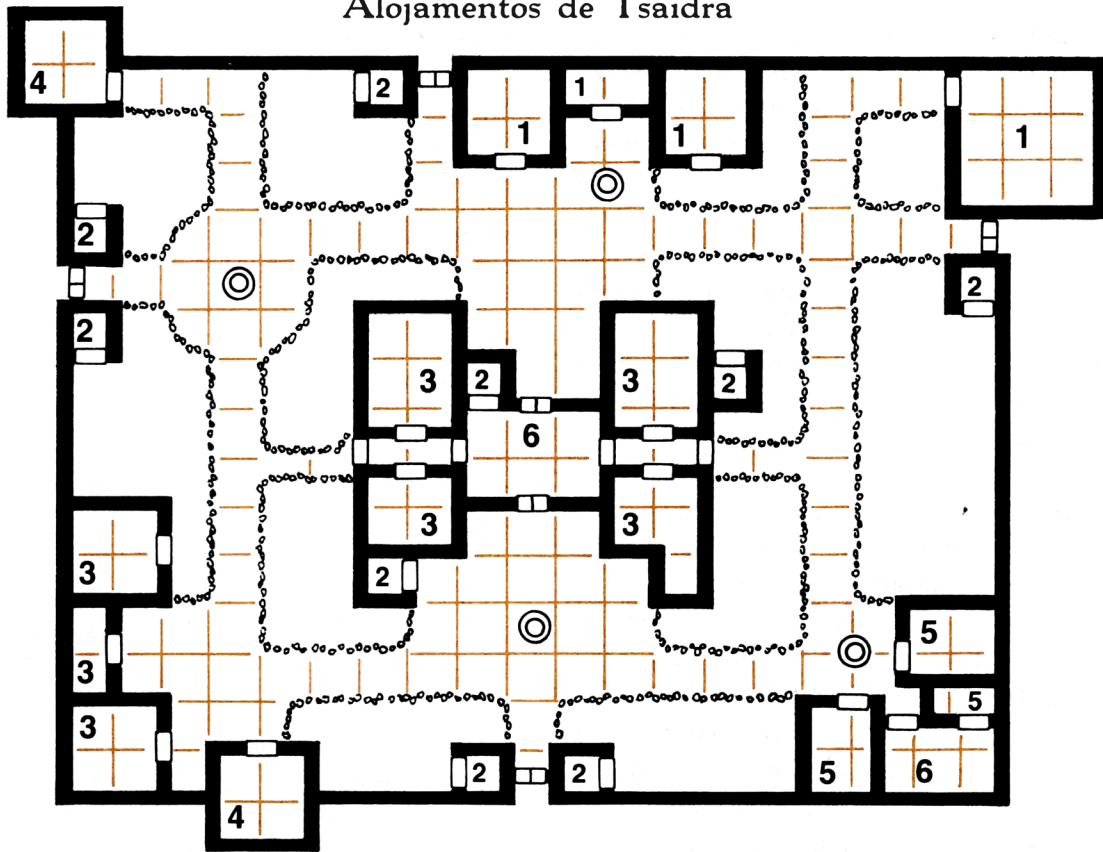
A revolta de escravos dificilmente foi uma rebelião. Um par de jovens Draxans provocou demais um acampamento de escravos, vandalizando suas casas. Os escravos que mataram os jovens fugiram, mas os Draxans destruíram o acampamento em retaliação. Em resposta, o pequeno grupo de fora da lei desesperado saqueou dois palácios, mas as represálias Draxans foram monstruosas — 20 escravos foram executados por cada nobre que morreu. Os fora da lei logo se renderam para encerrar o banho





1 quadrado = 6 metros



Alojamentos de Tsaidra



-  Porta
-  Porta Dupla
-  Caminho
-  Fonte

- 1. Alojamento de Escravos
- 2. Depósitos
- 3. Alojamentos
- 4. Armorias
- 5. Alojamento dos Oficiais
- 6. Salão Comunal



Ur Draxa

de sangue.

Clã Morzket

Recentemente elevado ao comando neste setor, o Clã Morzket era um dos maiores e mais poderosos dos clãs menores. A competição pelo senhorio do setor foi acirrada; Morzket, a principal força no fim das revoltas de escravos que derrubaram o clã anterior, ainda trabalha arduamente para consolidar o poder e legitimar sua ascensão.

O clã se mudou quando foi promovido, deslocando os senhores anteriores. Este palácio é uma estrutura grande e resistente, a casa ancestral de um clã considerado degenerado. O Clã Morzket é uma família Draxan ideal, dedicada ao espírito de Ur Draxa. Os membros do clã são todos guerreiros ou templários, e as únicas artes permitidas dentro das paredes do palácio são as artes de combate. Todo o aprendizado considerado ignóbil é descartado.

O Clã Morzket é liderado por Arian Morzket, uma feroz matriarca guerreira conhecida por seu bom senso e pura determinação. No entanto, ela é grandemente influenciada por seu tio, um astuto templário idoso chamado Orith. Orith é um humano antigo que se contenta em governar das sombras.

Clã Borin

O primeiro dos clãs menores de Morzket, a Casa Borin, também é nova em sua posição. O Clã Morzket ocupava anteriormente estas terras antes de ser elevado ao senhorio do setor, e o Clã Borin o substituiu como recompensa por serviços fiéis. Um clã grande e forte, com valores Draxan conservadores, Borin despreza a fraqueza e admira a força.

O palácio é uma fortaleza-vila militar que abriga 300 membros da família e seus servos. Gaarid Borin, um veterano cicatrizado dos Guerreiros Dragões e um guerreiro excepcional, lidera sabiamente o clã.

As Luas da Espada

Uma nova e poderosa companhia de clãs formada pelas casas militares deste setor, As Luas da Espada foram fundadas há dois anos para substituir a companhia de clãs das casas anteriores. Eles ocupam uma antiga fortaleza perto do portão externo, atuando como guardiões do

portão e patrulhando ocasionalmente as regiões externas do Vale. As Luas da Espada contam com 300 guerreiros, principalmente membros do Clã Morzket e do Clã Borin.

As Luas da Espada patrulham agressivamente o interior do setor, visto que este setor tem a história mais recente de problemas com escravos. Aventureiros de fora de Ur Draxa consideram o Setor Morzket um dos mais perigosos na cidade. Iliaran Morzket lidera as Luas da Espada. Ela é uma templária poderosa que conquistou este posto prestigioso por meio de intrigas políticas e um ou dois assassinatos discretos. Iliaran está constantemente tramando para avançar.

Sétimo Setor (Setor Zuraag)

Zuraag é o centro do poder dos vizires. A maioria dos Draxans conservadores vê com extremo desagrado o complexo dos vizires e os clãs abertamente decadentes do setor.

Zuraag é populoso para um setor florestal, e áreas substanciais da floresta foram desbravadas para cultivo. Quatro chefes de clãs menores servem ao líder do clã de Zuraag, e todas as casas do setor são fortes e influentes.

O Salão do Aprendizado

Esse complexo, composto por várias dezenas de palácios, bibliotecas e edifícios administrativos, se espalha por uma floresta densa. Aqui estão os vizires de Ur Draxa, os poderosos psiônicos e profanadores que atuam como guardiões mágicos da cidade e conselheiros do Dragão. Eles são liderados por um Senhor Morto conhecido como o Senhor Vizir, auxiliado por dois kaishargas menores, o Senhor Profanador e o Senhor Mental. Os três dessas criaturas abomináveis habitam frequentemente o Salão do Conhecimento.

Além dos kaishargas, os vizires são liderados pelo Vizir Grande, um homem surpreendentemente jovem chamado Hitasho Ken. Hitasho é um profanador potente e psiônico habilidoso que chamou a atenção do Dragão durante seu aprendizado. O favor do Dragão não o deixou desde então, tornando-o uma das pessoas mais afortunadas da cidade. Abaixo do Vizir Grande estão 15 Vizires Superiores — um para cada uma das escolas de magia e disciplinas de estudo psiônico. O avanço para o posto de Vizir Superior é competitivo, e todos são hábeis em seus



estudos escolhidos.

O Salão também contém muitas obras literárias e artísticas que os templários consideram indignas de serem salvas. O Salão é um dos poucos lugares onde novas obras são apreciadas. Um exército de artesãos escravos trabalha aqui, alojados no luxo, desde que continuem produzindo.

Clã Zuraag

Patronos das artes, o Clã Zuraag mantém sua posição por mais de 1.000 anos. Muitos filhos e filhas tornam-se vizires, aceitando o desprezo dos Draxans militares para preservar o conhecimento perdido para o mundo exterior. Os palácios silenciosos do clã Zuraag estão cheios de bibliotecas, estudos e câmaras de meditação. Apesar da insistência da Zuraag no aprendizado em detrimento da destreza marcial, a casa é forte. Clãs marciais que buscam problemas com a dinastia Zuraag nunca parecem durar muito. Aparentemente, há alguma força no estudo de habilidades antigas.

O Clã Zuraag é liderado por um homem antigo chamado Aras Zuraag, um profanador poderoso que lidera sua família há mais de 70 anos, usando magia para prolongar sua vida. Ele não mostra sinais de enfraquecimento.

O Clã Zuraag é incomum devido à lealdade total de seus clãs vassalos. Ao contrário de outros líderes de clãs governantes, Aras parece não ser incomodado por subalternos ambiciosos.

Clã Jharek

Um pequeno clã de alto status, o Clã Jharek é o mais marcial das famílias do setor Zuraag. Seu serviço é dividido entre os templários, vizires e companhias da cidade e do clã. Essa atitude moderada torna o clã um bom terreno comum para várias facções opostas. A chefe do clã, Ynes, é uma grande negociadora e, em seus 22 anos de liderança do Clã Jharek, manteve estrita neutralidade nas disputas de outras casas. Os palácios do Clã Jharek são pequenos e tranquilos, propriedades discretas onde visitantes de outros clãs não precisam se sentir ameaçados.

Os Dragões de Fogo

Uma poderosa companhia da cidade composta por 400 Draxans, os Dragões do Fogo estão atualmente destacados como o Exército do Leste. Eles patrulham vigorosamente o Anel de Fogo e as terras vizinhas, além de guarnecerem o portão externo do setor Zuraag. Nos últimos dois anos, os Dragões do Fogo procuram a tribo de forasteiros que vive na ilha de Sith, e suas patrulhas tiveram escaramuças com os grupos de caça dos forasteiros em várias ocasiões. Os Dragões do Fogo vivem em um confortável complexo murado de palácios e pontos fortificados, atendidos por um número adequado de escravos. São liderados por um membro do Clã Chuur chamado Kelestes, um guerreiro forte que, infelizmente, carece da inteligência para ser verdadeiramente eficaz. Ele é auxiliado por uma pequena equipe de oficiais profissionais que compensam suas deficiências.

Oitavo Setor (Thalak)

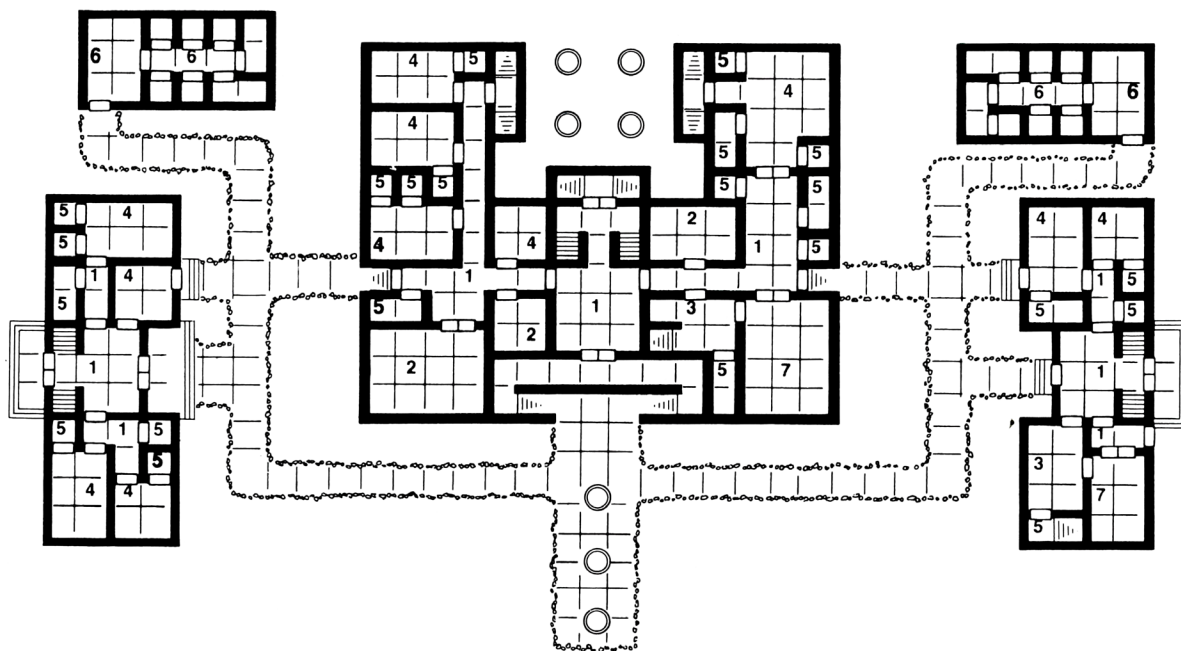
O último dos setores de terra da cidade, Thalak é o lar forte e densamente povoado do Salão da Glória, o centro de poder do exército. Os clãs do Oitavo Setor são conservadores estabelecidos, enviando seus filhos e filhas para as companhias da cidade e do clã. O setor é governado pelo líder do clã Ban Thalak, um dos homens mais poderosos e importantes da cidade. Ele exige lealdade de seus vassalos, tratando-os mais como subordinados militares. Universalmente não gostado, mas respeitado, Thalak está bastante seguro em sua posição.

O Salão da Glória

Este vasto complexo de fortalezas é a sede do exército Draxan. Dentro das paredes escuras da fortaleza estão vastas áreas de treinamento, armaria, quartéis, estúbulos, ferreiros e armeiros, salas de reuniões e os aposentos dos comandantes de elite do exército. Todas as quatro legiões têm sua sede aqui, embora suas várias companhias estejam dispersas pela cidade de Ur Draxa. Várias companhias da cidade e algumas do clã estão alojadas no Salão da Glória, incluindo os Arrasadores, os Selos Dourados e os Sóis Sangrentos. No total, 800 guerreiros Draxan ocupam o Salão da Glória a qualquer momento. Eles são atendidos por 1.000 escravos, muito usados em exercícios



Palácio de Numel



1 quadrado = 3 metros

- 1. Hall ou Antecâmara
- 2. Estudos ou Salões
- 3. Cozinhas
- 4. Aposentos Privativos
- 5. Closets
- 6. Alojamento de Escravos
- 7. Salão de Banquete

	Porta		Porta Dupla
	Escada		Escada(descida)
	Caminho		Fonte





de treinamento sangrentos.

Clã Falghar

Um clã poderoso e influente, o Clã Falghar conta com 500 Draxans, a maioria ocupando fileiras nas companhias da cidade e do clã. Eles gerenciam seus campos com eficiência brutal e mantêm sua casa no estilo conservador dos Draxans. A líder do clã é a temida Naom Falghar, uma guerreira aposentada com uma reputação de crueldade. Ela planeja com ambição contra seus vizinhos, pretendendo subjugar todo o setor sob seu domínio.

Clã Thalak

O clã mais poderoso de Ur Draxa, o Clã Thalak, conta com 300 Draxans. Muitos deles são Thalaks de menor estirpe, recentes adições à família por meio da absorção de linhagens menores e fracassadas. Apesar de suas origens diversas, todos os membros do clã apoiam entusiasticamente o líder do clã, Ban Thalak. Mais de 1.500 escravos trabalham na casa do clã ou em seus

campos.

Ban Thalak governa o clã há 11 anos e ainda é um homem vigoroso. Ele mantém sua posição como capitão da companhia do clã, os Escudos Partidos. Ban Thalak é um homem de ambição excepcional, energia e realizações.

Thalared

Uma vila pequena, mas bem administrada, de artesãos escravos, Thalared conta com 100 artesãos e suas famílias. Sob o domínio opressor de Ban Thalak, os escravos são levados aos limites da tolerância humana, mas ainda não se atrevem a falar de rebelião. Alguns escravos de campo ousados estabeleceram uma rede básica de informações; os Thalaks esmagariam cruelmente até mesmo essa pequena faísca de desafio.

Clã Inzhilar

Por tradição, a principal casa vassala do setor, o clã Inzhilar está envolvido em uma luta amarga para manter sua posição como o primeiro dos seguidores de Thalak. Inzhilar é uma família de 180 Draxans, vital e leal ao espírito marcial da cidade. Apesar disso, os clãs maiores do setor — especialmente Falghar — estão se afirmando, tentando derrubar Inzhilar. Ban Thalak não vê motivo para interferir, acreditando que a competição é saudável. Rian Inzhilar é a líder do clã. Ela é uma poderosa psiônica e habilidosa guerreira de 50 anos que até agora conseguiu desviar de seus inimigos.

Os Escudos Partidos

Ocupando uma série expansiva de complexos de quartéis murados, esta companhia de clã composta por 400 membros é patrocinada pelo Clã Thalak. O regimento ostenta o título de Guardiões do Norte e patrulha vigorosamente o vale externo. Os Escudos Partidos são liderados pelo próprio Ban Thalak.

Nono Setor (Numel)

Quase abandonado, o Nono Setor abriga apenas alguns centenas de Draxans e seus escravos. Muitas aldeias de escravos e palácios nobres pontilham as selvas de Numel, mas quase todos estão cobertos de vegetação e habitados apenas pelas criaturas da floresta. Numel foi o local da



Ur Draxa

maior revolta de escravos na história de Ur Draxa, uma guerra de dois meses ocorrida há 330 anos. Naquela época, o Dragão estava ausente em um de seus longos períodos de errância. Três clãs vassalos de Numel foram massacrados até o último Draxan na primeira noite da revolução, e mais dois sofreram perdas tão pesadas que nunca se recuperaram. Claro, os escravos rebeldes foram todos eventualmente capturados e executados. Além disso, a cada sétimo escravo em toda a cidade foi morto como exemplo. A pequena população de Numel o torna o setor mais selvagem, com muitos predadores florestais sobrevivendo à abundância de caça aqui. O setor é um terreno de caça favorito para muitos Draxans ricos. O Clã Numel fica mais do que feliz em acomodá-los e fornecer guias.

Clã Nemed

O clã vassalo mais proeminente de Numel, o Clã Nemed, é apenas uma sombra do que já foi em séculos passados. Apenas 60 Draxans sobrevivem nesta vasta propriedade, atendidos por 30 escravos. O Clã Nemed é uma família decadente, dedicada à busca do prazer e ao patrocínio de diversas artes. Eles se retiraram completamente do estilo de vida competitivo dos Draxans, preferindo ser deixados em paz.

Clã Numel

Antigamente favorecido pelo Dragão, o clã Numel foi devastado nas revoltas de escravos. A única razão pela qual o clã manteve suas terras e título foi pelas medidas heroicas que tomou para controlar a revolta. Em menor número e cambaleando com os primeiros golpes da rebelião, os líderes do clã fecharam os portões da avenida para confinar a insurreição, trancando-se com os escravos revoltados.

Numel sempre foi um clã marcial, e embora eles tenham apenas 30 membros, ainda são guerreiros. A maioria dos jovens membros do clã serve nas companhias da cidade, e o atual líder da casa é um ex-comandante dos Escorpiões Negros: o astuto e envelhecido guerreiro Bendar Numel, um homem cicatrizado e envelhecido com uma mente aguçada.

Os palácios do Clã Numel estão três quartos vazios, com alguns deixados para a floresta e os outros vazios. O

palácio do Clã Numel, mostrado abaixo, ilustra o palácio de um líder de clã maior, embora outros líderes de clã tenham moradias maiores.

O Siroco de Fogo

Uma das companhias da cidade menores e menos prestigiadas, o Sirici do Fogo possui 180 guerreiros. Apesar da falta de status e número, os guerreiros do Siroco do Fogo são habilidosos e ambiciosos para melhorar sua posição - à custa das companhias acima deles. O Siroco do Fogo é responsável por guardar este portão e realizar patrulhas rotineiras nas muralhas e no interior. O Siroco do Fogo é liderada por Ulthara Poln, uma jovem guerreira habilidosa conhecida por suas habilidades psiônicas.

O Santuário do Dragão

Escondido atrás do parapeito vertiginoso da Muralha Interna, o Santuário do Dragão ocupa o centro da cidade de Ur Draxa. Nenhuma criatura, exceto os kaisharga, pode entrar. Mesmo eles entram apenas raramente, com a permissão expressa do Dragão. Geralmente, o Dragão ordena que seus súditos apareçam nos Salões da Glória, do Conhecimento ou dos Templários, onde realiza suas audiências. O Santuário do Dragão é uma área aberta de bela floresta (principalmente árvores da vida) com 11 quilômetros de diâmetro. De cada portão, caminhos de pedra escura e brilhante percorrem selvas frescas. Não há uma única criatura em toda a floresta — nem um pássaro, nem mesmo um inseto — apenas plantas. Pequenos córregos e poças por toda a floresta emergem de nascentes misteriosas e deságuam em lagos subterrâneos. O resultado é um paraíso arborizado de tirar o fôlego, silencioso exceto pelo som da água corrente. No alto, a aurora dançante e sinistra aparece como um brilho dourado — a tonalidade do céu como deveria parecer, não marcada pelas nuvens de cinzas que cobrem o resto do Vale do Pó e do Fogo. Este é o olho da tempestade, o centro do poder do Dragão.

A Esfera Negra

No exato centro do Santuário do Dragão há um estranho monumento ou marco conhecido como a Esfera Negra. Apenas o Dragão e os Senhores Mortos já a



viram; os Senhores Mortos nada sabem sobre isso, e o Dragão nunca discute o assunto. A Esfera Negra parece uma pedra lisa e preta, com 4 metros de diâmetro. Ela paira a 1,2 metros acima do chão de uma depressão rasa com 9 metros de diâmetro e 3 metros de profundidade. O equador da esfera está nivelado com o solo além da depressão. A Esfera Negra é a única estrutura no Santuário do Dragão. Ela emana uma magia intensamente poderosa de todas as escolas. Nenhum ataque de qualquer tipo pode prejudicá-la.

Esconderijos

O Dragão mantém muitos escondenijos de emergência contendo poções, anéis e armas mágicas em seu Santuário. Cada um está enterrado de forma indetectável um metro abaixo da superfície e protegido contra detecção mágica. Cada escondenijo contém seis frutas de cura extra, 16 outras frutas de poção, um anel de invisibilidade e inaudibilidade, e uma haste, um cajado e uma varinha de tipo aleatório. Alguns escondenijos podem conter mais anéis e itens mágicos diversos. O Dragão conhece o conteúdo e a localização de cada escondenijo. Ele preparou esses escondenijos ao longo de milhares de anos para se proteger contra um ataque sério, embora não tenha enfrentado tal ataque na memória recente.



Kurn

Kurn é, na verdade, dois estados independentes: uma antiga metrópole pública e uma cidade utópica escondida do resto do mundo. A Velha Kurn está situada em um prado luxuriante no lado leste das Montanhas Brancas. A estrada comercial que segue para o norte saindo de Draij conecta Kurn à Região de Tyr, e a cidade recebe comerciantes do sul. A Nova Kurn fica em um vale fértil escondido entre as próprias Montanhas Brancas. Uma estrada isolada, protegida por uma fortaleza imponente, mantém o vale seguro de visitantes indesejados — e a Nova Kurn não deseja nenhum visitante.

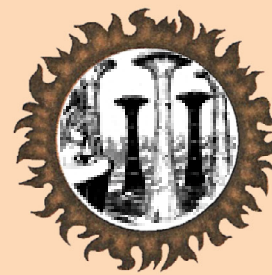
A Velha Kurn era uma cidade próspera, mas relativamente pequena da Era Verde que sofreu grande devastação nos primeiros dias das Guerras de Purificação. Antigamente situada em uma vasta floresta que há muito desapareceu da paisagem, a cidade élfica de Kurn foi destruída pelo Campeão chamado Albeorn, Assassino de Elfos. Quando os Campeões finalmente se voltaram contra Rajaat e se tornaram os reis dragões, o chamado Keltis decidiu construir sua cidade-estado sobre as ruínas da Velha Kurn. Ele mudou seu nome para Oronis, mas decidiu manter o nome da cidade que estava construindo sobre as ruínas.

As ruínas não estavam em tão mau estado quanto Oronis originalmente pensava. Ele conseguiu construir sobre muitos dos fundamentos, e algumas estruturas inteiras ainda estavam em condições de uso. Dentro de uma década, a Kurn de Oronis foi estabelecida. Em cinco décadas, estava prosperando. Por quinhentos anos, Kurn seguiu o mesmo curso que os outros domínios dos reis feiticeiros. Durante esse tempo, Oronis foi atormentado por algo que poucos de seus pares possuíam — sua consciência. Quando ele era Keltis, o Executor Lagarto, ele teve sucesso na tarefa que Rajaat lhe entregou. Eliminou toda a raça da face de Athas. À medida que os anos passavam e Keltis, o Campeão, se tornava Oronis, o rei feiticeiro, imagens das atrocidades que cometeu começaram a assombrá-lo. Depois que Oronis avançou para o estágio de rei dragão, seus problemas se intensificaram. Agora, ele tinha as mortes de seus súditos em sua consciência, pois tinha que usar uma quantidade especificada de força vital para alimentar sua transformação. Ele decidiu que nada disso era o que Rajaat prometera originalmente a ele. Onde estava a restauração do mundo? Athas não melhorou devido

às Guerras de Purificação. Piorou. Além disso, os reis feiticeiros estavam continuando a espiral descendente, matando lentamente o mundo por suas ações. Oronis se recusou a fazer parte dessa tendência por mais tempo. Renunciou às suas habilidades de profanação e ao sua posição de rei dragão e buscou um caminho diferente.

Foi quando Kurn rompeu relações com as outras cidades-estados. As atividades mercantis continuaram, é claro, mas em uma taxa reduzida. Depois de um tempo, Kurn tornou-se uma das cidades esquecidas — exatamente como Oronis esperava. Enquanto isso, ele colocou a próxima parte de seu plano de redenção em ação. Oronis queria se redimir pelos horrores de seu passado. O primeiro passo foi mudar as regras da sociedade em Kurn. Embora a cidade tivesse que manter uma ilusão de normalidade para evitar que os outros reis feiticeiros detectassem traição ou fraqueza, Oronis secretamente libertou todos os escravos e instituiu práticas justas e justas em todos os níveis da sociedade. Ele jurou seus cidadãos ao segredo, pois se a notícia se espalhasse, ele tinha certeza de que seus colegas de outrora se aglomerariam em Kurn como gith em torno de um braxat moribundo. O segundo passo foi começar a construção da utopia que ele imaginava. Como todos os ex-Campeões, Oronis originalmente queria devolver Athas à glória da Era Azul. Ele decidiu se esforçar novamente por esse objetivo. Em um vale escondido entre os picos das Montanhas Brancas, foram lançadas as pedras fundamentais da Nova Kurn.

Enquanto seus templários e cidadãos trabalhavam para construir a Nova Kurn, Oronis foi em busca de um caminho melhor para o poder. Usando as técnicas e práticas da magia de preservação, Oronis procurou uma maneira de combinar magia com psionismo de uma maneira mais positiva do que através da magia de dragão. Levou quase 1.000 anos de estudo e experimentação para Oronis desenvolver a magia de metamorfose do preservador. Com ele, o rei feiticeiro reformado poderia se tornar um ser avançado alinhado ao bem em vez de mais uma força do mal. Hoje, as cidades gêmeas de Kurn continuam ao longo de seus cursos paralelos. A Velha Kurn exibe um domínio típico de rei feiticeiro para os outros habitantes da região, pelo menos superficialmente, enquanto a Nova Kurn trabalha para concluir o experimento de Oronis em regredir uma pequena parte de Athas através do tempo. Entre as duas cidades, Kurn tem uma população total de



18.000 pessoas. A maioria vive na nova cidade, pois a cada ano mais cidadãos são transferidos da cidade antiga para a nova. A Velha Kurn tem um número tão pequeno de residentes que parece quase uma cidade-fantasma, um dia Oronis planeja abandoná-la completamente em favor de seu vale isolado.

Governo

Embora a Velha Kurn pareça ser administrada como qualquer outra cidade-estado, Oronis abandonou há muito tempo uma forma monárquica de governo. Ele permite que seus súditos se governem por meio de um sistema democrático que ele desenvolveu. Neste sistema, nobres e todos os cidadãos, exceto templários, podem ocupar cargos públicos. Eleições são realizadas em intervalos regulares sendo estabelecidos limites de mandato. O mais alto funcionário eleito é chamado de Presidente, que lidera um corpo chamado Tribunal. Os membros do Tribunal são chamados de Tribunos. Juntos, o Presidente e os Tribunos elaboram as leis que mantêm a cidade-estado funcionando sem problemas. O atual Presidente é Ulali de Prusicles, agora no segundo ano de um mandato de cinco anos.

Oronis se recusa a ocupar uma posição oficial, embora finja ser o rei-feiticeiro na cidade antiga. Ele atua como conselheiro quando o Presidente ou o Tribunal solicita sua presença, mas, caso contrário, está mais preocupado em avançar como um avangion e manter o projeto de restauração do vale nos trilhos. Os templários de Oronis também não atuam como administradores em Kurn. Em vez disso, eles são os guardiões e divulgadores do conhecimento, atuando como professores e conselheiros para autoridades locais e empresas. Também é responsabilidade deles supervisionar e lidar com o processo de restauração, sob a supervisão de Oronis.

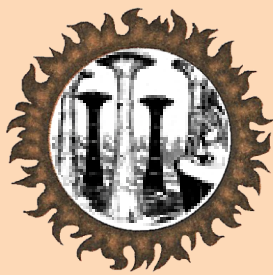
Comércio

A Velha Kurn tem uma bolsa mercantil limitada, mas ativa, que recebe regularmente comerciantes aarakocra de Ninho Invernal e tribos de comerciantes élficos tanto do norte quanto do sul. Ocasionalmente, comerciantes ssurran descem do Planalto Chamuscado para fazer negócios e reunir mercadorias para levar de volta aos seus clientes

usuais. A Casa Tsalaxa de Draj faz viagens regulares para o norte para conduzir negócios com Kurn e Eldaarich. Esta é a extensão das principais atividades mercantis em Velha Kurn, embora dezenas de comerciantes das dunas passem pelos muros da cidade toda semana.

Kurn possui sua própria casa mercante, a Casa Azeth. Pelos padrões estabelecidos pelas dinastias mercantis da Região de Tyr, Azeth é pequena. Pelos padrões da região norte, sua riqueza é incomparável. Liderada por Corik Azeth, a casa possui propriedades nas Montanhas Brancas, mantém vilas próximas a Eldaarich e ao longo da estrada comercial para o sul, e possui um empório na distante Draj. Embora Corik suspeite que algum tipo de engano esteja ocorrendo em Kurn, os negócios estão indo tão bem que ele não quer escavar tão profundamente a ponto de perturbar as coisas como estão. O senhor mercador também tem suas suspeitas sobre o que está acontecendo além dos muros do Forte Protetor, mas ele tem certeza de que satisfazer sua curiosidade só prejudicará a posição que ele comanda.

As duas vilas-clientes de Azeth, Pouso de Azeth e Silte Oriental, desempenham papéis importantes nos negócios diários da casa. Pouso de Azeth, construída em torno de um oásis exuberante ao longo da estrada comercial que conecta o norte ao sul, fornece um ponto de parada para caravanas que vão e vêm da Região de Tyr. Esta vila murada possui uma legião considerável de mercenários para se proteger contra os frequentes ataques do oeste. Saqueadores das Cidades Saqueadoras dos Ermos da Barreira muitas vezes miram em caravanas que viajam na estrada e, às vezes, até atacam a vila quando sua necessidade é especialmente grande. Pouso de Azeth, aliás, recebe todos os comerciantes, desde que possam pagar as taxas pelo uso de seus serviços. Enquanto isso, Silte Oriental é uma vila aberta na costa do Mar de Silte. Poucos saqueadores entram na área devido às patrulhas frequentes enviadas pelo Forte Protetor, então os habitantes não se preocupam com ataques do oeste. Os gigantes do silte nem mesmo são um problema, já que o Forte Holz nas proximidades os mantém afastados. Silte Oriental lida com o comércio com Eldaarich, que não possui nenhuma casa mercante própria. Na verdade, esta vila é a única conexão com o mundo exterior que Eldaarich mantém. Caso contrário, a cidade-estado está isolada do resto de Athas.



Kurn

Condições na Cidade

A qualidade de vida em Kurn depende de qual das cidades gêmeas se considerada. Velha Kurn, à primeira vista, parece ser semelhante a qualquer cidade na Região de Tyr governada por um rei-feiticeiro. No entanto, as aparências enganam. Um olhar mais atento pode revelar algumas peculiaridades. Por exemplo, escravos parecem ter um brilho nos olhos e um vigor em seus passos que não é visto em outras cidades estado, templários não são tratados com tanta deferência quanto seus homólogos em Urik ou Nibenay. Além disso, enquanto os distritos de mercados e artesãos estão sempre lotados, o restante da cidade é tão vazio e desolado quanto as ruínas de Giustenal.

Velha Kurn mantém sua ilusão de negócios normais através da cooperação dos cidadãos e dos poderes avançados de seu rei-feiticeiro. Se visitantes percebem que os bairros nobre e templário da cidade estão praticamente desertos, geralmente atribuem isso aos rumores de que Kurn está lentamente morrendo. Morrendo ou não, a cidade está longe de ser indefesa. Mais de uma tribo saqueadora tentou aproveitar a “cidade moribunda” apenas para descobrir que seus defensores eram mais do que capazes de expulsá-los.

Pelos esforços da Casa Azeth e do comércio fornecido por outros comerciantes, Kurn mantém uma economia modesta. Enquanto a maioria dos habitantes da Região de Tyr esqueceu que esta cidade do norte existe, Kurn interage regularmente com seus vizinhos mais próximos. Tem boas relações com os aarakocra de Ninho Invernal, os comerciantes da Casa Tsalaxa de Draj e os elfos das tribos locais. Exceto pelo contato entre a Casa Azeth e os templários mercantes de Eldarich, Kurn tem pouca interação com sua cidade-estado vizinha. Por outro lado, Kurn às vezes tem problemas com as Cidades Saqueadoras. Os saqueadores não vão até os portões da cidade (pelo menos não com muita frequência), mas atacam viajantes na estrada e até saqueiam as vilas-clientes em ocasiões raras.

Nova Kurn é uma questão diferente. As altas e robustas paredes do Forte Protetor bloqueiam a entrada leste para o vale escondido, enquanto os picos altos e íngremes das Montanhas Brancas tornam outras direções inacessíveis. A única abordagem que pode estar aberta é

pelo ar, embora criaturas voadoras leais a Oronis façam ninhos nos picos verticais. Dentro do vale, o projeto de restauração de Oronis está a todo vapor. Ele transformou o vale em um lugar do passado, recriando as condições da Era Verde em seu espaço protegido. Uma densa floresta cerca uma clareira exuberante onde a cidade de Nova Kurn foi construída ao lado de um pequeno e limpo lago. Oronis espera regredir eventualmente o vale para condições como eram na Era Azul, mas isso ainda está a muitos anos de distância.

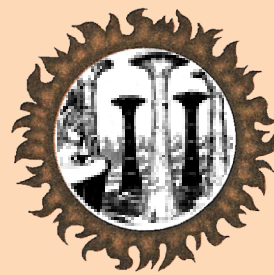
A nova cidade assemelha-se à visão de utopia de Oronis. Edifícios arejados com altas e elegantes torres adornam amplas ruas abertas pavimentadas com pedra branca. Aqui, as pessoas se governam por meio de um sistema de leis justas e maioria governante. Todos têm voz no funcionamento da cidade, desde o mais pobre trabalhador até o mais alto funcionário eleito. E se alguém não gosta do rumo que as coisas estão tomando, é livre para concorrer a um cargo quando os termos de mandato atuais expiram.

Graças ao vale fértil e à floresta exuberante, ninguém passa fome ou sede em Nova Kurn. Nenhuma criatura é caçada até a extinção e nenhuma planta é arrancada completamente de uma determinada área. Os templários monitoram a floresta diariamente para garantir que o delicado equilíbrio seja mantido. Por esse motivo, nenhum profanador é permitido nas fileiras dos templários ou em qualquer lugar das cidades gêmeas. É estritamente contra as leis de Kurn praticar magia de profanação.

Oronis continua avançando como um avangion, e ele tenta instilar as mesmas propriedades serenas, pacíficas e doadoras de vida de sua nova forma na cidade e nas pessoas que o seguem. Onde antes havia um homem do mal, agora Oronis é uma força do bem no mundo. Seus templários trabalham para promover seus planos e se preparam para um dia sair do vale com o conhecimento de como restaurar toda Athas. Até lá, eles trabalharão para concluir a restauração do vale e aperfeiçoar a sociedade que Oronis inspirou.

A Aliança Velada

Kurn não possui uma Aliança Velada. Os preservadores são uma parte bem-vinda e significativa da sociedade, então não há motivo para que eles se escondam por trás



de um véu de segredo. Na verdade, preservadores de outras facções da Aliança às vezes vêm a Kurn estudar com Oronis. Um preservador, Korgunard de Urik, até aprendeu os passos para se tornar um avangion e seguiu o caminho traçado por Oronis. É concebível que mais avangions possam aparecer no futuro, embora quando e quantos é difícil dizer. Como os dragões, os avangions são extremamente raros. Apenas os preservadores/psiônicos mais talentosos e poderosos podem sequer esperar dar os primeiros passos como um avangion, quanto mais alcançar o nível de avanço que Oronis alcançou até agora.

Enquanto os preservadores são aceitos e integrais à sociedade de Kurn, os profanadores são considerados inimigos de tudo o que Oronis representa. O avangion reluta em permitir que seus seguidores tornem a magia de profanação punível com a morte, pois ele próprio já foi um profanador da mais alta ordem. No entanto, ele sabe que na maioria dos casos, os profanadores não conseguem fazer as mudanças mentais e espirituais necessárias para rejeitar esse caminho, então concordou que profanadores conhecidos devem ser banidos da sociedade.



Eldaarich

Eldaarich ocupa uma pequena ilha no Mar de Silte, logo ao largo do continente. Aqui, isolados e protegidos do restante de Athas, os 21.000 cidadãos da cidade se encolhem nos delírios paranóicos de seu rei feiticeiro louco. Daskinor, o governante de Eldaarich, acredita que forças insondáveis no mundo estão tentando destruí-lo. A cada poucos anos, ele atribui um novo nome a essas forças — a Ordem, a Aliança Velada, Rajaat, pyreen, uma casa mercante, um humilde escravo, ou algum outro alvo identificável torna-se a fonte imaginada de seus medos por um tempo. Daskinor faz o seu melhor para destruir esses inimigos imaginários, e qualquer pessoa que tenha mesmo uma semelhança passageira com o alvo é perseguida até a próxima ilusão o agarrar.

Daskinor nunca foi um governante estável. Desde o início de seu reinado como rei-feiticeiro de Eldaarich, ele foi atormentado por medos infundados e terrores sem nome que se abatiam sobre sua mente. Nos primeiros séculos de seu reinado, ele conseguia funcionar mais ou menos normalmente apesar de sua crescente paranoia. Com o tempo, verdadeiros acessos de pânico começaram a invadir sua psique. Esses acessos duravam cada vez mais, paralisando Daskinor por horas, dias e, às vezes, até meses.

Eldaarich foi construída para proteger Daskinor de seus medos. Muros fortificados, um exército forte, templários devotados, pontes retráteis, uma série de fortalezas e fortes — toda a cidade-estado e área circundante foram protegidas contra forasteiros. Com o tempo, tornou-se menos uma fortaleza e mais uma prisão, trancando rei e cidadãos atrás de portões robustos e paredes altas. Há sete séculos, a paranoia do rei-feiticeiro tornou-se aguda. Ele selou completamente sua cidade, cortando todos os laços com as outras cidades-estados. Foi assim que as coisas permaneceram até cerca de 10 anos atrás, quando o comércio limitado foi retomado com a Casa Azeth de Kurn.

Eldaarich continua sendo uma cidade-prisão isolada. Os medos de Daskinor tornaram-se os medos de seus súditos, tornando todos que vivem sob seu domínio tão paranóicos quanto ele. Ninguém nunca deixa Eldaarich, e ninguém jamais entra por suas massivas portas. É uma sociedade fechada, figurativa e literalmente.

Composição Populacional: Os humanos dominantes caíram longe de suas formas nobres de outrora. A maioria carrega uma marca ou sinal de sua ancestralidade duvidosa. Os anões estão bem representados na cidade, e muitos vivem como nobres e templários. Meio-gigantes e muls têm populações menores, sendo todos escravizados. Poucos membros de outras raças vivem neste estado da cidade.

Governo

O mesmo modelo de governo presente nas outras cidades-estado existe em Eldaarich. O rei-feiticeiro Daskinor está no topo da hierarquia social, suas delusões problemáticas colorindo todos os aspectos da vida na cidade-estado. Suas tendências caóticas e frequentemente avassaladoras de paranoia impregnam todos com quem ele entra em contato, tornando a cidade quase tão selvagem e frenética quanto Raam. A única coisa que permite que a cidade funcione é que os cidadãos são um grupo submisso, vivendo em silencioso medo em vez de uma anarquia tumultuada. Daskinor olha constantemente por cima do ombro por assassinos que não existem, assim como seus templários e nobres. Ninguém confia em ninguém em Eldaarich. Isso acaba sendo para o melhor, já que a atmosfera conturbada promoveu uma sociedade onde o medo de assassinato e traição incentivou o uso periódico de tais técnicas por aqueles que preferem agir primeiro. Templários e nobres regularmente se matam para evitar que o mesmo aconteça com eles, ou para ganhar poder ou posição, ou simplesmente porque a tensão de viver atrás de pesadas trancas e estar constantemente em guarda eventualmente leva até mesmo os seres mais pacíficos à violência. Em Eldaarich, o medo permeia tudo — medo do rei-feiticeiro, medo de estrangeiros, medo uns dos outros e medo do desconhecido. Como a sociedade está isolada do resto do mundo, tudo do outro lado de suas paredes e portões trancados é, por definição, desconhecido. Se Eldaarich é uma prisão, Daskinor é seu prisioneiro mais proeminente. O rei-feiticeiro vive em uma sub-cidade murada e raramente se aventura em outras partes de seu domínio. Sua paranoia constante às vezes se intensifica a ponto de ele deixar de funcionar. Em tal estado, que pode durar tanto quanto meses de cada vez, Daskinor é cuidado por seus templários mais antigos. Em



outros momentos, sua paranoia o leva a dar um nome ao seu medo. Quando isso ocorre, toda a cidade se mobiliza para combater essa suposta ameaça ao reino. Atualmente, o uso de habilidades psiônicas foi proibido, pois Daskinor acredita que a Ordem iniciou uma campanha contra seu governo. Mesmo os psiônicos de baixa potência e talentos selvagens que exibem abertamente suas habilidades estão sujeitos à prisão ou à morte devido ao édito atual. Apenas Daskinor, um psiônico de alto nível, está isento dos termos do édito. Os templários de Daskinor atuam como administradores da cidade e também como os olhos e ouvidos do rei-feiticeiro em todos os cantos do domínio. Eles são encarregados de procurar sinais de traição entre as massas — e de lidar com tal traição antes que saia de controle. Os templários são tão paranoicos e delirantes quanto Daskinor, cedendo ao medo sempre que ele os domina. Por esse motivo, Eldaarich se tornou um estado policial, e os templários são a polícia. Eles comandam o exército. Eles supervisionam todos os registros e a distribuição de bens e serviços. Eles detêm o poder de vida e morte para o restante da população em suas mãos aterrorizadas.

Exército

A cidade está se decompondo por dentro, mas suas defesas externas são tão fortes quanto sempre foram. Eldaarich possui um exército modesto de quatro mil soldados, quase todos escravos. A vida de um soldado é melhor do que a maioria dos cidadãos, de modo que muitos escravos clamam pela chance de proteger a cidade-estado.

Comércio e Negócios

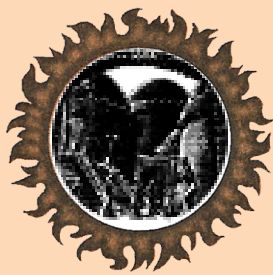
Após séculos de isolamento total, Eldaarich retomou finalmente o contato (embora limitado) com o mundo exterior. O Alto Templário Kerrilis permitiu que a Casa Azeth de Kurn estabelecesse a pequena vila de Silte Oriental com o objetivo expresso de conduzir o comércio com Eldaarich. Os templários comerciantes de Daskinor só interagem com agentes da Casa Azeth, e essa interação só ocorre em Silte Oriental. Nenhum forasteiro é permitido em Eldaarich ou em qualquer de suas propriedades.

Todos os outros comerciantes devem passar pela Casa

Azeth se desejarem adquirir mercadorias de Eldaarich ou colocar suas próprias mercadorias na cidade fechada. Azeth lucra de forma saudável como intermediário, mas a casa não aumenta os preços indevidamente para encher seus próprios cofres. O curso de realizar as funções normais dos negócios paga bem o suficiente para satisfazer a casa mercantil. A relação tem beneficiado tanto Azeth quanto Eldaarich, e um nível de confiança que poucos no domínio de Daskinor possuem começou a se desenvolver entre Kerrilis e Corik Azeth. Para onde essa confiança levará ainda está por determinar, e é possível que Daskinor ainda ordene que suas tropas destruam Silte Oriental quando a próxima ilusão o dominar. Eldaarich cultiva a maioria de seus alimentos na vila protegida de Guarda Sul e nas fazendas estabelecidas nos campos férteis ao redor da cidade-estado. Ele adquire estoques adicionais de alimentos dos comerciantes, mas tem uma necessidade mais premente de ferro, obsidiana, têxteis e outros itens básicos da vida de Athas. Sua exportação mais procurada é o ouro e a prata, que ele extrai com grande dificuldade das montanhas próximas emergindo do Mar de Silte.

Condições na Cidade

Todo forasteiro deseja destruir sua cidade-estado e seu rei-feiticeiro, e todos que vivem dentro dos muros esperam uma oportunidade de traí-lo. Isso é o que o povo de Eldaarich acredita, pois é o que seus líderes acreditam. Em nenhum outro lugar de Athas há uma corrente subjacente de medo genuíno e inexplicável. Esse medo se infiltra desde Daskinor, fazendo com que cidadãos e escravos tremam com uma paranoia incontrolável. A população é um grupo contido e acovardado, propenso a explosões inesperadas de violência quando o medo interior se torna insuportável. Em muitos casos, o peso esmagador do terror e da opressão mantém as massas sob controle, mas às vezes um artesão delirante atacará um templário ou nobre, elevando ainda mais o nível de paranoia. A qualidade de vida não é boa em Eldaarich. Porque Daskinor não confia em ninguém, ele permite que seus templários forneçam apenas o essencial absoluto para os cidadãos livres e escravos. Com comida e água suficientes para sustentá-los e poucas posses pessoais, as pessoas da cidade são um grupo triste e patético. Eles não têm esperança de uma vida melhor e não concebem



Eldarich





que uma vida melhor exista fora dos muros de Eldaarich. Se alguém sequer sugere tal noção, o medo arraigado do desconhecido entra em ação e faz com que todos os outros descartem a ideia. Enquanto a estrutura de classes de nobre, cidadão livre e escravo existe em Eldaarich, a verdade é que todos abaixo dos templários são escravos do medo onipresente de Daskinor. O rei-feiticeiro enxerga ameaças ao seu domínio em cada rosto e em cada sombra escura. Por esse motivo, ele não permite liberdades de nenhum tipo, nem mesmo os direitos simbólicos dados aos cidadãos de outras cidades. Liberdade, Daskinor acredita, é apenas uma oportunidade para trair sua confiança. Assim, ele ordena que seus templários oprimam o povo de sua cidade, tornando suas vidas tão miseráveis que não tenham tempo ou força para contemplar traições. Os templários não têm vida muito melhor. Eles são mantidos na linha pelos templários superiores que, por sua vez, estão sujeitos aos caprichos brutais de Daskinor. A maioria da população é composta por humanos, embora também haja anões, meio-gigantes e muls em números significativos. Também há alguns aarakocras definhando nas fileiras de escravos. Daskinor tem um ódio particular pelo povo alado e dá compensações especiais aos seus templários por capturar aarakocras das vizinhas Montanhas Brancas. Se viajantes se encontrassem em Eldaarich ou em uma de suas propriedades (o que não é muito provável), sentiriam o peso da opressão e sentiriam o cheiro de doença mental pairando no ar quente e abafado. Os cidadãos são um grupo subjugado e silencioso, embora um indivíduo ocasional seja tomado por uma febre de loucura e ataque qualquer pessoa ao alcance. A cada ano, a escuridão na alma de Daskinor se aprofunda, sua paranoia se torna mais aguda. Essa deterioração mental se reflete na cidade, como se cada cidadão fosse parte da mente doentia do rei-feiticeiro.

Locais

Duas portas concedem acesso ao interior da cidade: uma a sudoeste e outra a nordeste. Estradas negligenciadas, quase recobertas por arbustos e gramíneas altas, conduzem para fora da cidade através de pontes e eventualmente até o continente. Exceto em ocasiões raras quando templários estão entrando ou saindo, as portas são mantidas fechadas e trancadas. Elas se abrem completamente apenas uma

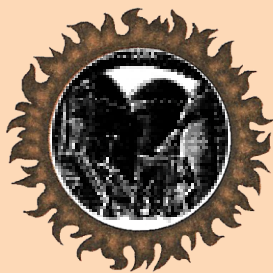
vez em setecentos anos. Para trazer comida e suprimentos para dentro da cidade, guardas nas muralhas abaixam cestos e plataformas até as carroças que chegam do Portão Sul ou de Silte Oriental. As terras ao redor de Eldaarich também são cultivadas e habitadas por escravos e nobres que viveram por gerações à sombra da cidade. Templários sozinhos têm permissão para sair ou entrar na cidade. Dentro de seus muros, a cidade é mais caótica do que qualquer pessoa do lado de fora esperaria. Não existem bairros ou distritos claros; Eldaarich é um labirinto de vielas serpenteando entre edifícios tortos amontoados uns sobre os outros e desmoronando lentamente juntos. A elevação é tudo — quanto mais alta a residência, melhor a posição de seus habitantes. Os níveis superiores são acessados por escadarias de pedra que serpenteiam ao redor e através dos edifícios. Pontes precárias e andaimes permitem que nobres e famílias abastadas se movam entre as estruturas sem colocar os pés no chão sólido.

Tavernas e Estalagens

Porque estrangeiros não têm permissão para entrar na cidade, Eldaarich não possui estalagens. Casas de prazer, locais de fumo e adegas oferecem distrações da miséria da cidade e fornecem cantos sombrios onde conspiradores podem traçar seus planos. Viajantes podem encontrar abrigo em Silte Oriental, onde a Caveira do Gigante aluga quartos por preços razoáveis. Vários oásis ao longo da Estrada dos Reis também oferecem acomodações.

As Profundezas

Com a cidade-estado já lotada, as pessoas poderiam construir para cima ou para baixo. Os templários comandaram os escravos para cavar túneis e câmaras de habitação sob a cidade. Aqui se encontra os habitantes mais miseráveis de Eldaarich: escravos fugitivos, criminosos mutilados, párias, retrógrados e até mesmo as crias mutantes de criaturas deformadas pelo sol que se arrastaram para essas tocas há gerações. As Profundezas são um lugar terrível e infernal, patrulhado por doenças, assassinato e criaturas sinistras.



Eldaarich

Guaridas

Acima das Profundezas estão as ruas imundas de Eldaarich. Quentes, fedorentas e entupidas de lixo, as Guaridas mal são adequadas para a habitação. Apenas escravos, os destituídos e aqueles que têm muito medo de viver nas Profundezas residem nas Guaridas. As casas nas Guaridas são pouco melhores do que cavernas. Sombras lançadas pelos edifícios circundantes mergulham as ruas na escuridão dia e noite.

Subúrbio Anão

O canto desgastado e estranhamente mal nomeado chamado Subúrbio Anão abriga a maior concentração de escravos da cidade. Os residentes aqui são uma mistura de humanos, anões, muls e golias. Todos eles pertencem aos templários. Famílias nobres podem comprar esses escravos para servi-los como criados e assistentes. Um modesto ringue de lutas aqui serve como a arena de Eldaarich.

Mantenedores e Consertadores

Acima dos Subúrbios e estendendo-se por vários andares acima das ruas, estão as casas reservadas para o povo livre de Eldaarich. Aqui vivem os comerciantes, artesãos e trabalhadores. Eles não estão muito melhores do que a ralé que vive abaixo deles, mas em Eldaarich, qualquer vantagem é motivo de orgulho.

Casas Altas dos Nobres

Habitando no topo de torres esculpidas em pedra e ferro estão os nobres de Eldaarich. Conhecida como “A Gárgula Dorada”, esta área é reservada para os privilegiados, onde a decadência da cidade é um pouco menos perceptível. Mesmo assim, a vida aqui é precária, com estruturas instáveis e a constante ameaça de desmoronamento. Aqui, os nobres vivem cercados por sua própria elite, buscando distância das classes mais baixas da cidade.

Torres da Verdade

Uma dúzia de torres abobadadas cercam a Torre Vigilante. Essas são as casas dos templários e de seus auxiliares. A proximidade com o rei-feiticeiro pouco faz

para melhorar suas condições. Essas estruturas mostram quase tanto desgaste quanto o restante da cidade. Cada torre contém câmaras pessoais, salas de jantar comuns, escritórios e um alojamento.

A Torre Vigilante

Dominando a paisagem de Eldaarich, a Torre Vigilante se ergue majestosa e imponente, destacando-se sobre todas as outras estruturas da cidade. Quase tão imaculada quanto no dia em que foi erguida, a torre representa um símbolo de poder e vigilância. Elevando-se acima das muralhas externas, que já são impressionantes com seus sessenta metros de altura, a Torre Vigilante culmina em uma cúpula de vidro reluzente. Esta cúpula permite que Daskinor, o rei-feiticeiro, observe cada canto de sua cidade-estado com um olhar atento e onipresente.

A residência de Daskinor está situada logo abaixo da cúpula, em uma série de câmaras, galerias e quartos repletos de tesouros antigos. Esses tesouros, relíquias de uma era perdida, permanecem intocados pelo tempo, embora muitos estejam cobertos pelo mofo e pela poeira dos séculos. Estes objetos preciosos, testemunhos silenciosos de uma época de grandeza, contrastam com a atmosfera opressiva e vigilante da torre.

Daskinor, desconfiado da lealdade dos guardas mortais, optou por uma proteção mais fiável e infalível. Em vez de humanos, ele depende de construtos mágicos para proteger sua fortaleza. Homúnculos, Golens e outras criações artificiais patrulham incessantemente os corredores labirínticos da torre, sempre em busca de intrusos ou ameaças ocultas ao reinado do rei-feiticeiro. Estas criaturas, programadas para obedecer e proteger sem questionar, garantem que nenhum inimigo consiga se infiltrar nas profundezas da Torre Vigilante.

A presença constante destes construtos nos corredores e nas passagens ocultas da torre reforça a sensação de segurança e controle absoluto de Daskinor sobre Eldaarich. A Torre Vigilante, com sua arquitetura impressionante e suas defesas místicas, permanece como um bastião impenetrável, simbolizando o domínio incansável e a paranoia perpétua do rei-feiticeiro sobre sua cidade.



Guarda Sul

Guarda Sul é uma localidade de grande importância histórica e cultural, quase tão antiga quanto a própria Eldaarich. Originalmente estabelecida por nobres que buscavam um retiro elegante e culto para suas plantações, a vila foi cuidadosamente organizada em torno da rota de comércio original que ligava diretamente à cidade-estado de Eldaarich. Esta rota era vital para o fluxo de mercadorias e comunicação entre a cidade e suas terras agrícolas.

Quando Daskinor, o governante tirânico de Eldaarich, decidiu selar a cidade, muitos dos nobres que residiam em Guarda Sul se viram presos dentro dos muros de Eldaarich, obrigados a ceder suas terras e propriedades para os supervisores e templários que permaneceram do lado de fora. Este isolamento forçado resultou em uma divisão entre a cidade principal e Guarda Sul, deixando a vila sem qualquer expectativa de ajuda ou apoio militar de Eldaarich, apesar de serem responsáveis por fornecer alimentos para aqueles que ficaram dentro dos muros da cidade.

Ao longo de sete séculos, Guarda Sul evoluiu significativamente. De uma vila agrária e recuada, transformou-se em um lugar próspero, rico e cosmopolita, conhecido por sua hospitalidade e por acolher viajantes de diversas regiões. O desenvolvimento econômico e cultural da vila criou um ambiente vibrante e diversificado, que contrasta com o isolamento e a austeridade de Eldaarich.

A lealdade de Guarda Sul a Daskinor nunca vacilou ao longo dos anos, apesar da distância física e emocional que se estabeleceu entre os habitantes da vila e o rei-feiticeiro. Os moradores de Guarda Sul, embora respeitem a autoridade de Daskinor, não lamentam a separação que os protege da instabilidade e loucura que reina dentro das muralhas de Eldaarich. Este equilíbrio delicado permite que Guarda Sul mantenha sua identidade e prosperidade, ao mesmo tempo em que cumpre suas obrigações com a cidade-estado.

Lorde Oesten: Como governante e governador de Guarda Sul, Oesten agradece a seus ancestrais todos os

dias por sua sabedoria ao se estabelecer fora da cidade-estado há tanto tempo. Ele é um homem de temperamento equilibrado e justo, cuja aversão à escravidão resulta em trabalhadores de plantações tendo um grau de liberdade. Na verdade, esses trabalhadores são escravos apenas no nome; eles podem ir e vir como desejarem. A recente atividade de Eldaarich preocupa Lorde Oesten, e ele suspeita que um futuro sombrio possa aguardar seus súditos.

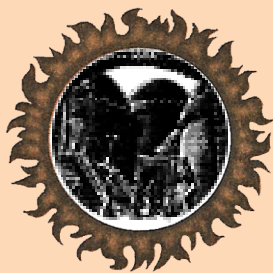
Silte Oriental:

Embora Eldaarich tenha aberto suas portas para um novo comércio com a Casa Azeth, o rei-feiticeiro ainda não permitia estrangeiros em sua cidade. Em vez disso, um depósito comercial foi estabelecido no continente. Silte Oriental é um pequeno povoado com alguns edifícios e armazéns feitos de pedra extraída dos ermos rochosos ao norte. Sem água e sem meios para se sustentar, Silte Oriental deve depender dos comerciantes para trazer seus suprimentos. Apesar dessas dificuldades, Silte Oriental está crescendo e deve continuar a fazê-lo enquanto Daskinor permitir sua existência.

Kerrilis: A Alta Templária Kerrilis supervisiona as relações comerciais e todos os assuntos relacionados a Silte Oriental. Ela e seus pares persuadiram Daskinor a estabelecer novas relações comerciais com Kurn, o que trouxe vida e vitalidade para a enfraquecida cidade-estado. Kerrilis é uma criatura ambiciosa; alguns dizem que ela pretende se tornar a rainha de Daskinor, e a prosperidade que ela traz para a cidade é apenas mais um degrau em sua escalada até o topo.

Forte Holz

Forte Holz é um imponente complexo fortificado que se destaca pela sua robustez e capacidade defensiva. Este grande complexo murado possui uma torre central que domina a paisagem ao seu redor, além de torres com ameias posicionadas estrategicamente em cada canto, proporcionando uma visão panorâmica e defensiva completa. Além de suas funções defensivas, o forte possui estaleiros extensos, dedicados à construção e reparo dos veleiros de silte. Esses veleiros são vitais para o transporte



Eldaarich

de minério e mineiros, ligando as ricas montanhas à cidade e facilitando a exploração dos recursos naturais da região.

A construção de Forte Holz antecede a fundação de Eldaarich. Enquanto a cidade estava em seus estágios iniciais de desenvolvimento, a fortaleza já estava sendo erguida e foi concluída antes mesmo da cidade ser oficialmente estabelecida. Desde então, Forte Holz tem desempenhado um papel crucial na defesa e na logística de Eldaarich. Ele guarda a ponte retrátil que é a principal via de acesso à cidade-estado, sendo uma estrutura vital para a segurança e controle de Eldaarich.

Além de sua função defensiva, Forte Holz serve como ponto de partida para expedições às Quatro Torres, um conjunto de locais onde a mineração de ouro e prata estava em pleno andamento antes mesmo da conclusão da fortaleza ou da cidade. A fortaleza, portanto, não só protege Eldaarich, mas também apoia as atividades econômicas essenciais que sustentam a cidade-estado.

Desde que se isolou do controle direto do rei-feiticeiro, da mesma maneira que Guarda Sul, Forte Holz tem concentrado seus esforços em aprimorar suas defesas e garantir a segurança das minas. A fortaleza tem sido um bastião contra as ameaças externas, incluindo a constante necessidade de repelir os gigantes que avançam a partir do traiçoeiro Mar de Silte. A dedicação em fortificar suas defesas e proteger os recursos minerais evidencia a importância estratégica e econômica de Forte Holz para a continuidade e prosperidade de Eldaarich.

Comandante Treeth: O comandante da guarnição em Fort Holz é o Comandante Treeth, um anão grisalho e de um braço só, com pouca paciência e nenhum maneirismo. Ele despreza Eldaarich, mas tem o dever de garantir que seus trabalhadores extraiam cada pepita de ouro possível das Quatro Torres. A maioria dos soldados de Treeth herdou suas posições de seus pais, que as herdaram dos deles, e assim por diante, por gerações no passado.

Quatro Torres

Das poderosas ameias de Fort Holz, pode-se ver

as Quatro Torres erguendo-se acima do silte soprado e resistindo aos temíveis tempestades de poeira tão comuns nesta região. As Quatro Torres são importantes para Eldaarich porque são ricas em minerais, prata e ouro. O minério extraído das Quatro Torres tem sido fundamental para a reabertura do comércio; é uma das poucas commodities que Eldaarich tem a oferecer. A viagem de Fort Holz até os cais de pedra na base das Quatro Torres leva várias horas de veleiros de silte. Através do cais traiçoeiro, degraus de pedra sobem pelo lado da montanha até as cavernas escuras que abrigam o acampamento dos mineiros e permitem o acesso às minas profundas além. Gigantes, flutuadores e horrores do Silte representam perigo constante para essa operação.

Gorma: A esposa separada do Comandante Treeth comanda a operação de mineração nas Quatro Torres. Essa separação convém a ambos, pois se detestam mutuamente. Gorma supervisiona duas dezenas de trabalhadores, e ninguém que a viu trabalhar duvida de sua habilidade com o pico ou o chicote.

Fortificações

As fortificações que protegem Eldaarich são verdadeiras maravilhas da engenharia militar, projetadas meticulosamente para maximizar a defesa da cidade-estado. Essas estruturas impressionantes estão espalhadas por várias ilhas estratégicas ao redor de Eldaarich, formando uma primeira linha de defesa que garante que qualquer exército invasor pague um preço alto antes mesmo de alcançar as muralhas da cidade principal.

Os inimigos que tentam invadir Eldaarich precisam primeiro conquistar e manter o controle sobre dois pontos-chave: Guarda Sul e Forte Holz. Essas fortalezas são fundamentais, pois estão localizadas em posições estratégicas que controlam o acesso às pontes que conectam as pequenas ilhas defensivas ao redor de Eldaarich. A travessia dessas pontes perigosas é um desafio em si, pois cada ilha adicional que os invasores alcançam está equipada com mais muralhas, torres de observação e defensores prontos para repelir qualquer ataque.

Uma característica notável dessas defesas é a capacidade dos defensores de responder rapidamente a uma ameaça séria. Se a situação exigir, é possível remover



estrategicamente alguns dos suportes essenciais das pontes, fazendo com que partes delas desabem e despejem o inimigo na bacia de silte abaixo. Este silte é um terreno traiçoeiro, dificultando a progressão e expondo ainda mais os invasores aos ataques dos defensores.

Além disso, as pontes que cruzam para Eldaarich não são apenas simples estruturas fixas; muitas delas são retráteis. Em momentos de grande perigo, essas pontes podem ser levantadas, efetivamente cortando o acesso à cidade-estado e isolando Eldaarich de qualquer força invasora.

Cada um desses pontos fortificados, como Guarda Sul e Forte Holz, é autossuficiente e meticulosamente preparado para um cerco prolongado. Eles possuem seus próprios suprimentos de água, celeiros bem abastecidos com alimentos, arsenais recheados de armas e munições, além de alojamentos capazes de acomodar até cem guerreiros bem treinados e disciplinados. Esses locais não são apenas estruturas defensivas, mas também verdadeiras comunidades autossustentáveis, prontas para resistir a longos períodos de isolamento e combate.

Os líderes responsáveis por Guarda Sul e Forte Holz têm mantido esses locais guarnecidos e abastecidos de forma constante, mesmo durante os períodos em que Eldaarich oferecia apenas o silêncio, sem ameaças iminentes. Esta vigilância contínua garante que as fortificações estejam sempre prontas para enfrentar qualquer desafio, reforçando ainda mais a segurança e a impenetrabilidade da cidade-estado de Eldaarich.

A Aliança Velada

Eldaarich não possui uma Aliança Velada ativa. Há cerca de 400 anos, Daskinor, o governante despótico da cidade, erradicou completamente a Aliança e a destruiu. Esse evento ocorreu durante um período de paranoia extrema, quando Daskinor considerou o grupo de preservadores como seu inimigo imaginário do momento. Desde então, a presença da Aliança Velada em Eldaarich foi praticamente eliminada.

Embora alguns preservadores ainda vivam na cidade, eles precisam permanecer escondidos para evitar a perseguição implacável das autoridades. A falta de treinamento adequado torna esses preservadores relativamente fracos e

incapazes de formar uma resistência significativa contra o regime opressivo de Daskinor. A situação é agravada pela vigilância constante e pela repressão brutal de qualquer atividade que possa ser considerada subversiva.

Apesar das dificuldades, preservadores de Kurn, outra cidade-estado, ocasionalmente se infiltram na cidade fechada de Eldaarich. Eles fazem isso para fornecer treinamento clandestino aos preservadores locais e para avaliar as condições em que vivem. No entanto, essas infiltrações são raras e extremamente perigosas. Se forem descobertos, os infiltrados são imediatamente condenados à morte, sem qualquer julgamento justo. Além disso, se a origem desses preservadores for revelada, isso pode desencadear um conflito armado entre Eldaarich e Kurn.

Ninguém, especialmente Oronis, o Avangion de Kurn, deseja que uma guerra ecloda entre as duas cidades. Oronis é um líder sábio e compassivo, que busca evitar derramamento de sangue e destruição desnecessária. Ele está ciente da dor e do sofrimento que permeiam Eldaarich, projetados tanto por Daskinor quanto pelos cidadãos oprimidos sob seu governo tirânico. Frequentemente, Oronis reflete sobre possíveis soluções para os problemas de Eldaarich, procurando uma maneira de aliviar o sofrimento sem recorrer à violência e à guerra. Sua esperança é encontrar um caminho pacífico que possa trazer liberdade e justiça para os preservadores escondidos e para todos os habitantes de Eldaarich.

Morte de um Rei Feiticeiro

Dregoth sacudiu suas vestes sujas e desabou em sua cama dossel, deixando seus pensamentos vagarem livremente. Por mais de um milênio, ele havia trabalhado para a causa de Rajaat durante o dia, enquanto buscava realizar seus próprios planos no silêncio da noite. Por quanto tempo ele havia procurado nas seções mais antigas de Giustenal, peneirando ruínas e textos dos momentos mais primordiais da Era Verde em busca do conhecimento que desejava? Quantos séculos se passaram desde que concordou em assumir o título de Dregoth de Giustenal, Devastador de Gigantes, Terceiro Campeão de Rajaat? Desde que as Guerras Purificadoras começaram, varreram a terra e finalmente cessaram? Desde que os Campeões se tornaram traidores?

Rajaat estava louco, isso era verdade, mas seu objetivo era válido. Athas precisava voltar à glória e harmonia da Era Azul. Não seriam os halflings que se beneficiariam dessa nova era de abundância, no entanto, não importa o que Rajaat acreditasse. O Primeiro Feiticeiro estava trancado, e sua noção insana de que os halflings eram os únicos seres puros, evaporou-se tão rapidamente quanto o mar recuante que lambia a costa de Giustenal. Dregoth tinha sua própria visão e precisava do conhecimento da Era do Renascimento para torná-la realidade.

Na visão de Dregoth, o Renascimento não foi um erro em si. Athas precisava de novas raças, e ele acreditava que alguma criação digna surgiria das abominações. Os humanos estavam próximos, ele sabia, pois eram definitivamente superiores até mesmo aos antigos halflings. Ele e os outros Campeões, agora os reis feiticeiros, eram humanos, e estavam tão além das outras raças a ponto de serem quase deuses. Havia algo além da humanidade, ele sabia. Algo muito parecido com o Dragão em que os Campeões ajudaram Borys de Ebe a se transformar. O Dragão enlouqueceu pouco após assumir o poder, então havia mais a aprender sobre o processo. Mas, nesse aprendizado, viriam as respostas que ele buscava.

Os halflings da Era Azul possuíam o segredo para criar novas raças, e Dregoth estava determinado a recuperar esse conhecimento perdido dos dias antigos. Com ele, ele poderia transformar seus seguidores em seres dignos de entrar na nova Era Azul ao seu lado. O poder já era seu, e em pouco tempo ele se juntaria a Borys como um rei

dragão completo. Tudo o que ele precisava agora era o conhecimento — desde que mantivesse a fúria animal à distância. Ele havia tido sucesso até agora, mas cada dia o aproximava do final do processo e mais perto da loucura que havia reclamado Borys.

Pensar que os segredos que ele havia procurado tanto para encontrar finalmente podiam estar ao alcance! Dregoth descobriu mais ruínas enterradas sob as ruas de paralelepípedos de Giustenal. Algumas delas pareciam antigas o suficiente para conter os segredos que ele procurava, pois nos níveis mais profundos havia ruínas ainda mais antigas do que a Torre Pristina. O último dos semi-humanos que havia buscado refúgio nessas ruínas havia sido destruído, seus corpos deixados em exposição como um aviso ao resto dos cidadãos de Giustenal.

Dregoth se arrastou cansadamente da cama e caminhou até a sacada que dava para seus jardins e a Grande Praça. Milhares de pessoas enchiam a praça, esperando pelo sermão noturno de seu Temido Rei. Dregoth riu. As pessoas de Giustenal realmente o viam como um deus. Ele se perguntou se os outros Reis Feiticeiros recebiam devoção semelhante.

De repente, houve um flash brilhante de luz nas sombras dos aposentos de Dregoth. O rei feiticeiro se virou e viu uma figura ágil correndo em sua direção. Era Abalach-Re, a rainha feiticeira de Raam! Em menos de um piscar de olhos, Dregoth percebeu que ela não estava sozinha. Kalak, Nibenay, Lalali-Puy, Andropinis, Tectuktitlay e o recém-elevado Hamanu romperam a parede distante em uma terrível parada de poder e presságio sombrio.

“Como se atrevem...” foi tudo o que Dregoth conseguiu pronunciar antes que uma grande bola de fogo irrompesse das pontas dos dedos de Abalach-Re. A explosão atingiu o Temido Rei e ele tombou para trás. A multidão abaixo viu seu governante vacilar na borda de sua sacada e, em seguida, outra explosão veio da escuridão. Dregoth e toneladas de pedra choveram sobre a multidão assustada. Dezenas morreram sob o estrondo ensurdecido, e milhares atônitos assistiram enquanto sete reis feiticeiros de Athas desciam do palácio de Dregoth.

O Temido Rei se levantou com dificuldade e contra-atacou com todo o poder que pôde reunir, mas com pouco efeito. Por toda a cidade, árvores murcharam em esqueletos retorcidos, e os preciosos jardins que antes adornavam os terrenos do palácio lentamente se tornaram



cinza e se desfizeram em cinzas enquanto Dregoth convocava a energia deles. Não foi o suficiente para deter a força combinada de sete reis feiticeiros.

Os reis feiticeiros drenaram a vida da multidão assustada para alimentar seu ataque contínuo. Andropinis desencadeou um raio crepitante contra Dregoth. Então, Nibenay o banhou, junto com a maioria dos sobreviventes, em chamas brancas. Milhares correram gritando e morrendo enquanto o poderoso Hamanu derrubou Dregoth com uma espada de ébano mais negro. O Temido Rei caiu, seu corpo moribundo espalhado sobre o sangrento e rachado trabalho de pedra. Enquanto os olhos de Dregoth rolavam em seu crânio chamuscado, ele pôde ouvir a voz aguda de Abalach-Re cortar sua mente.

“Um Dragão descontrolado é tudo o que queremos lidar de cada vez, Dregoth”, disse ela, esculpindo suas palavras em sua consciência desvanecente com o Caminho. “Além disso, você é poderoso demais para o nosso próprio bem.”

Distante, Dregoth sentiu as longas unhas dela cravarem em sua garganta, lentamente, quase sensualmente. O sangue fluía livremente, encharcando suas mãos. Exceto por um sorriso revelador, ela parecia não perceber. Então Dregoth, Devastador de Gigantes, Terceiro Campeão e Traidor de Rajaat, o Temido Rei de Giustenal, morreu. Por um tempo.

Giustenal Através das Eras

Eu conheci Kataal em Giustenal assombrada, entre as ruínas, o silte e as sombras. Ele era uma voz, uma presença, uma criatura do Caminho cuja Vontade permanece forte mesmo que seu corpo tenha desaparecido.

“Quem é você”, perguntei. “Kataal”, ele respondeu. “Kataal, o Mutável”. Ele falou, mas suas palavras eram silenciosas para os meus ouvidos. Minha mente, no entanto, as ouvia alta e claramente. “Para onde posso te enviar”, ele perguntou. “Você veio visitar Vakura, Pelcunal ou a esplêndida Liuss?”

“Não”, eu disse, “eu não vim visitar esses lugares dos mortos. Busco o conhecimento dos antigos.” “Como você quiser”, foi tudo o que ele respondeu, e de repente minha mente foi inundada por imagens tão fantásticas que não pareciam reais. Mas eram reais, e eu estava me afogando em sua intensidade.

Onde Giustenal deveria estar, havia uma expansão interminável de água. Surgindo deste mar inacreditável estava uma cidade de rocha em crescimento, povoada por halflings! Estes não eram as criaturas selvagens que vagueiam pela Serra Florestada. Eram halflings civilizados, e viviam em um lugar que fazia até mesmo as grandes cidades de Nibenay e Raam parecerem aldeias precárias.

“Isto é a Era Azul”, informou-me a voz mental de Kataal. “Foi um tempo em que os halflings eram os mestres do mundo e a própria natureza se curvava aos seus comandos.”

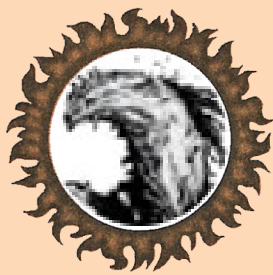
A cena mudou diante de mim. A água recuou, dando lugar a uma costa irregular. Agora, o leigo da terra parecia mais familiar, exceto onde deveria estar o Mar de Silte, havia um mar de água cintilante. Os desertos arenosos estavam cobertos por florestas densas, e a terra parecia a Serra Florestada tão longe quanto eu podia ver. Reconheci as muralhas de Giustenal, embora fossem novas e sólidas, não quebradas e desmoronando como as que passei apenas horas antes. A cidade estava cheia de pessoas, embora nenhuma delas fosse um halfling. Vi humanos, elfos e anões, junto com uma dúzia de criaturas que eu não conseguia identificar. Algumas eram pequenas, com asas coloridas. Outras pareciam anões magros. Havia tantas que eu não podia começar a absorver todos os detalhes.

“Isto é a Era Verde, após o Renascimento, antes da Era da Magia”, explicou o

mutável, embora eu mal entendesse os termos. “Este foi o tempo em que nasci, um tempo em que o Caminho era supremo.”

O tempo passou, e assisti à cidade crescer e mudar. Ela se estendia ao longo da costa e se expandia para as ilhas aninhadas entre as ondas rolando. Castelos se tornaram fortalezas, fortalezas se tornaram fortalezas, e torres de pedra se erguiam cada vez mais alto no céu. Logo, a magia se juntou ao Caminho, e as duas fontes de poder trabalharam juntas para transformar Giustenal em um paraíso.

Um novo líder surgiu durante este período. Era um gigante, com a cabeça de uma estranha criatura felina, e o povo o amava. Eles construíram estátuas deste rei e dedicaram templos ao seu nome. Todas as raças variadas viveram dentro de seu domínio. Giustenal era uma cidade de harmonia e felicidade, de paz e tranquilidade como



Giustenal

eu nunca sonhei:

Então veio o Devastador. Com um exército de humanos e sede de conquista, o Devastador atacou Giustenal e seu gigante-rei. Eu assisti a essa batalha feroz se desenrolar, tremendo de terror com o poder que testemunhei. O gigante-rei era um mestre do Caminho, isso era óbvio. O Devastador também comandava o Caminho, mas também empunhava a magia. No final, o Devastador reivindicou a vitória, matou o gigante-rei e se declarou Dregoth, rei-feiticeiro de Giustenal.

“Isto foi o início das Guerras de Purificação”, disse Kataal. “Os reis-feiticeiros levantaram exércitos e marcharam para massacrar as raças criadas durante o Renascimento.”

Os exércitos de Giustenal, liderados por Dregoth, devastaram a terra. À medida que mais e mais magia era usada, cada vez mais da exuberante paisagem seca e morria. As raças que eu não conseguia identificar foram sistematicamente exterminadas enquanto eu assistia aos anos se passarem. A terra se tornou mais desolada, mas as guerras finalmente terminaram.

“Assim começou a Era dos Reis-Feiticeiros”, entoou o Mutável. “Uma era que ainda existe, mas está rapidamente chegando ao fim.”

Esta é a história das eras de Athas conforme Kataal, o Mutável, as colocou em minha mente. É uma história confusa, cheia de eventos incríveis, mas acredito que seja verdade.

A fundação para Giustenal é datada no início da Era Verde. Começou como uma pequena vila, cresceu para uma cidade murada e eventualmente se expandiu para uma grande cidade à beira de um mar azul-claro. Era uma cidade de muitas raças, onde o psionismo fornecia os meios para todo tipo de conveniências e estabelecia um alto padrão de vida.

No entanto, nem tudo era perfeito no paraíso da Era Verde. Durante o Renascimento, um ser chamado Rajaat surgiu. Através de seus incríveis poderes do Caminho e com os segredos dos mestres da natureza halfling antes dele, Rajaat se tornou imortal. Então, voltou sua atenção para criar uma nova fonte de poder, e passou grande parte da Era Verde trabalhando em sua tarefa autoimposta. Levou incontáveis séculos, mas Rajaat finalmente se tornou o Primeiro Feiticeiro de Athas. Ele recrutou estudantes entre os humanos, ensinando-lhes

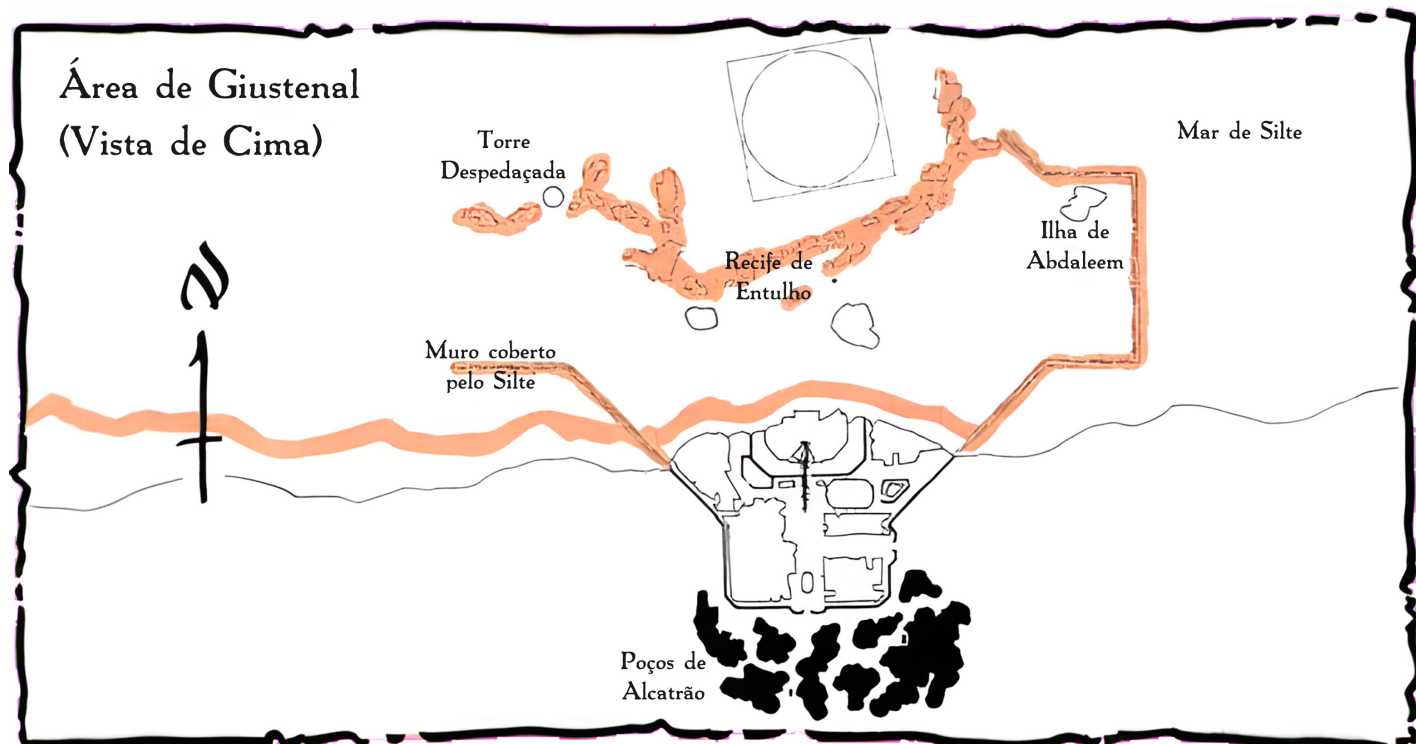
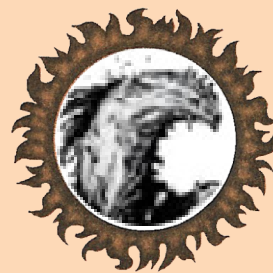
seus métodos para aproveitar a energia mágica das forças vitais do mundo. Isso levou ao início da Era da Magia.

Na Era da Magia, a arte dos preservadores se espalhou por todo o mundo. Rajaat ensinou os primeiros magos, e eles, por sua vez, ensinaram outros. A natureza da sociedade mudou para incorporar tanto o psionismo quanto a magia. Durante essa era, Rajaat observou seus alunos prosperarem, procurando os sinais que identificariam aqueles que o serviriam como campeões. Pois Rajaat tinha seus próprios objetivos para o mundo. Ele queria devolver o mundo à Era Azul, mas para isso ele precisava de campeões dispostos a lutar em sua Guerra de Purificação. Ele selecionou os 13 campeões, os mais fortes de seus feiticeiros que também eram mestres do Caminho. Ele deu a esses campeões títulos que abrangiam as missões que ele colocava diante deles — matador de elfos, carniceiro de anões e outros.

Entre eles estava Dregoth, Terceiro Campeão de Rajaat, o Arauto da Guerra, Devastador de Gigantes. Ele levou seu título muito a sério, reuniu um exército e marchou sobre Giustenal. Neste momento, a cidade estava sob o domínio de Taraskir, o Leão, um gigante com cabeça de leão de grande presença e poder pessoal. Ainda assim, Taraskir e seus guerreiros leões não conseguiram parar o psionismo e a magia de Dregoth. O Devastador matou Taraskir e massacrou seus seguidores principais. Então ele se declarou Rei-Feiticeiro de Giustenal, e as Guerras de Purificação entraram em pleno vigor.

Em algum momento, os campeões aprenderam as verdadeiras intenções do Arauto da Guerra. Rajaat não queria eliminar os semi-humanos para os humanos poderem governar a nova Era Azul como únicos mestres do mundo. Ele queria matar todas as raças geradas pelo Renascimento, devolvendo Athas aos seus habitantes originais — halflings.

Os campeões se rebelaram, usando seus poderes combinados para aprisionar Rajaat. Então, usaram esses mesmos poderes para transformar um deles, Borys, o Carniceiro Anão, no Dragão. Caberia ao Dragão guardar Rajaat pelo resto da eternidade. O processo não ocorreu como os campeões imaginavam, pois o Dragão enlouqueceu. Assim começou o século de devastação do Dragão. Os campeões, agora chamados Reis-Feiticeiros, barricaram suas cidades e esperavam que Borys voltasse eventualmente à lucidez.

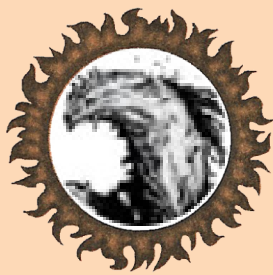


Com as Guerras de Purificação encerradas, começou a era dos Reis-Feiticeiros. Infelizmente, em vez de devolver Athas à sua Era Azul, as Guerras de Purificação tiveram o efeito oposto. O mundo estava morrendo. As florestas estavam murchando, os mares estavam fervendo e o deserto estava se espalhando por toda parte. No entanto, os reis-feiticeiros pouco se importavam. Eles tinham seguidores, reinos e poder ilimitado — tudo o que Rajaat lhes havia prometido e mais tinha se concretizado.

Morte e Não-Morte de Dregoth

Antes do fim do século de devastação, Dregoth avançou em direção à condição de dragão. Ele fez isso sem a ajuda dos outros, e era evidente que estava logo atrás de Borys em termos de poder pessoal. Dregoth, ao contrário dos outros reis-feiticeiros, exibia com orgulho a pele escamosa e o crânio alongado que havia desenvolvido recentemente. Ele ficou obcecado com imagens draconianas e ordenou a seus seguidores que as adicionassem a todos os edifícios em Giustenal. Os sete reis-feiticeiros restantes ficaram preocupados, especialmente ao pensar em lidar com outro dragão louco. Abalach-Re de Raam estava mais próxima de Giustenal e talvez se sentisse mais ameaçada.

Ela contactou os outros reis e se uniu a eles em uma conspiração sombria. Seu plano era tão impiedoso e direto quanto seu governo já havia sido. Eles teleportariam para a cidade de Dregoth e o matariam em seu trono de marfim. Deveria ser feito com pouco alarde e com eficiência súbita. Dregoth foi morto junto com milhares de espectadores. Eles exterminaram Giustenal em sua fúria, enterrando o aspirante a dragão sob os destroços de seu próprio palácio destruído. Isso não foi o fim para Dregoth, no entanto. Ao longo dos anos, Dregoth procurou uma maneira de alcançar a verdadeira divindade — não apenas a divindade simulada fornecida pelos vórtices vivos de Rajaat. Suas experiências resultaram em um processo mágico para prolongar a vida além da morte. A obsessão de Dregoth o levou a acreditar que esta era uma maneira de alcançar a divindade. Na verdade, Dregoth descobriu o processo para se tornar um kaisharga, uma criatura morta-viva semelhante ao lich de outros mundos. O rei-feiticeiro morto-vivo ressurgiu em sua nova forma a tempo de reunir o que restava de seus templários e seguidores da natureza selvagem. Ele os levou para as ruínas antigas sob sua cidade outrora poderosa, longe dos olhos de seus inimigos. Aqui, Dregoth construiu uma nova Giustenal.



Giustenal

Ele forjou uma nova raça de seguidores. E ele continuou sua busca para se tornar um deus. Agora, depois de todos esses séculos, Dregoth está pronto para retornar à superfície. Ele está pronto para assumir seu lugar legítimo como governante de todo Athas.

Fora de Giustenal

Giustenal repousa à beira do Mar de Silte, suas ruínas esbranquiçada como ossos espalhados, e tão mortas quanto. A terra ao redor das ruínas abandonadas transborda de vida, terreno variado e perigo. A sombra escura de Giustenal manchou as vidas e a tradição do povo que cerca suas paredes cobertas de silte, e os ventos arrepiantes que assobiam por suas torres abandonadas evocam as melodias assombradas de suas lendas.

Aproximando-se das Ruínas

De uma visão distante, do sul, Giustenal parece com as outras grandes cidades dos reis-feiticeiros. Uma longa parede alta de pedra a cerca, e os maciços portões dianteiros são estilizados, mas formidáveis. Um olhar atento pode notar as torres em ruínas surgindo por trás dos muros de pedra como sentinelas solitárias, ou a ausência de tráfego colorido e animado passando pelos portões opressivos. Além disso, a fumaça e o calor dos Poços de Alcatrão em chamas formam uma tela nebulosa diante da fachada de Giustenal e envolvem a cidade em mistério tanto quanto as lendas que cresceram ao seu redor.

Abordagem pelo Sul

À medida que os aventureiros ou os imprudentes se aproximam pelo sul, começam a perceber a arquitetura peculiar do exterior de Giustenal. Dois gigantes dragões de pedra guardam a entrada solitária na parede sul. A estátua à direita foi despedaçada. Os elfos da tribo Cantores Celestes esculpiram a semelhança desses dragões em alguns de seus produtos, embora os supersticiosos de Athas evitem principalmente tais itens.

A estrutura do portão é feita de mármore cinza polido, enquanto os portões em si foram construídos com madeira reforçada. Grande parte do interior foi destruída em maior ou menor grau, mas os portões são tão sólidos quanto eram no auge do poder de Giustenal.

As paredes são muito mais altas do que eram originalmente, embora apenas um mestre pedreiro experiente consiga perceber isso. Qualquer pessoa familiarizada com a alvenaria pode facilmente identificar as seções adicionais posteriormente. As paredes originais não foram construídas para resistir à guerra, e aqueles que as acrescentaram posteriormente simplesmente construíram sobre a base existente. As paredes não têm ameias, aparentemente projetadas mais por artesãos do que por arquitetos militares. As únicas posições de tiro protegidas são as altas torres colocadas em cada canto. Poderosas balistas ocupavam essas posições no passado, e algumas ainda apodrecem nesses locais.

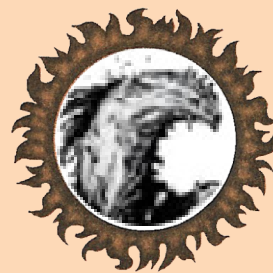
O maior obstáculo para a abordagem pelo sul são os grandes Poços de Alcatrão que ardem na frente do portão sul de Giustenal. A névoa e a fumaça produzidas por essas fossas borbulhantes obscurecem uma visão clara da parede, do portão e das ruínas além, e até mesmo escondem o perigo dos Poços de Alcatrão para aqueles que viajam por essa direção.

Abordagem pelo Leste e Oeste

Do leste e oeste, a cidade parece inclinar-se para o Mar de Silte. O mar cresce metros a cada ano, derramando mais e mais de seus grãos pulverulentos pelas ruas desertas e estruturas em ruínas. Grandes porções de Giustenal estão enterradas sob o Mar de Silte, e mais desaparece a cada ano. Partes que foram consumidas pelo mar faminto estende-se até o Silte em movimento, e é possível caminhar sobre os muros por alguma distância — se alguém tiver coragem e souber o caminho.

Não pense que as dunas de Silte reunidas em ambos os lados da cidade poderiam ser usadas para chegar aos muros, no entanto. O vento muitas vezes empurra o Silte para ondas semi-permanentes congeladas no lugar contra as paredes de Giustenal, mas estas estão longe de serem sólidas. A poeira é simplesmente muito solta para proporcionar uma aderência adequada. Um viajante pode caminhar uma boa distância por uma onda de silte apenas para de repente se ver mergulhando na poeira pulverulenta.

Afundar-se no silte pode ser mortal. O silte apoiado contra a parede mais próxima do mar tem até 6 metros de profundidade em alguns lugares. O viajante pode sair



da poeira se mantiver a calma e não entrar em pânico.

Um portão, semelhante ao da parede sul, está inserido na parede leste. Também está firmemente fechado contra o mundo exterior. Não há portão na porção descoberta da parede oeste. A parede foi danificada em algum momento do passado, e uma grande rachadura é visível no canto sudoeste. Se os viajantes conseguirem encontrar um caminho seguro pelos Poços de Alcatrão, esta é uma maneira de entrar na cidade em ruínas.

Abordagem pelo Norte

Uma abordagem pelo norte até as ruínas é menos provável de funcionar do que tentar alcançá-las pelas outras direções, mas não é impossível. Do norte, a cidade mal é visível sobre as dunas de silte que a envolvem. Apenas os altos pináculos e alguns telhados desmoronados marcam sua presença. Além do voo ou de um veleiro de silte percorrendo os bancos de Cromlin, as muralhas enterradas da cidade oferecem a única passagem ao norte de Giustenal.

Essas muralhas costumam ser mais traiçoeiras do que seguras, mas podem ser navegadas se você for cuidadoso ou conhecer o caminho. Um mapa confiável pode ser obtido com um pirata anão chamado Passk, que atualmente reside em Cromlin. O caminho sobre as muralhas e telhados enterrados é chamado de Estrada de Silte, e até os elfos da tribo Andarilhos do Silte dizem que apenas os loucos ou os desesperados tentarão percorrer todo o seu percurso repleto de perigos.

A Estrada de Silte

Muitos acreditam que tesouros fabulosos estão a apenas alguns centímetros sob o tapete de silte que cobre a maioria das ruínas de Giustenal, mas poucos têm a coragem ou a força para se aventurar lá. Além das demandas sedutoras e enlouquecedoras do lendário Chamador nas Trevas, há muitos perigos naturalmente letais que precisam ser superados antes de adentrar a ruína da antiga cidade.

Viajando pela Estrada de Silte

As paredes e telhados de Giustenal se estendem por quase uma milha em direção ao avançado Mar de Silte. A própria parede é coberta por tão pouco quanto um

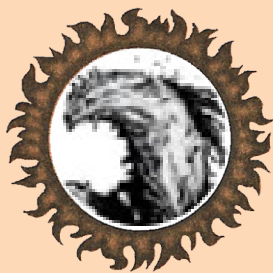
pé de silte até tanto quanto 1,5 metros dessa substância. Poucos conseguem discernir os caminhos reais, pois, embora as paredes sigam em linhas retas, há muitos buracos e áreas quebradas que mergulham fundo no mar de poeira sufocante. Alguns dos elfos da tribo dos Cantores Celestes afirmam conhecer as rotas seguras pela Estrada do Silte, assim como alguns indivíduos de reputação duvidosa em Cromlin. No entanto, confiar nesses faladores rápidos com sua vida é uma empreitada arriscada.

O método mais fácil e direto de caminhar sobre as paredes é simplesmente alinhar-se com as seções que estão acima do silte e começar a andar. Caminhar para dentro do mar até que a parede acabe é uma tarefa fácil o suficiente. Manter a calma quando o vento começa a soprar e o silte sufoca o céu é outra questão. Rumores locais afirmam que, seguindo a parede leste em direção ao mar, um viajante eventualmente chegará à ilha de um sacerdote benevolente do silte que cuida da área.

Infelizmente, as paredes estão em ruínas em muitos lugares e evitar buracos, lacunas e seções quebradas requer negociação cuidadosa. Também há curvas na parede ocasionalmente. Mesmo quando a exploração de trilhas vai bem, há muitos outros perigos que desafiam os aventureiros mais experientes. Criaturas do silte de todas as variedades se reproduzem nas ruínas aqui. Os prédios submersos fornecem aos jovens criaturas esconderijos perfeitos. Além disso, asas cortantes esperam nas proximidades e quase certamente detectarão criaturas vivas se movendo ao longo da Estrada de Silte. A seguir se fala mais sobre essas criaturas e os perigos que representam para os visitantes das ruínas. Por fim, há outra criatura que ameaça aqueles que entrariam em Giustenal - o Chamador nas Trevas. Os piratas do silte de Cromlin viram seus camaradas furtivos derrotarem horrores do silte frenéticos apenas para se voltarem para vítimas da mente devastada pelo Chamador em mais de uma ocasião.

O Chamador nas Trevas

Para a maior parte da região de Tyr, ele não tem nome. É simplesmente um perigo, como Poços de Alcatrão e escravagistas, e a melhor maneira de lidar com o perigo é evitá-lo. No entanto, as histórias são aterrorizantes. E todas



Giustenal

elas giram em torno das ruínas relativamente desertas de Giustenal. Não importa qual história você ouça, o tema central permanece inalterado — algo se esconde em Giustenal. psiônicos afirmam que é um ser ou objeto de poder incrível buscando entrar em contato com mentes vulneráveis. Ele chama aqueles com até mesmo a menor quantidade de talento no Caminho, fala com eles em uma língua desconhecida e os leva à loucura — e ao assassinato.

Todos que viajaram pela região de Giustenal têm uma história para contar, uma história de um companheiro de confiança que enlouquece no meio da noite e mata um kank, ou um crodlu, ou até mesmo outro companheiro. As histórias sempre terminam de duas maneiras. Ou o contador ou outro é forçado a matar o companheiro enlouquecido, ou o enlouquecido foge para a noite, em direção às paredes desgastadas pelo tempo de Giustenal, com sangue ainda fresco em suas mãos.

Para a maioria, ele não tem nome. Para os elfos da tribo dos Cantores Celestes e outros que vivem na sombra das ruínas de Giustenal, ele é o Chamador nas Trevas. Ninguém em Athas conhece a verdadeira identidade ou natureza do Chamador nas Trevas, nem mesmo o Dragão ou os reis feiticeiros. Ele existe, então evite-o; essa é a opinião comum. A verdade, no entanto, é muito mais complicada. O Chamador nas Trevas é uma forma muito única de morto-vivo. Ele foi criado pela carnificina em massa infligida a Giustenal pelos reis feiticeiros na época da morte de Dregoth. Antes que se possa entender a natureza da coisa, no entanto, é importante saber como os reis feiticeiros canalizam o poder mágico para seus lacaios templários.

Quando os reis feiticeiros batalharam em Giustenal, seus vórtices coletivos se reuniram no espaço etéreo nas proximidades. Nunca antes o plano etéreo havia visto uma tempestade tão intensa, e foram as almas dos mortos da cidade que foram capturadas nos funis giratórios. Ao longo dos séculos, as poderosas energias psiônicas dos espíritos aprisionados se fundiram para formar uma espécie de consciência grupal — o que alguns conhecem como o Chamador nas Trevas.

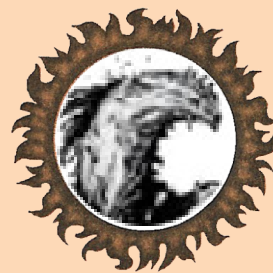
Somente nos últimos séculos é que os ventos sobrenaturais começaram a diminuir e liberar lentamente as almas para o Cinza. Infelizmente, a consciência grupal acredita que está morrendo em vez de ser libertada, então a entidade



trabalha ativamente para matar aqueles que estão por perto e atrair suas almas. Ela procura constantemente com sinais psiônicos, esperando que alguém ouça seu chamado psiônico. Quando toca uma mente que pode responder, a sobrecarrega e a atrai em direção às ruínas. Pois apenas aqueles que morrem dentro das paredes da cidade serão sugados para a boca do Chamador. Quando o Chamador tem sucesso, os mortos que ele atrai substituem aqueles que a tempestade perdeu, mantendo sua fúria furiosa por um tempo mais longo.

Medo

Os cidadãos e escravos originais de Giustenal morreram em um terror nítido enquanto os reis feiticeiros batalhavam ao redor deles. Seu medo deu à tempestade sobrenatural que os prendeu seu poder, e é isso que o Chamador busca replicar com cada nova morte. Um psiônico que morre com o coração cheio de medo adiciona mais energia ao redemoinho do que outros. Como o medo é



a emoção mais compreendida e facilmente inspirada pelo Chamador, ele adotou a tática de aterrorizar uma vítima antes de forçá-la a tirar a própria vida.

Sempre que alguém se aproxima das ruínas, começa a ver, ouvir e sentir coisas que os encham de um terror terrível. O Chamador nunca cria simples ilusões de monstros gigantes. Ele prefere uma orquestração mais lenta, angustiante e cheia de suspense do medo. Somente quando a mente está prestes a quebrar para sempre ou a vítima ameaça fugir da cidade é que a tempestade espiritual inicia um ataque mental selvagem que poucos conseguem resistir. Quando a vítima finalmente morre, sua alma aterrorizada é sugada para o redemoinho e aprisionada com as almas assassinadas do passado de Giustenal.

O Chamador busca apenas usuários plenos de psionismo. Além disso, ele só procura mentes que o lembrem daqueles que viveram em Giustenal durante o tempo da morte de Dregoth — humanos, elfos, meio-elfos, anões e halflings. Ele ignora thri-kreen, muls, meio-gigantes, gith, e até mesmo os dray que vivem sob as ruínas, e não tem uso para bestas não inteligentes. É por isso que muitos tipos de predadores e criaturas habitam as ruínas, pois o Chamador não tem interesse neles. Na verdade, os perigos apresentados por essas bestas ajudam a aumentar o medo e a apreensão das vítimas desejadas pelo Chamador.

O Chamador usa constantemente sondas psiônicas para vasculhar uma área de cinco milhas ao redor da cidade em ruínas. Quando encontra uma mente psiônica, ataca. Uma vez estabelecido o contato, a vítima começará a sofrer alucinações. Se a vítima estiver fora de Giustenal, ela verá um ente querido perdido acenando para ela de cima das muralhas da cidade, e ela o chamará — frequentemente na língua da cidade antiga. Aqueles que não são afetados pelo Chamador ouvirão apenas suas palavras estranhas e não verão nada. Outros que são influenciados pelo Chamador ouvirão o nome de alguém querido para eles, em vez do que o personagem contatado está realmente dizendo. Eles acreditam que o personagem está vendo exatamente a mesma pessoa que eles estão. Qualquer palavra falada por personagens não afetados é ouvida como ameaças e zombarias pelas vítimas.

Às vezes, uma vítima não vê visões de entes queridos. Em vez disso, o personagem pode ver um tesouro brilhante

logo além das muralhas da cidade ou algo que ele deseja. A mente da vítima é um livro aberto para a tempestade espiritual. O Chamador usa o que a vítima mais deseja para atraí-la para sua toca.

Eventualmente, o Chamador vencerá e as vítimas se dirigirão em direção às ruínas. A única maneira de parar isso é para os companheiros descontentes amarrá-los ou segurá-los de alguma forma, e isso geralmente causará ressentimento, já que os comentários dos companheiros são distorcidos em ameaças severas.

Preso do Chamador nas Trevas

O Chamador nas Trevas só pode perceber a presença daqueles com poderes psiônicos, seja psiônicos ou talentos selvagens. Aqueles que não têm habilidades psiônicas ou não são das raças listadas acima simplesmente não existem para o Chamador. Ele simplesmente não consegue perceber a presença deles. No que diz respeito aos que ele pode perceber, o Chamador não os nota imediatamente quando entram em alcance.

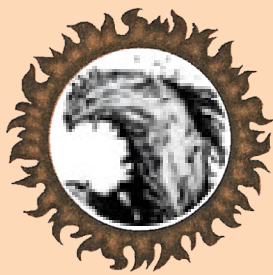
Assim que o Chamador percebe uma possível vítima, ele começa a tentar estabelecer contato. Ele continuará a seguir a vítima e tentar contatá-la enquanto ela permanecer no alcance. O Chamador pode concentrar seus ataques em múltiplas vítimas ao mesmo tempo.

A Torre Despedaçada

A pouco mais de meio quilômetro da costa do Mar de Silte, ao norte das ruínas expostas de Giustenal, uma torre desgastada se destaca em isolamento nítido da poeira em constante mudança. Sua arquitetura é bela, embora simplista. Poucos sabem muito sobre a torre, já que horrores de silte gigantescos nadam constantemente sob ela. Um grupo de piratas afirma ter entrado na torre uma vez, mas apenas alguns deles escaparam com vida.

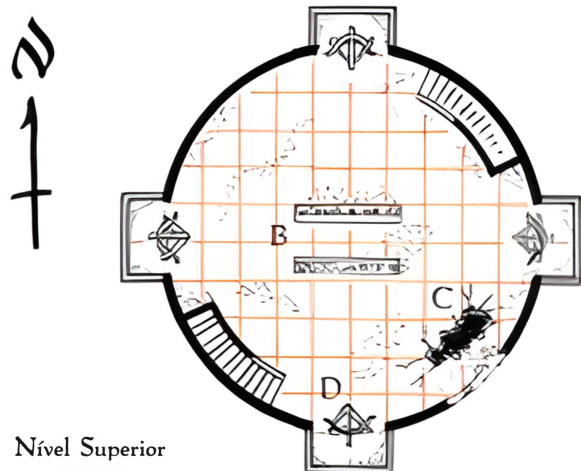
A torre, conhecida como a Agulha Despedaçada por aqueles que vivem ao alcance da vista, abriga uma estranha criatura morta-viva. O monstro foi criado quando um clérigo da chuva morreu no Mar de Silte perto de Giustenal.

Quando um grupo se aproxima da torre, a primeira coisa que percebem é uma fachada de obsidiana terrivelmente desgastada. Os ventos abrasivos não foram gentis com este marco. Grandes buracos feitos por magia ou pedras

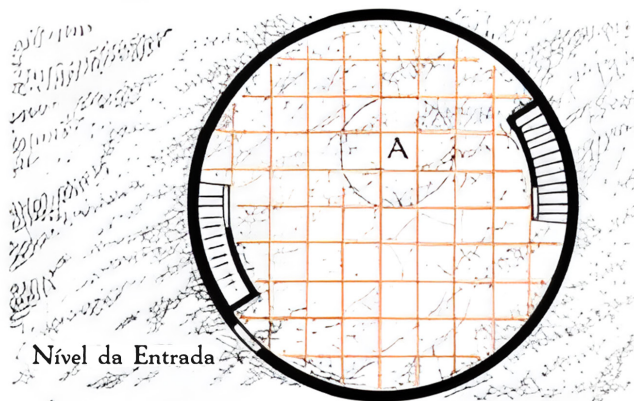


A Torre Despedaçada

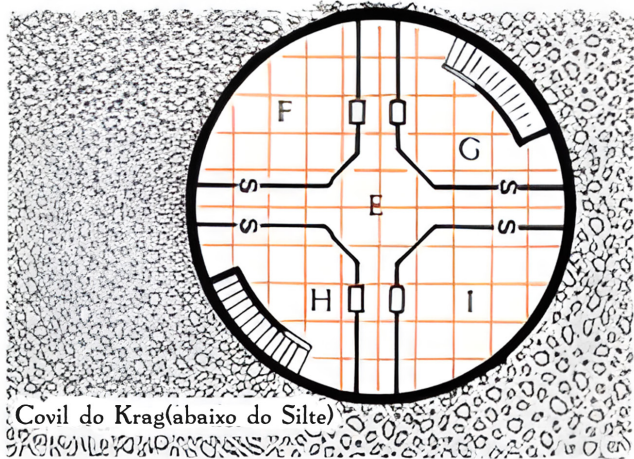
1 quadrado = 3 metros



Nível Superior



Nível da Entrada



Covil do Krag (abaixo do Silte)

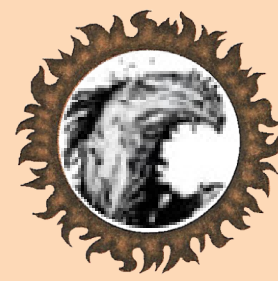
gigantes também arruinaram a torre e a deixaram aberta para a invasão do silte em muitos lugares. É uma visão sombria e solitária surgindo do silte. Quatro varandas alinham a porção mais alta da torre, e aqueles que serviram nas forças armadas reconhecerão instantaneamente que estão bem posicionadas para disparo ou observação. Quando não está nadando sob as marés ou preparando armadilhas nas ruínas, um krag habita este lugar.

1. Térreo: Este local pode ser alcançado seguindo o Recife de Destroços até a Torre Despedaçada. O recife pode ser navegado da mesma forma que a Estrada de silte, embora todos os rolos sejam ligeiramente mais difíceis porque o recife consiste em prédios cobertos de silte em vez de uma parede reta. Uma única porta (na verdade, uma janela) leva a uma câmara circular. A câmara está coberta por quase 30 centímetros de silte. Como este piso está ao nível do mar, o grande buraco no centro da sala (A) é uma armadilha perigosa. Qualquer pessoa que explorar a câmara tem chance de escorregar para a armadilha ao entrar na área central.

Os destroços espalhados pela sala são principalmente mesas antigas, cadeiras e beliches colocados aqui para a guarnição da torre. Escadas descem para o silte, subindo até uma série de andares vazios (não detalhados) e, finalmente, até o último andar.

2. Último Andar: O último andar da torre abriga balistas. Como esta torre já esteve no centro de Giustenal, suas armas devem ter sido usadas para manter os cidadãos sob controle. O uso original da torre é incerto, mas os templários de Dregoth a usavam para vigiar as multidões da cidade. Eles não hesitavam em disparar as balistas contra as multidões de vez em quando para provar sua dedicação a Dregoth. Esta sala também está coberta de silte, embora apenas cerca de 15 centímetros. Ventos frequentes que sopram pelas janelas e rachaduras trazem novo silte enquanto varrem o pó antigo de volta para o mar.

Quatro varandas apontando nas direções cardeais contêm uma balista cada. Três das poderosas



balistas foram arruinadas pelos anos e elementos, embora a quarta (D) tenha sobrevivido em grande parte intacta. Um suporte de armas (B) fica no centro desta câmara. Em algum momento, este suporte estava cheio de lanças de madeira, bestas e setas para a guarnição da torre. As lanças estão apodrecidas e quebradas. Um buraco no chão leva ao nível inferior (C). Qualquer pessoa que faça um teste de Inteligência percebe que este buraco provavelmente foi feito pelo mesmo projétil que perfurou a parede. Escadas aqui levam ao nível de entrada e até o telhado.

3. Covil do Krag: Este krag específico foi criado quando um poderoso clérigo élfico da chuva chamado Yusus veio investigar Giustenal várias centenas de anos atrás. Ele considerava o Mar de Silte um dos flagelos mais terríveis do mundo e esperava encontrar alguma defesa contra seu crescimento inevitável na cidade.

Um dia, enquanto Yusus explorava as porções mais ao norte da cidade, tentáculos horripilantes dispararam da poeira e o arrastaram para o pó mortal. Em questão de segundos, dezenas de horrores surgiram sobre ele. As criaturas carregaram seu grupo para o mar e deixaram seus restos perto da Pináculo Explodido. O clérigo da chuva morreu na substância que ele dedicara toda a sua

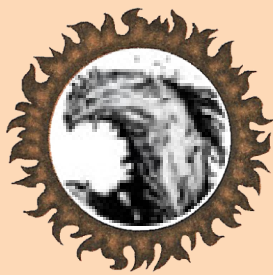
vida a combater.

Vários dias depois, o corpo horrivelmente mutilado do elfo rastejou para fora do silte e se arrastou até a torre. Com um riso louco que soava a poeira e areia, o krag proclamou a Pináculo Explodido como sua casa. Nos últimos vários séculos, o krag passou seu tempo nadando sob as marés de silte, investigando as porções submersas de Giustenal e se alimentando dos horrores do silte.

Ele raramente ataca invasores diretamente. O krag prefere usar seu controle natural do silte para inundar embarcações ou cobrir aqueles que caminham na água. Ele não costuma se aventurar na cidade descoberta. Se avistar atividade lá, pode ir investigar, mas então só criará armadilhas ou atacará o grupo das sombras.

Quem cair pelo buraco acima (A) aterrissará no local marcado como E. A sala F está cheia dos ossos de piratas e outros aventureiros que entraram na Pináculo Explodido. O krag arrasta geralmente os corpos de suas vítimas para esta sala, caso se desenvolvam em kraglings. Atualmente, existem quatro kraglings adormecidos entre os ossos. A sala G está cheia de pedaços de madeira e panos rasgados, os restos de móveis e cortinas. O tesouro do krag também está aqui. Claro, ele não precisa de dinheiro ou bens, mas alguns de seus instintos mortais conseguiram sobreviver.





Giustenal



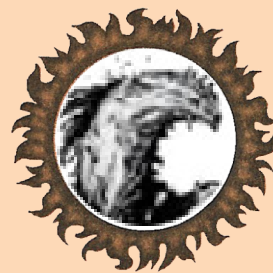
A sala rotulada como H está vazia, mas a sala I contém o corpo de uma elfa. Esta é Slinnasia, o amor perdido de Jessix, o Errante. O krag a arrastou para cá após sua morte na esperança de que ela se animasse, mas nada aconteceu. Ele esperava criar uma parceira, mas falhou. Escadas levam para baixo até a Cidade Afundada e para cima até o nível de entrada.

Abdaleem, Sacerdote de Silte: Um sacerdote para-elementar de silte chamado Abdaleem habita em uma ilha ao norte das ruínas descobertas de Giustenal. Ele afirma que sua missão de vida é servir o mar empoeirado que o rodeia. Ele nunca interfere com exploradores de Giustenal, embora desafie sacerdotes de chuva ou água se revelarem sua lealdade. Abdaleem sabe que esta área do Mar de Silte poderia ser destruída por um poderoso clérigo de chuva ou água, pois a bacia rochosa abaixo seguraria bem a água.

Abdaleem passa grande parte do tempo viajando sob o silte. Uma parte significativa do restante de seu tempo é gasto criando os rochedos de pergaminho que permitem que ele fique debaixo do silte por dias a fio, ou evitando a presença furtiva de seu principal inimigo, o krag do Pináculo Explodido.

Abdaleem não tem habilidades psiônicas, então o Chamador nas Trevas nunca o incomodou. Ele sabe um pouco sobre isso, mas nada que ajude os personagens a derrotá-lo. Abdaleem foi criado em Tyr e saiu pouco depois de ser perseguido pelos templários de Kalak. Ele perambulou pelos desertos por anos antes de finalmente ser acolhido por um clérigo de silte que atuava na área de Giustenal. Seu mentor desapareceu algum tempo atrás, mas Abdaleem foi encarregado de ajudar o mar a avançar. Um dia, ele espera que ele engula Tyr e toda o Planalto.

Embora Abdaleem seja amargo em relação aos reis feiticeiros e à maioria das pessoas em geral, sua personalidade é distante e indiferente. Ele pode parecer não se interessar pelas súplicas de alguém enquanto, na verdade, está pensando em como ajudá-los da melhor forma e no que pode obter em troca para seu elemento patrono.



As Ruínas Aparentes

Hoje, Giustenal é um lugar assombrado. Os gritos dos moribundos ainda ecoam dos dois milênios passados, quando os reis feiticeiros assassinaram Dregoth e depois voltaram seus poderes destrutivos contra as multidões. Aqueles que não foram mortos na matança fugiram, deixando para trás incontáveis tesouros. Os tesouros permanecem enterrados sob o silte e os destroços, protegidos por lendas, superstições, os predadores que se escondem nas ruínas e pela própria terra.

Acessar Giustenal é mais difícil do que se possa pensar à primeira vista. Os fumegantes Poços de Alcatrão ao redor do portão sul formam uma caverna quase tangível de fumaça e calor. A magia pode superar essa barreira sufocante, mas dizem que alguns encontraram rotas seguras sem ela. Claro, os Poços de Alcatrão encolhem e expandem ocasionalmente, então os desbravadores devem ser bem avisados de que um mapa comprado do clã elfo Apanhadores do Crepúsculo ontem pode ser completamente inútil hoje.

O restante de Giustenal está enterrado sob o Mar de Silte ou cercado por muros de 12 metros de altura. Escaladores experientes podem subir esses muros, mas não sem riscos. Há mais de um relato de um trapaceiro encontrando suas pegadas desmoronando, fazendo-o cair com uma tonelada de pedras até o chão.

O lado do Mar de Silte é talvez o ponto de entrada mais fácil, apenas se alguém souber onde seguir os muros da cidade ou tiver algum meio de negociar as marés estranguladoras. Além disso, os bancos de areia são um refúgio conhecido para horrores de silte, então essa abordagem é evitada por todos, exceto os exploradores mais experientes e desesperados.

Alguns também podem tentar se aproximar da cidade pelo ar. Magos e sacerdotes ocasionalmente têm magias que os permitem voar ou viajar de alguma outra forma pelo ar, mas mesmo esse método não é isento de perigos. Um bando de asas navalha vive perto das ruínas, e as criaturas desafiam qualquer um que invada seu domínio aéreo. Claro, outras magias de movimento imediato podem ser usados, mas eles têm seus próprios perigos.

Não importa como os viajantes tentem entrar nas ruínas acima, eles devem lembrar de cujo túmulo estão violando. Para que não se esqueçam, o Chamador nas

Trevas certamente os lembrará.

Entrando na Cidade

Os seguintes métodos são as abordagens mais comuns que os viajantes adotarão para entrar na cidade em ruínas de Giustenal. Isso inclui atravessar os Poços de Alcatrão, escalar os muros, voar ou se teleportar, e os vários perigos associados a cada método.

Os Poços de Alcatrão

Os Poços de Alcatrão de Giustenal fazem um tapete de boas-vindas apropriado para aqueles que desejam entrar nas ruínas. Existem apenas algumas rotas seguras por essa barreira natural. A melhor maneira de negociá-los é comprando um mapa de alguém que tenha feito a jornada com sucesso. Ainda assim, aqueles que desejam traçar seus próprios caminhos podem fazê-lo.

Escalando as Muralhas

Aventureiros em potencial podem decidir que as paredes de Giustenal oferecem uma entrada melhor do que o portão sul envolto em fumaça. Embora isso possa ser verdade, a barreira de 12 metros de altura não está isenta de perigos próprios.

Existem muitos lugares onde um olho bem treinado pode detectar diferenças sutis na coloração da pedra das paredes. É aqui que os construtores sob o domínio de Dregoth adicionaram nova pedra para substituir uma seção arruinada ou aumentar a altura da parede. Ironicamente, as seções mais recentes são menos robustas que as mais antigas. Um escalador com azar o suficiente para encontrar uma dessas áreas de retalhos pode ver a pesada pedra desabando com ele até o chão do deserto.

Voo e Teletransporte

Intrusos que usam teleporte mágico encontram pouca ou nenhuma resistência. Viagens psiônicas, como portais dimensionais, são muito mais arriscadas. O Chamador nas Trevas pode detectar quaisquer emanções psiônicas poderosas nas proximidades, e isso provavelmente atrairá sua atenção.

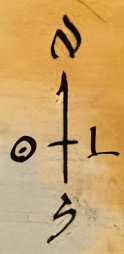
Voar sobre as paredes também é uma empreitada mortal devido aos asa navalhas que se escondem no silte nas

⊙ MAR DE SILE

MURALHA COBERTA PELO SILE

AS RUINAS DE GIUSTENAL

ARCO DE
OBSIDIANA
DE DREGOTH

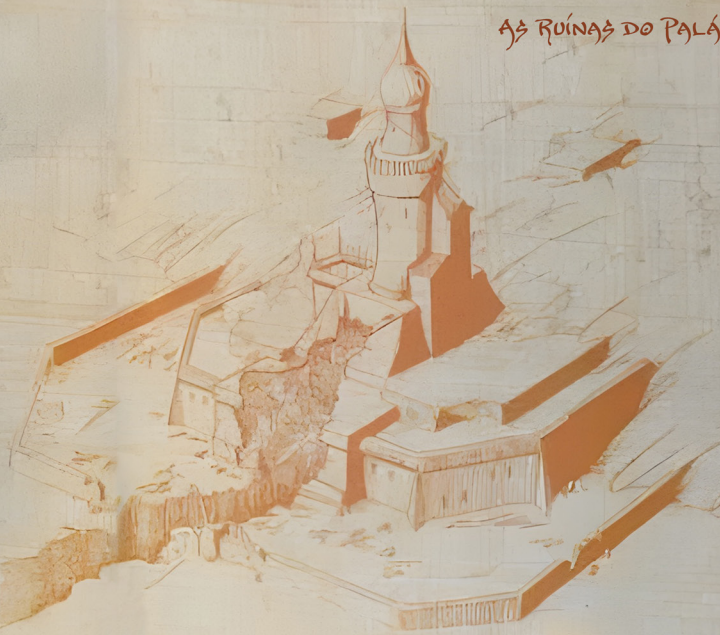


POÇOS DE ALCATRÃO



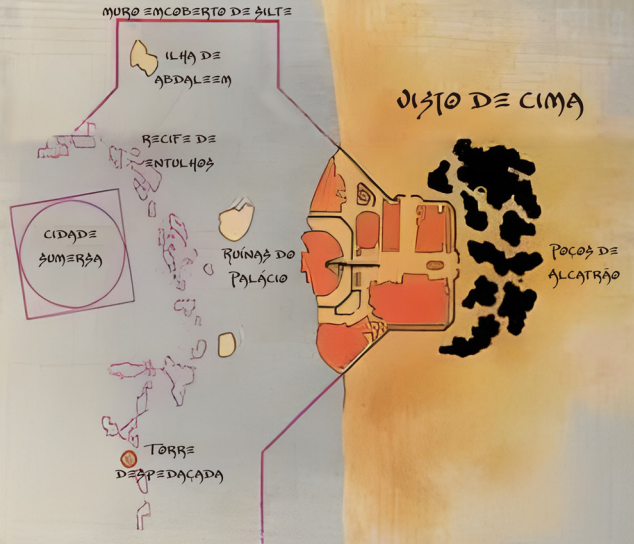
AS RUÍNAS DO PALÁCIO

O MAR DE SÍLT



- 1 PORTÕES DA CIDADE
- 2 ARCO DE DREQOM
- 3 TEMPLO
- 4 BAIRRO MERCANTE
- 5 GRANDE MERCADO
- 6 ARENA
- 7 PALÁCIO DE DREQOM
- 8 CASABRES DOS POBRES
- 9 BAIRRO DOS HOMENS LIVRES
- 10 JARDIM CINZENTO
- 11 CISTERNA PÚBLICA
- 12 BAIRRO DOS NOBRES
- 13 BAIRRO DOS MERCADORES
- 14 CONSTRUÇÕES DO TEMPLO

MURO EMCOBERTO DE SÍLT

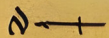


VISTO DE CIMA

TORRE DE SÓPEDAÇADA

RECIFE DE ENTULHO

RUÍNAS DO PALÁCIO



O MAR DE SÍLT

GLUSTENAL

POÇOS DE ALCATRAO

CIDADE SUBMERSA

COUL DO LEÃO

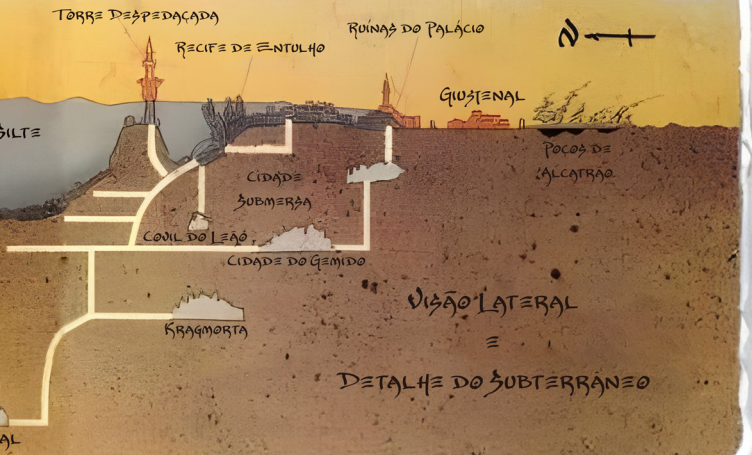
CIDADE DO GEMIDO

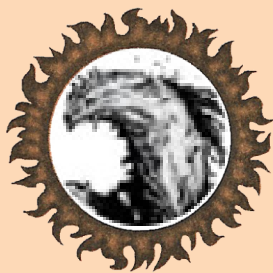
VISÃO LATERAL

KRAQOMSTA

DETALHE DO SUBTERRANEO

NOVA GLUSTENAL





Giustenal

proximidades. A matilha fica em uma ilha submersa logo abaixo do silte a nordeste. Eles são uma matilha de caça altamente desenvolvida de répteis semelhantes a pássaros que aprenderam a usar seus talentos peculiares com grande eficácia. A matilha forma um círculo aproximado, e cada criatura se reveza usando seu poder psiônico para detectar vida. Depois que um asa navalha usa seu poder, a criatura diretamente oposta a ele no círculo faz o mesmo. Depois disso, a criatura localizada no sentido horário da primeira detecta vida, e assim por diante. Dessa forma, os asa navalhas mantêm uma varredura rotativa no sentido horário que detecta a maioria dos seres vivos dentro de 100 metros de seu perímetro. Atualmente, há 23 asa navalhas nessa matilha.

Explorando Giustenal

Caso alguém consiga entrar nas muralhas de Giustenal e tenha a sorte de não chamar a atenção do Chamador nas Trevas, encontrará um amontoado desolado e empoeirado de pedras e rochas desmoronadas. Cada edifício está coberto por pelo menos 10 centímetros de silte, e cada passo levanta nuvens que sufocam os pulmões e obscurecem a visão.

Localidades de Giustenal

Milhares fugiram de Giustenal na noite em que Dregoth foi morto pelos reis-feiticeiros. A maioria deixou para trás suas posses, embora alguns bravos tenham retornado ao amanhecer e pegado o que puderam. Foi quando a maioria do saque foi feita. A menos que seja observado o contrário, as localidades descritas abaixo estão desprovidas de tesouro, e quaisquer corpos descobertos já foram saqueados ou têm pouco valor. Lembre-se de que tudo está coberto por pelo menos 10 centímetros de silte, então os personagens levarão o dobro do tempo normal procurando por algo que não seja grande o suficiente para se destacar da poeira. Várias criaturas assassinas, mas não inteligentes, habitam Giustenal, mas poucas são corajosas o suficiente para iniciar uma briga com intrusos. Somente quando o covil de uma besta é descoberto ela lutará.

Perigos de Giustenal

As ruas da cidade estão cheias de buracos, e prédios altos ameaçam desabar ao menor som.

Fossas de Silte: Estas são, de longe, os perigos mais numerosos enfrentados pelos exploradores. Como a cidade inteira está coberta de silte, é quase impossível discernir poços, rachaduras na fundação ou outros buracos cheios de poeira traiçoeira. Fossas de silte podem ser encontradas nas ruas, bem como nos primeiros andares da maioria dos edifícios.

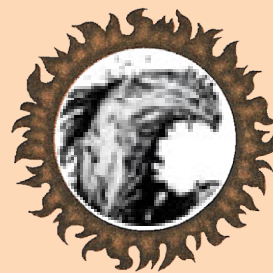
Serpentes de Silte: Uma espécie rara de serpente, normalmente encontrada apenas nos bancos de areia do Mar de Silte, faz sua casa em Giustenal. Na verdade, as ruínas estão literalmente infestadas por essas criaturas mortais. Elas são uma captura valiosa, pois o veneno que produzem é poderoso e extremamente mortal.

Áreas de Interesse

As ruas cheias de silte serpenteiam entre edifícios em vários estados de reparo quando o desastre ocorreu. Algumas estruturas eram pouco mais do que ruínas quando os cidadãos mais pobres de Dregoth as ocuparam. Outras foram reconstruídas durante o tempo de Dregoth, adicionando seus motivos draconianos a edifícios de uma era anterior. O centro de Giustenal, agora a borda norte que despenca no Mar de Silte, já foi um lugar bonito. O grande conflito entre os reis-feiticeiros e Dregoth destruiu a área e fez o resto da cidade deslizar sob o silte (que na época ainda era um mar de água). Milhares de inocentes foram assassinados nas ondas profanadoras de magia sombria.

Cadáveres estão espalhados por toda a cidade, embora o maior número esteja na área da praça. Aqueles enterrados pelo silte resultante da magia profanadora estão quase mumificados. Outros, apodreceram e eventualmente se transformaram em ossos branqueados. Um corpo preservado pode estar ao lado de um monte de ossos secos, dependendo de para onde os ventos sopraram após a morte de Dregoth.

Algumas vítimas não apresentam sinais físicos da causa da morte. As magias dos reis-feiticeiros sugaram a energia vital desses infortunados assim que a vegetação



foi consumida e a própria terra irrompeu com Poços de Alcatrão borbulhante.

1. Portões de Entrada: Gigantescos dragões de pedra rugidores erguem-se de cada lado dos portões de 9 metros de altura de Giustenal. Dois portões ainda barram a entrada para a cidade, um na parede sul e outro na parede leste. As próprias paredes têm em média cerca de 15 metros de altura. Um personagem com a proficiência em cantaria pode perceber que a rocha usada para fazer as estátuas está muito menos desgastada do que a parede em que foram construídas. A estátua do lado esquerdo do portão sul foi despedaçada, e a maior parte da metade superior está faltando. O portão sul se abre para um grande templo, enquanto o portão leste tem uma estrada larga o suficiente para acomodar a maior caravana de mercadores.

2. Arco de Dregoth: Dois grandes arcos tão altos quanto as paredes saúdam aqueles que passam pelos portões da cidade. Uma enorme cabeça de dragão decora cada pedra-chave, feita do mesmo obsidiana negra usada para construir os arcos. Os arcos eram apenas mais um monumento que Dregoth dedicara a si mesmo, embora pareçam ameaçadores em comparação com a pedra mais clara usada no resto da cidade.

3. Templo: Este grande edifício era um templo dedicado ao deus esquecido de Taraskir, o Leão, mas foi reivindicado por Dregoth quando ele assumiu o controle da cidade. As portas são guardadas por estátuas de dragão semelhantes às encontradas do lado de fora. Assim como a estátua do lado esquerdo no portão sul, a estátua do lado esquerdo nas portas sul do templo foi despedaçada. As paredes e tetos no interior também estão bastante danificados. Há dezenas de cadáveres carbonizados espalhados pelo chão, incluindo um corpo relativamente fresco e não queimado.

4. Distrito Comercial: Edifícios de pedra no canto sudeste das ruínas compunham parte do distrito comercial. Como na maior parte de Giustenal, essas lojas e armazéns foram saqueados ao longo dos séculos.

5. Grande Praça: Enormes bacias de pedra, como aquelas usadas para topiarias, cercam a praça, mas sob

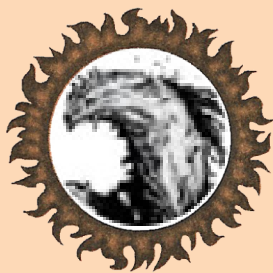
o silte, há apenas cinzas. Uma grande rachadura corta a praça e se estende até o palácio além. A rachadura é profunda o suficiente para ser visível, pois o silte se acumulou em suas profundezas, mas não a preencheu ou cobriu. Muitos esqueletos são visíveis aqui, parcialmente enterrados no silte. Nos dias de Dregoth, os ataques dos reis-feiticeiros sugavam a energia vital das árvores que uma vez enchiam as bacias de pedra, e de grande parte da multidão. O restante foi morto por magias destrutivas, como aquele que despedaçou o solo.

6. Arena: Os templários de Dregoth insistiram que a cidade tivesse uma arena, mesmo que o Rei Temido em si pouco se importasse com esportes mundanos. Para os nobres e mercadores da época, a cidade não estaria completa sem tal complexo, então Dregoth aprovou sua construção para apaziguá-los. Sob a seção de assentos do sul estão as celas de escravos cheias de dezenas de corpos quase mumificados atrás de barras de madeira espessas. Apenas alguns escaparam das prisões rudimentares. Os demais foram aprisionados e deixados para morrer quando o êxodo em massa ocorreu.

7. Palácio de Dregoth: Do lado de fora, a fortaleza de Dregoth parece muito menos impressionante do que as de Nibenay, Kalak ou outros. Isso se deve em parte à reconstrução apressada, mas principalmente à falta de atenção do Rei Temido ao projeto.

8. Tocas: Os edifícios no canto sudoeste estão em péssimo estado, embora um teste de Inteligência revele que provavelmente estavam assim muito antes da cidade ser abandonada. Aqui era onde viviam os pobres da cidade. Em edifícios de argila cozida, pedras empilhadas e tecido. A maior parte do tecido se deteriorou e as pedras empilhadas caíram, mas as tocas permanecem. Grande parte desta área foi enegrecida pela fuligem das Poços de Alcatrão nas proximidades, e a fumaça escura se espalha sobre o muro e pelos cantos destruídos.

9. Distrito dos Libertos: O distrito onde muitos dos cidadãos livres de Giustenal moravam foi completamente saqueado na sequência do ataque do rei-feiticeiro. As casas aqui são versões mais robustas das estruturas nas tocas, embora o tempo e os elementos não tenham sido



Giustenal

mais gentis com elas.

10. Jardins: Antigamente, uma série de belos jardins cercavam o palácio, com uma versão menor fora das muralhas do palácio para uso dos nobres e cidadãos livres. Durante a batalha dos reis-feiticeiros, a vegetação murchou, morreu e se desfez em cinzas. Agora, uma camada de 15 centímetros de silte cobre um pé de cinzas em toda parte dos jardins.

11. Cisternas Públicas: Poços em cada lado do palácio de Dregoth forneciam água fresca aos cidadãos de Giustenal. Apenas as cisternas no lado sul do palácio permanecem, as outras enterradas sob o Mar de Silte. Não há água potável a menos que tenha chovido recentemente. Tudo o que resta nas cisternas é lama seca.

12. Distrito dos Nobres: Os nobres de Giustenal moravam nos prédios ricamente decorados desta área. O silte é especialmente profundo aqui, tão perto do mar que avança. Tanto o silte quanto as criaturas que nele habitam são perigos aqui, e alguns dos prédios foram danificados e destruídos pelos reis-feiticeiros.

13. Distrito dos Comerciantes: Em frente aos empórios e armazéns dos mercadores, ao lado da ampla estrada de caravanas, os comerciantes locais vendiam seus serviços e mercadorias. Ao contrário dos mercados de outras cidades, o distrito dos comerciantes de Giustenal consistia em estruturas permanentes, ou lojas. Esta área foi danificada pela devastação lançada sobre a cidade.

14. Templários: Os templários de Dregoth viviam e trabalhavam nos edifícios ao lado do lado leste do palácio. Essas ruínas são uma bagunça, tanto pela devastação mágica quanto pelos desastres naturais que visitaram Giustenal ao longo dos séculos. Vários horrores de silte frequentam as margens mais próximas dessas estruturas destruídas, e uma matilha de corredores de silte vive em um prédio perto do canto sudeste da área.

15. Habitações de Escravos: Um muro de 4,5 metros de altura cerca este composto onde os escravos eram armazenados após o término de seus períodos diários de trabalho. Assim como os escravos sob a arena, ninguém

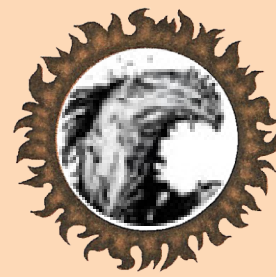
se deu ao trabalho de libertar essas pessoas depois que os reis-feiticeiros começaram a atacar. A maioria dos abrigos desgastados já se deteriorou, mas os corpos dos mortos permanecem enterrados no silte e empilhados uns sobre os outros onde caíram e morreram. Quatro gladiadores mortos-vivos residem entre os corpos dos escravos falecidos. Esses gladiadores foram enviados para os campos como punição, então estavam na habitação quando o desastre ocorreu. Eles sobreviveram em seu estado morto-vivo ao longo dos séculos, buscando uma última prova de força e batalha antes de encontrarem o descanso eterno.

Palácio de Dregoth

Localizado no que já foi o centro de Giustenal, o que resta do palácio de Dregoth fica à beira do Mar de Silte. A maioria dos quartos contém móveis quebrados e cadáveres.

1. Grande Entrada: As imensas portas desta câmara de entrada foram destroçadas pela mesma magia que rachou a praça lá fora. O silte entrou pela abertura, cobrindo grande parte do chão com poeira até os joelhos. Há muito tempo, os templários de Dregoth construíram este grande salão para receber nobres visitantes. Um belo mural retratando a cidade ao lado de um mar de água azul adorna a parede leste. Na parede oposta, há um mural gravado retratando os templários de Dregoth se prostrando nesta mesma câmara. Na imagem, a parede mostra uma foto da gravação, que tem uma imagem da gravação, e assim por diante. Isso representa a ascensão de Dregoth à divindade e sua existência eterna. A porção da parede onde Dregoth mesmo aparece foi carbonizada e obscurecida por uma magia poderosa. Um enorme trono repousa em destroços no extremo norte da câmara, suas partes quebradas se projetando acima do silte. Uma passagem secreta atrás do trono leva à sala 3.

2. Sala de Banquetes: A parede norte desta ampla câmara está rachada em vários lugares, expondo o ambiente a toneladas de poeira. Um armário gigantesco contra a parede leste já estava cheio de pratos e xícaras de cerâmica, mas foi destruído e a maioria dos itens esmagados no chão de pedra.

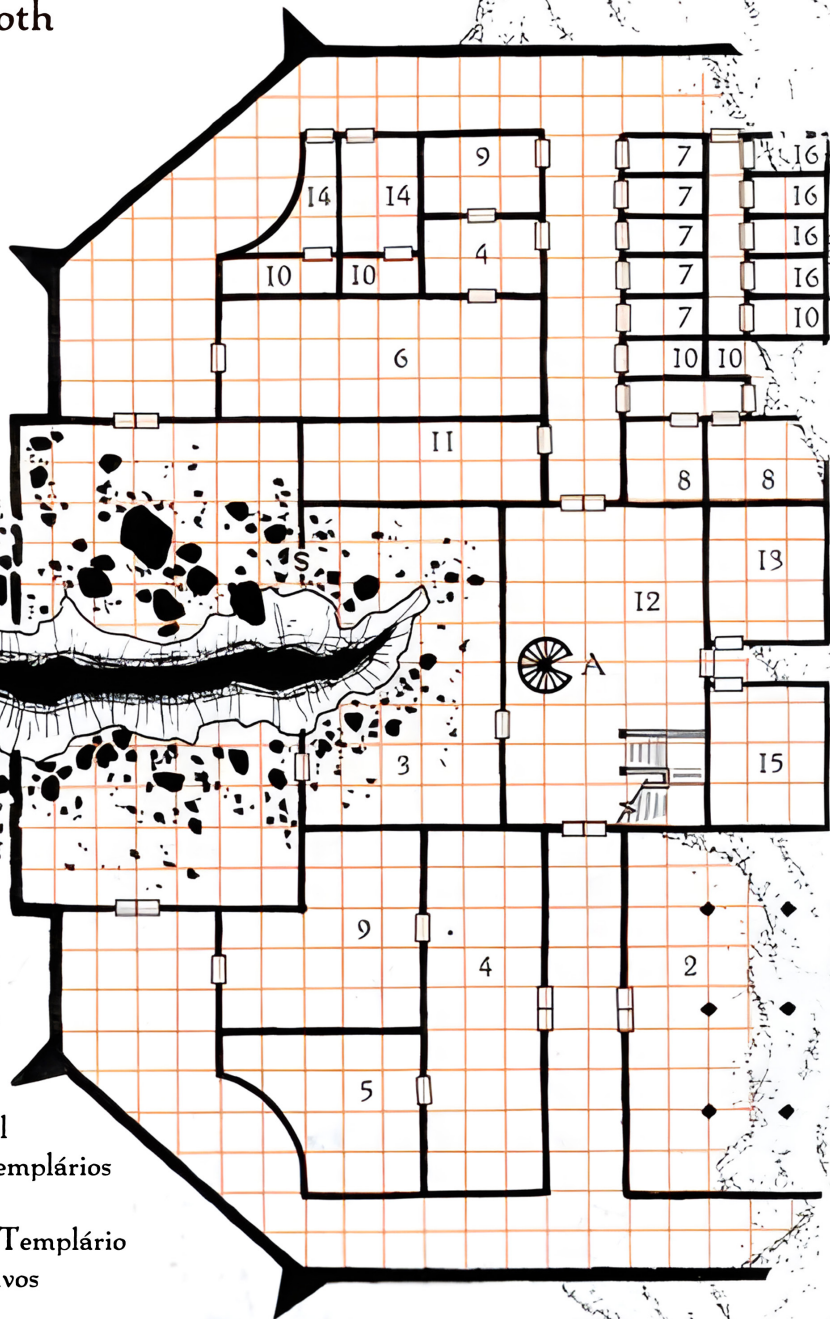


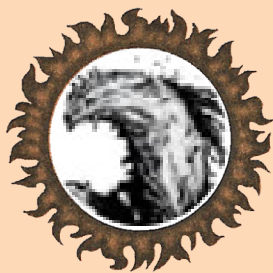
Palácio de Dregoth (em Giustenal)

I quadrado = 6 metros



- 1. Entrada
- 2. Banquete
- 3. Sala de Preparação
- 4. Cozinha
- 5. Depósito
- 6. Banheiro
- 7. Dormitório Templário
- 8. Dormitório Templário
- 9. Salão de Banquete
- 11. Alojamentos
- 12. Ante-Câmara Espiral
- 13. Câmara dos Alto Templários
- 14. Quarto de Visita
- 15. Dormitório do Alto Templário
- 16. Alojamento de Escravos
- A. Descida de Escada





Giustenal

3. Sala de Preparação: Quando Dregoth precisava aparecer diante de seus lacaios, ele se reunia aqui com o Alto Templário e qualquer outro capanga considerado importante o suficiente para a tarefa em questão.

4. Cozinha: Dezenas de escravos trabalhavam uma vez no calor miserável deste lugar, e parece que vários deles foram pegos quando parte do teto desabou.

5. Despensa: Enormes quantidades de comida e água eram armazenadas aqui. A maior parte foi levada pela equipe do palácio enquanto atravessavam o deserto.

6. Salão de Baile: Grandes bailes ou celebrações poderiam ser realizados nesta sala, embora o único feriado apreciado por Giustenal fosse o Dia da Purificação (em comemoração à guerra contra não-humanos). Na prática, a sala era frequentemente usada pelos templários para realizar suas próprias festas privadas.

7. Apartamentos dos Templários: Alguns templários de baixo escalão que serviam diretamente a Dregoth moravam nesta série de apartamentos. Cada quarto consiste em quatro camas, uma mesa e quatro baús de madeira.

8. Apartamentos dos Templários: Templários de escalão mais alto designados diretamente para o palácio moravam nestas câmaras. Cada quarto possui duas camas, duas mesas e um guarda-roupa de madeira.

9. Salão de Jantar: Na maioria das ocasiões, aqui é onde os templários de Dregoth e quaisquer nobres que desejassem se misturar com eles faziam suas refeições.

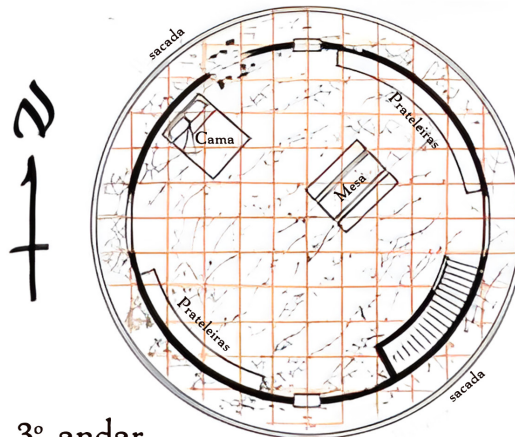
10. Banhos: Que tipo de pessoas tinham acesso à quantidade de água necessária para banhos deste tamanho?

11. Quartéis: Os guardas do palácio ocupavam esta câmara no passado distante. Nada resta além de poeira, alguns ossos e detritos não identificáveis.

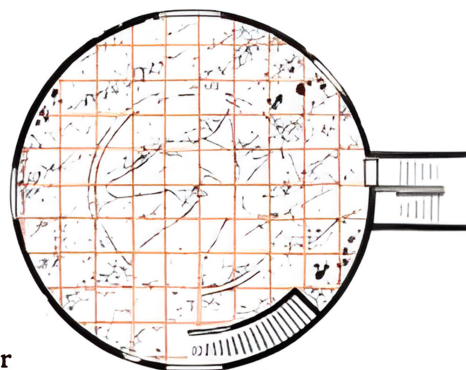
12. Antecâmara da Torre: Dregoth decorou esta sala com artefatos valiosos de seus dias de conquista. Uma

Torre de Dregoth (em Giustenal)

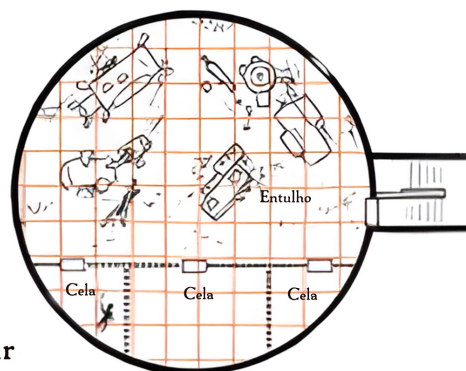
1 quadrado = 3 metros



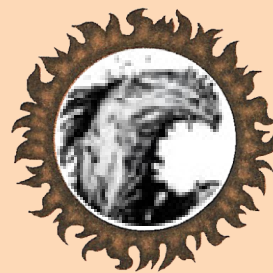
3º andar



2º andar



1º andar



tapeçaria antiga retrata um rei-feiticeiro nas primeiras fases da metamorfose do dragão, em pé vitoriosamente sobre o corpo destroçado de um gigante com cabeça de leão. O gigante e o rei-feiticeiro usam armaduras de metal, e o fundo mostra um local muito parecido com a Serra Florestada. Esta tapeçaria está desbotada e desgastada, e um desenho grosseiro de uma cabeça de leão está rabiscado no canto inferior. O ponto marcado como “A” é a localização de uma escada que desce. Durante o tempo de Dregoth, uma porta secreta escondia esta escada antiga. Agora, pode ser facilmente identificada. As escadas levam aos túneis abaixo de Giustenal, embora um pequeno monte de entulho precise ser removido para descer. Há também dois pedestais na sala. Um sustenta uma escultura de mármore de um dragão, o protótipo daqueles que guardam os portões e templos de Giustenal. No outro está o busto de uma cabeça, embora tenha sido destroçado da boca para cima. Esta era uma imagem de Dregoth antes de sua ascensão a dragão. Esta sala também abriga a única escada até a Torre de Dregoth.

13. Câmara do Alto Templário: Mon Adderath era (e é) o Alto Templário de Dregoth. Sua câmara mal foi tocada por danos e tempo, embora a parede oeste tenha rachado do lado da antecâmara. Apenas uma mesa de mármore cinza e uma escrivaninha incrustada com turquesa permanecem.

14. Quarto de Hóspedes: Dignitários visitantes eram hospedados nesta sala elaborada, embora templários sobreviventes tenham saqueado as decorações após a queda de Dregoth.

15. Aposentos do Alto Sacerdote: Dregoth era incomum por ter um templário designado como Alto Sacerdote. Este homem não era um guia espiritual, mas um templário encarregado de mostrar às massas como prestar respeito adequado ao seu deus, Dregoth. É o corpo dele que está empalado na frente da Torre de Dregoth. Os reis-feiticeiros caçaram o homem após assassinar Dregoth e o penduraram ali como um sinal para aqueles que poderiam ter acreditado no poder da religião do Rei Temido.

16. Alojamento dos Escravos: Escravos e concubinas

favorecidos eram mantidos aqui para que os templários de classificação mais alta pudessem chamá-los quando quisessem. Almofadas, jarros de vinho e amarras de couro estão espalhados. A maioria dos escravos foi liberta quando os sobreviventes fugiram do palácio.

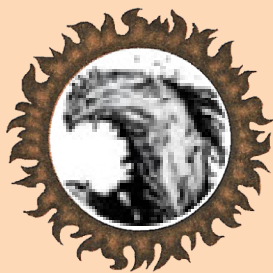
Torre de Dregoth

A Torre de Dregoth é também designada por Torre Negra porque é feita da obsidiana mais negra. Grandes buracos e rachaduras agora marcam sua superfície, e ela está marcada pelo vento abrasivo carregado de silte. O mais sinistro, no entanto, é um único esqueleto descorado empalado por estacas de ferro no centro da torre. Este era o Alto Sacerdote de Dregoth. Os reis-feiticeiros o penduraram aqui como sinal de que eram os seres mais poderosos em Athas — e não algum rei dragão recém-chegado. Hoje, ninguém sabe quem era o esqueleto. Uma túnica vermelha esfarrapada e desbotada ainda tremula a partir de seus ossos fragmentados. Um medalhão com a imagem de um dragão ainda adorna seu pescoço.

Terceiro Andar (Câmara de Dregoth): Small glass windows here have all been shattered. Most of the chamber is covered in thick, gray dust. The furniture and Dregoth's mammoth bed have collapsed, and the curtains that once covered the gray marble walls have fallen to the floor in dirty, deteriorating bundles. Shelves once containing books now hold so much rotted pulp. The balcony outside is sturdy and provides an excellent view of Giustenal and the surrounding vicinity.

Segundo Andar: Esta sala está quase totalmente vazia. Foi projetada com grandes janelas para uma sensação aberta. A maioria do vidro foi quebrada quando Dregoth caiu, mas algumas lâminas permanecem intactas. A porta da escadaria que leva para baixo até o laboratório foi arrancada de suas dobradiças. Uma escada na sala da torre leva até o terceiro andar. A escada que desce está ligada ao lado da torre. As escadas de madeira foram danificadas pelo tempo.

Primeiro Andar (Laboratório): Inimigos de Dregoth saquearam e incendiaram esta câmara após sua morte. Enormes aparelhos feitos de vidro e metal estão espalhadas



Giustenal

pela sala, assim como mesas, frascos quebrados e vários centímetros de cinzas. A parede sul suporta três celas de detenção de pedra barradas para prisioneiros usados nos experimentos de Dregoth. A maioria dos cadáveres enegrecidos é de animais, mas um é vagamente humano.

As Ruínas Submersas

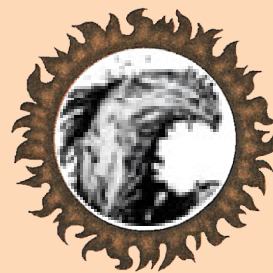
O Fim de Giustenal

Dregoth, Terceiro Campeão de Rajaat, Assolador de Gigantes, Rei Temido de Giustenal, jazia morto, enterrado sob os escombros de seu palácio, morto pelos reis-feiticeiros que eram uma vez seus aliados. A carnificina não terminou com a morte de Dregoth; pelo contrário. Kalak, Hamanu, Nibenay, Abalach-Re e os outros continuaram a dirigir psiônicos mortais e lançar magia destrutivas na cidade. Os cidadãos de Giustenal só podiam gritar de terror, implorar por misericórdia, fugir... e eventualmente morrer. A Obá de Gulg lançou fogo nos templários. Tectukitlay fez a terra tremer e se abrir. Andropinis enviou raios atirando por todas as ruas. Então, os sete estenderam os braços para o céu e a chuva começou a cair. Era uma chuva profana e gordurosa que queimava a carne e manchava a própria terra. Essa chuva, e os terremotos antes deles, continuaram por dias incontáveis. Os sete reis-feiticeiros teleportaram de volta para suas próprias cidades enquanto a metade norte de Giustenal afundava no mar. Os sobreviventes reuniram o que puderam e começaram a marchar para o deserto (que, na época, ainda era uma floresta, embora a área mais próxima de Giustenal tivesse se tornado negra quando deu sua vida para a magia dos Reis-Feiticeiros). Não apenas Giustenal estava morta, mas a terra e o mar ao seu redor estavam morrendo. Na verdade, o mundo também estava morrendo, pois havia sido terrivelmente devastado pelas Guerras Purificadoras dos Reis-Feiticeiros. Sozinhos, sem líder para guiá-los e sem muralhas para protegê-los, os sobreviventes de Giustenal começaram a morrer. Alguns encontraram lugares em aldeias distantes. Outros tornaram-se escravos das outras cidades. Mas algumas centenas permaneceram reunidas não muito longe da cidade arruinada junto ao mar moribundo. Foi lá, em um vale protegido, que o Alto Templário Mon Adderath os encontrou. “Venham, filhos de Giustenal”,

comandou o templário. “Dregoth retornou e precisa de vocês.” Confusos, mas de repente cheios de esperança, os sobreviventes seguiram Mon Adderath de volta para as ruínas... e para as profundezas sob Athas.

Geografia das Sub-Regiões

Uma vasta rede de túneis e cavernas naturais se estende sob as ruínas superiores de Giustenal. Abaixo, sob o silte sufocante, na rocha sólida, pelo menos três cidades esperam para serem exploradas. Os túneis e cavernas remontam à Era Azul, mas grande parte do que resta vem da Era Verde e do Tempo da Magia, ou foi modificado de alguma forma por aqueles que vieram depois. Em resumo, as áreas abaixo da superfície são: os túneis, a Cidade Afundada, a Cidade do Gemido, Kragmorta e a Nova Giustenal. Os túneis foram instalados pelos halflings da Era Azul para conectar as cavernas naturais entre si e à superfície. Foram modificados durante a Era Verde pelos psiônicos mestres da época, e algumas dessas modificações ainda funcionam. A Cidade Afundada fazia parte da Giustenal de Dregoth que afundou sob as ondas tumultuadas no dia em que o Rei Temido foi morto. Esta seção foi posteriormente selada em areia sólida por Abalach-Re, que acreditava que encontraria alguns dos segredos de Dregoth nos edifícios arruinados aqui. Agora repousa no fundo do Mar de Silte, protegida do silte tão seguramente quanto era protegida da água dos Tempos Antigos-uma cidade enterrada, mas não descansando fácil. Mais abaixo, presa sob a rocha sólida do mundo, aguarda a primeira das três cidades subterrâneas — a Cidade do Gemido. Construída para proteger os halflings da Era Azul da catástrofe que haviam instigado, foi posteriormente usada como refúgio pelos semi-humanos de Giustenal. Dregoth eventualmente descobriu o refúgio (e as outras maravilhas dos antigos que se estendem sob Giustenal). Seus exércitos invadiram, matando os semi-humanos como parte das Guerras Purificadoras. Agora, a cidade jaz em ruínas, aguardando ser explorada por aqueles corajosos e tolos o suficiente para perturbar os mortos. Ainda mais profundamente nos túneis, a cidade de Kragmorta entra em cena. Outra cidade dos halflings antigos, esta está localizada em uma caverna onde os rios pacíficos de água fresca se tornaram fluxos de lava fervente. Dray de primeira geração ocupam essas



ruínas. Finalmente, no nível mais baixo, aguarda a Nova Giustenal. O que quer que tenha sido nesta caverna, agora é uma cidade projetada e construída a partir dos sonhos loucos de Dregoth. Aqui é onde o rei dragão morto-vivo governa e planeja seu retorno ao mundo da superfície. Aqui é onde ele busca o segredo para alcançar a verdadeira divindade. Aqui está a Nova Giustenal, a cidade dos ossos de dragão.

Caminhos para Baixo

Dois caminhos para as sub-regiões são conhecidos nas ruínas de Giustenal. O primeiro está no nível mais baixo da Torre de Dregoth. Esta escadaria descendente leva a uma caverna natural cerca de meia milha abaixo do Palácio de Dregoth. Uma parte desta caverna foi alisada por algum processo desconhecido, e um túnel perfeitamente redondo desce pelo chão no lado norte. O túnel é absolutamente escuro, mas o vento pode ser ouvido movendo-se através dele. Este túnel (D) desce diretamente por cerca de uma milha antes de nivelar e entrar na caverna que contém a Cidade do Gemido. Os exploradores precisarão usar magia, psiônicos ou ferramentas e cordas longas para descer neste local. Consulte as notas do Túnel D abaixo para informações adicionais. O segundo caminho é através da Torre Devastada. Uma escadaria no nível inferior desce por pisos cheios de silte até finalmente terminar em um enorme portal de pedra. O portal foi colocado aqui por Abalach-Re e carrega o selo dela. A magia que uma vez protegeu o portal desapareceu há muito tempo, mas o silte e o tempo ainda tornam esta uma saída formidável.

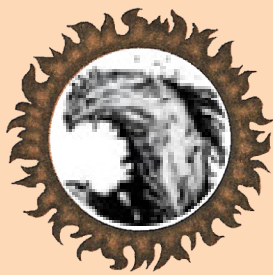
Os Túneis

A rede de túneis sob Giustenal foi construída (ou, mais corretamente, moldada) pelos halflings da Era Azul. Os túneis e os assentamentos para os quais levavam eram a resposta dos halflings ao mundo moribundo ao seu redor. Eventualmente, a ideia de sobreviver aos erros que cometeram perdeu apelo, e os halflings abandonaram as sub-regiões para liderar Athas em sua próxima era. Como os halflings viajavam por esses extensos túneis é desconhecido. Quando as pessoas da Era Verde os descobriram, no entanto, foram transformados em rodovias psiônicas. Os túneis superiores forneciam caminhos de viagem rápidos

de uma extremidade da antiga Giustenal para a outra. Os túneis inferiores levavam aos assentamentos superiores da Era Azul, que as pessoas da Era Verde haviam descoberto e ocupado. No Tempo da Magia, esses assentamentos subterrâneos foram abandonados novamente. No tempo de Dregoth, eles foram praticamente esquecidos. Todos os túneis têm a mesma aparência. São tubos de rocha sólida com 12 metros de largura, formados e moldados pelos halflings no passado antigo. As paredes são lisas e frescas ao toque, nada parecidas com rocha. Mesmo os túneis que descem diretamente não têm pontos de apoio, sem escadas ou degraus. A cada 150 metros, podem ser encontradas indentações esféricas. Essas indentações costumavam conter esferas de obsidiana — itens de poder psiônico que foram fabricados durante a Era Verde. Algumas delas ainda existem, embora em muitos casos a obsidiana tenha sido estilhaçada. Algumas sobreviveram intactas e ainda estão operacionais, como descrito abaixo. Essas esferas foram feitas em uma época em que o Caminho era todo-poderoso. As psiques de indivíduos com talento psiônico foram colocadas nessas esferas e usadas para alimentar muitas conveniências da época. Na rede de túneis, essas conveniências incluíam luz, ar fresco e movimento rápido de um lugar para outro. Algumas psiques levitavam viajantes, outras os impulsionavam até seus destinos via telecinese. Mesmo em uma suposta era de fartura, escravos psiônicos eram usados na Era Verde para melhorar a vida das classes superiores.

Túnel A: Este caminho fora de um túnel principal descendente termina cerca de um quarto de milha de onde começa. O túnel desmorona neste ponto, isolado do outro extremo de Giustenal por toneladas de rochas. Claro, o outro extremo da cidade afundou no silte há muito tempo de qualquer maneira, então viajar nesta direção serve para pouco propósito.

Túnel B: Assim como o Túnel A acima, este corredor horizontal uma vez levava aos assentamentos nas ilhas ao largo da costa de Giustenal. O túnel se estende por quase 1,6 quilômetros antes de terminar em um amontoado de pedras caídas. Kataal, o Mutável, uma vez um halfling da Era Verde, ainda controla o sistema de transporte psiônico neste túnel. No passado distante, a psique transportaria os viajantes para os assentamentos nas ilhas de Vakura, Pelcunal e Liuss. Embora Kataal



Giustenal

saiba que seu túnel foi destruído a uma boa distância desses locais, ele muitas vezes se perde em memórias do passado. Essas memórias sobrecarregam Kataal quando os viajantes entram no túnel — algo que acontece muito raramente nos dias de hoje. O último visitante foi a barda elfa Jessareen. Quando ela recusou a oferta de viagem de Kataal, ele inundou sua mente com a história pregressa de Giustenal.

Túnel C: Este túnel uma vez se estendia da Cidade do Gemido para outras cidades subterrâneas agora enterradas pelos terremotos do passado. Túneis verticais levam para a superfície e descem para Kragmorta e Nova Giustenal.

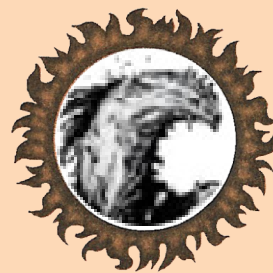
Túnel D: Este túnel vertical desce de uma pequena caverna que se conecta à Torre de Dregoth nas ruínas superiores. O túnel é completamente escuro. As esferas que antes alimentavam o sistema de levitação foram destruídas pelos semi-humanos que descobriram esse caminho. Eles não queriam deixar um caminho fácil para Dregoth seguir.

Túnel E: Um túnel curto leva à caverna que abriga Kragmorta. Ao contrário dos túneis acima, nunca foram esculpidos receptáculos esféricos neste corredor. Cerca de um quarto de milha antes de chegar à caverna, a parede do túnel está rachada de ambos os lados. Um rio de lava em movimento lento flui da parede oeste e sai pela parede leste. O calor e a lava dificultam a travessia, a menos que precauções mágicas ou psiônicas sejam tomadas. Além deste fluxo de lava está Kragmorta, a cidade ardente dos dray.

Túnel F: Este túnel curvo desce para o nível mais baixo e mais antigo sob Giustenal. Antes de Dregoth liderar os sobreviventes de sua cidade até aqui, a caverna não via um ser inteligente vivo desde os dias da Era Azul. Mesmo receptáculos mais rudimentares foram esculpidos neste túnel, e as esferas roubadas do Túnel C foram instaladas aqui.

Túnel G: O último túnel leva à cidade de Dregoth sob o Mar de Silte — Nova Giustenal. Pedras aqui emitem





luz para iluminar o túnel. Templários dray de segunda geração estão neste túnel, embora sejam muito parados.

A Cidade Submersa

A Cidade Submersa é o nome dado a uma parte de Giustenal que desapareceu sob as ondas quando o cataclismo causado pelos reis-feiticeiros abalou a região. Essa área em particular continha uma das cidadelas de Dregoth — uma cidadela onde o Rei Terrível trabalhava para criar itens mágicos e psiônicos. Abalach-Re, a rainha-feiticeira de Raam, queria os segredos da cidadela para si mesma. Após o cataclismo diminuir e os sobreviventes terem fugido para a selva, Abalach-Re voltou para recuperar os despojos da guerra.

Para proteger a cidadela, Abalach-Re formou uma caixa mágica de areia endurecida ao seu redor e os prédios circundantes. A caixa cortou as estruturas em suas bordas ao meio e separou os topos das torres de suas bases. Ela não estava interessada em preservar todos os edifícios, apenas a cidadela. O que mais foi pego em sua caixa foi puramente acidental. A barreira mágica de areia protegeu a área das magias e poderes psiônicos direcionados contra Dregoth e sua cidade. No entanto, ela não contava com essa área afundando sob o mar.

Quando ela retornou, Abalach-Re teve que encontrar uma maneira de entrar na área enterrada. Ela encontrou um caminho na Torre Devastada. Esse caminho tinha sido bloqueado quando a seção afundou, bem como por sua magia que formou as paredes de areia sólida. Levou tempo para limpar o caminho e abrir um buraco na caixa. Com seus templários mais confiáveis para ajudá-la, Abalach-Re desceu então para a caixa e começou a buscar as ruínas. Ela saqueou tudo o que podia encontrar, mas alguns itens escaparam de sua busca. Além disso, ela nunca descobriu o caminho sob o túmulo de Taraskir.

Quando Abalach-Re ficou satisfeita que todos os segredos de Dregoth eram seus (o que não eram), ela selou a entrada sob a Torre Devastada e deixou a Cidade Submersa esquecida sob as ondas. Com o tempo, as ondas recuaram, a água evaporou, e o Mar de Silte nasceu.

Dentro da Caixa de Areia Mágica

Como a caixa de areia é um cubo perfeito com um

topo em cúpula curva, ela fornece uma base sólida para os prédios e ruas que contém. A magia é permanente e permanece em vigor há quase 2.000 anos. No entanto, quando o terremoto despedaçou a terra, ele deixou a caixa cair na água (agora silte) do Mar de Silte. Aqui, ela veio descansar no fundo rochoso em um ângulo de 30 graus. As ruas e pisos de pedra estão rachados em centenas de lugares, mas abaixo deles está a areia sólida formada pela magia de Abalach-Re. Água borbulha de uma fonte subterrânea e penetra na caixa por meio dessa abertura. Há muito tempo, ela se acumulou em um lago turvo e estagnado que preenche a seção mais baixa da caixa inclinada.

Outro aspecto estranho dessa área é que a magia de Abalach-Re era grande o suficiente apenas para cobrir uma área específica e finita. Porções de ruas e edifícios foram literalmente cortadas ao meio e deixadas para desmoronar fora da caixa, incluindo o topo de prédios e agulhas de torres. Isso resultou em portas que levam a lugar nenhum e tetos de torres feitos de areia endurecida magicamente. O efeito geral é que esta área parece ter sido enterrada em uma caixa quadrada de areia com um teto em cúpula.

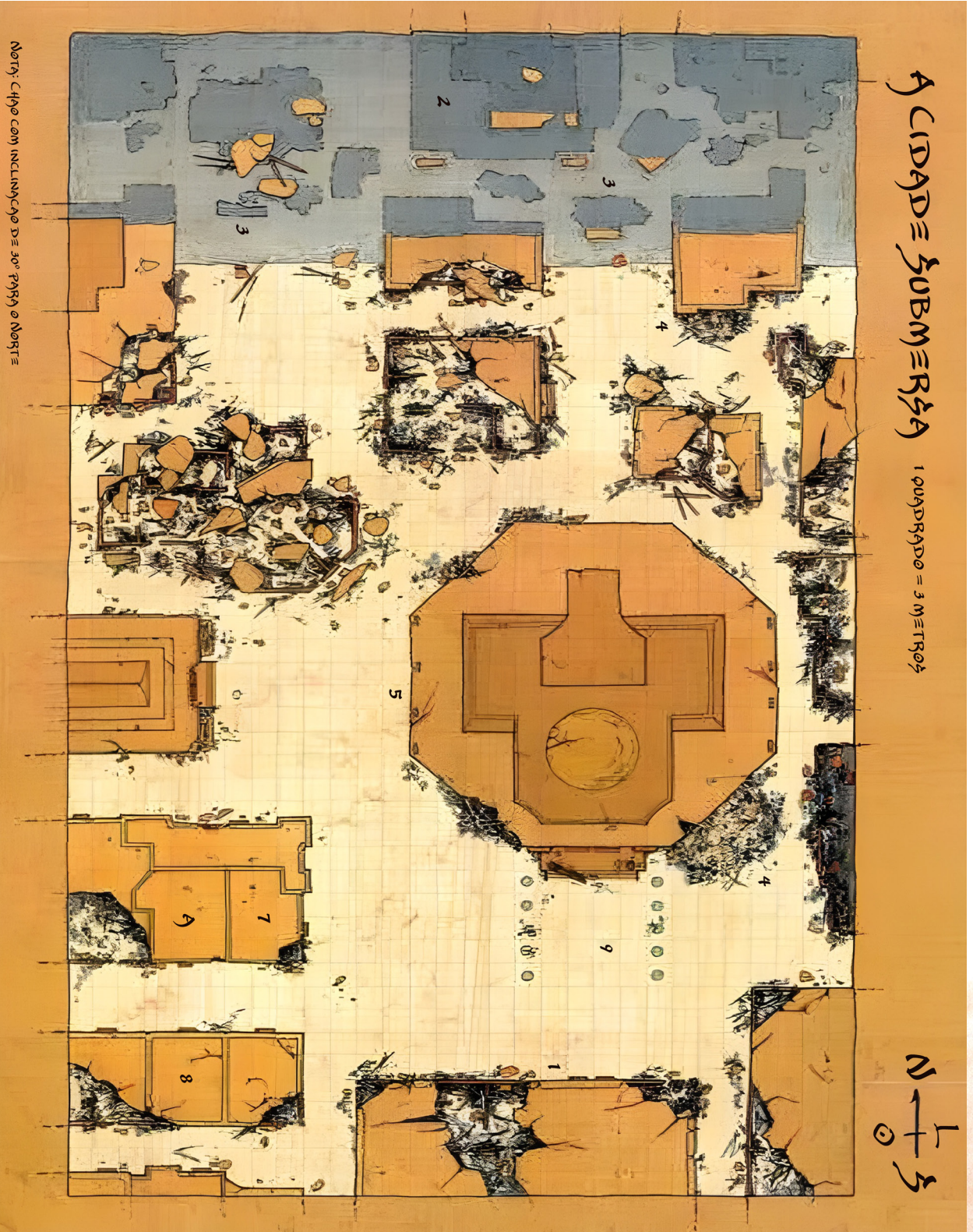
Localizações na Cidade Submersa

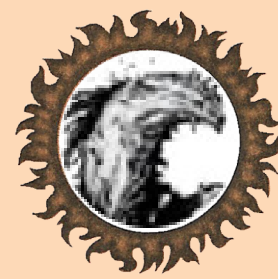
Os prédios aqui estão principalmente em ruínas devido aos terremotos, à queda prolongada e à inclinação com a qual esta parte da cidade veio a se acomodar. Caso contrário, essas estruturas se parecem muito com os edifícios das ruínas superiores. Os corpos daqueles que ficaram presos dentro da caixa de Abalach-Re ainda estão espalhados por essas ruínas. Devido à falta de ar, os corpos nos edifícios estão principalmente intactos, embora estejam secos e ressecados. Os corpos na poça estagnada estão inchados e em decomposição, mas não parecem ter 2.000 anos.

1. Grande Salão de Reuniões: Este edifício em grande parte intacto era antes um grande salão de reuniões usado pelos comerciantes da Casa Zobi - a maior dinastia mercante de Giustenal. Hoje, a Casa Zobi não existe mais. Ela pereceu na mesma época que a cidade. Este salão de reuniões foi cortado ao meio pela magia lançada ao redor da área, e uma grande parte de seu teto desabou.



Giustenal





No canto sudoeste, um túnel secreto conduz a uma parte da antiga Giustenal agora enterrada pelo Mar de Silte. O túnel ainda é acessível, embora algumas rachaduras tenham permitido a entrada de silte.

2. Habitação Nobre: A maioria dos exploradores descobrirá a Cidade Submersa descendo a escadaria no fundo da Torre Estilhaçada. Ela conduz a esta grandiosa habitação que era ocupado por uma nobre de quem Dregoth gostava. Ela aceitou o presente do rei e passou muito tempo neste apartamento, tanto sozinha quanto com Dregoth. Ela nunca soube sobre a passagem secreta para a Torre Estilhaçada. Este belo edifício de mármore cinza e seu túnel escondido ficam sob uma piscina de água parada com 3 metros de profundidade.

3. Piscina Estagnada: Esta piscina de água parada e turva tem 3 metros de profundidade. Corpos e destroços flutuam sobre a água escura, assim como abaixo da superfície. Pedras de construção e outros destroços caíram dessa forma e podem ser vistas se projetando da piscina turva. Se um personagem carregar uma luz, ele ou ela notará algo brilhando a cerca de 6 metros da margem e a poucos centímetros abaixo da água. Este é o elmo de metal de um antigo cadáver - um dos templários de Abalach-Re que pereceu na escavação.

4. Montes de Ossos: Conforme Abalach-Re e seus templários saqueavam o local, esses dois locais tornaram-se montes de lixo onde qualquer coisa que estivesse em seu caminho era jogada. Literalmente dezenas de cadáveres antigos estão nos dois montes enormes. Um cadáver no monte ao norte era um assassino mestre durante sua vida. Ele não se lembra de nada de sua própria época, exceto por sua tarefa vitalícia de caça assassina.

5. Cidadela: Este era o edifício que Abalach-Re desejava preservar quando ela formou a caixa de areia ao redor desta área com sua magia. A maioria de seus tesouros foi transportada de volta para Raam quase 2.000 anos atrás, mas alguns foram deixados para trás. Estes podem ser descobertos se os personagens forem cuidadosos e dedicarem algum tempo à busca. A arquitetura aqui apresenta os tradicionais motivos draconianos do reinado de Dregoth.

A. Escritórios dos Templários: Mesas de pedra e cadeiras apodrecidas estão em todos os cômodos, assim como fragmentos de pergaminhos arruinados e outros documentos. Em cada um dos quartos, há um sistema de prateleiras de pedra cheio de mais papel carbonizado. Registros importantes para Dregoth foram preparados e armazenados aqui. Uma magia de leitura mágica permite que um leitor descubra fragmentos de escrita em uma pequena parte dos pergaminhos. A maioria lista partes de conhecimento arcano ou feitiçaria, embora não haja o suficiente para compreender qual era a pesquisa em referência. Quando Abalach-Re decidiu que tinha coletado materiais suficientes, ela ordenou que seus templários queimassem o restante dos pergaminhos e livros.

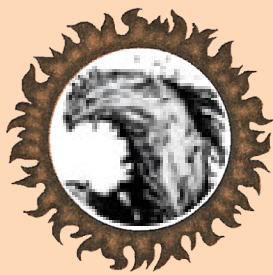
B. Sala de Fabricação: A porta desta câmara é decorada com antigos símbolos e runas de proteção. Estes foram quebrados há muito tempo, e a porta está despedaçada no chão dentro da sala. Este era o espaço de trabalho dos artesãos de Dregoth. Itens eram preparados aqui para serem posteriormente imbuidos com energia mágica. Os restos de uma loja de artesanato bem abastecida podem ser encontrados, embora grande parte do local tenha sido saqueada e destruída. Parece que muitas das ferramentas foram projetadas para trabalhar com metal, e algumas delas sobrevivem em boa forma.

C. Salão do Conselho: Os magos da corte de Dregoth se apresentavam a ele nesta câmara para discutir suas pesquisas e ouvir suas ordens. Bancos de madeira enfrentam uma enorme plataforma de obsidiana que poderia ser confundida com um altar. Na verdade, era aqui que Dregoth se sentava em sua forma de dragão.

D. Salão das Magias: Prateleiras preenchem esta área, onde Dregoth costumava armazenar suas vastas coleções de livros de magia e conhecimento arcano. Nada além de estojos vazios para pergaminhos restam.

E. Átrio: Poços de pedra uma vez sustentavam plantas imponentes, mas a magia profanadora as matou. Agora, só resta terra sem vida misturada com cinzas cinzentas.

F. Câmara de Testes: Dregoth e seus magos da corte



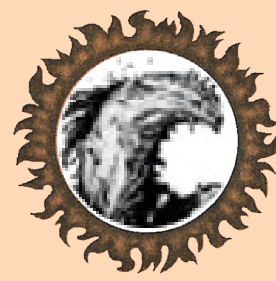
testavam as magia que criavam nesta sala grande, com paredes espessas. Marcas de queimadura estragam as paredes, o chão e o teto em muitos lugares, e a área ainda emana uma aura mágica. Há também uma série de gaiolas ao longo de uma parede. Foi nessas gaiolas que Dregoth tentou criar sua raça perfeita pela primeira vez. No entanto, nada resta para fornecer uma pista sobre o seu propósito.

G. Sala Secreta: A parede sul do Salão das Magias termina um metro e meio antes da parede no corredor do lado de fora. Uma porta secreta leva a esta área.

6. Túmulo de Taraskir: Este edifício se assemelha a uma versão maior do templo antigo ocupado pela banda Tenpug a oeste. O prédio alcança quase a cúpula de areia, a cerca de 18 metros acima. As grandes estátuas de cabeça de leão em ambos os lados das grandes portas duplas foram removidas, mas evidências de que elas estiveram em seu lugar podem ser facilmente vistas. As portas em si estão seladas, e escritos estranhos cobrem a superfície. Se os personagens tiverem algum método para ler texto antigo, poderão ver que as palavras dizem: “Aqui repousa Taraskir, o Leão. Desafiou Dregoth, o Devastador de Gigantes, e repousa aqui em punição eterna.”

Uma porta secreta, uma vez usada pelos seguidores sobreviventes de Taraskir para entrar no túmulo e chegar à Toca do Leão. Após matar Taraskir, o Rei Leão, Dregoth selou o gigante com cabeça de leão neste túmulo que antes servia como templo para o deus de Taraskir. Os rumores eram abundantes de que Taraskir retornaria, então Dregoth não queria correr o risco de que os seguidores do Rei Leão roubariam o corpo. Além de colocar o corpo dentro, Dregoth também mandou enterrar os tenentes mais importantes de Taraskir — enquanto ainda estavam vivos! Esses semi-humanos, um anão e dois elfos, tornaram-se criaturas mortas-vivas destinadas a proteger seu amado líder.

O enorme caixão de pedra que segura Taraskir está acorrentado. Dentro, o esqueleto do gigante com cabeça de leão descansa dentro da armadura de metal de Taraskir. A couraça brilha levemente e é gravada com imagens leoninas. Uma porta secreta no chão leva à Toca do Leão.



7. Fachadas de Lojas: Pelos balcões e prateleiras desmoronadas desses edifícios, é óbvio que eles eram, em algum momento, fachadas de lojas de algum tipo.

8. Residências: Essas casas estão em más condições. Foram saqueadas sistematicamente pelos templários de Abalach-Re, e os móveis apodrecidos e destroços de cerâmica e vidro foram jogados no canto mais baixo dos quartos inclinados.

9. Pátio: Árvores Agafari já adornaram este pátio. Elas foram destruídas durante a batalha dos reis-feiticeiros, assim como a maioria da vegetação nas proximidades.

O Covil do Leão

O Covil do Leão era usado como um local de encontro pelos líderes da religião de Taraskir. Foi aqui que planejaram mover os semi-humanos para a Cidade do Gemido, e foi aqui que alguns retornaram para realizar vigílias após a destruição da cidade.

1. A Espiral da Serra: Uma serra incorporada nesta profunda passagem em um ângulo leve proporciona uma saída para a caverna abaixo. O túnel desce por mais de meio quilômetro antes de terminar em uma grande caverna.

2. Grande Caverna: A primeira coisa que os personagens veem ao entrar nesta área é uma árvore grande, viva, preservada magicamente neste espaço subterrâneo. Embora as folhas pareçam um pouco marrons e sujas sob a luz das tochas, a árvore está em perfeita saúde.

3. Armazéns: Armazenados de forma desorganizada aqui estão alimentos apodrecidos e barris de água evaporados. Nada útil permanece, mas toda a área é um refúgio seguro para descanso e memorização de magias.

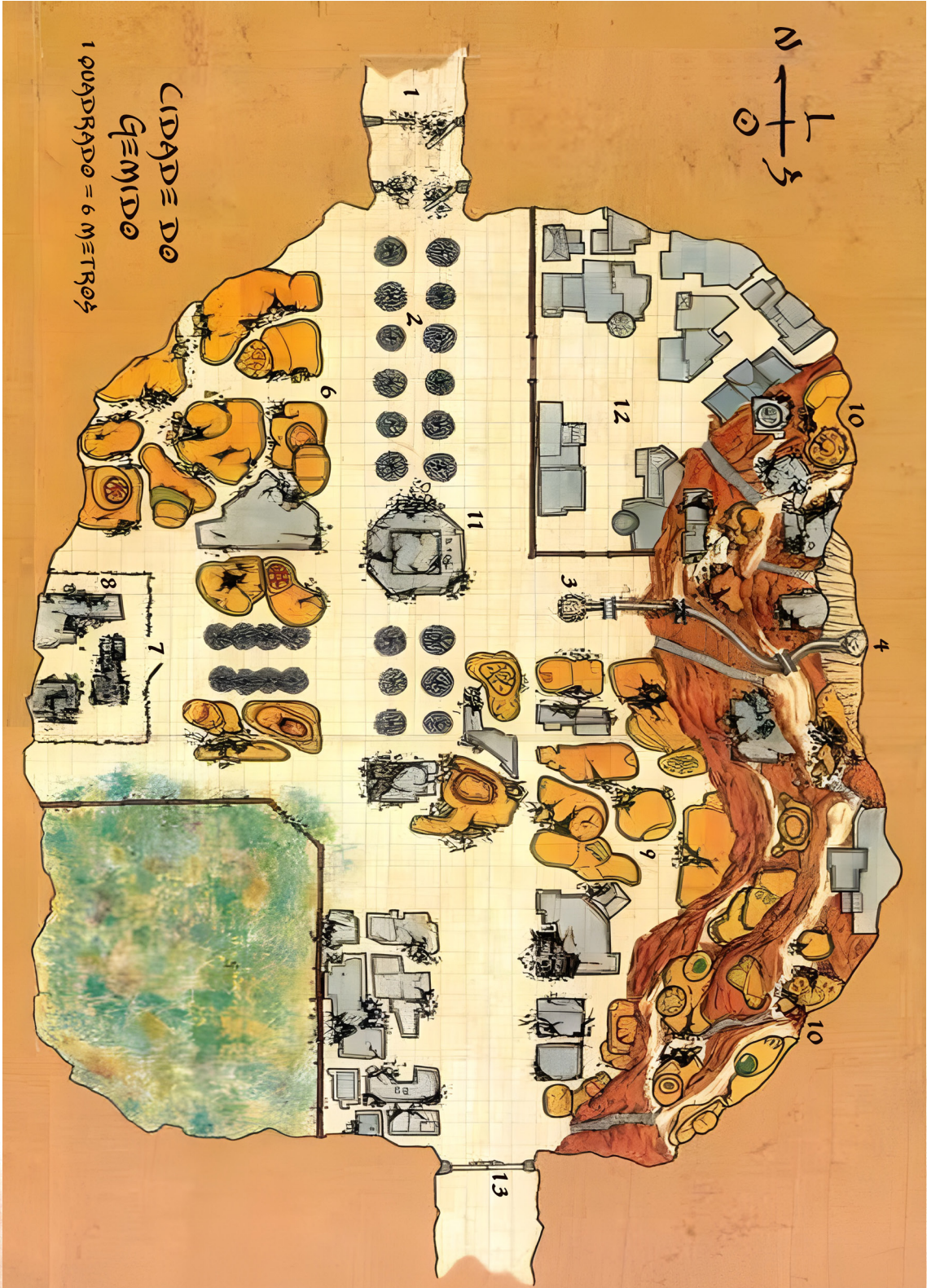
A Cidade do Gemido

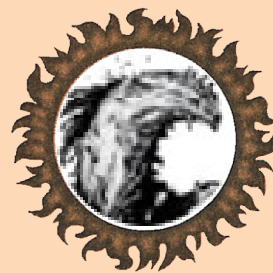
Ela repousa em uma enorme caverna natural logo abaixo de Giustenal, seu verdadeiro nome perdido para





Giustenal





as eras. Agora é chamada de Cidade do Gemido, pois as vozes assombradas de seus mortos ainda ecoam aqui. Este assentamento em particular foi originalmente estabelecido pelos halflings da Era Azul como um refúgio do desastre que eles haviam desencadeado antes. Eventualmente, o abandonaram, e permaneceu deserto até ser descoberto pelos mestres psiônicos da Era Verde. Em algum momento, eles também o abandonaram, e permaneceu adormecido até os semi-humanos dos dias de Dregoth buscarem refúgio aqui. Próximo ao fim da Guerra da Purificação, antes que os Campeões de Rajaat aprendessem os verdadeiros planos do Arauto da Guerra, Dregoth voltou sua atenção para sua própria cidade. A perseguição e matança dos semi-humanos de Giustenal começaram.

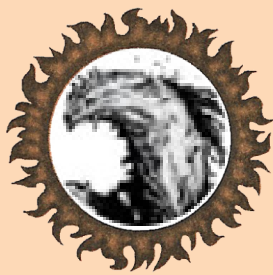
Os líderes dos semi-humanos voltaram-se para o lendário Taraskir, o Leão, como uma inspiração para sua causa. O Leão tornou-se seu símbolo, pois assim como Taraskir desafiou Dregoth, assim fariam os semi-humanos. Ao longo dos séculos desde que Dregoth assumiu o controle de Giustenal, Taraskir tornou-se um deus para poucos, mas fiéis, que temiam a constante guerra de Dregoth (e dos outros reis feiticeiros) contra as tribos, aldeias e nações demihumanas. Os líderes da resistência de Giustenal se reuniam no Covil do Leão e planejavam uma fuga da ira de Dregoth. A natureza selvagem não era uma solução, pois os exércitos de Giustenal os rastreariam ou cairiam nas garras das forças de outro Campeão. A única rota aberta para eles era para baixo.

Um escravo anão cujo nome foi esquecido antes que o mar se transformasse em silte em pó descobriu um caminho sob o próprio palácio de Dregoth. Como um dos líderes da população semi-humana de Giustenal, o anão organizou um êxodo em massa para o túnel descendente. Pois foi durante suas próprias explorações que ele encontrou uma cidade sob a terra. Após todos os semi-humanos descerem, as orbes psiônicas que proporcionavam passagem rápida para as profundezas foram destruídas. Os semi-humanos juraram nunca mais voltar à superfície — fariam deste lugar preparado pelos antigos o seu lar. Eles se estabeleceram nas estranhas cabanas de pedra orgânicas. Mudaram-se para os prédios de pedra e madeira mais familiares construídos pelo povo da Era Verde. E a todos esses lugares, adicionaram os motivos leoninos que os inspiravam e lhes davam esperança.

Levou muitos anos, mas antes que duas décadas se passassem, Dregoth os encontrou. Ele nunca encontrou o caminho sob seu próprio palácio, mas o que estava sob a Agulha Estilhaçada proporcionava acesso ao Rei Terrível e suas tropas. Seu exército desceu na caverna e massacraram todos os semi-humanos que encontrou — homens, mulheres e até crianças. As casas foram incendiadas, e Dregoth ordenou que seus soldados voltassem à superfície. Ele ficou por um tempo, no entanto, intrigado pela rede de túneis e cavernas enterrados sob sua própria cidade. A caverna está cheia dos restos antigos dos defensores do assentamento, seus corpos deixados para apodrecer onde caíram. As estruturas dentro da caverna são feitas ou de uma estranha pedra que parece ter crescido em forma em vez de ser trabalhada com martelos e cinzéis, ou prédios de pedra construídos com os métodos usados na cidade acima. Muitos dos edifícios foram queimados ou destruídos por magia ou armas. Um teto de caverna natural, subindo a 45 metros em alguns lugares, paira sobre a cidade, com estalactites se estendendo para baixo para cumprimentar as estruturas de teto baixo. Algumas das estalactites brilham com encantamentos antigos, lançando uma luz pálida sobre a cidade.

1. Portões Destroçados: Uma série de dois portões maciços oferecem entrada ao assentamento pelo túnel norte. É óbvio que o exército que devastou o assentamento entrou por aqui. Os portões são feitos de pedra trabalhada e remontam à construção mais recente concluída durante o tempo de Dregoth.

2. Avenida dos Enforcados: Árvores titânicas de galhos largos ladeiam a rua central do assentamento. Em algum momento, essas árvores floresciam com folhas vibrantes, pois suas raízes alcançavam a superfície para captar o sol. Essas árvores foram obra dos halflings da Era Azul, embora tenham sido amadas e cuidadas pelos semi-humanos que vieram depois. O fogo que assolou o assentamento arruinou essas árvores, e agora são pouco mais do que caules enegrecidos. Pendurados nos galhos das árvores queimadas estão cerca de 50 corpos de anões mumificados vestidos com túnicas amarelas marcadas com a imagem desbotada de um leão imponente.



Giustenal



3. Poço Arruinado: Em algum momento, as pessoas tiravam água desta bacia de pedra. A água fluía livremente por um aqueduto até este local. Agora, tudo o que resta é silte seco.

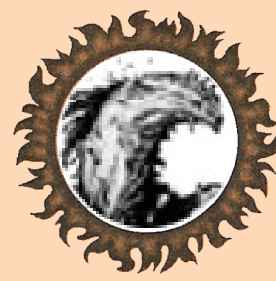
4. Cachoeira: No alto da parede leste, a majestosa cabeça de um leão foi construída diante do que antes era uma cachoeira natural. Até o tempo do refúgio semi-humano, a água fluía da boca rugente do grande leão e descia pelo aqueduto de pedra até a piscina de pedra abaixo. Pequenos tubos cerâmicos saem deste duto central para as estruturas situadas na vista, embora a maioria tenha sido quebrada. Agora, nada flui da boca, e o rugido do leão foi silenciado.

5. Campos: O assentamento era autossuficiente, cultivando fungos e outras plantas subterrâneas neste campo — muitos semeados originalmente durante a Era Azul. Agora, o local abriga crescimentos selvagens que tentam sobreviver no solo seco.

6. Edifícios Destruídos: Os edifícios aqui são uma mistura de construção mais recente e familiar e da estranha pedra crescida da Era Azul. Esses edifícios foram os mais danificados pelo fogo causado pelos soldados de Dregoth. Literalmente, centenas de cadáveres queimados podem ser encontrados entre as ruínas.

7. Complexo da Ordem da Garra: Uma cerca de ferro retorcido circunda este complexo. Uma placa gravada traz os dizeres “Ordem da Garra” em escrita antiga. Os edifícios dentro foram queimados e destruídos, embora um ainda permaneça relativamente intacto. Muitos cadáveres vestidos com a mesma vestimenta dos homens enforcados cobrem o pátio. A partir de seus restos despedaçados, é óbvio que esses homens e mulheres foram mortos em batalha. A Ordem da Garra era um grupo de guerreiros dedicados a Taraskir, o Deus Leão, que se comprometeram com a defesa deste refúgio semi-humano. Eles morreram tentando cumprir esse compromisso.

8. Edifício Protegido: Aqueles que entram neste lugar sombrio têm a sensação distintamente assustadora de estar sendo observados. Besouros-dragão fogem da luz da tocha e fazem sons inquietantes na escuridão, e até as sombras



parecem se mover um pouco desajeitadamente, como se apenas fingissem ser naturais. Alguém com a proficiência de rastreamento notará instantaneamente que a camada de cinzas e fuligem foi perturbada recentemente.

9. Distrito Comercial: Fachadas arruinadas, bancas de vegetais destruídas e mercadorias apodrecidas são testemunhas do saque do lugar pelo exército que o conquistou.

10. Propriedades do Mirante: As casas de escolha foram situadas no morro construído na parede leste. A arquitetura aqui é muito mais decorativa e dutos de cerâmica antes transportavam água diretamente para essas casas. Várias das casas foram pelo menos parcialmente desmontadas por grupos de saqueadores de Kragmorta.

11. Salão do Leão: Este edifício foi usado como salão de reuniões para o assentamento, bem como área de assembleia para os líderes do refúgio. Sua robusta alvenaria foi ferozmente atingida por Dregoth e seu exército, e seus defensores foram ou mortos ou capturados vivos e depois

enforcados nas árvores do lado de fora.

12. Complexo Murado: Uma parede resistente envolve esses edifícios. Este local foi projetado como um último refúgio caso inimigos atacassem o assentamento. Foi concluído pouco antes do ataque de Dregoth, mas a invasão veio rápido demais para que os semi-humanos pudessem usá-lo. Esta área está menos danificada do que o restante da caverna, já que poucos chegaram às defesas seguras e nenhuma batalha foi travada aqui.

13. Portão Fechado: Este portão leva ao Túnel D. Este foi o caminho que os semi-humanos seguiram para entrar na Cidade do Gemido. Dregoth veio da outra direção, pelos túneis sob a Agulha Estilhaçada, então este portão permanece intacto. Agora, quando Dregoth precisa alcançar as ruínas superiores, ele usa este portão para chegar ao Túnel D.

Kragmorta

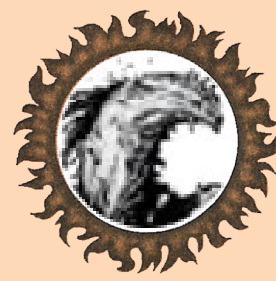
Enquanto Dregoth explorava os locais abandonados sob





Giustenal





Giustenal, ele descobriu muitos lugares dos antigos. Um desses lugares é a caverna de fogo e lava agora chamada Kragmorta. Uma vez, este era um local idílico, cheio de estruturas confortáveis de pedra crescida aninhadas entre rios de água fluindo suavemente. Conforme Athas começou a murchar e morrer no rastro da magia de desolação das Guerras da Purificação, enormes tumultos libertaram a magma fervente no coração do mundo. Parte desse magma fluiu para a caverna, substituindo os rios de água fria e clara por rios de fogo e lava. Dregoth descobriu as ruínas brilhantes e então as descartou. O inferno que rugia dentro da caverna deve ter destruído tudo de valor, ele decidiu, então ele procurou suas respostas em outro lugar.

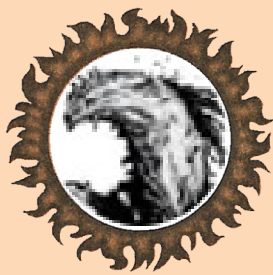
Hoje, Kragmorta é um lugar sombrio e selvagem. Os filhos banidos de Dregoth residem aqui — as criaturas conhecidas como dray de primeira geração. Os dray foram criados por Dregoth depois que ele se tornou um rei dragão morto-vivo (embora ele estivesse experimentando o processo muito antes disso). Sua primeira tentativa não teve o sucesso que ele esperava, então ele banhou esses humanos transformados de Nova Giustenal. Esses renegados eventualmente encontraram Kragmorta, e foi aqui que se estabeleceram para forjar sua própria comunidade.

O líder atual dos dray de Kragmorta é Mosak Eggstealer. Como os líderes antes dele, ele carrega o título de Pai do Clã (embora tenha havido Mães do Clã no passado também). Mosak é um planejador. Ele não é conhecido como um orador, mas quando fala, suas palavras são reverenciadas pelo resto de seu clã. Ele desconfia dos forasteiros, temendo que possam ser de Dregoth. Ele sabe pouco sobre o mundo da superfície.

O Espírito de Kragmorta

Um espírito profético assombra as ruínas de Kragmorta, concedendo sinais e presságios aos dray que vivem aqui. Ele apareceu pela primeira vez há cerca de um ano, quando uma guerreira dray de primeira geração abateu uma besta enorme que havia entrado na caverna em busca de presas. Ela e seu companheiro não conseguiram comer toda a carne que a besta fornecia, então ela convidou o restante do clã para compartilhar de seu banquete. Durante o banquete, uma estranha figura etérea apareceu.



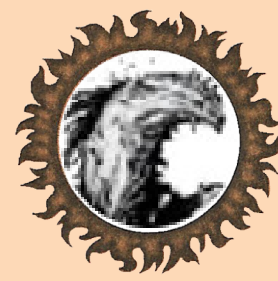


Giustenal



Parecia muito com o deus de cabeça de leão uma vez adorado na Cidade do Gemido. Quando falou, afirmou ser o espírito guardião de Kragmorta. Mosak estava desconfiado e desafiou o espírito. Em vez de golpeá-lo como a multidão temia que faria, o espírito perdoou a dúvida de Mosak. O espírito disse aos dray reunidos que o Rei Maldito de Nova Giustenal era o culpado pelas injustiças feitas aos primeiros nascidos da raça dray. Em contraste com a caverna ardente em que viviam, o espírito mostrou-lhes imagens dos luxos de Nova Giustenal - belos edifícios, tabernas animadas, ruas limpas e água clara tão abundante quanto o fluxo de lava de Kragmorta. "Eles são seus irmãos", exclamou o espírito, mostrando-lhes imagens dos dray de segunda geração, "mas eles roubaram seu direito de nascimento. Eles vivem a boa vida porque vocês foram expulsos para sofrer!" O efeito foi previsível. Os membros do clã começaram a gritar por guerra contra os dray de segunda geração. Mosak estava hesitante, sentindo algum tipo de truque, mas era óbvio que o desejo de vingança de seu clã era mais forte do que sua própria capacidade de contê-los. Dentro de sete dias,

o clã enviou a maior equipe de saqueadores já montada. Mais de 300 dray sanguinários prepararam suas armas e partiram para Nova Giustenal. Nenhum dos membros da equipe de saqueadores retornou. O espírito se manifestou novamente recentemente, instando os dray a enviar mais guerreiros para Nova Giustenal. Mosak conseguiu adiar outra expedição, mas seu povo acredita no espírito e em suas palavras. Alguns membros do clã estão prontos para desafiar sua autoridade. Se Mosak não controlar a situação em breve ou permitir que outra equipe de saqueadores parta, um novo Pai do Clã poderá surgir para ocupar seu lugar. Qual é o segredo do Espírito de Kragmorta? Ele é Taraskir retornando dos mortos para desafiar o Rei Maldito mais uma vez? Infelizmente, não. O espírito é simplesmente parte de um elaborado plano arquitetado por Dregoth. Assim como a tribo de elfos Andarilhos do Silte, Dregoth busca aumentar o número de seus seguidores. Ele acredita que só pode se tornar um deus se uma enorme quantidade de crentes o adorar. E se eles não o seguir enquanto estiverem vivos, Dregoth não hesita em matá-los e transformá-los em mortos-vivos. Ele já



fez isso com um dos clãs dos Andarilhos do Silte e com os dray de primeira geração da equipe de saqueadores inicial. Agora ele quer mais. Dregoth continuou a observar seus filhos miseráveis desde que foram expulsos para este lugar amaldiçoado. A cada poucos anos, o Rei Maldito observava o clã e acompanhava seu progresso, sempre alerta para mutações ou adaptações úteis que pudessem se desenvolver. Poucas informações úteis foram obtidas, no entanto, então as visitas clarividentes de Dregoth se tornaram menos frequentes. Quando ele precisou de um método para trazer os dray de volta para ele, ele elaborou o ardil do Espírito de Kragmorta. Dregoth usa seus poderes psiônicos para projetar sua imagem disfarçada para Mosak e o clã, instigando-os a atacar Nova Giustenal novamente. Se o espírito aparecer quando visitantes da superfície estiverem presentes, Dregoth ficará furioso ao descobrir que seu reino secreto foi penetrado. Dregoth faz o seu melhor para falar em enigmas e meias-verdades. Ele recita provérbios ou fragmentos de sabedoria do momento. O espírito deve ser interpretado como um ser distante, não deste mundo, mas possuidor de conhecimento que soa verdadeiro.

Locais de Kragmorta

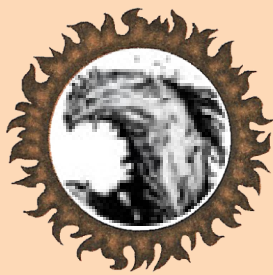
Pontes de corda atravessam os fluxos de lava em quatro locais. Essas cordas são tecidas a partir de teias de aranha caminantes de parede de seda. A teia resiste ao calor emanando da lava, portanto, não queima como a corda feita de outras fibras. Se os dray de Kragmorta estiverem ameaçados, eles cortam as pontes para proteger suas casas de invasores. Nenhum dray de primeira geração jamais viu um humano, ou até mesmo um semi-humano, pelo menos não um vivo. Consulte as entradas individuais para algumas possíveis reações dos dray. Kragmorta é um lugar estranho para se visitar. Piscinas de magma brilhante lançam luz vermelha dançante nas paredes escuras da caverna. Sombras oscilam pelo teto enquanto os rios de fogo abaixo avançam constantemente. Além do sibilar silencioso do vapor e do ronco baixo dos fluxos de magma, o lugar parece morto e quieto. Os edifícios, muitos dos quais foram danificados pelo calor, terremotos e chamas, parecem ter crescido a partir da própria pedra do chão da caverna, em vez de serem moldados com ferramentas, suor e músculo. A vegetação cresce ao longo

das margens dos riachos de lava. Esses leques de fogo são fungos em forma de leque e esponjosos. Eles são nutritivos, embora tenham gosto de enxofre e outros minerais. Essas plantas coletam realmente o vapor mineral da terra derretida e o acumulam em suas folhas em forma de leque, onde é convertido em uma forma utilizável e armazenado nas raízes tenras. Encontros com criaturas perigosas são mais comuns em Kragmorta do que em qualquer outro assentamento subterrâneo. Os habitantes de Kragmorta não são criaturas atávicas nativas de Athas que aconteceram de infestar o lar dos dray. Eles foram libertados neste lugar por Dregoth. O Rei Maldito trouxe de volta muitas criaturas estranhas e terríveis de suas incursões pelo portão planar. Após estudá-las, ele as solta na caverna de fogo com o restante de seus rejeitados.

1. Entrada: O Túnel E continua além do fluxo de lava para eventualmente desaguar em uma grande caverna. No final do túnel, os restos despedaçados de um grande portão de pedra ainda estão espalhados na entrada de Kragmorta. Logo além dos destroços, uma simples ponte de corda atravessa um rio de magma fervente. O magma está a apenas 3 metros abaixo da ponte, mas as fibras da corda resistem ao intenso calor e ao ocasional faísca da rocha ardente.

2. A Primeira Ilha: A primeira ilha de rocha sólida nesta caverna é isolada do túnel e do restante da extensão por rios borbulhantes de lava. Leques de fogo crescem ao longo da costa, que se eleva cerca de 3 metros acima da lava. Antigos cais de madeira que se petrificaram ao longo dos séculos ainda se estendem em alguns lugares. As estruturas aqui são belas, mesmo marcadas pelo tempo e danificadas. Como muitas das estruturas na Cidade do Gemido, estas parecem não ser construídas, mas sim cresceram. Todas têm curvas graciosas e cores vibrantes, com paredes de pedra porosa e lisa. Nenhum dos edifícios tem arestas retas ou cantos afiados. Dois poços localizados aqui secaram há muito tempo, embora o magma borbulhe profundamente dentro deles.

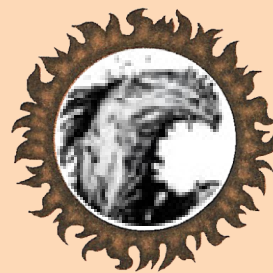
A. Covil do Gigante de Fogo: Bracorr, o xamã gigante de fogo de outro mundo, recentemente entrou na caverna e tomou posse deste edifício. Ele abriu o telhado para poder se ajustar, mas deixou as paredes intactas para se



Giustenal



NOVA
GIUSTENAL
1 QUADRADO = 6 METROS



fornecer uma posição defensável. Ele foi trazido através do portão planar por Dregoth, questionado extensivamente sobre deuses e seu mundo, e então colocado em uma cela até que o rei dragão não-morto decidisse o que fazer com ele. Dregoth odeia gigantes, o que o xamã percebeu rapidamente. Na primeira oportunidade, ele escapou e fez seu caminho até Kragmorta. Ele ainda não descobriu o que fazer e até agora se recusou a falar com Mosak e os dray de primeira geração.

B. Covil dos Cães do Inferno: Dois cães do inferno transformaram este edifício em um covil. Eles têm vivido de cobras de fogo que conseguem capturar, dos dray ocasionais que cruzam seu caminho e do que suas incursões no túnel encontram. Essas criaturas também foram trazidas para Athas por Dregoth, então soltas em Kragmorta para atormentar os dray de primeira geração.

C. Covil das Cobras de Fogo: Embora as cobras de fogo sejam encontradas em todo Kragmorta, o maior grupo delas se abriga neste edifício feito de pedra vermelha vibrante. No interior, o chão se abriu e o magma borbulha para dentro do edifício. Essas criaturas preferem viver em verdadeiro fogo, mas o calor emitido pela rocha ardente lhes proporciona algum conforto. Como a maioria das outras criaturas nesta caverna, as cobras de fogo vêm de outro lugar. Dregoth as lançou em Kragmorta com seus outros rejeitados, mas rapidamente as esqueceu.

D. Guarda Dray: Um guarda dray se esconde nas sombras deste edifício, observando sinais dos templários de Dregoth ou de algum novo horror sendo depositado na caverna.

3. Ilha do Naga Negra: O naga negra foi uma das aquisições mais difíceis de Dregoth em suas viagens interdimensionais. Quando percebeu o quão complicado seria manter a criatura em cativeiro, ele rapidamente decidiu soltá-la em Kragmorta. O naga negra foi libertado em Kragmorta por Dregoth. A criatura trouxe uma série de tesouros de seu próprio mundo, que permaneceram escondidos em seu órgão interno em forma de bolsa. Dregoth não tinha ideia do que estava perdendo quando bania o naga negra.

4. Ilha do Dragonete do Fogo: Um dragonete do fogo extremamente feroz faz ninho nesta ilha, em meio a um monte de grandes rochas lascadas da própria parede da caverna. O drago fogo às vezes caça os dray ou outras criaturas na caverna para se alimentar, mas geralmente prefere caçar longe de seu covil.

5. Assentamento Dray: Os dray de primeira geração fizeram sua casa entre esta coleção de edifícios antigos. Eles mantêm uma vigilância constante contra os predadores que espreitam nas sombras ardentes de Kragmorta. Ainda assim, de vez em quando, um cão do inferno ou andarilhos do muro faminto reivindica um dray para uma refeição. Mosak lidera a comunidade de 324 dray.

6. Colmeia dos Wall-Walkers: Pequenas aberturas na parede da caverna indicam a presença de uma colmeia de andarilhos do muro. Ninguém sabe quantas dessas terríveis criaturas vivem nesses buracos, mas a quantidade de pedra empurrada para fora para criá-los forma um monte de quase 6 metros de altura! Embora Mosak acredite que essas criaturas venham do mesmo lugar que os outros terrores de Kragmorta, a verdade é que os wall-walkers são nativos das regiões subterrâneas de Athas.

7. Nascente de Água Fresca: Água limpa e clara borbulha do chão aqui. A água está quente, e nuvens de vapor sobem constantemente dela, mas caso contrário é segura para beber. Os dray obtêm toda a sua água fresca deste local e têm quatro guardas aqui o tempo todo para protegê-la dos outros habitantes da caverna.

Nova Giustenal

Dregoth liderou os sobreviventes de Giustenal para uma caverna bem abaixo da superfície de Athas. Embora esta caverna tivesse sido preparada para um assentamento de halflings durante a Era Azul, nunca foi ocupada. Dregoth e seus seguidores encontraram um paraíso vazio esperando para ser preenchido. Há pouco menos de 2.000 anos, Dregoth se tornou um rei dragão não-morto e trouxe seu povo para cá. No início, eles viveram em abrigos temporários improvisados. Durante este período, Dregoth e seus magos da corte começaram os experimentos que levaram à criação dos dray. A primeira geração de dray



Giustenal





foi expulsa da caverna que Dregoth chamou de Nova Giustenal. A segunda geração, no entanto, correspondeu às expectativas de Dregoth. Todos os sobreviventes humanos foram transformados na nova raça de dray. Isso fazia parte do ápice do sonho de Rajaan, acreditava Dregoth, um sonho que seria realizado pelo primeiro deus verdadeiro de Athas — Dregoth.

Deixando seus seguidores recém-renascidos sob os cuidados de seus templários, Dregoth voltou sua atenção para o portão planar. Ele ficou anos fora, buscando os segredos que procurava nos muitos planos de existência. Nesse tempo, ele retornou com o primeiro de muitos dragões — grandes lagartos que ele matou em outros mundos. Os ossos dessas majestosas criaturas se tornaram os blocos de construção de Nova Giustenal. Hoje, Dregoth e seus dray vivem em grandes estruturas construídas usando ossos de dragão.

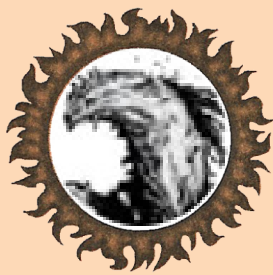
Ao longo dos séculos, Dregoth estabeleceu uma religião dedicada a si mesmo e construiu uma poderosa força militar. Um dia, o Temível Rei planeja liderar seu exército até a superfície. Ele tem antigas dívidas a pagar e um mundo a conquistar. Até mesmo o Dragão se curvará a Dregoth, o deus! Pelo menos, essa é a ilusão sob a qual o rei dragão não-morto vive. No entanto, não importa o quão insano ele seja, ele também tem o poder para ver sua visão ser concretizada.

Embora Nova Giustenal seja muito menor e mais pobre do que muitas das outras cidades dos reis-feiticeiros, seus cidadãos encontraram maneiras de se adaptar e tornar seu lar autossuficiente. Os dray desenvolveram culturas, criação de gado, gerenciamento de resíduos, um mercado e uma economia pesqueira ao longo do rio Queixo Preto. Tavernas, teatros, academias e até uma espécie de faculdade embelezam o ambiente local.

A luz é fornecida por centenas de estalactites penduradas no teto da caverna de 61 metros de altura, cada uma encantada com uma luz mágica. Casas e edifícios são iluminados por magia semelhante.

As moedas usadas em Nova Giustenal são uma mistura de cacos de cerâmica com a imagem de um dragão e moedas de metal trazidas da superfície em uma época em que o metal era mais abundante. Os cacos de cerâmica têm o mesmo valor das usadas na superfície. As moedas de metal são muito mais raras e todas valem uma peça de prata nas cidades acima.

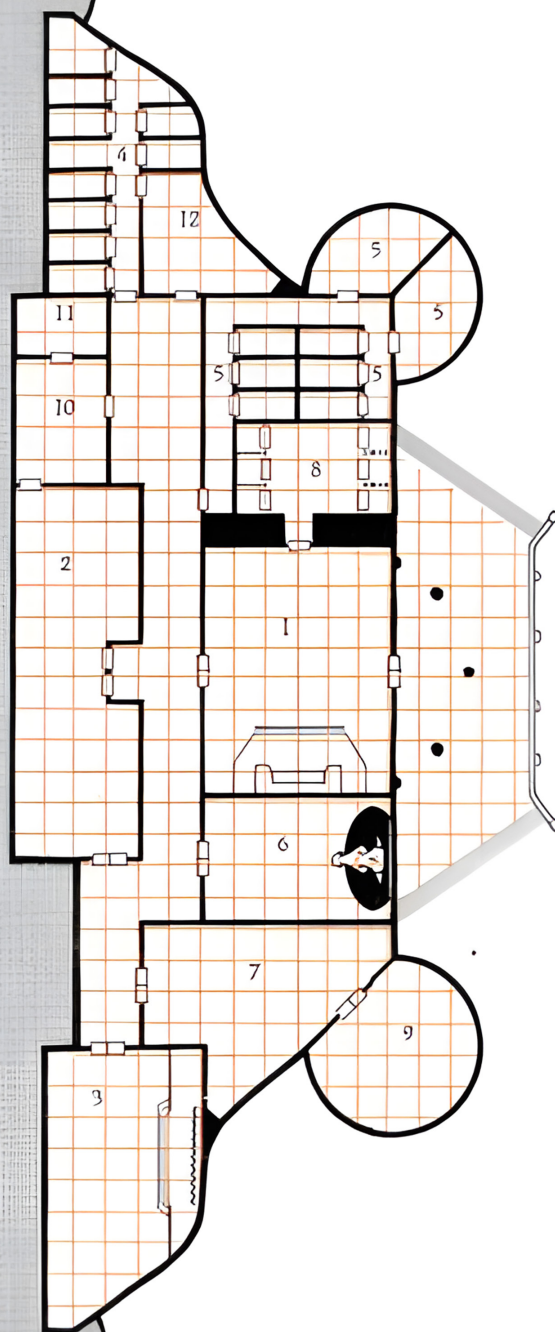




Giustenal

Palácio Temido (em Nova Giustenal)

1 quadrado = 3 metros



1. Salão de Entrada
2. Salão de Banquete
3. Salão de Reunião Templário
4. Alojamento de Servos
5. Alojamento de Templários
6. Salão do Dragão Rei
7. Biblioteca de Dregoth
8. Sala de Transformação
9. Câmara do Portão
10. Cozinha
11. Depósitos
12. Sala de Trabalho dos Servos



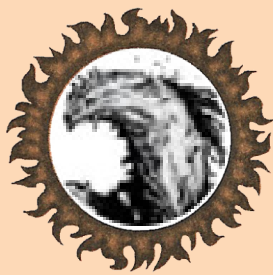
Dois rios cortam esta caverna: o Queixo Preto e o Pequeno Queixo. Além de fornecer parte dos alimentos consumidos pela população, esses rios também fornecem a maior parte da água doce usada pelos dray para beber e tomar banho.

1. Portões Centrais: Duas torres escalonadas atrás de dois portões maciços guardam a única entrada para Nova Giustenal. Cada torre é ocupada por quatro templários de quarto nível. Os portões são feitos de uma combinação de pedra e ossos de dragão, dando à entrada uma aparência grandiosa, porém sombria. Os templários comandam cinco golens de ossos que sempre ficam em posição de sentido na frente dos portões internos.

2. Templo do Dragão: Três dessas magníficas estruturas estão espalhadas por toda Nova Giustenal. Os edifícios opulentos são todos feitos de pedra cinza com escamas, acabamentos e outras decorações draconianas em carmesim. No centro de cada um, há uma torre alta adornada com escamas de dragão. As entradas têm a forma da mandíbula de um dragão, com um portão de dentes que pode ser abaixado quando o templo não está em sessão. O efeito geral é selvagemmente belo, embora os visitantes da superfície possam achar as imagens draconianas aterrorizantes. Abaixo da torre em cada templo, há uma sala enorme onde Mon Adderath ou Absalom frequentemente proferem sermões sobre Dregoth. O restante de cada edifício é ocupado pelos alojamentos de templários de baixo nível, salões de treinamento, salas de jantar, santuários e outras áreas dedicadas ao estudo. O templo mais próximo do Palácio do Temível é de longe o maior dos três. Embora qualquer dray possa frequentar os serviços aqui, é considerado o templo dos ricos, e drays menores podem se sentir maltratados por seus irmãos aqui. De fato, frequentar os sermões aqui se tornou um símbolo de posição entre os dray, e aqueles que participam sempre usam as roupas mais novas e caras.

3. Rio Queixo Preto: A água neste rio flui constantemente enquanto passa sobre um fluxo de magma localizado abaixo de seu leito. Não está tão quente a ponto de ser prejudicial, e os dray de sangue quente acham a água bastante relaxante. Uma grande ponte feita de ossos





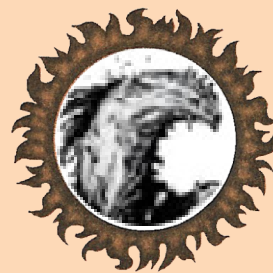
Giustenal



de dragão atravessa o Queixo Preto, e docas em cada lado de suas margens abrigam as barças que servem pescadores e viajantes. Duas enormes cavernas fornecem canais para a água. Os pescadores entram nessas cavernas para pescar, mas nunca se afastam tanto a ponto de perder de vista as aberturas de volta para Nova Giustenal. Desconhecido para a maioria dos dray, Dregoth mantém seu crescente exército de mortos-vivos em uma caverna cerca de meia milha a leste ao longo do rio. Nesta caverna, mortos-vivos criados e controlados por Dregoth aguardam ordens. Dezenas de Queixo Preto saborosos e relativamente inofensivos são retirados diariamente deste rio subterrâneo. Uma criatura que os dray chamaram de sharg agora ameaça as barças. De onde o monstro veio é desconhecido, mas ele destruiu mais do que algumas barças em sua busca por sustento — e até arrastou alguns dray da costa para dentro!

4. Ilha Sharg: Uma propriedade solitária fica nesta ilha. Foi abandonada, já que o sharg fez sua casa em uma caverna sob a ilha. Os templários sabem que está lá, mas Dregoth ordenou que os deixassem em paz por enquanto. O Rei Temido quer estudar essa criatura até descobrir como controlá-la.

5. Cabanas de Pesca: Edifícios grandes em cada lado do rio são usados pelos pescadores de Nova Giustenal para classificar, preparar e armazenar peixes puxados do Rio Queixo Preto. Os dray aqui estão muito preocupados com o sharg, e pode-se ouvi-los fazendo planos para lidar com a criatura caso os templários continuem ignorando a situação. Os dray usam barças que são arrastadas para cima e para baixo pelo Rio Queixo Preto com grandes redes em reboque. Os Queixo Preto, temperados, mas pequenos, são capturados em grupos de três ou quatro em cada passagem ao longo do rio. O processo é lento, mas lucrativo, pois Queixo Preto e caranguejos são as únicas carnes marinhas disponíveis. Algum tempo atrás, um terrível sharg entrou no rio. A maioria pensa que ele nadou de onde o Queixo Preto vem ou para onde leva, mas, na verdade, foi liberado por Dregoth. Ele o descobriu durante uma de suas jornadas planares e decidiu que poderia ser útil.



6. Campos de Fanners: Para fornecer carne aos dray, bestas chamadas fanners são criadas em um campo arbustivo na seção sul da cidade. Fanners são bestas gordas do tamanho de gado, mas com um único chifre saindo de seus rostos como de touros. Eles recebem seus nomes de uma crista de pele que cerca seus pescoços como coleiras. Quando uma besta se sente ameaçada, a coleira se expande e faz com que a criatura pareça maior e mais feroz para quaisquer predadores que existam no plano de onde Dregoth os tirou.

7. Campos de Fungos: Uma variedade de crescimentos é cultivada aqui como suplemento para a dieta dos dray.

8. Seção Comum: As pessoas comuns de Nova Giustenal vivem nestas casas simples, porém confortáveis. Muitas são construídas ao redor do grande pilar central, uma coluna de pedra que se estende do chão da caverna ao teto alto acima. Muitos desses dray comuns trabalham nos campos ou realizam outras atividades manuais, pois Nova Giustenal não tem escravos.

9. O Palácio do Temível: Nada em Nova Giustenal é tão austero ou opressivo quanto o palácio de Dregoth na seção norte da cidade. A pedra de suas paredes é obsidiana mais negra, e os ossos de grandes lagartos decoram grande parte de sua superfície. O portão planar de Dregoth é mantido nesta área, assim como muitos de seus outros tesouros.

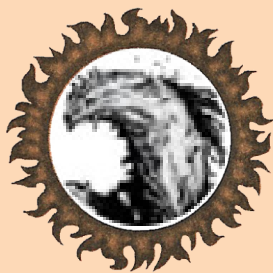
10. Floresta de Cabeça para Baixo: As árvores crescem do teto, seus galhos alcançando para baixo e se estendendo em um dossel de folhas. As raízes se enroscam para cima, procurando a luz do sol lá em cima. Este bosque isolado é um vestígio da Era Azul, e caminhos moldados a partir de pedra viva cruzam sob as árvores. Cada caminho é formado por uma pedra de cor diferente, e cada caminho segue um curso ligeiramente diferente pela floresta. As árvores aqui produzem frutas doces, outro item básico na dieta dos dray.

11. Piscinas de Akrag: Akrag é um dray que possui e opera este banho público. É mais escuro e sombrio do que a maioria e ganhou uma reputação desagradável por vários assassinatos que ocorreram em suas piscinas fumegantes.



Segundo alguns, um templário de nível intermediário foi recentemente assassinado enquanto estava nos banhos. Evidentemente, o corpo foi empurrado pelos ralos para o Rio Queixo Preto, pois o templário nunca mais foi visto. Na verdade, Akrag é, na verdade, Absalom, o sacerdote chefe de Dregoth confiável.

12. O Buraco: Uma mulher dray chamada Freiha administra esta taverna bem-sucedida com seu parceiro, Gatlakk. O Buraco é conhecido por um elixir forte chamado munge, feito de cogumelos fermentados. Nenhum dos outros estabelecimentos em Nova Giustenal conseguiu duplicar o processo, então Freiha e Gatlakk conseguiram um bom lucro nos últimos anos. Tanto que Casskka do Beetle's Bite contratou uma rufiã chamada Lodgden para roubar o segredo do casal, ou enviá-los para o Cinza. Até agora, Lodgden tem tido pouco sucesso, embora tenha conseguido garantir um emprego como garçomete no Buraco. A impaciente Casskka está instigando-a a



terminar seus negócios rapidamente, no entanto.

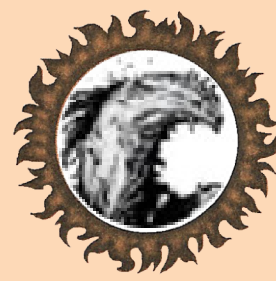
13. Colégio da Torre Negra: Este belo edifício é feito de arenito marfim e coberto de obsidiana mais negra. Ao contrário da maioria dos outros reis-feiticeiros, Dregoth geralmente permite e muitas vezes incentiva os magos a desenvolverem suas habilidades - desde que estejam comprometidos com sua causa. Qualquer pessoa que exiba talentos mágicos ou deseje aprender pode se inscrever no pináculo negro, assim chamado pelos três pináculos escalados que coroa a academia principal. Se aceito, um jovem mago é submetido a vários anos de quase lavagem cerebral para garantir que ele seja dedicado a Dregoth. Durante esse tempo, os instrutores sondam psionicamente as mentes dos candidatos, procurando sinais de traição. Se alguém trair o Colégio, a expulsão é rápida e sangrenta. Aqueles que sobrevivem aos rigores do treinamento se tornam magos endurecidos prontos para servir ao seu Temível Rei, e alguns poucos são permitidos ingressar nas fileiras dos cavaleiros kalin.

14. Taverna Picada do Besouro: Um dray ganancioso chamado Casskka administra a Picada do Besouro, embora não tenha se saído muito bem desde que a concorrência desenvolveu uma bebida de sabor doce chamada munge.

Templários de Dregoth

Dregoth mantém uma força de 338 templários, um número muito alto para uma população relativamente pequena de apenas 3.000 dray. Embora esses 338 sejam soldados em tempo integral para o rei-feiticeiro, todo outro dray em idade de combate faz parte de um estranho sistema de milícia. Em essência, quando o Temível Rei dá o sinal, todo dray em Nova Giustenal deveria pegar suas armas e se juntar ao exército em sua marcha para a superfície. Apenas os velhos ou os muito jovens devem permanecer para trás, e estes apenas para continuar a produzir qualquer material que o motor de guerra possa precisar. O exército é complementado por dezenas de mortos-vivos, alguns estacionados em todo o palácio, embora a maioria esteja escondida na caverna ao longo do Rio Queixo Negro.

Sempre que um templário aumenta de posto após



o segundo, ele é abençoado por uma escama grossa e amarelada que surge de sua espinha. Apenas Mon Adderath e Absalom têm o poder necessário para fazer essa marca, usando uma magia concedida a eles por Dregoth. Por causa da escama, um iniciado de terceiro posto é chamado de Templário da Primeira Escala e assim por diante. Atualmente, Mon Adderath é um Templário da Escala Mais Alta, e Absalom é um Templário da Décima Quinta Escala.

Patrulhas Templárias: Uma patrulha consiste em quatro Templários da Terceira Escala e um da Quarta.

Cavaleiros Kalin: As tropas mais elitizadas de Dregoth são os cavaleiros kalin. Estes templários de nível intermediário montam os ferozes kalin, insetos de montaria que o Rei Temido trouxe consigo de uma de suas viagens a outros mundos. Por enquanto, os cavaleiros kalin patrulham os tetos de Nova Giustenal em busca de problemas nas ruas abaixo. Os dray são uma raça de temperamento rápido, então os cavaleiros kalin ficam raramente entediados pela inação. A maioria dos cidadãos odeia essas tropas por causa da ferocidade das montarias. Os kalin são conhecidos por arrancar o braço de um dray que passa sem motivo aparente, e até mesmo seus cavaleiros muitas vezes têm dificuldade em controlar seu desejo por sangue.

Dregoth tem quatro esquadrões de 25 cavaleiros kalin disponíveis para ele no momento. Estas tropas devem liderar o assalto ao mundo da superfície quando chegar a hora, e elas receberam a melhor parte do vasto armamento mágico que Dregoth preparou. Cada esquadrão de kalin tem um desolador do Colégio da Torre Negra designado para ele.

Personalidades

Absalom, o Sumo Sacerdote

Quando Dregoth, o rei dragão morto-vivo, decidiu que era hora de nomear um novo Sumo Sacerdote, ele escolheu o poderoso templário Absalom. Claro, Dregoth queria alguém especial para supervisionar sua busca pela divindade verdadeira. Ele queria um Sumo Sacerdote feito à sua própria imagem — um dray. Na época, que foi logo





Giustenal

após a morte de Dregoth e a destruição de Guistenal, o rei dragão ainda não havia aperfeiçoado o processo de transformação de dray. Apenas na morte a transformação se estabilizou. Então, para se tornar o Sumo Sacerdote de Dregoth, Absalom teve que morrer.

Absalom passou pelo processo de transformação imperfeito, mutado em um dray perfeito e depois foi morto para interromper o processo de mudança nele. A morte, no entanto, não foi o fim. Dregoth trouxe Absalom de volta como um morg, uma criatura morta-viva semelhante às múmias maiores de outros mundos. Agora, ele veste as vestes ornamentadas do Sumo Sacerdote de Dregoth, embora o luxo faça pouco para esconder seus traços mumificados e cinza-mortos. Ele tem 2,1 metros de altura e parece um dray de segunda geração bem preservado que morreu milhares de anos atrás, mas continua a andar por aí. Ele usa a versão mais recente do símbolo sagrado de Dregoth em volta do pescoço — um disco de metal com a imagem de uma cabeça de dragão rugindo dentro de um círculo vermelho.

O Sumo Sacerdote se comunica como fazia em vida, falando a língua de Guistenal antiga. Ele pode conversar com os outros por meio da magia. Absalom serve como Sumo Sacerdote de Nova Giustenal, doutrinando os dray na religião do dragão morto-vivo. Ele prega diariamente no Templo do Dragão, ensinando sobre a ascensão de Dregoth à divindade e a Vinda da Coruscação. Todo dray em Nova Giustenal respeita o Sumo Sacerdote, e todos se reúnem para ouvi-lo cantar os louvores a Dregoth.

O Sumo Sacerdote leva seu cargo muito a sério. Ele realmente acredita que Dregoth é um deus. No entanto, embora concorde com a maioria das proclamações de Dregoth, Absalom discorda de um ponto vital. Absalom acredita que todos os dray são filhos de Dregoth — até mesmo os dray banidos de Kragmorta. Ao longo dos séculos, Absalom adquiriu o hábito de atender às necessidades dos dray de primeira geração, mesmo que Dregoth tenha proibido qualquer contato com os banidos. Ele frequentemente viaja para Kragmorta para ensiná-los e ver como estão se saindo.

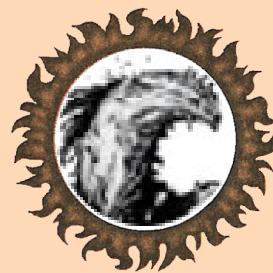
Recentemente, Absalom descobriu a decepção de Dregoth com o Espírito de Kragmorta. Ele descobriu tarde demais, no entanto, para salvar mais de 300 dray de primeira geração de serem convertidos em guerreiros

mortos-vivos. Absalom espera encontrar uma maneira de salvar o restante dos dray de Kragmorta antes que mais marchem para a armadilha de Dregoth. Ele não quer fazer nada direta ou abertamente, pois não quer parecer desafiar os planos de Dregoth. Qualquer visitante das regiões subterrâneas que ajudar a influenciar os dray a não seguir os conselhos do Espírito de Kragmorta recebe a gratidão de Absalom — e talvez até sua assistência.

Como Sumo Sacerdote de Nova Giustenal, Absalom é uma figura imponente e inspiradora. Ele não pode se misturar com o povo comum, pois é facilmente reconhecido. Para remediar isso, Absalom usa seu poder psiônico de metamorfose para assumir a forma de Akrag, proprietário dos banhos públicos. Akrag é um dray de segunda geração rabugento e suspeito que constantemente observa e escuta para avaliar o humor do público em geral. Ele também observa o Rio Queixo Preto, observando as idas e vindas dos templários encarregados do descarte dos mortos. Absalom sabe que Dregoth está construindo um exército de mortos-vivos em uma caverna localizada ao longo do rio, e como Akrag, ele mantém o controle de quão grande e poderoso ele está se tornando.

Mon Adderath

Mon Adderath foi criado perto das Montanhas Ressonantes durante o Tempo da Magia de Athas. Ele teve muitas aventuras com seu amigo de infância Dregoth, e os dois cresceram juntos até a idade adulta. Quando Dregoth respondeu ao chamado de Rajaat para aprender feitiçaria, Mon Adderath partiu sozinho para aprender mais sobre o mundo. Quase duas décadas depois, seus caminhos se cruzaram novamente. Dregoth, agora um poderoso feiticeiro, estava explorando uma ruína antiga quando foi cercado por uma horda de mortos-vivos. Mon Adderath, que estava viajando pela área, veio em seu auxílio. Quando a batalha terminou, Dregoth fez a Mon Adderath uma oferta. “Junte-se a mim e você viverá para sempre ao meu lado.” Mon Adderath o fez. Séculos depois, quando Rajaat reuniu seus campeões, Mon Adderath ainda estava ao lado de Dregoth. Ele se tornou o primeiro templário de Dregoth e sempre serviu como seu Alto Templário. Foi Mon Adderath quem liderou as tropas de Giustenal, que recuperaram Dregoth depois que ele foi morto e o levaram para um



lugar seguro para aguardar seu retorno à vida. O Alto Templário foi para o deserto para reunir os sobreviventes de Giustenal e os levou para a região inferior para ver seu rei renascido. Quando o processo de transformação de dray foi aperfeiçoado, Mon Adderath foi submetido a ele como qualquer outro cidadão de Nova Giustenal. No entanto, o processo anterior que tornou o Alto Templário imortal bloqueou de alguma forma as propriedades transformadoras do processo de dray. Até hoje, Mon Adderath é o único não-dray vivendo em Nova Giustenal e servindo a Dregoth. Ele ainda parece um humano forte, saudável e de meia-idade. Mon Adderath é um homem quieto e reservado. Ele raramente fala, mas é a única pessoa em Nova Giustenal que não tem medo de contradizer o Rei do Terror. Embora isso ocorra com frequência, o Alto Templário sempre o faz com grande respeito e em particular, e Dregoth raramente repreende seu servo por qualquer desacordo. Seu relacionamento é único entre os governantes despóticos de Athas, pois são verdadeiros amigos. O Alto Templário aparece duas vezes por dia no Templo do Dragão mais próximo do Palácio do Terror. Lá, ele faz sermões sobre Dregoth e o Dia da Luz que está por vir. Todos os templários temem e respeitam o Alto Templário, e os cidadãos comuns o olham com admiração, pois é o único não-dray que já viram. Mon Adderath e Absalom não se dão bem. O Alto Templário sabe das visitas frequentes de Absalom a Kragmorta e o confrontou sobre isso em mais de uma ocasião. “Eu sirvo à vontade de nosso deus”, Absalom sempre responde. Até agora, Mon Adderath decidiu deixar a situação se desenrolar, mas está sempre observando para ver o que o Sumo Sacerdote está realmente planejando. Mon Adderath é totalmente dedicado a Dregoth. Ele compartilha o sonho do rei dragão morto-vivo de recriar a Era Azul e povoá-la com os melhores filhos de Dregoth, os dray de segunda geração. Ele detesta os dray banidos de Kragmorta, vendo-os como abominações e zombarias de tudo o que Dregoth representa. Se dependesse dele, os dray de primeira geração teriam sido destruídos há muito tempo. No entanto, Dregoth queria que ficassem vivos, então Mon Adderath concordou. O Alto Templário realmente acredita que Dregoth é um deus. Mon Adderath não sente que Dregoth precisa fazer nada para confirmar o fato de seu estado divino, mas o Alto Templário ainda assim auxilia o rei dragão morto-vivo em

sua busca pelos planos. Mon Adderath é responsável pelo planejamento tático da Coruscação (ou Dia da Luz) que ocorrerá quando Dregoth liderar seus seguidores de volta à superfície. Por esse motivo, os visitantes da superfície serão submetidos a intensos interrogatórios para obter detalhes sobre as cidades-estado — especialmente Raam.

Os Amuletos do Dragão

Existem dois tipos distintos de amuletos que são considerados símbolos sagrados por Dregoth e seus seguidores. Ambos os tipos são pequenos discos de metal com cerca de 5 centímetros de diâmetro, geralmente presos a um laço de couro ou, em alguns casos, a uma corrente de metal.

O amuleto mais antigo de Dregoth remonta ao tempo em que Giustenal era uma cidade viva e próspera. Ele apresenta uma cabeça de dragão rugindo dentro de um círculo carmesim. Poucos desses amuletos ainda estão em uso. Eles serão encontrados principalmente entre os cadáveres que jazem nas ruínas de Giustenal.

A versão mais recente do símbolo sagrado de Dregoth mostra o sol carmesim de Athas preso na garra apertada de um dragão. Todos os templários dray de segunda geração de Dregoth usam esses amuletos, e uma versão maior foi esculpida na relíquia sagrada nos aposentos privados de Dregoth.

Mon Adderath usa um amuleto especialmente criado que carrega o novo símbolo sagrado de Dregoth - o sol carmesim preso em uma garra de dragão. Este amuleto em particular foi encantado por Dregoth para ajudar seu Alto Templário. O amuleto proporciona a Mon Adderath um benefício adicional. Enquanto usa o amuleto, o Alto Templário recebe as mesmas proteções que os dray - imunidade ao fogo e ao calor, infravisão e uma necessidade de menos água. Mesmo que Mon Adderath seja efetivamente imortal, ele ainda precisa comer e beber, e pode ser morto por ataques ou acidentes.

Kalidnay

No Sul dos Planaltos ficam as ruínas envoltas em sombra de Kalidnay, outrora uma grande cidade-estado cujo governante era um rival dos mais poderosos reis-feiticeiros. Agora, é uma cidade em duas partes. As ruínas de Kalidnay em Athas são tudo o que resta no mundo natural. Uma cidade sombria também existe no outro mundo conhecido como o Cinza.

População: No auge de Kalidnay, quase 15.000 pessoas chamavam-na de lar. Agora, em Athas, Kalidnay é uma cidade habitada apenas por mortos-vivos. No Cinza, a Kalidnay sombria abriga cerca de 2.000 pessoas, com outras 400 pessoas vivendo na vila cliente de Artan-Ak. A maioria dos habitantes de Kalidnay e Artan-Ak são humanos, entre eles alguns meio-gigantes, elfos e anões. A natureza do Cinza deformou numerosos indivíduos que vivem e nasceram em Kalidnay desde a sua chegada ao reino das sombras.

Água: Em Athas, Thakok-An desencadeou magia profanadora na cidade e contaminou os poços, deixando a maioria da água envenenada ou sobrenaturalmente mortal. No Cinza, Kalidnay e Artan-Ak têm fontes e poços que extraem água fresca, embora amarga, de aquíferos subterrâneos.

Suprimentos: As ruínas de Kalidnay em Athas podem muito bem fazer parte da natureza selvagem ao seu redor. Poucos ou nenhum meio podem ser encontrados para ajudar na sobrevivência. No Cinza, Kalidnay sombria é uma cidade com mais recursos não perecíveis do que habitantes. Como tão poucas pessoas vivem dentro de Kalidnay agora, bairros inteiros contêm lojas intactas. Os cidadãos da cidade realizam expedições para caçar e recuperar esconderijos de suprimentos. Bestas do Cinza que ficaram presas dentro de Kalidnay também fornecem uma fonte de comida e mercadorias para aqueles dispostos a arriscar a caça aos animais.

Além disso, Kalidnay recebe remessas regulares de alimentos de Artan-Ak.

Defesa: As ruínas de Kalidnay não têm guarda ou soldados organizados, confiando em lendas sombrias e criaturas mortas-vivas para cuidar dos invasores. No Cinza, Kalidnay tem pouca necessidade de defesa. Thakok-An

mantém uma pequena força de soldados e templários ativos para lidar com monstros das sombras, além de manter a cidadania sob controle. Desde o exílio da cidade no Cinza, Thakok-An desenvolveu algum controle sobre as forças que prendem Kalidnay no plano desolado. Como resultado, ela pode criar uma barreira massiva de calor cintilante em um raio ao redor da ilha. Essa barreira pode queimar até virar cinzas aqueles que falharem em recuar e tentarem resistir e passar pelo calor. No entanto, esse esforço é desgastante para Thakok-An. Ela só o usa quando a ameaça é grave.

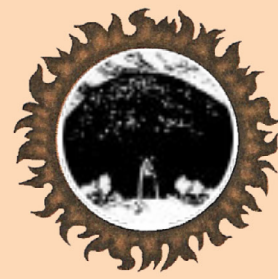
Pousadas e Tavernas: Algumas tavernas ainda operam perto do centro da cidade sombria, oferecendo aos clientes habituais uma breve fuga do que passa por vida no Cinza. Mas a Kalidnay sombria quase não recebe visitantes, não havendo necessidade de pousadas. Intrusos na Kalidnay sombria raramente têm necessidade de abrigo, já que Thakok-An se certifica de capturar os forasteiros, questioná-los intensamente sobre como chegaram à cidade e depois colocá-los para outros usos. Aqueles que desagradam Thakok-An acabam na arena assim que ela obtém tudo o que precisa deles.

Kalidnay já foi uma grande potência na Região de Tyr. Isso mudou há séculos, quando uma força desconhecida para os outros reis-feiticeiros destruiu abruptamente a cidade-estado, deixando seus cidadãos mortos e seu rei-feiticeiro, Kalid-Ma, desaparecido. Para observadores externos, um dia Kalidnay era uma cidade vibrante; no outro, era uma concha vazia desprovida de vida.

Kalid-Ma governava sua cidade e seus domínios com autoridade de ferro, como outros reis-feiticeiros fazem. Seu maior tenente era a templária Thakok-An, que era uma mestra temível do Caminho e uma arcanista implacável. Durante os dias do governo de Kalid-Ma, Kalidnay estava entre as mais ricas das cidades-estado, e Kalid-Ma era um profanador formidável que inspirava terror em seus rivais.

Apesar da proeminência de Kalidnay, Kalid-Ma não estava satisfeito. Ele buscava a apoteose definitiva do profanador - a transformação em um dragão. A metamorfose de Kalid-Ma progredia muito lentamente para o monarca impaciente. Ele começou a suplementar o processo com magias de sua própria criação.

Outros reis-feiticeiros souberam dos planos de Kalid-Ma. Eles tramaram atacar Kalidnay e matar Kalid-Ma



enquanto ele estava fraco devido a seu ritual e antes que pudesse completar sua transformação. Thakok-An soube desse plano e, buscando ser a heroína, escolheu agir em defesa de seu rei em vez de informá-lo do esquema contra ele. As maiores magias de Kalid-Ma estavam inscritos em textos que Thakok-An poderia acessar, e ela começou a procurar no conhecimento do rei-feiticeiro uma maneira de ajudá-lo. Ela encontrou o que procurava.

Uma noite, durante o ritual de ascensão de Kalid-Ma, Thakok-An levou sua família ao topo do grande zigurate no coração de Kalidnay, dentro do qual Kalid-Ma estava realizando seu rito. Lá, Thakok-An começou a trabalhar a magia com suas habilidades recém-descobertas, sacrificando seus parentes para fornecer a energia necessária para suas poderosas magias. Ela acreditava que o sangue de sua família fortaleceria o ritual de Kalid-Ma e apressaria sua transformação. O orgulho de Thakok-An levou-a à queda tanto quanto sua crueldade. Seu entendimento de seu ritual era tragicamente incompleto. No final de sua cerimônia, uma grande fissura dividiu o zigurate. Poderosa magia profanadora começou a fluir pelas ruas de Kalidnay, matando um número incalculável de cidadãos instantaneamente. Tremores sacudiram a cidade. Thakok-An caiu nos escombros e perdeu a consciência.

Ruínas de Kalidnay

Em Athas, Kalidnay fica a oeste de Balic, nordeste de Walis e perto do Forte Melidor, um posto de comércio da Casa Shom. Ruínas são tudo o que resta da outrora gloriosa cidade-estado. Embora a cidade tenha sido transportada para o Cinza, ela foi simultaneamente deixada para trás em Athas. Como resultado, existem duas cidades de Kalidnay; uma caiu em ruínas e agora é habitada por mortos-vivos, e outra sobrevive no Cinza e ainda conta com uma pequena população. Kalidnay em ruínas, em Athas, foi parcialmente retomada pelas areias do deserto. Mortos-vivos vagueiam pelas ruas rachadas e se escondem em edifícios em ruínas. As areias avançam cada vez mais sobre Kalidnay a cada ano, enterrando as ruínas e criando câmaras e salões ocultos.

Viajantes típicos não se aproximam de Kalidnay, temendo que possam se deparar com suas extensões cobertas de areia. O mistério da perda da cidade se mistura com contos de horrores cambaleantes, fantasmas

inquieta e névoas mortais para manter afastados todos, exceto os imprudentes, os perdidos e os desesperados. Além disso, caçadores de tesouros assumem que qualquer saque fácil deve ter sido feito.

Aqueles imprudentes o suficiente para desafiar os edifícios em decomposição e os mortos-vivos de Kalidnay em ruínas podem ser capazes de encontrar algum tesouro ainda não descoberto. No entanto, as histórias estão certas o suficiente sobre os perigos da cidade. Inúmeros corpos de ex-residentes — aqueles que não assumiram uma vida monstruosa após a morte — jazem sobre móveis ou se espalham pelo chão ou pelas ruas, seus restos mumificados ao longo do tempo no ambiente sem água. É claro que qualquer destino que tenha vindo a este lugar, veio rapidamente. Nenhum dos habitantes teve qualquer chance de se preparar para o fim.

Kalidnay no Cinza

Thakok-An despertou para descobrir que Kalidnay havia sobrevivido à calamidade. No entanto, havia sido alterada. A cidade originalmente ficava em uma planície seca, mas agora repousava em uma ilha em um mar de silte. O céu escurecera, mas o calor era tão opressivo quanto sempre fora. Uma espessa neblina bloqueava a visão para qualquer distância significativa além das margens revestidas de silte.

Levou algum tempo para Thakok-An descobrir o que havia acontecido. Ela encontrou o corpo de Kalid-Ma, inerte mas vivo, nos restos do zigurate. Nas ruas profanadas, localizou apenas um punhado de cidadãos vivos. A cidade estava em frangalhos e havia sido reduzida a uma sombra de sua antiga glória. A tolice de Thakok-An havia lançado Kalidnay no Cinza e forçado o rei da cidade a um sono duradouro.

O corpo de Kalid-Ma agora repousa em estado dentro dos restos do zigurate. Grupos espalhados de cidadãos abandonados ocupam várias casas, a maioria no distrito central da cidade, onde ficam o palácio, a arena e o zigurate de Kalid-Ma. Outros edifícios desmoronaram por falta de uso, negligência e pela deterioração do Cinza. As ruas estão mais dilapidadas e mais perigosas quanto mais se afasta das áreas habitadas.

No Cinza, Kalidnay está isolada do resto de Athas. Viajar para a cidade é quase impossível, e escapar dela



Kalidnay

é ainda mais difícil. Forças estranhas prendem Thakok-An, assim como aqueles que estavam presentes quando a cidade caiu, à ilha da cidade. Além disso, o conhecimento de viagem planar é raro em Athas, e poucos viriam voluntariamente para Kalidnay mesmo que pudessem. O Cinza é um lugar aterrorizante onde os mortos perdidos persistem. Diabos e outras criaturas horríveis vagueiam pelos desertos, algumas das quais incomodam Kalidnay intermitentemente. A cidade ainda tem alguns dos recursos de seus dias de glória, mas sobreviver neste reino sombrio pode ser mais difícil do que nos ermos de Athas.

Apesar de tudo isso, existe uma maneira certa de atrair os infelizes e os ousadamente audazes para a cidade-estado perdida. À noite, uma estranha névoa flui pelas ruas de Kalidnay em ruínas em Athas. Esta névoa atrai qualquer um dentro das ruínas para o Cinza. Aqueles capturados pela névoa vagam sem rumo na névoa por um tempo e depois emergem na versão do Cinza de Kalidnay. Mas ficar preso na cidade sombria é uma espécie vil de exílio. A morte pode ser preferível.

Estrutura de Poder

Thakok-An é a autoridade máxima em Kalidnay sombria. Atuando como guardião de Kalid-Ma, Thakok-An assumiu um papel muito semelhante ao de um rei-feiteiro, comandando os templários como se fosse a governante. A maioria dos templários e cidadãos de Kalidnay ainda considera Kalid-Ma como seu legítimo rei-feiteiro. Dizem que Thakok-An é sua representante enquanto ele dorme. Sussurros de que Thakok-An é uma usurpadora circulam silenciosamente em alguns círculos, fazendo com que algumas pessoas planejem rebeliões. A paranoia e a crueldade de Thakok-An impediram que todos esses planos tivessem sucesso.

Para manter seu domínio sobre a cidade-estado, Thakok-An é forçada a manter Kalid-Ma vivo. Ao mesmo tempo, ela deve manter a decepção de que está trabalhando para restaurar a consciência do rei-feiteiro. O primeiro ela consegue através de sacrifícios e combates na arena, mas o último é uma questão muito mais complicada. Thakok-An mantém a pretensão de que trabalha frequentemente nas câmaras e na biblioteca do zigurate para encontrar uma maneira de despertar o rei.

Para esse fim, Thakok-An controla completamente a

coleção de conhecimento arcana de Kalid-Ma, proibindo o acesso dos outros templários. Se eles fossem permitidos a ler essas obras, os outros poderiam descobrir a verdade sobre o que aconteceu com Kalidnay. Pior ainda, os outros poderiam se deparar com os aliados mais indescritíveis de Thakok-An. Em sua busca pelo conhecimento, a templária recorreu a criaturas infernais e outras que habitam o Cinza. Ela fez pactos para aprender segredos arcanos e ganhar uma força privada de demônios combatentes.

Thakok-An

Thakok-An é a Intendente de Kalidnay, governando no lugar de Kalid-Ma. Ela tem controle sobre o povo, os templários e os kalid-to. No entanto, sua capacidade de manter esse poder depende inteiramente da ideia de que ela serve reverentemente a Kalid-Ma e pretende restaurá-lo ao seu lugar legítimo como governante da cidade. Com o tempo, Thakok-An desenvolveu um gosto pelo governo, e ela está incerta sobre como Kalid-Ma poderia tratá-la se algum dia despertasse. Ela convenceu a si mesma de que é melhor para Kalidnay se ele continuar a dormir para sempre.

Thakok-An é uma ditadora cruel que já foi a primeira entre todos os templários de Kalidnay. Ao longo de seus anos de serviço, ela exaltava as virtudes do rei-feiteiro com frequência e veemência, e servia sem falhas. Ela conquistou uma reputação como serva implacável e inquestionável. Através desses méritos, bem como de astúcia e traição, ela eventualmente chegou ao lado de Kalid-Ma. Enquanto fazia isso, ela se tornou obcecada pelo rei-feiteiro, imaginando-o como seu maior amor.

Mesmo agora, Thakok-An se refere a si mesma como a rainha de Kalid-Ma. Sua paixão pelo rei-feiteiro era conhecida dentro e fora da cidade. Pessoas em outros estados-cidades a chamavam sinceramente de Rainha de Kalidnay. Apesar deste apelido popular, o rei-feiteiro nunca reconheceu Thakok-An como sua rainha antes do incidente que levou Kalidnay para o Cinza. É duvidoso que ele retribuísse seu ardor.

O controle de Thakok-An sobre Kalidnay depende de fatores externos, entre eles as maquinações das Orbes de Kalid-Ma. Ela mantém a tendência cruel que a serviu tão bem sob Kalid-Ma, lançando criminosos na arena e distribuindo suprimentos essenciais com base na lealdade.



No entanto, Thakok-An foi forçada a fazer compromissos sombrios para manter a cidade sob controle. O maior deles é o pacto que ela fez com demônios de além da ilha de Kalidnay.

Templários

Os templários de Kalidnay se consideram devotos de Kalid-Ma, não de Thakok-An. Alguns dos templários remanescentes de Kalidnay estavam vivos durante o reinado de Kalid-Ma, tendo prolongado suas vidas através da magia. Thakok-An iniciou as gerações subsequentes de templários. O ritual que introduz um templário no serviço o vincula ao rei-feiticeiro adormecido, plantando as sementes do potencial arcana. O método que produz esse pacto entre templários e Kalid-Ma foi um dos primeiros rituais que Thakok-An recuperou dos registros de Kalid-Ma após a queda de Kalidnay. Inúmeros templários tentaram, mediante meios honestos e desonestos, obter esse conhecimento de Thakok-An. Nenhum teve sucesso. Embora repetidamente rejeitados, alguns templários de alto escalão imploram regularmente a Thakok-An para compartilhar o ritual com medo de que ele possa ser perdido com ela se ela perecer. Nesse clima político, alguns desses templários recorrem ao uso de estranhos para penetrar nas defesas que Thakok-An colocou no zigurate.

Soldados

A força militar e policial de Kalidnay é conhecida como o kalid-to, uma frase que significa “o punho de Kalid-Ma” na língua cultural de Kalidnay. Com apenas alguns milhares de cidadãos habitando Kalidnay, é razoável supor que a soldadesca tenha poucos guerreiros. Mas Thakok-An manteve o kalid-to no mesmo tamanho desde a chegada da cidade ao Cinza. Ela controla o kalid-to diretamente, usando-o para manter as rebeliões em crescimento à distância. O kalid-to também mantém seu poder sobre a população na vila de Artan-Ak.

É crucial que Kalidnay receba regularmente suprimentos de comida de Artan-Ak, já que a terra ao redor de Kalidnay produz colheitas pobres. Membros do kalid-to acompanham as caravanas de e para Artan-Ak para garantir que ninguém perturbe a linha de suprimentos mais confiável de Kalidnay. A interrupção

de tais provisões poderia deixar Kalidnay rapidamente sem comida. Essa escassez poderia então conceder aos agitadores a capacidade de fomentar tumultos ou até mesmo uma revolta aberta.

Desde sua ascensão à proeminência no Cinza, com o incentivo de Thakok-An, o kalid-to mantém a tradição de lamentar seu rei adormecido. Cada membro do kalid-to usa armadura manchada ou queimada completamente de preto. Enquanto estiver de serviço, os soldados também cobrem tudo exceto os olhos com capuzes e véus feitos de escamas de lagarto enegrecidas. Somente quando o rei despertar para retomar seu trono, esse luto poderá terminar. Nesse momento, os soldados usarão novamente as cores do rei para celebrar sua revitalização.

O kalid-to também mata ou captura monstros e seres conscientes que invadem o domínio de Kalidnay. A captura é preferida. Tais prisioneiros são materiais importantes para os esquemas de Thakok-An, como suas verdadeiras razões para usar a arena de Kalidnay.

Explorando Kalidnay

Explorar Kalidnay é adentrar em uma sombra pálida de sua antiga força e glória. Com apenas dois mil habitantes em uma cidade destinada a abrigar mais de sete vezes esse número, grandes áreas da cidade não apenas estão desabitadas, mas também estão em estado de deterioração devido à negligência e à influência do Cinza. Pior ainda, a área ao redor de Kalidnay é mal fértil, e a cidade frequentemente enfrenta escassez de alimentos, apesar dos envios regulares de sua vila clientela de Artan-Ak. Kalidnay não possui parceiros comerciais e nenhuma interação com assentamentos além de Artan-Ak.

As pessoas de Kalidnay são descendentes dos poucos milhares que sobreviveram à transição para o Cinza há séculos. Poucos vieram para a cidade desde então, e menos ainda sobreviveram por muito tempo. Como resultado, os habitantes de Kalidnay são muito familiares entre si. Estranhos são facilmente identificados. A lei da cidade exige que os residentes relatem visitantes suspeitos ao kalid-to. Os cidadãos provavelmente levantam um alarme se algum recém-chegado parecer ameaçador. Caso contrário, os habitantes evitam os intrusos propositadamente e obedecem à lei. Apenas aqueles que têm motivos para contornar a lei falam com intrusos em Kalidnay sem



Kalidnay

relatar a interação.

O povo de Kalidnay faz o melhor para manter sua cidade. No entanto, as estruturas na cidade se deformam e desmoronam mais rapidamente do que as reparações naturais e a manutenção podem corrigi-las. O local inteiro tem uma aparência decadente, grande parte é ruína absoluta, apesar dos esforços daqueles que vivem lá.

O Zigurate de Kalid-Ma

O zigurate de Kalid-Ma é a estrutura mais proeminente em Kalidnay, erguendo-se sobre todas as outras estruturas, incluindo o palácio do rei-feiticeiro. Com um vasto interior, o zigurate foi fortemente danificado durante o incidente que transportou Kalidnay para o Cinza. Seus corredores labirínticos estão obstruídos com destroços em locais críticos. Danos estruturais colapsaram alguns corredores e abriram novos.

Alguns Athasianos afirmam que o zigurate foi destinado a ser um grande túmulo para Kalid-Ma. Esta afirmação era uma mentira conveniente espalhada pelo monarca para esconder a verdade dos outros reis-feiticeiros. Na realidade, o zigurate era o ponto focal das tentativas de Kalid-Ma de acelerar sua transformação em um dragão. Também há rumores entre os sábios que Kalak roubou de Kalid-Ma o conhecimento sobre o zigurate e seu papel na apoteose dracônica. Este roubo foi o motivo da intensa rivalidade entre os dois reis-feiticeiros. Também pode ter sido a fonte do plano entre outros reis-feiticeiros para matar Kalid-Ma.

Dentro do zigurate repousa o corpo inconsciente do rei-feiticeiro de Kalidnay, em coma como resultado do desastre que levou sua cidade para o Cinza. Thakok-An colocou uma série de armadilhas e proteções por todo o zigurate para impedir que alguém prejudique o corpo de Kalid-Ma. Embora Thakok-An esteja procurando uma maneira de reviver o rei-feiticeiro, sua falta de conhecimento arcano necessário tem prejudicado seus esforços. Além disso, tendo experimentado o poder, Thakok-An reluta em abdicar dele. Ela garantiu que ninguém possa chegar ao corpo de Kalid-Ma sem sérios riscos. Os cidadãos de Kalidnay dizem que estranhas criaturas percorrem os corredores do zigurate quando Thakok-An está ausente. A verdade é que Thakok-An, incapaz e relutante em confiar no kalid-to e nos templários subordinados, usa

diabos aliados como guardiões e guerreiros.

Família de Thakok-An: Além das defesas que Thakok-An colocou dentro do zigurate, mais do que algumas criaturas sobre as quais a templária não tem controle habitam a estrutura. Quando Thakok-An sacrificou membros de sua família em sua tentativa insensata e fracassada de ajudar Kalid-Ma, vários de seus parentes se tornaram fantasmas e outros mortos-vivos quando a cidade passou para o Cinza. Essas criaturas agora assombram o edifício e seus arredores, mostrando suas formas horrendas com frequência suficiente para lembrar consistentemente Thakok-An de seus pecados.

Arena

O que antes era uma grande arena para o prazer das massas agora caiu em grande deterioração. As partes superiores do estádio estão desmoronando, e seções inteiras da área de assentos da arena estão em risco de colapso fatal. Algumas partes desabaram, expondo fossos maciços dentro das arquibancadas. Em outros lugares, as escadas parecem prestes a se desintegrar antes que um escalador possa alcançar um nível mais alto.

Apesar desses fatos, o governante de Kalidnay periodicamente organiza combates de gladiadores profissionais e força prisioneiros a lutar na arena. À primeira vista, esses jogos são para o divertimento do povo. A verdade é mais complicada.

As batalhas na arena de fato atraem multidões, mas alguns cidadãos acham que o combate de gladiadores é um desperdício. A população esparsa da cidade diminui a cada luta. Kalidnayanos de pensamento elevado se referem a esses embates pródigos como “dizimações”, sugerindo que cada vez que os jogos ocorrem, a cidade perde cerca de dez por cento de sua população.

Por mais sem sentido que esse tipo de esporte sangrento pareça em uma cidade-estado tão subpovoada quanto Kalidnay, Thakok-An tem boas razões para continuar com o costume. Sua justificativa inclui livrar a cidade de bocas indesejadas para alimentar. Mas a verdade mais profunda e sinistra é que Kalid-Ma, em seu coma sob o zigurate, continua drenando energia vital para se sustentar. Ao realizar eventos gladiatórios regulares, Thakok-An canaliza a força vital dos combatentes moribundos para



Kalid-Ma. Sem essas mortes, Kalid-Ma poderia começar a drenar energia dos outros cidadãos de Kalidnay, levando à morte por exaustão para o restante da população.

Distritos Vazios

A maior parte de Kalidnay na sombra está deserta, pelo menos no que diz respeito aos cidadãos da cidade. Coletivamente conhecidas como os Distritos Vazios, essas áreas antes prósperas agora não têm mais ninguém vivendo nelas. Os Distritos Vazios são perigosos pela extensão de sua decadência e servem para abrigar horrores do Cinza. Apesar desses fatos, algumas pessoas empreendem expedições nos Distritos Vazios, arriscando a vida para recuperar suprimentos e objetos de valor que ainda possam restar.

Gorg-Ol Thraxes: Aqueles que retornaram de missões de busca relatam desaparecimentos e corpos dessecados de companheiros de busca abandonados nas ruas desertas. Tais ocorrências são obra dos thraxes que rondam os Distritos Vazios. Todos esses thraxes descendem de membros decadentes ou já foram membros da poderosa família Gorg-Ol, uma das casas nobres mais poderosas de Kalidnay. Os membros da família estavam nadando em uma grande piscina dentro de sua vila — um retrato de opulência praticamente inédito em Athas — quando o ritual de Thakok-An deu errado. A transição para o Cinza os deixou com uma terrível sede que a água normal não podia saciar. Apenas a umidade de um corpo vivo satisfaz essa necessidade antinatural. Para satisfazer essa necessidade, os thraxes caçam os Distritos Vazios e a borda de Kalidnay central em busca dos incautos e despreparados.

Complexo da Casa Vordon

Localizado profundamente dentro dos Distritos Vazios está o complexo da Casa Vordon, um agrupamento de edifícios murados que mais se assemelha a uma fortaleza do que a uma mansão. Uma vez, este complexo era o centro de poder para a casa mercante Vordon. Horgus-Le, então o patriarca da Casa Vordon, foi responsável por fornecer a Thakok-An os reagentes de que ela precisava para seu ritual na noite em que Kalidnay caiu no Cinza.

O astuto patriarca garantiu que ele e seus servos estivessem fora da cidade naquela noite, poupando-os da queda de Kalidnay. A Casa Vordon posteriormente realocou sua base de poder para Tyr.

Este complexo estava em grande parte vazio quando Kalidnay enfrentou seu destino. Agora, pertence a um kaisharga chamado Laylon-Ka. Um kaisharga é uma criatura morta-viva semelhante a um lich, embora não tenha um filactério. Kaishargas trocam vida por poder, estendendo sua existência de forma antinatural por séculos. Em vida, Laylon-Ka era uma comerciante de dunas da Casa Vordon que também era membro da Aliança Velada. Ela pensava que suas operações clandestinas eram secretas, mas foram a principal razão pela qual Horgus-Le a abandonou. Laylon-Ka voltou-se para o estudo da magia das sombras após a transição de Kalidnay. Logo descobriu uma maneira de se transformar em um ser imortal.

Detalhes sobre os habitantes do complexo da Casa Vordon são mantidos em segredo, para que não chamem muita atenção. Ainda assim, Laylon-Ka se estabeleceu como a líder de uma organização sem nome, composta por alguns dos exploradores e ladrões mais sagazes da cidade. Os membros podem viajar pelos Distritos Vazios e pelas áreas centrais da cidade com facilidade. Aqueles que esperam explorar os Distritos Vazios podem inadvertidamente contratar membros do grupo de Laylon-Ka, que são os melhores guias. O cabal sem nome da lich é um dos poucos centros de poder além do de Thakok-An. Laylon-Ka também possui um dos Orbes de Kalid-Ma, que adquiriu de aventureiros que ficaram presos nas ruínas mundanas de Kalidnay após o anoitecer.

Artan-Ak

No extremo norte da ilha onde Kalidnay agora repousa, há uma pequena aldeia chamada Artan-Ak. Artan-Ak foi fundada durante o curto período entre o surgimento de Kalidnay no Cinza e a consolidação do poder de Thakok-An como guardião do estado da cidade. A aldeia está situada no único terreno cultivável da ilha — apenas aqui a terra pode ser trabalhada para produzir colheitas significativas. Infelizmente para os habitantes da aldeia, Thakok-An exige a maior parte das colheitas para serem entregues em Kalidnay para alimentar a população, que



Kalidnay

de outra forma passaria fome. Membros do kalid-to estão estacionados aqui para garantir que os aldeões não retenham nada em suas entregas. Quando a comida chega em Kalidnay, os templários de Thakok-An supervisionam sua distribuição, deixando claro para o povo da cidade quem controla seu destino.

A Vereda Oculta: Desconhecido por Thakok-An, um jovem nobre chamado Xaltan-Re fundou uma escola secreta do Caminho em Artan-Ak durante seus primeiros anos. A escola sobreviveu até os dias atuais, e Xaltan-Re continua a ensinar, sua vida prolongada por meio de seu conhecimento superior de psionismo. Xaltan-Re ensina o que sabe para aqueles que demonstram qualquer sinal de habilidade nas artes psiônicas. Seus discípulos usam suas habilidades para confundir as mentes dos soldados do kalid-to que vêm à vila. Os rebeldes escondidos de Xaltan-Re fazem o suficiente para fazer os soldados ignorarem armazéns específicos e o ocasional carregamento que parece mais leve do que deveria.

O Mar de Silte

A ilha onde se situa a sombra de Kalidnay está no meio de uma vasta extensão de silte, semelhante ao Mar de Silte em Athas. Como Kalidnay era uma cidade-estado isolada em Athas, ela não tinha nem um porto, nem docas. Agora parece estranhamente fora de lugar, empoleirada na bacia de silte. Nos anos desde a chegada de Kalidnay ao Cinza, um pequeno número de cidadãos aventureiros tentou construir seus próprios veleiros de silte ou outras embarcações à vela. A maioria desses esforços termina com os condutores dos veículos sucumbindo aos perigos do silte.

Uma miríade de criaturas estranhas e perigosas vivem no silte ao redor de Kalidnay — não apenas horrores de silte e outros monstros nativos de Athas. Entidades noturnas e perigosas que espreitam ao redor da cidade, monstros feitos tanto de morte e loucura quanto de matéria física, consumiram mais de um velejador de silte. Pior ainda, criaturas infernais e mortos-vivos aterrorizantes atacaram aqueles que tentam deixar Kalidnay pelo silte, quase como se a ilha fosse uma prisão vigiada.

A Garganta: No extremo sul de Kalidnay, onde uma vez se abria uma grande garganta, a cidade cai abruptamente na bacia de silte que cerca a ilha. Essa área, comumente chamada de Garganta, está longe demais do centro da cidade para ter muitos habitantes. É aqui que Thakok-An ordena que membros do kalid-to descartem aqueles mortos na arena. Como resultado dessa fonte de alimento, intermitente embora possa ser, vários monstros assustadores fizeram lares permanentes na Garganta. Thakok-An alimenta diretamente algumas dessas monstruosidades que habitam o silte quando precisa se livrar de alguém que é muito perigoso para ser solto na arena. Às vezes, ela usa esses sacrifícios para dar exemplos macabros e demonstrar seu poder e influência sobre os perigos do Cinza. Dessa forma, Thakok-An também secretamente conquistou a lealdade de vários monstros sombrios e inteligentes do silte.



Yaramuke

Os estados da região de Tyr desfrutaram de uma paz instável. Embora as hostilidades persistam e incursões provoquem retaliação, esses incidentes raramente se transformam em conflitos maiores. Uma guerra aberta entre dois estados deixaria um ou ambos vulneráveis a vizinhos que poderiam aproveitar a fraqueza e atacar. O arranjo atual de poderes perdura há muito tempo, mas as ruínas de Yaramuke mostram que as coisas podem mudar.

Há muito tempo, Yaramuke era o quarta cidade-estado ao longo da Estrada dos Reis, vizinho mais próximo e ocasional aliado de Raam. A rainha-feiticeira de Yaramuke, Sielba, condenou seu povo quando foi longe demais. Sielba há muito cobiçava a obsidiana da Coroa Fumegante, então enviou prospectores para as montanhas para estabelecer novas pedreiras. Quando Hamanu de Urik descobriu mineiros de Yaramuke em suas montanhas, ele os reuniu e enviou suas cabeças de volta para Yaramuke como um aviso contra novas invasões.

Indignada, Sielba enviou um exército de novos escravos para tomar as minas à força, mas a Guarda Imperial de Hamanu os esmagou facilmente. Como ficou claro que Sielba não havia entendido seu aviso, Hamanu optou por contra-atacar. Ele liderou um pequeno exército pela Estrada dos Reis, avançando lentamente como um sinal de seu desprezo pelo oponente. Quando seu exército chegou um mês depois, encontrou Yaramuke bem defendida, com suas muralhas protegidas por milhares de guerreiros.

As legiões de Urik cercaram a cidade, mas não atacaram. Em vez disso, Hamanu subiu até a colina mais alta com vista para a cidade e começou um terrível encantamento. Tão poderoso era esse ritual, tão destrutiva sua força, que Hamanu sugou a vida de todas as plantas e animais por milhas ao redor. Sua magia destroçou as muralhas da cidade, matou seus defensores e varreu as ruas, ceifando milhares em uma chuva de morte flamejante. Nem mesmo o exército de Urik foi poupado, e muitos soldados de Hamanu caíram ao lado dos de Yaramuke. Quando a magia terminou, a cidade foi reduzida a escombros, e as terras ao redor foram envenenadas, profanadas e arruinadas para todo o sempre.

Embora Yaramuke tenha sido destruída, o estado da cidade nunca foi saqueado, e alguns acreditam que ela ainda contém segredos e riquezas. A promessa da vasta riqueza de Sielba é suficiente para muitos aventureiros

deixarem de lado o bom senso e mergulharem de cabeça na cidade devastada.

Saragar



A bela cidade de Saragar é a peça central na coroa coletiva dos Senhores da Mente. Para eles, é um exemplo brilhante do que eles estavam tentando preservar na Era Verde, uma prova viva de seu triunfo sobre os desastres que o cruel tempo visitou sobre o restante do planeta. É tudo o que eles sempre esperaram — e menos.

Quando os Senhores da Mente começaram, eles queriam construir um lugar onde todos pudessem se divertir por

toda a eternidade, um lugar onde as pessoas pudessem se sentir seguras umas das outras e até delas mesmas. Eles apenas queriam que todos fossem felizes. Em um caso clássico de colocar o carro na frente dos bois, os Senhores da Mente decidiram que a maneira mais fácil de fazer isso era simplesmente mudar as atitudes de seu povo sobre as coisas. Embora isso tenha funcionado bem por um tempo, significava que os problemas que deixavam as pessoas infelizes muitas vezes não estavam sendo resolvidos; eles estavam simplesmente sendo ignorados.

Hoje, Saragar é um lugar muito diferente do que era quando os Senhores da Mente assumiram o controle da região do Legislador Mareet há tantos milênios. As pessoas foram socializadas para terem total e completa respeito pela lei, não importa o quão ridícula ou mesquinha qualquer ordenança individual possa parecer. Eles basicamente entregaram o controle de suas vidas inteiramente aos Senhores da Mente, confiando neles em sua sabedoria para saber o que é melhor para seu povo. Isso faz muito sentido, é claro, quando se considera que as pessoas adoram os Senhores da Mente como seus deuses. Afinal, criaturas tão poderosas devem ser obedecidas. Trabalhar contra seus desejos é inútil, considerando seu poder inefável e sua suposta sabedoria divina. Pelo menos, é isso que os cidadãos de Saragar deveriam pensar.

A maioria dos saraganos realmente sente assim, é claro, mas uma minoria considerável e crescente deles está começando a se sentir descontente com seus “deuses”. A cidade em si está se deteriorando em muitos lugares diferentes; os guardiões na fronteira estão falhando, deixando estranhos no vale e descontentes para fora; e os guardiões da lei parecem bêbados com seu poder, abusando dele livremente. O caos está crescendo, lentamente, constantemente e inevitavelmente, apesar dos comandos dos guardiões da lei. O momento finalmente pode ter chegado para Saragar fazer uma mudança.

O Governo

O governo de Saragar opera de maneira semelhante hoje à maioria das cidades iluminadas da Era Verde. A cidade era governada por um legislador (ou um conselho de legisladores, como é o caso dos Senhores da Mente). As leis estabelecidas pelo legislador eram aplicadas por uma força policial conhecida como guardiões da lei. Toda



a burocracia gerada por um grande governo era tratada pelos guardiões da lei, um exército de burocratas que garantiam que as coisas continuassem funcionando sem problemas.

Os Legisladores

Hoje em Saragar, as coisas funcionam um pouco diferente do que foram originalmente destinadas. Em muitas cidades da Era Verde, o legislador era eleito pelo povo em geral, dando às massas pelo menos algum tipo de controle sobre seu governo. Em Saragar, no entanto, não houve eleições por infindáveis milênios, e o povo comum não tem voz alguma em seu governo, a menos que se juntem aos guardiões da lei ou aos guardiões da lei. Eles nem mesmo têm chance de sobreviver aos seus governantes — os Senhores da Mente são imortais, afinal.

Pior ainda, quer o povo perceba conscientemente o fato ou não, os Senhores da Mente são insanos e geralmente estão distantes, mal entrando em contato com alguém além deles mesmos e do Guardiã da Lei Efkenu. Quando o fazem, os resultados frequentemente são mortais. Como deuses loucos, a percepção dos Senhores da Mente parece ser de que o valor da vida humana é menos que nada para criaturas como eles mesmos.

Os Guardiões da Lei

Os guardiões da lei em Saragar são uma verdadeira farsa. Embora teoricamente encarregados de fazer cumprir as leis da cidade, na prática, eles operam de maneira arbitrária e tendenciosa, agindo principalmente de acordo com seus próprios caprichos e desejos. Com os Senhores da Mente, que deveriam supervisionar e controlar os guardiões, demasiadamente ocupados em evitar que suas próprias consciências se esgotem completamente, os guardiões da lei acabam agindo praticamente por conta própria.

Na realidade cotidiana, isso lhes confere um poder absoluto sobre o povo comum de Saragar. Sem uma supervisão adequada e constante, esse poder irrestrito resultou em uma corrupção profunda e desenfreada entre os guardiões. Eles utilizam sua autoridade para explorar, intimidar e oprimir os cidadãos, aplicando as leis de maneira inconsistente e frequentemente injusta.



A estrutura hierárquica dos guardiões da lei inclui níveis superiores de autoridade, os guardiões da lei superiores, que teoricamente têm o poder de intervir e corrigir abusos. No entanto, esses superiores raramente se envolvem, exceto em casos de abuso flagrante que não podem ser ignorados ou quando as ações dos guardiões inferiores começam a interferir em seus próprios planos e interesses pessoais.

Essa negligência dos guardiões da lei superiores permite que a corrupção e o abuso de poder floresçam entre os níveis inferiores, criando um ambiente de medo e desconfiança entre os habitantes de Saragar. A população vive sob o constante risco de ser alvo de injustiças, sabendo que não há garantias de proteção ou justiça imparcial. Assim, a presença dos guardiões da lei, que deveria simbolizar ordem e segurança, na verdade representa opressão e tirania na cidade-estado de Saragar.

Nível Um: Os Supervisores
Em Saragar, os guardiões da lei são divididos em três categorias, e a primeira delas é a dos supervisores. As ruas de Saragar estão repletas desses supervisores, que na verdade são, em sua maioria, apenas valentões de segunda categoria. Esses indivíduos se destacam mais pela intimidação do que pela competência, e muitos deles



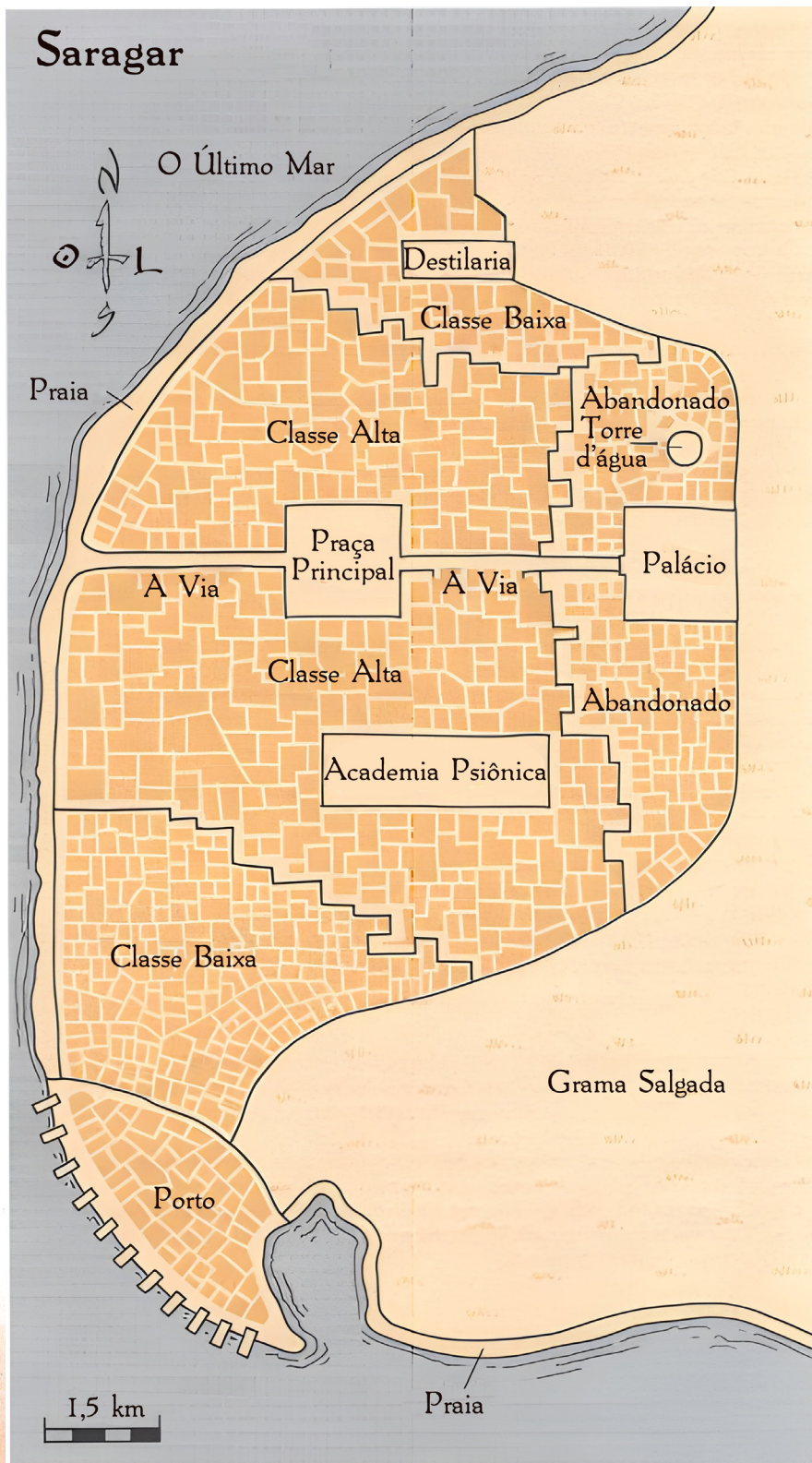
Saragar

correriam chorando para suas mães se alguém tivesse a coragem de se levantar contra eles e lhes dar um soco no nariz.

No entanto, poucos ousam tomar tal atitude, pois a penalidade por desafiar um supervisor é terrível. A punição é uma harmonização severa, um processo tão doloroso e debilitante que garantiria que a pessoa nunca mais teria um impulso semelhante novamente. A harmonização é uma forma de castigo mental e emocional que submete o infrator a um estado de submissão e obediência forçada, destruindo qualquer resquício de rebeldia ou resistência.

Conseqüentemente, a maioria dos cidadãos de Saragar é obrigada a engolir sua raiva e indignação diante dos abusos dos supervisores. Eles escondem seus verdadeiros sentimentos atrás de uma fachada de gentileza açucarada, fingindo respeito e cortesia para evitar a ira dos guardiões. Essa situação cria uma atmosfera de tensão constante, onde as emoções reprimidas fervilham sob a superfície, prontas para explodir a qualquer momento. No entanto, a ameaça de uma harmonização severa mantém todos em uma obediência forçada, perpetuando o ciclo de opressão e medo nas ruas de Saragar.

Nível Dois: Os Guardiões da Lei
A segunda categoria de guardiões da lei em Saragar é composta pelos guardiões da lei propriamente ditos. Esses indivíduos têm a responsabilidade de supervisionar os supervisores e garantir que a lei seja aplicada de maneira justa. No entanto, na prática, eles raramente saem de seus escritórios luxuosos. Eles emergem apenas nas situações mais extremas, o que é algo praticamente inexistente em





Saragar. Como resultado, os guardiões da lei têm pouco conhecimento real do que acontece nas ruas diariamente.

Mesmo que tivessem conhecimento das atividades diárias e dos abusos cometidos pelos supervisores, é altamente improvável que agissem para corrigir tais situações. Afinal, muitos dos guardiões da lei já foram supervisores em algum momento de suas carreiras. Esta progressão de cargo cria um laço de camaradagem e uma cultura de proteção mútua entre os níveis hierárquicos dos guardiões. Eles entendem as dificuldades e as vantagens do cargo de supervisor, e muitos carregam consigo as mesmas atitudes e práticas abusivas.

Além disso, a ascensão de supervisor para guardião da lei é frequentemente vista como uma recompensa por lealdade e eficácia na manutenção da ordem — muitas vezes através de métodos opressivos. Assim, a tendência é que os guardiões da lei não só ignorem os abusos dos supervisores, mas também os vejam como uma parte necessária do sistema de controle que mantém Saragar sob um regime de medo e obediência.

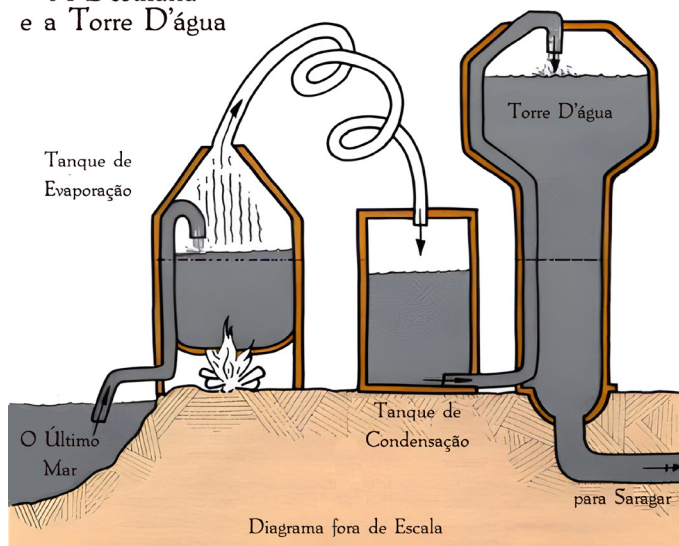
Esta desconexão entre os guardiões da lei e a realidade nas ruas contribui para um sistema profundamente falho e corrupto, onde a justiça é uma ilusão e a verdadeira lei é ditada pela força e intimidação. A inércia dos guardiões da lei em relação às injustiças cotidianas perpetua o ciclo de abuso e opressão, deixando a população de Saragar sem esperança de uma intervenção justa ou de uma mudança positiva.

Nível Três: O Chefe dos Guardiões da Lei

O principal guardião da lei é chamado de chefe dos guardiões da lei, e o atual é o Guardiã da Lei Efkenu. Efkenu conquistou sua posição pelo simples fato de ter fé nos Senhores da Mente e em suas leis. Ele deveria ter, já que é a única pessoa na cidade inteira que se comunica com algum deles direta e regularmente. Um ou outro dos Senhores da Mente sondam sua mente regularmente em busca de pensamentos traiçoeiros, e saberiam instantaneamente se estivesse envolvido em algum tipo de conspiração para prejudicá-los ou a qualquer outra pessoa na cidade.

O Guardiã da Lei Efkenu faz um trabalho decente

A Destilaria e a Torre D'água



em supervisionar suas forças, mas o problema é que suas interpretações das leis as deixam abertas a uma quantidade tremenda de abuso. Aos seus olhos, todas as infrações são iguais, então jogar lixo é tão significativo quanto um indício de deficiência mental que requer harmonização quanto o assassinato. E assim são os supervisores que realmente governam a cidade.

Nas ruas, então, os supervisores não apenas pegam um criminoso, mas também passam julgamento e sentença imediatos. A severidade da sentença pode ser aliviada um pouco se o acusado se oferecer para fazer uma doação imediata à igreja dos Senhores da Mente. Um supervisor disposto pode ver isso como um sinal de arrependimento e deixar o infrator sair apenas com um aviso.

Por esse motivo, apenas os ricos estão especialmente dispostos a arriscar quebrar a lei, pois apenas eles podem se dar ao luxo de fazê-lo. Os pobres às vezes são forçados a fazê-lo, mas com eles os supervisores têm uma regra de tolerância zero: após a primeira infração, são harmonizados. Claro, até os pobres às vezes têm algo a oferecer em troca de sua liberdade mental; informações e outros favores muitas vezes compram a saída de uma situação difícil.

Em Saragar, os supervisores estão no topo da hierarquia. Quase todo mundo gostaria de ser um — todo mundo, isto é, que realmente não quer ajudar as pessoas. As outras pessoas podem se tornar zeladores da lei em vez disso.



Saragar

Os Advogados da Lei

A competição para se tornar um advogado da lei não é nem de longe tão acirrada quanto para o cargo de guardião da lei. Os advogados da lei têm muita responsabilidade em Saragar e comparativamente pouco poder. Ainda assim, qualquer guardião da lei que tenha feito uma requisição de qualquer tipo de equipamento ou ajuda sabe o quão importante é manter os advogados da lei felizes. Caso contrário, o guardião da lei pode acabar esfriando os calcanhares por vários dias ou até semanas, esperando que um burocrata irritado o perdoe por alguma ofensa.

Advogados da lei de alto escalão como a Chefe Advogada Urupai, de fato exercem algum poder real na cidade. Eles têm a certeza de que já estão naturalmente harmonizados, então se um harmonizador os pegar, não encontrarão pouco ou nada para alterar em suas mentes.

A Advogada Urupai é verdadeiramente uma mulher de doçura e luz. Em sua mente, não há problema que não possa ser resolvido com um pouco de determinação e pensamento positivo. Ela reconhece que há alguns problemas de corrupção entre os guardiões da lei, mas foi assegurada pelo Guardiã da Lei Efkeno que medidas estão sendo tomadas para corrigir a situação. Urupai não tem certeza se tem tanta fé nos guardiões da lei de Efkeno como ele aparentemente tem, mas está disposta a dar a ele o benefício da dúvida, pois está certa de que é isso que os Senhores da Mente gostariam que ela fizesse.

Como a maioria dos advogados da lei, Urupai é dedicada ao seu trabalho e participa de serviços religiosos em honra aos Senhores da Mente uma vez por dia, geralmente logo pela manhã antes de ir trabalhar. Ocasionalmente, ela tem motivos para pular os serviços por uma razão vitalmente importante ou outra, mas nessas ocasiões, ela é reconfortada pelo fato de que sabe que os Senhores da Mente querem que ela faça o que a faz feliz: fazer outras pessoas felizes.

Apesar do fato de que os advogados da lei de Saragar são indiscutivelmente as pessoas mais implacavelmente otimistas do planeta, eles não são excelentes burocratas. Eles não estão dispostos a fazer o tipo de negociação que permite que outras organizações sobrevivam (incluindo a dos guardiões da lei). Eles insistem em fazer tudo conforme o livro. Os Senhores da Mente lhes disseram

que fazer isso deixará as pessoas felizes a longo prazo, e é isso que eles devem cumprir.

Locais

A Destilaria e a Torre de Água

A única maravilha tecnológica que realmente permite a sobrevivência de Saragar é sua enorme usina de dessalinização, instalada pelos Senhores da Mente durante a época das Guerras de Purificação. Até aquele momento, Saragar obtinha toda a sua água doce de um rio enorme que corria através do que hoje são as Planícies Ardentes. A fonte desse rio secou há muito tempo, e quando isso estava começando a acontecer, os Senhores da Mente começaram a projetar um arranjo para garantir que os cidadãos de Saragar nunca mais ficassem sem água fresca, não importa o que acontecesse fora da Fronteira dos Guardiões.

Para esse fim, os Senhores da Mente construíram uma fábrica inovadora, alimentada psionicamente, projetada para transformar parte da abundante oferta de água salgada perto de Saragar em água fresca e vital. A instalação é basicamente uma destilaria gigante. A água é bombeada do mar para um tanque de armazenamento e então aquecida psionicamente até o ponto de ebulição. O vapor é então capturado e permitido que flua por bobinas de cobre esterilizadas até cair em outro tanque de armazenamento no outro extremo.

Talvez ainda mais surpreendente seja o que acontece em seguida. A água é bombeada para fora da área de armazenamento na destilaria e para cima em um terceiro tanque de armazenamento massivo no topo de uma torre tremenda. Este tanque é conectado a um sistema de encanamento que percorre toda a cidade de Saragar. A torre é alta o suficiente para garantir uma pressão de água decente em toda a cidade. Isso, junto com o incrível encanamento, faz de Saragar a única cidade em Athas com água corrente e encanamento interno. Proprietários abastados e estabelecimentos mais finos até possuem banheiros internos completos com vasos sanitários de descarga.

Ter uma utilidade pública tão elaborada teve alguns efeitos significativos sobre a cultura dos cidadãos de Saragar. Para começar, eles têm um nível de higiene



peçoal quase inacreditável. Todos na cidade tomam banho pelo menos uma vez por dia. Além disso, os problemas com doenças contagiosas são grandemente reduzidos, pois as pessoas agora podem lavar suas roupas e utensílios de cozinha regularmente.

O fato é que as pessoas de Saragar consideram sua riqueza líquida como algo garantido. Afinal, está em vigor há milênios, e para eles não há motivo para que não esteja lá por mais alguns. O único problema é que todo o sistema é operado pelas esferas de obsidiana sempre presentes, e como em todos os outros lugares do vale, essas esferas estão lentamente entrando em decadência.

Embora os meios de construir novas esferas, ou mesmo colocar novas psiques nas antigas, tenham se perdido há muito tempo, os advogados da lei continuam a encontrar maneiras inovadoras de remendar o sistema atual. Felizmente, ele contém múltiplos backups e redundâncias desde sua primeira construção, dando aos advogados da lei muito tempo para experimentar uma solução para o problema incipiente. Além disso, os conceitos nos quais ele se baseia são bastante simples.

Tudo o que realmente é necessário para manter as coisas funcionando, pelo menos com um mínimo de eficiência, são algumas esferas telecinéticas para bombear a água ao redor e uma ou duas esferas com a capacidade de gerar calor suficiente para ferver a água. Isso e o princípio de que a água flui morro abaixo praticamente resumem como todo o sistema funciona.

Ainda assim, os canos enferrujam, estouram e às vezes simplesmente entopem. Um subconjunto inteiro de advogados da lei extremamente ocupados chamados encanadores foi desenvolvido para cuidar do sistema envelhecido e reforçá-lo sempre que possível. Quando isso não é possível, os encanadores desenvolveram todas as formas de novas maneiras de redirecionar a água ao redor das áreas problemáticas da maneira mais eficiente possível.

Originalmente, muitas casas até tinham água quente, aquecida psionicamente por uma esfera de obsidiana. Nos dias de hoje, o número de lugares com esse tipo de comodidade foi drasticamente diminuindo, assim como os lugares com dispositivos alimentados psionicamente para limpar a casa, mover carruagens sem cavalos e cozinhar alimentos sem fumaça. A demanda pelas esferas de obsidiana excede em muito a oferta, mas como não

há realmente nada que possa ser feito a respeito, os advogados da lei simplesmente fazem o melhor que podem com o que têm. Enquanto isso, os guardiões da lei estão prontos e dispostos a ordenar uma harmonização de qualquer pessoa que reclame muito alto, então há poucas reclamações explícitas.

O Palácio

O centro político, religioso e arquitetônico de Saragar é o imenso palácio que domina toda a metrópole. Literalmente, não há uma rua na cidade de onde um observador não possa ver pelo menos o topo do palácio e as estátuas dos três Senhores da Mente girando lentamente sobre tudo. As três esculturas ficam no topo de uma base circular estreita, cada uma voltada para fora em direção à cidade. A base é girada telecineticamente para que cada membro do trio possa ver cada parte da cidade uma vez por hora.

As pessoas de Saragar realmente marcam o tempo pelas rotações da estátua. No início de cada hora, a estátua de Thesik fica diretamente a oeste. Metaforicamente, isso funciona bem, já que Thesik é o deus saragano da morte, e é ele quem marca o tempo que eventualmente passa por todos (exceto os próprios Senhores da Mente). Ele olha para o oeste, pois é lá que está a “terra prometida” na mitologia saragana, a terra dos mortos para a qual Thesik guia seu povo, depois que seu tempo entre os vivos chega ao fim.

Ao olhar para o oeste, Thesik também está observando toda a cidade e quase todo o vale do Último Mar, todo o domínio dos Senhores da Mente. Não por coincidência, ao mesmo tempo em que Thesik olha para o oeste, as Planícies Ardentes ficam diretamente atrás dele, a leste. Essa terra representa a eternidade de tormento em chamas que aguarda os espíritos dos desarmônicos quando morrem, aqueles cujos padrões mentais não concordam com os dos Senhores da Mente e suas leis.

O próprio palácio fica em uma colina baixa na extremidade oriental da cidade, o ponto mais alto de toda a área. As Planícies Ardentes ficam a muitas milhas atrás dele, mas o palácio ainda marca a fronteira oriental de Saragar. Embora muitas fazendas estejam entre ele e a Fronteira dos Guardiões, nenhuma parte da cidade pode se estender mais para o leste do que o palácio.



Saragar



Saragar abriga mais de 30.000 pessoas (existem mais 10.000 vivendo em outros lugares em ou ao redor de Marnita), mas como o local foi construído para acomodar até 50.000, não há falta de espaço aqui. Por esse motivo, muitas das ruas ao redor do palácio estão desertas. Embora nunca admitissem, a maioria das pessoas em Saragar preferiria viver mais perto da praia e o mais longe possível dos Senhores da Mente.

O palácio é construído mais para inspirar admiração do que para defesa. Os Senhores da Mente têm confiança em sua capacidade de se defender (especialmente considerando seu estado atual como esferas de obsidiana enterradas em uma câmara subterrânea secreta). Além disso, qualquer criatura ou exército que penetrasse na Fronteira dos Guardiões certamente não teria problemas com um muro de contenção. Pelo menos, essa era a lógica quando o palácio foi construído. Hoje em dia, a fronteira está cheia de buracos como uma madeira infestada de cupins, oferecendo proteção irregular ao vale.

A segurança do palácio também é surpreendentemente relapsa. O portão da frente fica aberto o tempo todo, embora seja vigiado por um grupo de guardiões da lei dia e noite. Ainda assim, um ladrão astuto ou alguém bom de lábia provavelmente poderia entrar nos aposentos dos Senhores da Mente, ou até mesmo na sala do conselho.

Mas tanto os Senhores da Mente quanto os guardiões da lei acham quase inconcebível que alguém sequer considere tentar lhes fazer mal. Ocasionalmente, um prossecutor é atacado na rua, geralmente por um malcontente

desesperado tentando escapar da harmonização, mas faz literalmente séculos desde que alguém foi assassinado em Saragar.

O palácio tem um vasto cofre do tesouro que é guardado dia e noite e só é acessível por teletransporte ou perfuração através de uma parede com 3 metros de espessura. A riqueza fenomenal da cidade em joias e metais preciosos é mantida aqui, e é raramente usada para qualquer propósito que não seja causar admiração nos visitantes.

O único outro lugar de real destaque em todo o complexo é o arsenal, um vasto edifício empilhado com prateleira após prateleira de armas de metal habilmente forjadas, cada uma das quais valeria um resgate de um mercador fora do vale. Aqui, elas são mantidas fora do caminho na remota chance de que um dia sejam necessárias. Em toda Saragar, apenas os guardiões da lei carregam algo mais mortal do que uma faca. Os inspetores e seus superiores carregam floretes de metal nos quadris, mas raramente ou nunca são chamados a usá-los.

Ainda assim, como a arte de transformar metais em lâminas foi em grande parte perdida em Saragar, as armas do arsenal são mantidas bem protegidas. Eles podem muito bem ter que durar uma eternidade na cidade.

O Porto

O principal meio de entrada e saída de Saragar é através do porto, localizado na extremidade sudeste da península Saragana. Esta posição estratégica faz do porto o ponto de acesso mais conveniente, uma vez que a alternativa é uma longa caminhada ao redor da península para chegar à cidade. Devido à sua importância, o porto é a parte de Saragar que recebe a maior atenção dos guardiões da lei.

Todos os visitantes e comerciantes que entram na cidade passam pelo porto, onde a vigilância é rigorosa. Embora a maioria das pessoas passe pelo porto de Saragar sem grandes problemas, os guardiões da lei estão sempre atentos, cobrando impostos sobre qualquer carga que passe pela área. Além disso, eles reservam o direito de inspecionar qualquer navio à vontade e por qualquer motivo, uma prerrogativa que exercem frequentemente, especialmente em navios provenientes de fora de Saragar. Os guardiões sabem que os estrangeiros estão menos familiarizados



e menos em harmonia com as leis de Saragar, o que justifica, aos seus olhos, uma fiscalização mais rigorosa.

Apesar da forte presença dos guardiões da lei, o porto de Saragar é surpreendentemente limpo e acolhedor, especialmente quando comparado com os portos do Mar de Silte. Grandes navios são habilmente rebocados telecineticamente para suas posições no porto e, quando não há muitos navios ancorados simultaneamente, eles são mantidos no lugar também por telecinese. Alguns dos melhores navios possuem suas próprias âncoras telecinéticas, mas com a crescente escassez de orbes de obsidiana funcionais, a maioria dos barcos utiliza âncoras de metal, que fora do vale seriam consideradas verdadeiras fortunas.

O porto é bem equipado com peixeiros, tabernas e pousadas, como qualquer outro porto movimentado. No entanto, o comportamento dos marinheiros aqui é notavelmente distinto. As tabernas estão sempre cheias de marinheiros, tanto homens quanto mulheres, que bebem e socializam à vontade. No entanto, brigas são praticamente inexistentes, devido ao medo de que os guardiões da lei possam ser chamados para harmonizar qualquer conflito. Este temor mantém a ordem e a paz, garantindo que o caráter dos marinheiros permaneça amistoso e controlado.

Se os marinheiros sentem a necessidade de extravasar suas frustrações ou excessos, eles sabem que podem fazê-lo em outros portos ao longo da costa do Mar Último, onde a presença e a influência dos guardiões da lei de Saragar não são tão opressivas. Assim, o porto de Saragar se mantém como um lugar seguro, eficiente e relativamente tranquilo, refletindo a disciplina imposta pelos guardiões e a conformidade dos cidadãos e visitantes com as rígidas leis da cidade.

A Praia

A maioria das pessoas em Saragar passa pelo menos alguns dias por semana na linda praia de areia branca que se estende desde o porto até a ponta da península. O sol está quase sempre brilhando, e as pessoas gostam de tirar os vestidos folgados que costumam usar e chutar as sandálias para se deitar ao sol. A maioria é modesta o suficiente para usar um traje de banho de algum tipo,

mas a nudez não carrega muitos tabus na sociedade saragana. O lado norte da península é “opcional para roupas”.

Na praia, as crianças brincam na areia, e os adolescentes e adultos velejam em barcos pequenos ou praticam surfe ou windsurfe ao redor da ponta da península. As ondas batem incessantemente contra a areia, trazendo todo tipo de coisas das profundezas de Marnita, e as pessoas mais velhas gostam de passar muito tempo penteando a praia em busca de conchas raras e, ocasionalmente, objetos ainda mais incomuns.

Poucas pessoas na cidade precisam trabalhar muito. Mesmo com o número de orbes de obsidiana falhando, a maioria da infraestrutura psiônica da cidade ainda existe. Os trabalhos sujos da vida, como limpeza e afins, ainda são todos automatizados. Há mais casas na cidade do que pessoas, então não há necessidade de construir novas. A única tarefa real a ser feita atualmente é manter o que já está no lugar, e os guardiões da lei cuidam da maioria disso.

Consequentemente, Saragar é uma sociedade hedonista de praia. O lema é: “Se isso te faz feliz, faça!”. Claro, é preciso ter cuidado para não diminuir a felicidade de outra pessoa com suas ações. Isso pode significar que você tenha pensamentos dissonantes que então precisarão ser harmonizados.

O Subterrâneo

Apesar da relativa agradabilidade da vida em Saragar e no vale em geral, nem todos que vivem lá estão contentes, embora seja pouco seguro admitir isso para os guardiões da lei. Não há maneira mais rápida de garantir uma visita aos harmonizadores. Mas algumas pessoas reconhecem que estão vivendo em uma sociedade em decadência, uma que depende de imortais poderosos para quase todos os aspectos de sua existência — e estão começando a perceber que esses indivíduos estão loucos.

Essas pessoas compõem o infame Submundo, que vem crescendo no vale do Último Mar nos últimos poucos séculos. Seu número aumenta a cada mês que passa, com cada orbe de obsidiana que falha, com cada pessoa que tem um ente querido levado pelos legisladores para a harmonização.

Ainda assim, os guardiões da lei consideram o Submundo



Saragar



uma das maiores piadas em Saragar. Confiantes de que ninguém poderia resistir ao poder dos Senhores da Mente, eles se sentem completamente desafiados por esse grupo clandestino. No entanto, se isso faz essas pessoas se sentirem felizes em pensar silenciosamente em si mesmas como dissidentes, tudo bem. Afinal, os Senhores da Mente só querem que todos sejam felizes, não é?

Claro, quando os dissidentes se tornam aparentes, como às vezes acontece, eles perturbam outras pessoas e talvez até as infectem com sua própria infelicidade. Uma coisa dessas não pode ser permitida. Esses criminosos são rapidamente caçados e harmonizados ou, no mínimo, expulsos para sempre da bela Saragar. Seu tipo não é bem-vindo neste lugar, o mais feliz de toda Athas.

A maioria dos membros do Submundo é exatamente o tipo de pessoa que os guardiões da lei pensam que são. Eles apenas gostam de ter algo para reclamar e alguém para reclamar sem serem presos. Uma pequena minoria, porém, é muito mais ativa.

Os membros do verdadeiro Submundo, como gostam de se pensar, frequentemente se manifestam em esquinas contra os Senhores da Mente e depois fogem assim que os guardiões da lei chegam. Eles estão constantemente elaborando todo tipo de esquemas malucos que envolvem desde destruir a Barreira dos Guardiões até assassinar os Senhores da Mente.

A maioria das pessoas se espanta com a ideia de “banimento”, no entanto. Alguns membros do Submundo estiveram do lado de fora e sabem o quanto devem a seus deuses loucos por tê-los salvado do desastre que se abateu sobre o resto do planeta. Eles apenas querem chamar a atenção dos Senhores da Mente, para tirá-los de sua insanidade e devolver a cidade ao seu estado de primor.

Curiosamente, muitos líderes do Submundo são as pessoas mais temidas de todo o vale: os harmonizadores eles mesmos. Afinal, esses mestres psiônicos veem nas mentes dos perturbados diariamente. Eles sabem o que está acontecendo nos bastidores da cidade, e se tiverem alguma consciência, isso os perturba profundamente ao ver o que está acontecendo com seu povo.

Este fato tem um benefício decidido para o Submundo, pois qualquer dissidente proeminente que seja levado para a harmonização geralmente é libertado ileso, os guardiões da lei acreditando plenamente que o harmonizador alterou uma mente que na verdade ele deixou intocada.

À medida que a cidade de Saragar cai cada vez mais em decadência e a Barreira dos Guardiões deixa passar mais e mais pessoas e até monstros, é apenas uma questão de tempo antes que os guardiões da lei se vejam enfrentando uma revolta geral contra eles e seus mestres em sua maioria silenciosos. Esse dia pode chegar na próxima semana ou no próximo ano, mas a menos que algo seja feito para reforçar os alicerces psionicamente construídos do Último Mar, esse dia certamente chegará.

A Situação Hoje

A situação foi plenamente aproveitada pelos guardiões da lei, o único meio de comunicação direta do povo com os Senhores da Mente. Na verdade, apenas o chefe dos guardiões da lei (atualmente Guardiã da Lei Efkenu) falava diretamente com os três legisladores, e esse privilégio era zelosamente guardado.

Hoje, o povo de Saragar comparece aos serviços e ouve os discursos dos legisladores que dirigem a igreja dos Senhores da Mente, longas diatribes projetadas para fazer a população apreciar tudo o que os Senhores da Mente lhes deram. Doações obrigatórias são coletadas em cada serviço, e deixar de comparecer aos serviços pelo menos uma vez por semana é considerado um crime, punido com penalidades incrivelmente severas.



Barani é a deusa mãe dos guardiões da lei. Ela é representada pela terra e pelo mar. Toda a abundância do mundo dos vivos vem do seu ventre. Geralmente, ela é retratada embalando uma criança nos braços e com flores entrelaçadas em seus cabelos.

Thesik é o deus do submundo. É ele quem conduz os moribundos para a terra dos mortos. Geralmente, ele é mostrado como um homem pálido com olhos profundos, seu cabelo penteado para trás em uma risca de viúva. Ele veste roupas adequadas para alguém que vive no deserto.

Kosveret é o deus da felicidade. Ele exemplifica as razões pelas quais os humanoides têm para viver: triunfo e alegria. Ele é frequentemente retratado como um elfo bêbado com uma mulher em cada braço.

Os guardiões da lei tentam mostrar “suas santidades” como uma trindade perfeita, nenhuma das quais poderia existir sem as outras. Sem vida, não poderia haver morte. Sem morte, não haveria nada contra o que comparar a alegria. Sem alegria, a vida não teria significado.

Em teoria, tudo isso é muito bom, já que cada um dos deuses tem os melhores interesses do povo no coração. Afinal, eles preservaram Marnita para o povo. De fato, passou tanto tempo desde que o trio originalmente percorreu a terra que a maioria das pessoas realmente considera os Senhores da Mente como os criadores deste oásis mais incrível no deserto sem fim.

Na realidade, porém, os guardiões da lei são pouco mais do que zeladores para seres tremendamente poderosos que lentamente perderam a razão. De todos eles, Thesik está mais firmemente ancorado na realidade. Parece que ele se lembra muito bem do passado, pois suas lembranças o enchem de terríveis dores de arrependimento.

A perda de seu corpo e sua subsequente separação de Barani o lançaram em uma terrível depressão da qual parece que ele nunca se recuperará. É raro que ele faça alguma coisa atualmente. Ele simplesmente senta em sua esfera e contempla o horror que sua vida se tornou. Nesse aspecto, ele se torna um excelente deus dos mortos.

No fundo, Thesik não quer nada mais do que finalmente encerrar sua existência, mas a responsabilidade de manter a Barreira dos Guardiões e o Último Mar pesa muito sobre seus ombros insubstanciais. Ele sabe que os outros estão longe demais para serem dependidos para manter as coisas funcionando se permitir que ele mesmo entre na morte, e assim ele está firmemente preso em uma armadilha de sua própria criação, da qual parece não haver escapatória possível.

Barani tornou-se maníaco-depressiva, e de momento a momento, é quase como se ela fosse duas pessoas diferentes. A Barani maníaca é amorosa e atenciosa e gosta da companhia de Thesik. Ela é a mãe terra em toda a sua beleza radiante. A Barani deprimida, por outro lado, é literalmente um terror sagrado. Ela despreza sua vida, e ela culpa pessoalmente Thesik por sua situação atual. Se ela pudesse, provavelmente se suicidaria, mas durante esses tempos, ela está muito desanimada para ser inteligente o suficiente para encontrar um meio seguro de fazê-lo. Ela geralmente é distante, mas quando provocada, fica rabugenta e irracional. Ela representa a natureza em toda a sua fúria horrível e crueldade objetiva.

Kosveret é completamente louco, abrangendo muitas personalidades diferentes, poucas das quais estão realmente cientes umas das outras. Ele passa grande parte do tempo imitando pessoas reais e fictícias, tanto de fatos quanto de lendas, perambulando pelas ruas de Saragar e além. Ele frequentemente é magnânimo em um momento e mortal no próximo.

Acima de tudo, Kosveret aprecia desafios e mistérios. Se algo chama sua atenção, ele o seguirá, brincando com ele até que se torne entediante para ele. Nesse ponto, ele recompensa ou mata o objeto de sua atenção,



Saragar

dependendo de como a pessoa o afeta no momento. Ele representa realmente a arbitrariedade da vida.

A Felicidade é Obrigatória

O credo dos Senhores da Mente, e assim dos seus sacerdotes guardiões da lei, é “A felicidade deve ser mantida.” Quão feliz todos devem ser fica a cargo dos guardiões da lei presentes. Muitas vezes, eles estão mais preocupados com sua própria felicidade do que com a dos cidadãos de Saragar. As leis foram escritas pelos legisladores para garantir a felicidade máxima entre o povo de Saragar. É dever dos guardiões da lei garantir que essas leis sejam cumpridas. A penalidade para qualquer crime é arbitrariamente definida pelo guardião da lei que captura o transgressor em questão, mas é geralmente a harmonização, um processo pelo qual os pensamentos do infrator são moldados psionicamente de volta a um padrão considerado mais socialmente aceitável pelos guardiões da lei. Os guardiões da lei que lidam com tais operações são chamados de harmonizadores, e são universalmente temidos por todos, exceto outros guardiões da lei e os Senhores da Mente. Esse fato teve um efeito surreal sobre o povo de Saragar. Eles são extremamente educados e eficientes. Eles têm os melhores modos e nunca são grosseiros ou insultuosos. Embora esse comportamento possa parecer normal em um diplomata, é incomum de se ver em um estivador. Os guardiões da lei conseguiram transformar Saragar em uma cidade inteira de diplomatas. Por esse motivo, é difícil conseguir que alguém na cidade assuma responsabilidade por qualquer coisa. Isso é tão difundido que até se reflete na forma como as pessoas se expressam. Ninguém em Saragar nunca diz: “Deixei cair esse copo.” Eles afirmam que “O copo foi de alguma forma quebrado.” Se pressionados, eles podem realmente admitir que “O copo caiu da minha mão”, mas ouvir uma conexão mais firme de responsabilidade com eles mesmos é mais raro do que um mar perdido em um planeta deserto. Existem leis para cobrir quase tudo em Saragar. O lixo é uma infração grave (como todas as outras infrações). Essas leis podem ser interpretadas liberalmente por um guardião da lei, e não é incomum que sejam extremamente indulgentes com um infrator que faz uma doação substancial e não solicitada à igreja dos Senhores da Mente na hora. A chave para toda lei, porém, é a

felicidade. Se algo pode entristecer alguém, é um crime, e se alguém puder ser considerado responsável, essa pessoa será harmonizada. Diz-se que o processo de harmonização é desagradável — embora ninguém que tenha passado por isso tenha reclamado depois. Afinal, sua mente foi programada para esquecer qualquer trauma desse tipo. A velha piada em torno das margens do Último Mar (embora nunca contada em Saragar em si) é que o lema dos guardiões da lei é “As limpezas mentais continuarão até que a moral melhore”. É bom que a piada nunca seja ouvida em Saragar, pois parece provável que poucas pessoas lá achariam graça de qualquer maneira. Para eles, é tudo muito real. Uma das principais leis que (como qualquer outra) raramente é quebrada é que é ilegal sair do vale do Último Mar sem permissão expressa. Na verdade, é ilegal para os cidadãos deixarem a cidade por mais de três dias sem permissão. Por outro lado, os visitantes só podem ficar na cidade por três dias sem o consentimento expresso por escrito dos guardiões da lei. Um estrangeiro pego sem seus documentos certamente será expulso da cidade, pelo menos, embora a execução imediata ou a harmonização sejam mais prováveis. A cidadania é determinada pelo nascimento. As pessoas nascidas em Saragar são cidadãs. Aqueles nascidos em outros lugares não o são. Atualmente, os forasteiros não são especificamente proibidos em Saragar. É só que, como provavelmente não estão familiarizados com as leis da cidade, inevitavelmente irão se deparar com elas. Os forasteiros têm mais probabilidade de serem executados do que os nativos (para quem a terminação é extremamente rara). Afinal, muitas menos pessoas sentirão falta da presença de um forasteiro no vale verdejante. As únicas pessoas na cidade com responsabilidade real são os guardiões da lei — os burocratas da cidade — embora para vê-los trabalhar, nunca se saberia. Eles são mestres na equívoca, pois é apenas por essa virtude que conseguem manter suas mentes e seus empregos intactos. A socialização garante que a harmonização seja raramente necessária. Todos em Saragar foram criados para ter fé nos guardiões da lei e nas leis dos Senhores da Mente. Aqueles que acham a estrutura da sociedade de Saragar muito restritiva geralmente têm permissão para viver nas aldeias à beira do Mar Último. Aqueles aldeões que desejam podem solicitar a cidadania na cidade também, embora isso raramente seja concedido, pois até essas



peessoas muitas vezes têm dificuldade em se assimilar na sociedade de Saragar. A maioria das pessoas de fora da cidade acha a vida nela extremamente entediante, embora as pessoas de Saragar pareçam gostar muito; eles enfrentam cada situação com um sorriso fixo.

A jurisdição dos guardiões da lei oficialmente abrange todo o vale do Último Mar, mas é raro vê-los fora de Saragar. Eles fazem patrulhas irregulares nos outros assentamentos, mas geralmente só aparecem quando solicitados pelo governo local. Mesmo depois de pegarem um infrator, eles só o entregam aos harmonizadores se especificamente solicitado pelos locais. Geralmente, deixam que as desculpas locais para guardiões da lei lidem com o castigo do transgressor. Se o infrator ou seu crime estiver de alguma forma diretamente conectado a Saragar, no entanto, os guardiões da lei da cidade não mostrarão misericórdia ao criminoso e o perseguirão até a própria Fronteira dos Guardiões. Mas em qualquer outra circunstância, eles preferem adotar uma postura de não intervenção. Se não envolve a cidade, não é problema deles.

Reis-Feiticeiros

Kalak de Tyr

Tyr foi governada pelo rei-feiticeiro Kalak, que se chamava simplesmente Rei Kalak ou, como às vezes preferia ser chamado, o Tirano de Tyr. Um homem pragmático e implacável, Kalak era talvez o mais honesto de todos os reis-feiticeiros. Ele governava pelo poder de sua magia e tremendos poderes psiônicos, colocando sua própria segurança e a estabilidade de Tyr acima de todas as outras considerações. Durante os últimos vinte anos, ele desviara grande parte do trabalho escravo da cidade para construir um poderoso zigurate (diretamente do outro lado da arena de seu palácio), alegando que protegeria Tyr de ataques do dragão. No início, os nobres eram tolerantes com sua loucura, pois o fardo que isso lhes impunha não era grande. No último ano, no entanto, Kalak crescera frenético para terminar a estrutura maciça, apropriando-se de tantos escravos que quase não restava ninguém para trabalhar nos campos. Kalak também retirara os escravos das minas, interrompendo completamente a produção de ferro. Isso causara o colapso da economia da cidade, deixando mercadores e nobres igualmente desamparados. Os escravos estavam morrendo de fome, e até mesmo os artesãos livres recebiam apenas rações escassas de grãos em troca de seus serviços — e então apenas se seu trabalho contribuísse diretamente para a construção do zigurate. Kalak construiu seu zigurate para drenar a força vital do povo de Tyr e usá-la para transformar-se em um ser tão poderoso quanto o Dragão. Ele falhou, mas o zigurate permanece como um lembrete proeminente dos males da profanação e da loucura de atribuir poder supremo a um rei-feiticeiro. Segundo o único grupo que conseguiu penetrar no zigurate e sair vivo — uma força de ataque patrocinada pela Aliança Velada, o interior é um labirinto de escadas, túneis e câmaras revestidas de tijolos de obsidiana, sobre os quais glifos arcanos pulsam. Artefatos, relíquias e tomos foram observados, mas deixados no lugar por medo de perturbar mais o mal. A força de ataque procurou por Kalak, que havia fugido para o zigurate após receber um ferimento aparentemente mortal do gladiador Rikus no estádio. Foi amplamente divulgado que a força de ataque recuperou seu corpo, mas, na verdade, o corpo de Kalak nunca foi encontrado. O Rei Tithian, um de seus ex-templários, agora governa Tyr com a assistência de um conselho.

Hamamu de Urik

Hamamu se gaba com razão. Urik é uma poderosa cidade-estado com exércitos agitados, enormes muralhas, comércio movimentado e com muitos sábios, governados dentro de uma estrutura ordenada estabelecida pelo autoproclamado Rei do Mundo. As legiões de Urik nunca conheceram a derrota, e Hamamu nunca fugiram da batalha. Qualquer decisão de importância tomada na Região de Tyr deve considerar os desejos do rei-feiticeiro de Urik. Urik é altamente organizada e militarizada. A cidade aspira a ser uma meritocracia, mas teias ocultas de patronagem e influência garantem postos e posições importantes para pessoas com as conexões certas, e é tão opressora quanto qualquer outra cidade-estado — talvez até mais, graças ao número e eficiência dos templários de Hamamu. Hamamu se apresenta diante de seus súditos como um homem alto e vigoroso, com cabelos prateados cortados rente, pele escura esticada sobre características implacáveis e olhos amarelos sem coração, ou como um homem-metade e leão-metade de corpo poderoso e proporções míticas.

Andropinis de Balic

Balic é governada pelo Ditador Andropinis, um poderoso rei-feiticeiro que foi eleito para seu cargo há mais de setecentos anos. Embora o termo “ditador” originalmente se referisse ao poder de ditar (ou seja, declarar) uma política da cidade sancionada por uma assembleia democrática de proprietários de propriedades, Andropinis converteu o título e o cargo em uma autoridade total. Qualquer pessoa que fale contra ele é executada por decreto ditatorial. Nas raras ocasiões em que alguém é corajoso o suficiente para expressar uma reclamação sobre a severidade do governo de Andropinis, o velho tem grande prazer em lembrar a todos ao alcance da voz que seus ancestrais o elegeram para seu cargo vitalício. Infelizmente para os cidadãos de Balic, ninguém percebeu quanto tempo Andropinis poderia viver. Andropinis vive em um majestoso palácio de mármore branco, retangular em forma e adornado em todos os lados por magníficas colunas. Este palácio está localizado no topo de um penhasco rochoso e fortificado no centro da cidade. O rei-feiticeiro inchado e egomaniaco realiza desfiles regulares



em sua própria honra. Nessas procissões luxuosas, ele cavalga em uma howdah de vime sobre Holostos, o monte real, um inix albino. Guardas e soldados da cidade obrigam todos a comparecer e aplaudir. Um cidadão só pode oferecer doença ou lesão grave como desculpa para não comparecer; aqueles que faltam à assistência acabam doentes ou gravemente feridos de qualquer maneira.

Abalach-Re de Raam

Ao longo das quase trinta gerações em que ela governa Raam, Abalach-Re teve muitos parceiros e gerou dezenas de filhos. Ela tem pouco afeto por sua prole, descartando-os ou mantendo-os dependendo de seu humor. Aqueles que ela abandona ao nascer são dados a uma das nobres famílias nawab e criados como filhos adotivos. Os cerca de cem descendentes vivos atuais de Abalach-Re, conhecidos como a Prole, vivem entre os cidadãos. Muitos da Prole manifestam talentos mágicos ou psiônicos incomuns; há rumores de que Abalach-Re manipula seus filhos com energia feiticeira antes de nascerem, e que eles passam seus dons imprevisíveis para seus próprios filhos por sua vez. Os moradores de Raam trocam histórias sussurradas sobre o propósito por trás da Prole. Alguns dizem que Abalach-Re está envelhecendo e deseja transferir sua mente para uma versão mais jovem de si mesma. Outros acreditam que ela está se preparando para um grande ritual que requer a ajuda de dezenas de pessoas compartilhando sua poderosa linhagem sanguínea. Ainda outros afirmam que ela não pode morrer enquanto pelo menos um de seus filhos permanecer vivo.

Tectuktitlay de Draaj

De acordo com a história contada pelos sacerdotes da lua, as luas Ral e Guthay tiveram pena do mundo e deram a ele seu filho, um deus em carne mortal chamado Tectuktitlay. O deus conduziu seu povo escolhido para fora do sofrimento e para um novo lar. Com uma palavra, ele reparou as terras, transformando areia em solo e fazendo brotar um crescimento exuberante. Com um gesto de sua mão, ele ergueu uma cidade para dar abrigo aos seus seguidores. Seu trabalho completo, Tectuktitlay se preparou para partir, mas os mortais imploraram para que ele ficasse e os protegesse de inimigos invejosos

que reivindicariam seu presente para si mesmos. O Pai da Vida consentiu, e o povo construiu para ele um palácio no qual ele habitaria para sempre. Na verdade, Tectuktitlay não é um deus. Ele é “apenas” um rei-feiticeiro, e medíocre. Ele é mesquinho, rancoroso e ávido por poder. Nunca satisfeito com suas posses, ele constantemente olha para o oeste, sondando as terras e defesas de seus rivais em busca de fraquezas para poder enviar suas legiões e expandir seu império.

Nibenay de Nibenay

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

O Rei das Sombras vive em um subdistrito murado, localizado no centro de Nibenay. Nenhum homem livre jamais viu seu palácio pessoalmente, mas segundo rumores, ele fica no topo de uma montanha artificial de lajes de pedra. O próprio palácio é supostamente um busto gigante da cabeça de Nibenay. A frente do castelo é esculpida em um relevo de pedra do rosto do Rei das Sombras. Os lados e a parte traseira do palácio são cobertos com representações em tamanho real de mulheres dançando, unidas como se fossem mechas de seu cabelo.

Lalali-Puy de Gulg

A rainha-feiticeira de Gulg, Lalali-Puy, é chamada de Obá por seus súditos. A Obá é uma monarca absoluta cujo nome significa “deusa da floresta” na língua de seu povo. Este não é um título que ela assumiu por si mesma, mas um que seus súditos lhe impuseram. Lalali-Puy pode comandar qualquer coisa que deseje e sabe que será instantaneamente obedecida por seu povo. Aos olhos deles, ela é uma deusa: atribuem sua longa vida à imortalidade, e acreditam que apenas um ser de poder supremo poderia ter as habilidades que ela demonstra.



Reis-Feiticeiros

Lalali-Puy é talvez a única governante de cidade que desfruta do apoio popular de seus súditos. Gulg está envolvida em uma guerra territorial de longa data com Nibenay, a cidade no outro extremo da floresta. Por terrível que seja sua Obá, os habitantes de Gulg estão convencidos de que ela é tudo o que está entre eles e a completa escravidão por Nibenay. Nisso, eles estão indubitavelmente corretos.

Oronis de Kurn

Oronis, o Avangion, guia os caminhos das cidades gêmeas. Oronis passou séculos se redimindo, indo tão longe a ponto de mudar sua própria natureza de má para boa, embora ele ainda sinta que tem um longo caminho a percorrer para compensar seus atos como um Campeão de Rajaat e um rei-feiticeiro. Por esse motivo, ele se dedicou e a seus cidadãos a trabalhar para a eventual restauração de todo Athas.

Enquanto em Velha Kurn, Oronis veste a aparência de um humano normal. Nesse disfarce induzido psionicamente e magicamente, ele aparece como um homem alto, magro, de meia-idade, com cabelos dourados curtos, olhos azul-pálidos e uma barba loira bem aparada. Ele se cobre com os adornos de um rei-feiticeiro, usando um diadema dourado no topo de sua cabeça e carregando um cajado com topo de obsidiana. Em Nova Kurn, no entanto, tais disfarces não são necessários. Lá ele exhibe abertamente sua verdadeira forma de avangion — um humanoide alto, magro, sem pelos, com pele dourada, olhos de prata e asas translúcidas.

Daskinor de Eldaarich

Paranoico, dado a delírios fantásticos e dominado pelo medo, Daskinor é tão perigoso quanto louco. As sementes de sua insanidade estavam presentes há muito tempo, mas cresceram em intensidade ao longo dos séculos, de modo que agora, seu terror é interrompido apenas por acessos aleatórios de raiva e acusações. A mente doente de Daskinor inventa inimigos onde nenhum existe, e eles mudam o tempo todo. Alguma nova ameaça emerge através da névoa de sua mente, e uma vez que ele a identifica, ele utiliza todos os recursos à sua disposição para destruí-la. Seus alvos recentes incluem a Aliança



Velada, a indústria de curtumes, escravos desavisados, nobres, templários, cidadãos comuns, cores e qualquer outra coisa que chame sua atenção de forma negativa. Daskinor experimenta períodos raros e fugazes em que está quase lúcido, ou pelo menos, quando é menos perigoso para os outros do que normalmente é. Ele está passando por um desses períodos agora. Ninguém acredita que isso vai durar, e todos esperam resignados pela próxima ameaça que assediá-lo seu excêntrico rei.

Os anos pesam muito sobre o rei-feiticeiro. Antes um homem magro e vibrante, Daskinor é frágil, macilento e enrugado. Seus olhos são grandes e exagerados, piscando de um lado para o outro enquanto ele balança em seu trono. Daskinor acumula tudo, acreditando que seus inimigos podem usar qualquer coisa que ele descarte contra ele. Ele nunca corta o cabelo ou as unhas, e nunca toma banho com medo de que um assassino possa extrair alguma essência da água suja e transformá-la em um veneno que possa matar até mesmo um rei-feiticeiro.

Atualmente, Daskinor se preocupa com aqueles que possuem poder psíquico. Seus templários vasculham a



cidade em busca de qualquer pessoa que demonstre talento com o Caminho, e aqueles descobertos são executados sem apelação. O fato de Daskinor também possuir grande poder psiônico não é perdido para o rei-feiticeiro e, nos momentos mais sombrios, ele até mesmo suspeita de si mesmo de tramar o mal; assim, ele não permite espelhos em seus aposentos, para que não se veja em seu próprio olhar e não caia vítima de um ataque de seu subconsciente.

Borys de Ur Draxa

Todo ser em Athas teme o Dragão de Tyr, desde os escravos mais humildes até os poderosos reis-feiticeiros. O Dragão mergulha periodicamente para exigir tributo, reivindicando sua décima parte de escravos e tesouros e levando-os para o deserto. Ele não sente nem medo, nem dúvida, e mata, rouba e destrói o que quer, quando quer.

A verdade por trás do Dragão de Tyr é conhecida apenas pelos reis-feiticeiros, pois o Dragão era uma vez um deles. Borys, o Açougueiro, foi discípulo de Rajaat, o Primeiro Feiticeiro; junto com outros catorze discípulos secretos, ele aprendeu o poder da magia profanadora e se tornou um campeão. Quando o extermínio racial dos campeões arruinou o mundo, porém, Borys rebelou-se contra seu mestre e liderou os outros contra ele. Eles derrotaram Rajaat e o aprisionaram fora do tempo e do espaço. Depois que os campeões se reassentaram na Região de Tyr, cada um reivindicou uma cidade-estado e começou a transformação mágica em um dragão. Borys, exigindo o poder de guardar a prisão de Rajaat, solicitou a ajuda dos outros para completar o processo primeiro. O ritual exigia um sacrifício: rasgou a vida de muitos cidadãos de Ebe e transformou as terras circundantes em um deserto infernal. O Dragão recém-criado renomeou sua cidade como Ur Draxa, ou a Cidade do Destino. O Dragão reside no palácio em Ur Draxa, no centro do vale de poeira e fogo no Mar de Sargaço. Um círculo de liches a serviço do Dragão, chamado de Senhores Mortos, governa a Cidade do Destino. As pessoas de Athas só veem o Dragão quando ele coleta seu tributo dos outros reis-feiticeiros. Ele reivindica centenas de escravos, que devora ou leva para Ur Draxa para uso em experimentos, como presentes para os liches que o servem, ou algum objetivo secreto.

Dregoth de Giustenal

O Rei do Terror Dregoth foi morto há quase 2.000 anos pelos poderes combinados de sete reis-feiticeiros. Pouco depois, enquanto os sobreviventes de Giustenal fugiam da cidade devastada, Dregoth ressurgiu como o rei dragão morto-vivo. Embora Dregoth seja um ser único, seu novo estado é muito semelhante ao de um kaisharga, uma criatura semelhante a lich nativa de Athas. Ele existe nesse estado desde o dia de seu retorno, nem morto nem vivo, nem totalmente humano, nem totalmente dragão.

Em vida, Dregoth estava à beira de alcançar o estágio final da metamorfose. Ele havia sido um campeão de Rajaat, o Arauto da Guerra, um general nas devastadoras Guerras de Purificação que arrasaram o mundo. Quando ficou claro que o Portador da Guerra ia trair seus campeões, Dregoth ajudou a aprisionar Rajaat. Rajaat não queria que os humanos herdassem a nova Era Azul que ele imaginava — ele queria devolver o mundo aos meio-elfos que quase o destruíram! Uma vez que Rajaat estava seguramente trancado, Dregoth ajudou os outros campeões (agora reis-feiticeiros) a transformar Borys no Dragão de Tyr para guardar a prisão do Portador da Guerra.

Neste momento, Dregoth planejava continuar as Guerras de Purificação e tornar o mundo pronto para outra Era Azul. No entanto, esta Era Azul não era destinada a nenhuma das raças que habitavam Athas atualmente. Dregoth estava determinado a lançar outro Renascimento para criar uma raça mais digna de herdar o mundo. Se os meio-elfos pudessem criar novas raças, Dregoth acreditava, então um rei dragão em todo o seu poder também poderia. Era o plano de Dregoth transformar os humanos em seres dignos de servir aos reis dragões em uma nova era de esplendor. Ele planejava criar os dray.

Enquanto isso, Borys estava perdido em fúria e loucura após sua transformação. Temendo que essa mesma insanidade logo atingisse Dregoth (que estava em seguida na linha dos campeões remanescentes para se tornar um dragão completo), os reis-feiticeiros decidiram destruir o Rei do Terror de Giustenal. Eles o emboscaram em seu próprio palácio, atacando-o com o Caminho, golpeando-o com magias e até mesmo atingindo-o com armas e punhos. Dregoth lutou da melhor maneira que pôde, mas os sete atacaram sem aviso. Ele morreu, e sua cidade morreu.



Reis-Feiticeiros

com ele.

A morte não foi o fim para Dregoth, no entanto. Ele retornou como um rei dragão morto-vivo. Com a ajuda de seus feiticeiros da corte e templários de mais alto escalão, Dregoth se escondeu na Cidade do Gemido. Enquanto esperava e recuperava suas forças, seus templários reuniram os sobreviventes de Giustenal e os levaram para o subterrâneo. Uma vez reunidos, Dregoth marchou com seus seguidores até a caverna mais profunda dos antigos - um lugar que ele declarou ser Nova Giustenal. Foi aqui, profundamente abaixo do solo, que Dregoth encontrou o segredo para transformar os humanos em uma nova raça. Foi aqui que os dray nasceram.

A primeira tentativa de transformar humanos em criaturas parecidas com dragões falhou, pelo menos no que diz respeito a Dregoth. Em vez de se tornarem seres altos e impecáveis, os dray de primeira geração foram criaturas deformadas com uma variedade de estranhas mutações. O rei dragão morto-vivo ficou furioso com o fracasso. Ele baniu esses dray de Nova Giustenal, declarando-os indignos de viver à sombra do Rei do Terror. A primeira geração de dray fugiu, devastada pelo fato de que seu deus e rei os tinha rejeitado. Eventualmente, eles se estabeleceram nas ruínas de Kragmorta.

A segunda tentativa funcionou para a satisfação de Dregoth. Os humanos restantes foram transformados em dray perfeitos — dray como Dregoth os imaginava. O Rei do Terror ordenou que todos os seus cidadãos passassem pela transformação, e agora apenas dray de segunda geração habitam a cidade subterrânea.

Dregoth agora governa uma cidade muito distante da luz do sol carmesim. Ele se parece muito com o que era em vida — um passo afastado de um dragão completo. Ele tem 9 metros de comprimento e pesa 9 toneladas. Ele tem a forma de um dragão, com asas, escamas, cauda, garras e um sopro devastador. Esta forma foi gravemente danificada pelo ataque dos reis-feiticeiros. Assim, as asas de Dregoth estão rasgadas, seu corpo ainda carrega as feridas infligidas, e buracos abertos mostram ossos expostos em muitos lugares. A pele blindada que resta está esticada finamente sobre o esqueleto abaixo. Seus olhos, como os olhos de todos os kaisharga, queimam com fogo verde.

Dregoth, é claro, nunca aparece para seus cidadãos em sua forma verdadeira. Em vez disso, ele usa uma





das duas formas falsas na frente das massas. A primeira dessas formas é a de um dray alto e majestoso. Isso é o que a maioria das pessoas de Nova Giustenal acredita que seu deus-rei parece. A segunda forma, usada em ocasiões muito raras, é a de um dragão vivo. Esta forma é modelada após a verdadeira forma de Dregoth antes de ser corrompido pela morte-viva. Uma combinação de magia e psionismo, grande parte dela imbuída nos amuletos e anéis que Dregoth usa, mantém as formas ilusórias, embora o Rei do Terror possa abandoná-las ou mudar entre elas à vontade.

Os Planos de Dregoth: Divindade e Vingança

Enquanto ainda estava vivo, Dregoth encontrou um item de grande poder nas antigas cavernas sob Giustenal. Na Cidade do Gemido, em um prédio reverenciado pelos semi-humanos que haviam fugido da sistemática exterminação de Dregoth de todos os não-humanos, o Rei do Terror descobriu o portal planar. O item, da Era Verde de Athas, era um foco psiônico para viagens planares. Depois de se tornar um rei dragão morto-vivo, Dregoth usou o portal para percorrer os muitos planos de existência.

Nos planos, o rei dragão morto-vivo encontrou muitas ideias novas e verdades estranhas — incluindo o fato de que verdadeiros deuses existiam em outros mundos. Esta revelação em particular deu forma ao novo plano de Dregoth. Ele declarou que se tornaria o primeiro deus real de Athas, não um impostor como os outros reis-feiticeiros. Ele passou séculos viajando para outros lugares, aprendendo tudo o que podia sobre deuses, seus adoradores e as doutrinas de milhares e milhares de fé.

Com o tempo e pela observação cuidadosa, Dregoth determinou o caminho para a verdadeira divindade. Ele viu que outros seres chamados deuses tinham multidões de seguidores, e quanto mais seguidores o deus pudesse reivindicar, maior seria o poder do deus. Outra marca registrada da divindade parecia estar ligada ao sacrifício. Desde a oferta de dízimos até sacrifícios de sangue reais, os deuses exigiam oferendas de seus adoradores. Dregoth ficou convencido de que um grande sacrifício de sangue, combinado com a reverência de seus seguidores e a criação de uma fonte de poder sagrado, forneceria o

ímpeto para sua ascensão.

Os adoradores eram fáceis. O povo de Giustenal estava convencido da natureza divina de Dregoth mesmo antes de ele “ressuscitar dos mortos”. O retorno para caminhar entre eles após cair para os reis-feiticeiros apenas serviu para fortalecer sua devoção. Mais tarde, quando ele os transformou nos dray, seus seguidores se tornaram “o povo escolhido”. Até hoje, a crença em Dregoth apenas aumentou — mesmo entre os dray de primeira geração de Kragmorta.

A doutrina pregada por Dregoth e seus templários pede sacrifícios de todos os tipos. Desde as oferendas de tempo, trabalho e riqueza, até o sangue de animais e semi-humanos derramado nos altares de Dregoth, os adoradores entendem e praticam sacrifícios ao Rei do Terror. Cada Templo do Dragão em Nova Giustenal contém um altar de obsidiana mais negra, gravado com o símbolo de Dregoth — uma cabeça de dragão rugindo dentro de um círculo escarlate. Em dias santos, esses blocos de pedra pingam com sangue fumegante. Todos os dray conhecem a profecia da Coruscação, o Dia da Luz. No futuro, Dregoth, o Rei dos Deuses, conduzirá os dray à superfície. Lá, eles invadirão um lugar maligno chamado Raam, matando todos os seus habitantes como sacrifícios a Dregoth. Naquele dia, quando o sangue de milhares de incrédulos correr em rios aos pés de Dregoth, o sol carmesim explodirá com uma luz brilhante e a nova Era Azul começará.

O último segredo da divindade reside na criação de uma fonte de poder, um relicário sagrado digno de Dregoth e de sua religião. Este item já repousa profundamente dentro do palácio de Dregoth. É um enorme crânio de dragão retirado de uma das criaturas que caminham em outros mundos. Suas órbitas oculares são preenchidas com orbes de obsidiana, e seu mais novo símbolo sagrado é esculpido em sua testa inclinada — o sol carmesim ardente preso no aperto de uma garra de dragão. O crânio decorado repousa no altar dentro das câmaras privadas de Dregoth. Embora ainda não seja um relicário sagrado, Dregoth acredita que, ao mergulhá-lo nos rios de sangue que um dia fluirão pelas ruas de Raam, o relicário se imbuirá de poder divino — assim como Dregoth ele mesmo.

Além de alcançar a divindade e liderar Athas para uma nova Era Azul, Dregoth sonha em se vingar dos reis-



Reis-Feiticeiros

feiticeiros que se uniram para matá-lo. Ele planeja destruí-los todos, mas os habitantes de suas cidades estarão livres para se curvar diante dele. Se os cidadãos e escravos se recusarem, então eles morrerão em seus altares de obsidiana. Esta opção não está disponível para o povo de Raam, no entanto. Como sua rainha, Abalach-Re, e como os cidadãos de Giustenal antes deles, o povo de Raam deve morrer. Este é o desejo ardente de Dregoth, e não será negado.

Embora ele possa eventualmente se vingar dos reis-feiticeiros que o mataram, Dregoth nunca se tornará um deus — pelo menos não em Athas. Athas nunca teve deuses, e nunca terá. Porque isso é assim pode nunca ser completamente entendido, mas o fato é que os condutos que permitem que os deuses (ou poderes, como são chamados em outros lugares) recebam força de seus adoradores simplesmente não existem em Athas. Não importa o que Dregoth faça, ele não será capaz de mudar esse fato — e ele nem mesmo está ciente de que isso é um problema. Sem esses condutos espirituais, o poder divino não pode ser alcançado.

Kalid-Ma de Kalidnay

Em seu auge, ele era pelo menos tão poderoso quanto Hamanu de Urik. Nenhum dos outros reis-feiticeiros ousava enfrentá-lo. No entanto, a maioria das pessoas pensa que Kalid-Ma foi destruído em uma catástrofe misteriosa, juntamente com o resto de seu estado da cidade, há alguns séculos.

Desconhecido para Thakok-An, sua interferência no ritual de Kalid-Ma, na verdade, resultou em sua transformação em um dragão. No entanto, o resultado final foi algo que nenhum dos dois esperava, deixando o rei-feiticeiro em sua condição atual e criando um artefato lendário.

Embora poucos registros do incidente permaneçam, por volta do tempo em que o desastre atingiu Kalidnay, um poderoso dragão varreu do sul, começando a destruir tudo em seu caminho. Ao contrário do Dragão de Tyr, essa imensa criatura parecia ser feita parcialmente de sombras vivas, um ser de escuridão e magia profanadora que voou diretamente de um pesadelo.

Este dragão era, de fato, Kalid-Ma. Quando Thakok-An interferiu no ritual de transformação do rei-feiticeiro, a

magia das sombras que ela empregou realmente acelerou a mudança dracônica. Sua intromissão também desviou todos os seres locais, incluindo o corpo humano de Kalid-Ma, para o Cinzento junto com uma cópia das sombras de Kalidnay. Conforme a queda das sombras se intensificava e sua forma material ia para o Cinzento, as emoções sombrias de Kalid-Ma, espírito mais sombrio e a magia das sombras das magias de Thakok-An se combinavam. O rei-feiticeiro se tornou um dragão de espírito e sombra, ausente de toda razão, no mundo natural.

Por semanas, o insano Kalid-Ma devastou Athas até que Kalak de Tyr, Hamanu de Urik e Borys de Ebe uniram suas forças para matá-lo. No entanto, desconhecido para os reis-feiticeiros, Kalid-Ma não foi totalmente derrotado. Como o corpo físico de Kalid-Ma foi arrastado para o Cinzento, a morte de sua forma de dragão falhou em pôr fim à sua existência. Em vez disso, sua consciência ficou presa em um artefato composto conhecido como as Orbes de Kalid-Ma.

Kalid-Ma só pode despertar se alguém reunir todas as Orbes de Kalid-Ma. Se isso acontecer perto de Kalidnay das sombras, as forças de Kalidnay certamente acompanharão seu mestre. (Se Kalid-Ma destruir Thakok-An por suas transgressões depende inteiramente de sua astúcia ampla.) A maestria de Kalid-Ma na magia torna possível para ele transportar a si mesmo e a seus seguidores do Cinzento para o mundo. Se o rei-feiticeiro renascer, é provável que chegue em Athas já a caminho da guerra.

Os Orbes de Kalid-Ma

Os Orbes de Kalid-Ma são cinco esferas de obsidiana que o rei-feiticeiro usou no ritual para se transformar em um dragão profanador. No entanto, desde que a intervenção de Thakok-An corrompeu esse ritual, as esferas se tornaram muito mais. Agora, são receptáculos para a consciência fragmentada de Kalid-Ma. Na verdade, a única razão pela qual Kalid-Ma não foi morto imediatamente, e por que seu corpo dorme em Kalidnay até hoje, é porque sua mente ficou presa nas Orbes de Kalid-Ma. As cinco esferas agora buscam ser reunidas para que Kalid-Ma possa retornar a Athas.

Quando Kalidnay caiu no Cinzento, as cinco esferas de obsidiana permaneceram em Athas. Saqueadores bem-sucedidos, inconscientes do que haviam encontrado,



pegaram as esferas do zigurate em Kalidnay em ruínas e as venderam. Agora estão espalhadas por toda a Região de Tyr. Elas praticamente desapareceram da história, ressurgindo apenas em contos selvagens raros ou relatos históricos.

Laylon-Ka, a lich da Casa Vordon em Kalidnay, tem uma das Orbes de Kalid-Ma em seu poder. Acredita-se que Hamanu tenha outra. Desconhecido para todos, exceto alguns dray, Absalom guarda uma terceira esfera profundamente dentro de Giustenal. O paradeiro das outras duas é um mistério, embora um rumor sombrio indique que uma esfera de obsidiana tenha sido vista dentro do zigurate de Kalak.

Cada orbe é um artefato de grande poder psiônico e arcano. Um portador de uma dessas esferas de obsidiana possui uma vantagem significativa sobre qualquer inimigo. Mas o dono também sente uma obsessão avassaladora em encontrar as outras esferas.

Templários

Jurthas estava fora e correndo antes que o meio-gigante atordoado soubesse o que o atingira. Mas Jurthas sabia — ela havia esfaqueado o estúpido brutamontes pelas costas na tentativa de escapar das covas de escravos de Balic.

Ela agora estava nas ruas da cidade. Suas roupas esfarrapadas e sua corrida desesperada já haviam entregado sua identidade para as pessoas que rondavam na rua. Eles rapidamente recuaram, e alguns até apontaram o dedo e gritaram “Escrava fugitiva!” A elfa percebeu que não tinha amigos entre essas pessoas — provavelmente venderiam seus próprios filhos para escapar do alcance dos templários do rei-feiticeiro.

Ela correu em direção ao portão em suas longas pernas esguias. Uma multidão de homens armados já se reunira para bloquear o portão. Jurthas, uma trapaceira por natureza, correu direto para eles como se pudesse atravessar a linha, mas no último momento ela pulou em um carro próximo e subiu pelas muralhas da cidade. Ela elogiou suas ágeis pernas élficas e os incríveis saltos que lhe proporcionavam, e estava prestes a pular e fugir da cidade quando ouviu uma voz retumbante atrás dela. “Pare!” e, em seu terror, ela parou.

Em momentos, uma figura orgulhosa e majestosa havia subido as muralhas e caminhado até a escrava paralisada. “Você sabe qual é a pena por tentar escapar das covas de escravos de Andropinis, minha magra e élfica escrava?”

O templário sabia que a elfa não conseguia se mexer, mas a multidão estava assistindo, e o templário não conseguia resistir a uma demonstração de arrogância. “Por que, é escravidão!” ele riu. O resto da multidão se juntou, hesitante, com medo demais para intervir.

Jurthas conteve uma lágrima enquanto o templário a arrastava de volta para as covas de escravos de Andropinis, o Louco.

- O Conto do Escravo

Os templários são ensinados que há muito tempo os reis-feiticeiros baniram todos os deuses como falsos e enviaram hordas de seguidores egoístas e equivocados embora. Alguns acreditam que isso é verdadeiro, e outros dizem que é apenas uma mentira conveniente criada para justificar a Erradicação. A maioria dos templários realmente não se importa. Eles se preocupam mais com o poder que têm e com os planos para adquirir mais.

Templários e Reis Feiticeiros

Não é surpreendente que a maioria dos templários raramente, às vezes nunca, veja seu senhor e mestre. São muitos para o rei supervisionar pessoalmente, e os reis feiticeiros geralmente não têm o desejo de se associar a indesejáveis, mesmo aos seus próprios. Templários de patente mais alta veem seu rei apenas quando ele deseja vê-los, e então apenas se houver um assunto importante a ser discutido. Cada rei é um pouco diferente, mas a regra geral parece ser “fale quando falarem com você”. Os templários geralmente têm uma cadeia de comando muito rígida. Os templários de nível inferior reportam-se aos imediatamente acima deles. Estes, por sua vez, passam mensagens pela hierarquia. Informações triviais são descartadas, e apenas os assuntos mais urgentes são levados ao comandante templário — o próprio rei. As magias e poderes menores que são dados aos templários devem ser solicitados diretamente ao rei feiticeiro, mas essas transações já foram realizadas tantas vezes que o rei raramente está ciente delas. Magias templárias de alto nível são frequentemente supervisionadas, no entanto, porque os reis feiticeiros estão preocupados com possíveis traições e, de qualquer forma, acreditam que sabem melhor do que seus templários quais armamentos seus servos precisam. Como cada rei feiticeiro é diferente, os templários que empregam também variam em temperamento e comportamento.

Balic

Os templários de Balic são muito parecidos com seu líder sábio e cruel, Andropinis. Ele se deleita em explorar brechas legais e manipular a lógica para seus próprios fins. Andropinis aprecia exercícios mentais e até mostrou favor aos poucos que o desafiaram e lhe proporcionaram dilemas frescos e divertidos. Claro, o favor muitas vezes resulta em uma morte rápida em vez de uma lenta, uma vez que ele se cansa do jogo. A maioria de seus templários imita o comportamento de Andropinis. Isso é feito para impressionar seu senhor e conquistar promoções quando disponíveis. A seguinte história é um exemplo do comportamento dos templários em Balic. Os templários da maioria das cidades simplesmente confiscariam qualquer coisa que considerassem de valor para eles ou para seu



rei. Os homens que servem ao Rei Andropinis fazem as coisas de maneira diferente...

Ontem, Ross havia contado aos seus amigos sobre uma adaga mágica encontrada em algumas ruínas antigas que ele e seus amigos haviam descoberto. Agora parece que os amigos de Ross tinham bocas soltas, pois os templários de Andropinis o encurralaram no Parched Throat, seu estabelecimento de bebidas favorito.

“Bom dia, trapaceiro. Dizem que você encontrou uma adaga curiosa de algum valor.” Ross sabia que sua situação era desesperadora, e sua frustração com a traição descuidada de seus companheiros só alimentava sua raiva. “É verdade. É minha. Encontrei fora da cidade, sobre os ossos de um antigo.

” Um dos templários se inclinou para frente, em direção a Ross, e ergueu uma sobralcelha preta. “Diga-me, então. Se nós te matarmos e pegarmos essa linda faca, seríamos ladrões? Se você estiver morto, e se a encontrarmos, então ela é nossa, não é?”

Ross acenou com a cabeça diante da ameaça sutil e velada. Sua mão coçava para sentir a adaga em suas mãos, mas o brilho nos olhos do templário denotava algo mais vil do que sede de sangue. “E onde você encontrou essa maravilhosa arma?”

Ross de repente percebeu a armadilha em que havia caído. Ladrões podiam ser executados no local em Balic, e ele acabara de confessar um roubo, tecnicamente, ele era um ladrão. Com um sorriso distorcido no rosto, Ross entregou a adaga cravejada de jóias que arriscara sua vida para encontrar.

- O Conto do Trapaceiro

Draj

Tectuktitlay chama seus templários de “Sacerdotes da Lua”, assim como ele se autodenomina o “Pai da Vida e Mestre das Duas Luas”. Ele afirma ser um deus, que foi ele quem transformou as planícies de lama de Draij em um refúgio fértil para suas criaturas acovardadas e adoradoras. Seus templários vestem túnicas azuladas com uma lua amarela brilhante bordada na frente e nas costas. Armaduras e outros acessórios também são decorados com o motivo lunar, com fundos azuis, indo até o preto. Tectuktitlay é um homem cruel e sedento de



sangue, e seus templários também o são, por necessidade e desejo de promoção. Eles têm especial apreço pelos rituais luxuosos do rei, como um que Tectuktitlay mesmo desfrutava, quando arranca os corações de seus cativos.

Gulg

Os sacerdotes guerreiros de Gulg são fanaticamente leais à rainha-feiticeira, Lalali-Puy, e acreditam que ela os protege da cidade de Nibenay, com quem estão em guerra. Os templários de Lalali-Puy têm duas ordens separadas; sacerdotes judaga e campeões. Os campeões são iguais aos sacerdotes em outras cidades. Eles usam armaduras mais pesadas em combate, empunham armas pesadas e desafiam seus inimigos abertamente e com convicções justas. Os judaga, por outro lado, são uma classe de guerreiros e nobres que se comportam muito como patrulheiros na cidade florestal de Gulg. Alguns dos sacerdotes de Lalali-Puy seguiram este caminho. Eles geralmente usam armaduras leves de couro, usam armas de perfuração (boas para emboscadas em folhagens densas) e são surpreendentemente hábeis em se mover silenciosamente pelas florestas. Por esse motivo, os sacerdotes judaga de Gulg quase sempre têm um grande repertório de magias florestais. Todos os templários de Lalali-Puy usam colares para exibir seu posto. Aqueles de primeiro nível usam um, enquanto seu conselheiro dizem usar pelo menos 10.



Templários

Nibenay

Os templários do Rei das Sombras são os mais temidos e terríveis de todos. Eles se vestem de preto, como as lendas escuras e misteriosas que envolvem seu mestre, e empunham terríveis lanças espinhentas feitas de madeira de Árvore Agafari da Floresta Crescente. Sua armadura é tipicamente formada a partir das carapaças negras de insetos gigantes, adornadas com horríveis fileiras de espinhos e outras decorações naturais e letais. A maioria dos templários de Nibenay são mulheres. Alguns dizem que elas realmente servem como esposas do rei, além de suas guerreiras. Os guerreiros templários de Nibenay frequentemente têm que lutar contra os judaga e campeões de Gulg. Eles preferem ficar em formação, forçando os oponentes a um combate aberto. Essa tática raramente lhes dá uma vitória, mas também não traz derrota. A tática de batalha aberta é uma das razões pelas quais a guerra entre Nibenay e Gulg tem durado tantos séculos. Talvez o Rei das Sombras e Lalali-Puy gostem assim. Dizem não haver aliado como um inimigo comum...

Raam

Os templários que servem Abalach-Re em Raam são considerados os mais tímidos de seu grupo, mas ironicamente, essa timidez não deve ser confundida com fraqueza, pois eles são alguns dos mais perigosos. Em Raam, a desobediência aberta ao Grão-Vizir é tão comum que os templários raramente operam sozinhos. Eles geralmente se movem em grandes grupos, uma tática necessária para garantir sua segurança e eficácia em um ambiente tão hostil.

Os templários formam pequenos grupos ou equipes que demonstram lealdade mútua entre seus membros, mas essa lealdade não se estende necessariamente a outros grupos de templários, ou mesmo à sua feiticeira-rainha, Abalach-Re. A paranoia é uma característica marcante entre esses templários, que se sentem constantemente sitiados pelos ataques intermináveis e planos de traição dos nobres. Essa sensação de ameaça constante os leva a se armarem com um grande número de magias divinatórias e defensivas, especialmente das esferas do ar e da terra, para se protegerem contra possíveis emboscadas e traições.

Vestem-se com túnicas brancas, frequentemente cobertas por armaduras que os protegem nos frequentes confrontos que enfrentam. No centro de suas vestes, exibem o símbolo do falso deus adorado pelo Grão-Vizir. Esse símbolo, assim como os templários, é uma representação de falsidade e ilusão; não possui verdade ou substância real, refletindo a natureza enganadora do regime de Abalach-Re.

Em suma, os templários de Raam, com suas vestes simbólicas e suas constantes precauções, são um reflexo da tensão e do perigo que permeiam a cidade. Eles operam sob um véu de medo e desconfiança, tanto em relação aos cidadãos de Raam quanto entre si mesmos, o que os torna uma força imprevisível e formidável dentro do caótico cenário político da cidade.

Tyr

Os templários de Tyr estão atualmente em um estado de ajuste, na esteira da queda de Kalak. O antigo Grande Templário, Tithian, assumiu o poder, mas ele não pode oferecer magias ou outras habilidades especiais para aqueles templários que estão em seu domínio. Tithian observa seus templários com grande preocupação, pois ele não tem poderes especiais. Ele é inteligente o suficiente para perceber que aqueles abaixo dele podem tentar um assassinato, mas está muito mais preocupado que Hamanu desça de Urik com um exército poderoso para capturar a cidade e suas valiosas minas de ferro. Para se preparar para essa eventualidade, Tithian está treinando seus templários dia e noite. Eles estão tendo dificuldade em lembrar das habilidades com armas que aprenderam na juventude, e percebem completamente que confiaram em suas habilidades de conjuração de magias por tempo demais. Em termos de jogo, ainda há templários em Tyr, mas eles estão se tornando rapidamente guerreiros. Eles ainda são sacerdotes, mas não têm poderes, habilidades ou magias sacerdotais. Muitos já começaram a se tornar sacerdotes e guerreiros de classe dupla. Eles ainda retêm as proficiências e poderes cerimoniais que haviam conquistado antes da queda de Kalak.

Urik

O temível Rei Hamanu é o mais guerreiro, impiedoso



e, sem dúvida, o mais poderoso dos reis-feiticeiros. Seus exércitos nunca conheceram a derrota quando ele os liderou, e seus generais fazem guerra com um fanatismo nascido do conhecimento do preço do fracasso.

Ser um templário sob Hamanu é treinar constantemente para a guerra. Todo homem passa pelo menos quatro horas todos os dias em treinamento com armas, e conhece muito bem as duras lições que os mestres veteranos lhes ensinam se sua guarda estiver baixa, mesmo por um segundo.

Os templários de Hamanu vestem armaduras de couro entrelaçadas com osso ou quitina, e empunham armas feitas de obsidiana das Montanhas da Coroa Negra. Aqueles de patente mais alta podem até usar couraças e elmos de metal, e portar armas com lâminas de metal.

Os templários de Hamanu devem ser retratados como absolutamente implacáveis e sem piedade. Urik não permite que emoções fracas surjam. Templários que hesitam diante da adversidade rapidamente se encontrarão empalados em um dos espetos de obsidiana que adornam a macabra arena de Hamanu.

Kalidnay

Os templários de Kalidnay consideram-se devotos de Kalid-Ma, não de Thakok-An. Alguns dos poucos templários remanescentes de Kalidnay estavam vivos durante o reinado de Kalid-Ma, tendo prolongado suas vidas por meio da magia. Thakok-An iniciou gerações subsequentes de templários. O ritual que induz um templário ao serviço vincula esse templário ao adormecido rei-feiticeiro, plantando as sementes do potencial arcana. O método que produz esse pacto entre templários e Kalid-Ma foi um dos primeiros rituais que Thakok-An recuperou dos registros de Kalid-Ma após a queda de Kalidnay. Inúmeros templários tentaram — por meios honestos e desonestos — obter esse conhecimento de Thakok-An. Nenhum teve sucesso. Embora repetidamente rejeitados, alguns templários de alto escalão imploram regularmente a Thakok-An para compartilhar o ritual com medo de que possa ser perdido com ela se ela perecer. Neste ambiente político, alguns desses templários recorrem ao uso de estrangeiros para penetrar as defesas que Thakok-An colocou no zigaretate.

Magia dos Templários

Embora a magia dos templários venha diretamente dos planos elementais, os templários não têm a capacidade de abrir esses canais por si mesmos. Eles devem solicitar telepaticamente magias ao rei-feiticeiro, e o monarca, por sua vez, acessa o plano elemental e canaliza a energia para o discípulo. Os reis não têm pactos com os elementais, a fonte de seu poder é estranha e singular. Um vórtice vivo de energia uma vez estendeu seus tentáculos nos planos internos e foi atraído pelas estranhas criaturas metamorfoseadoras que os reis-feiticeiros haviam se tornado. O vórtice era um conduto vivo de energia bruta que os reis podiam direcionar, mas não controlar. Muito para sua frustração e desânimo, os reis-feiticeiros não podem usar as vastas quantidades de poder que recebem dos planos internos, eles só podem redirecioná-lo para seres inferiores — seus templários. Os vórtices agora se extinguíram, mas os reis conseguiram manter o conduto vivo, assim como o líquido que, quando sifonado através de uma mangueira, flui por meio do vácuo criado. Uma vez iniciada a reação, só poderia ser interrompida pelo esforço consciente daquele que a abriu. E esse tempo já passou e nunca mais voltará. Quanto aos elementais, eles são impotentes para impedir o roubo de suas energias em declínio. Eles desprezam os profanadores, mas são muito distantes e caóticos para identificar os reis-feiticeiros como os perpetradores.

Poderes Cerimoniais

Os templários ganham certos poderes em virtude de seus cargos, conferidos tanto pela natureza cerimonial de suas posições quanto pelos esforços do rei-feiticeiro. Esses poderes cerimoniais, embora simbólicos, são uma marca da autoridade dos templários e são utilizados para reforçar sua influência sobre a população. Os templários de Tyr, por exemplo, ainda possuem esses poderes, que lhes conferem uma certa gravitas dentro de sua sociedade.

Geralmente, esses poderes cerimoniais são eficazes apenas dentro dos limites de uma cidade-estado. No entanto, não é raro que um templário em missão nos desertos ou em terras distantes exerça esses poderes de forma a comandar qualquer um que encontre, tratando-os como escravos



Templários

peçoais. Essa prática demonstra a extensão do domínio e da arrogância dos templários fora de seus territórios habituais.

Apesar de sua autoridade cerimonial, os templários devem ser extremamente cautelosos ao usar esses poderes fora de Tyr. Nos desertos, eles frequentemente encontram tribos de escravos e outros grupos que nutrem um ódio profundo pelos templários e tudo o que representam. Nesses ambientes hostis, a autoridade cerimonial de um templário pode rapidamente se transformar em uma sentença de morte. Aqueles que cruzam o caminho desses grupos hostis podem não ter a chance de invocar seus poderes antes de serem atacados. As tribos, movidas por vingança e desespero, não hesitam em matar os templários, arrancando suas línguas das bocas abertas de seus cadáveres convulsionantes, uma cena brutal que serve como um aviso para outros templários que se aventuram além de suas cidades.

Assim, embora os poderes cerimoniais dos templários sirvam para reforçar seu status e controle dentro da cidade-estado de Tyr, fora desses limites, a realidade é muito mais perigosa e imprevisível. A arrogância e a autoridade que os templários exercem dentro de seus domínios frequentemente se deparam com a dura resistência e o ódio fervoroso daqueles que eles oprimiram, tornando cada jornada fora da segurança de suas muralhas uma prova de fogo para sua sobrevivência.

Poderes Seculares

Um templário pode ordenar a um escravo que faça sua vontade ou julgar um escravo a qualquer momento. Escravos que não obedecem às ordens do templário podem enfrentar execução sumária... ou pior. A posição do proprietário não é importante.

Um templário pode legalmente entrar na casa de qualquer homem livre quando atinge o segundo posto. O homem livre não tem o direito de recusar e pode enfrentar punição física, prisão ou até execução se tentar.

Um templário pode requisitar soldados quando atinge o terceiro posto. Ele pode convocar 4 soldados por posto. Os soldados serão todos de baixo posto templários. Um templário pode convocar soldados a qualquer momento, mas os soldados não podem ser ordenados a sair da cidade sem a permissão expressa do rei-feiticeiro.

Um templário pode acusar um homem livre de deslealdade ou crimes similares quando atinge o quarto posto. Independentemente de evidências, um homem livre acusado será trancado nas masmorras do rei-feiticeiro pelo tempo que o templário acusador desejar.

Um templário ganha acesso a todas as áreas de palácios e templos quando atinge o quinto posto. Antes desse tempo, os templários são proibidos de entrar em áreas como bibliotecas e câmaras do conselho, a menos que ordenados por um templário de posto superior ou pelo rei.

Um templário pode recorrer ao tesouro da cidade para investigações oficiais quando atinge o sexto posto. O número de peças de ouro que ele pode retirar do tesouro nunca é mais do que 10 PO por posto por mês. Poucas perguntas são feitas quando o ouro é requisitado, desde que os fundos não sejam retirados mais de uma vez por mês.

Um templário pode julgar um homem livre quando atinge o sétimo posto. O julgamento pode ser na forma de uma multa, um período de tempo nas masmorras, escravidão, execução ou qualquer outra punição que o templário considere apropriada. A falta de cumprimento torna o homem livre um fora-da-lei que, se capturado, será executado. Não é necessário haver evidências reais.

Um templário pode acusar um nobre quando atinge o décimo posto. Semelhante à capacidade do templário de acusar homens livres, isso permite que um templário aja contra a nobreza em nome do rei-feiticeiro.

Um templário pode julgar um nobre quando atinge o décimo quinto posto.

Um templário pode conceder perdão a qualquer homem condenado quando atinge o décimo sétimo posto. Apenas o próprio rei-feiticeiro pode anular esses perdões.

Poderes e Magias Concedidas

Esses poderes vêm diretamente dos reis-feiticeiros, que drenam energia dos planos elementais. Um templário cujo rei tenha morrido ou se tornado de alguma forma ineficaz não ganha esses poderes.

Os redemoinhos que canalizam energia dos planos elementais para os reis-feiticeiros são muito semelhantes a tempestades de areia físicas em Athas. Assim como um redemoinho atrai os detritos ao seu redor, um vórtice etéreo também reúne as energias menos tangíveis que passam por ele a caminho dos vários planos de existência.

Para recarregar suas magias, um templário deve estar



em boa posição com seu governante (ou pelo menos não estar em desfavor) e orar para ele pelo tempo padrão. Os templários em missão fora da cidade também têm uma ligação telepática com o rei, mas a ligação é apenas aberta o suficiente para que eles possam canalizar suas magias através dele. É apenas através de magias ou habilidades psiônicas que um templário pode se comunicar com seu mestre. O que ele tem a dizer melhor ser bom — os reis-feiticeiros não gostam de ser incomodados, e certamente não gostam de seus lacaios dentro de suas mentes. Os templários têm acesso maior a todos as magias elementais e esfera do cosmo, não têm acesso às escolas paracósmicas. Templários jovens e agressivos tendem a escolher magias de fogo e terra, porque estes são os mais úteis em combate. Templários mais sábios, conselheiros dos reis-feiticeiros, quase sempre terão magias da esfera do ar divinatória, com algumas magias de cura da esfera da água. Os templários podem utilizar as bibliotecas dos reis-feiticeiros, permitindo-lhes criar pergaminhos no sexto posto e poções no posto.

Índice

Abalach-Re de Raam.....	245	Casa Tsalaxa.....	137
Academia do Rei.....	48	Casa Vordon.....	229
Adega Gritante.....	27	Casa Wavir.....	54
Ágora.....	54	Cavaleiros Jasuan.....	135
Agulha Envenenada.....	39	Caçada da Lua Vermelha.....	119
Altos Escritórios.....	35	Caçadores do Amanhecer Clan.....	88
Andropinis de Balic.....	244	Chamador nas Trevas.....	181
Anão Feliz.....	26	Chuur Vermelho.....	155
Aranha de Cristal.....	27	Cidade de Duas Luas.....	138
Arco de Dregoth.....	191	Cidade do Gemido.....	203
Areias Brilhantes.....	17	Cidade Dourada.....	35
Armoria de Grik.....	15	Cidade Fantasma.....	59
Artan-Ak.....	229	Cidade Submersa.....	199
Athas Revelada.....	22	Clã Andara.....	153
Avenida da Conquista.....	137	Clã Apanhadores do Crepúsculo.....	85
Bairro da Obsidiana.....	47	Clã Borin.....	158
Bairro dos Oleiros.....	46	Clã Chuur.....	155
Balic.....	50	Clã Falghar.....	161
Borys de Ur Draxa.....	247	Clã Gardan.....	153
Botica do Rhey.....	22	Clã Gulidnay.....	154
Caixa de Areia Mágica.....	199	Clã Gyarth.....	150
Calendar de Gulg.....	116	Clã Inzhilar.....	161
Calendar de Nibenay.....	69	Clã Jharek.....	159
Caminho das Criptas.....	41	Clã Kolien.....	152
Caminho do Dragão Noturno.....	41	Clã Morzket.....	158
Campo da Guerra das Flores.....	137	Clã Mu'an.....	156
Campos da Abundância.....	137	Clã Nemed.....	162
Cantora das Chamas.....	85	Clã Numel.....	162
Carriola de Tijolos.....	20	Clã Poln.....	153
Casa da Mente.....	138	Clã Raxes.....	156
Casa dos Dedos.....	28	Clã Reyd.....	150
Casa do Téspio.....	55	Clã Saltadores Diurnos.....	85
Casa Inika.....	126	Clã Slayd.....	154
Casa Lubar.....	45	Clã Thalak.....	161
Casa M'ke.....	60	Clã Thiem.....	155
Casa na Rua da Areia.....	24	Clã Ulth.....	150
Casa Rees.....	54	Clã Xairas.....	152
Casa Shom.....	83	Clã Zuraag.....	159
Casa Stel.....	44	Comerciante Errante.....	18
Casa Stel.....	44	Corta Dentes.....	28
Casa Tomblador.....	54	Corte da Obá.....	130

Índice



Corte do Rei das Sombras.....	94	Jardins do Rei.....	36
Couro e Peles de Birk.....	21	Jezelred.....	152
Culto do Caçador.....	118	Jossi a Malabarista.....	17
Daga-faris.....	107	Jozhal de Jade.....	22
Dagada.....	104	Kalid-Ma de Kalidnay.....	250
Daskinor de Eldaarich.....	246	Kalidnay.....	224
Dentes de Tembo.....	41	Kank Vermelho.....	26
Depósito de Ezar.....	17	Kirre Indômito.....	154
Destilaria.....	236	Kragmorta.....	207
Dragão.....	144	Kurn.....	164
Dragões de Fogo.....	159	Lalali-Puy de Gulg.....	245
Draj.....	134	Lamentos.....	39
Dregoth de Giustenal.....	247	Luas da Espada.....	158
Eldaarich.....	168	Makla.....	49
Elmos Escarlates.....	23	Mansabdars.....	57
Escola dos Oleiros.....	46	Megaleneon.....	55
Escorpiões Negros.....	152	Mercado Circular.....	60
Escudos Partidos.....	161	Mercado da Arena.....	30
Esfera Negra.....	162	Mercado dos Cantores Celestes.....	84
Estalagem Arenito.....	22	Monte Laeron.....	54
Estalagem Água Doce.....	23	Naggaramakam.....	94
Estação do Draqoman.....	15	Nethelred.....	156
Estrada de Silte.....	181	Nibenay.....	63
Festival da Luz das Estrelas.....	70	Nibenay de Nibenay.....	245
Fonte Mercúrio.....	40	Ninho de Papel.....	130
Fonte Águas Claras.....	46	Ninho dos Ratos.....	26
Fortaleza Coragem.....	49	Nobres Caçadores.....	117
Fortaleza do Oeste.....	154	Nova Giustenal.....	213
Galeria das Sete Estrelas.....	59	Oficinas de Carruagens de Rarvin.....	18
Gigante Bêbado.....	26	Olarias.....	20
Giustenal.....	176	Olho de Karlen.....	17
Grande Portão.....	35	Oronis de Kurn.....	246
Guarda Negra.....	139	Oásis da Sorte.....	26
Guerreiros do Dragão.....	156	Palácio de Dregoth.....	191
Gulg.....	103	Palácio de Marfim.....	61
Halfling Muito Faminto.....	28	Palácio do Combate Gladiatorial.....	138
Halflings de Hamanu.....	44	Palácio dos Mendigos.....	47
Hamanu de Urik.....	244	Passagens de Faria.....	41
Histórias de Gab-Ali.....	116	Patrícios.....	51
Irmandade da Mente.....	44	Pedra e Argamassa.....	18
Jardim da Benevolência.....	60	Pequena Selva.....	49



Ponte da Torre.....	37	Templos de Ral e Guthay.....	138
Ponte Élfica.....	24	Templários.....	252
Portal dos Dragonetes.....	18	Tenda das Areias Sibilantes.....	88
Portão da Lua Dourada.....	138	Tenda das Espadas Dançantes.....	88
Portão da Perdição.....	149	Thalared.....	161
Portões da Avenida.....	149	Torre de Dregoth.....	195
Poço da Morte Negra.....	47	Torre de Observação.....	36
Praetorium.....	55	Torre Despedaçada.....	183
Praça dos Escultores.....	18	Torre Dourada.....	37
Pretores.....	51	Três Irmãs.....	49
Raam.....	56	Tyr.....	2
Rasteira.....	41	Ur Draxa.....	140
Rastejantes das Ruínas.....	29	Urik.....	42
Ratos de Ferro.....	29	Vela Enrolada.....	53
Reino do Destino.....	48	Vila dos Ossos.....	133
Reis-Feiticeiros.....	244	Vila Nauripides.....	54
Rio Élfico.....	40	Vila Sol Negro.....	23
Roupas do Deserto de Devyn.....	17	Vizires.....	147
Sacerdotes da Lua.....	134	Viúva Chorosa.....	26
Sala Glória.....	159	Yaramuke.....	231
Salão da Administração.....	155	Zigurate de Kalak.....	34
Salão da Conquista.....	62	Zigurate de Kalid-Ma.....	228
Salão do Aprendizado.....	158	Zoológico Real.....	138
Sangradores.....	18	Zwuun.....	100
Santuário Carmesim.....	39		
Santuário do Dragão.....	162		
Saragar.....	232		
Senhores da Guerra Nawab.....	57		
Senhores Mortos.....	144		
Sepulcro Consagrado de Badna.....	62		
Siemhouk.....	98		
Siroco de Fogo.....	162		
Sob-Tyr.....	38		
Taverna Hurrum Feliz.....	85		
Taverna Inix Dourado.....	15		
Taça do Rei.....	44		
Taça Maculada.....	19		
Tectuktitlay de Draaj.....	245		
Templo do Deus Leão.....	48		
Templo do Pai e Mestre.....	139		
Templo dos Heróis.....	55		

