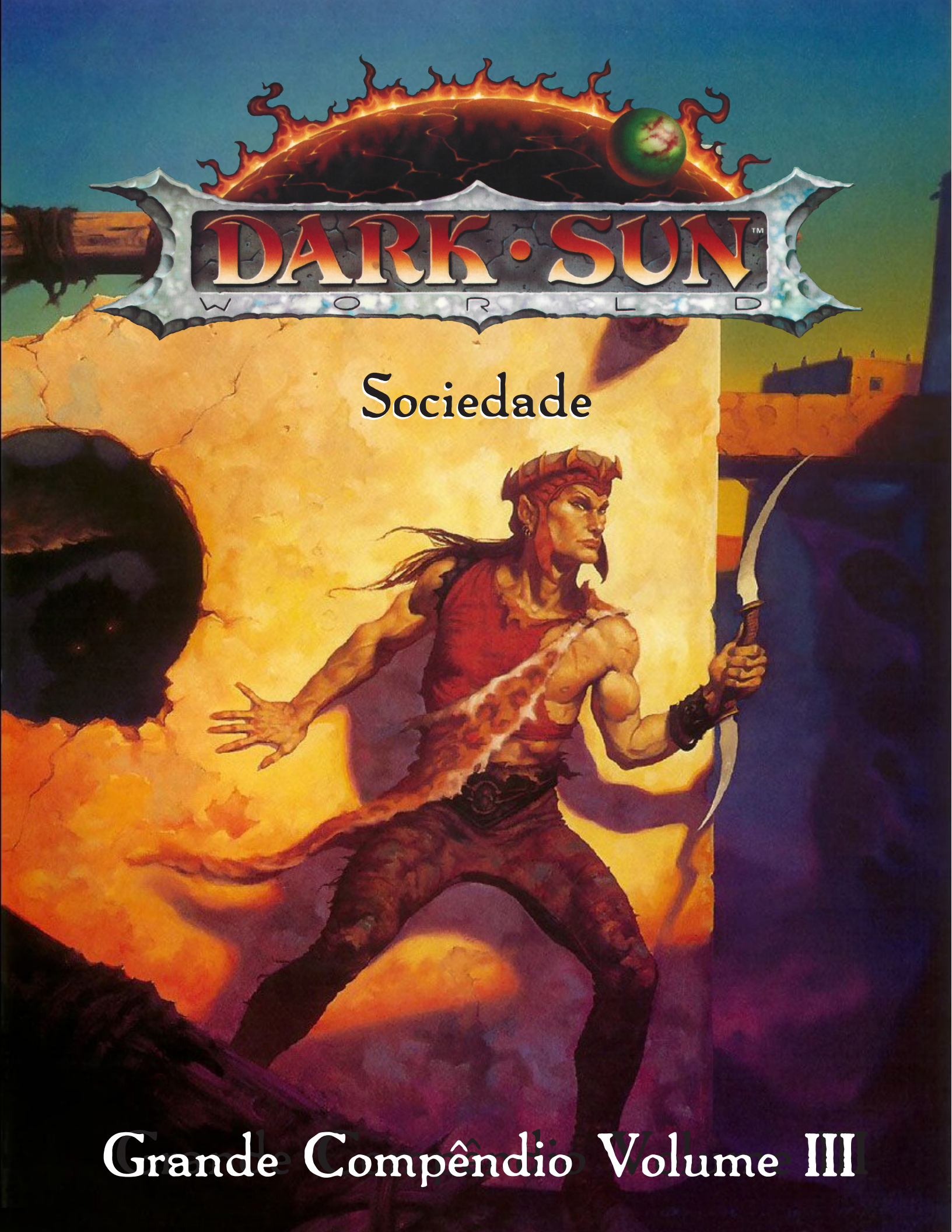
DARK·SUN™
WORLD

Sociedade



Grande Compêndio Volume III

Grande Compêndio
Volume 3
Sociedade

Conteúdo

Raças 2
Tribos Élficas 122
Casas Mercantes 163
Gladiadores 196
Dinheiro, Mercadorias e Serv. .. 248
História de Athas 272
História do Último Mar 278
Vida em uma Tribo Escrava 287
Lista de Organizações 294
Lista de Pessoas 297
Índice 309

Créditos

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

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

v0.5I 11/12/2023
trad.BR v0.1 20/07/2024

Aarakocra

Os inteligentes povos-pássaros chamados aarakocra vivem em pequenas tribos nos Ermos Rochosos e nas montanhas de Athas. Geralmente, esses aarakocra selvagens têm pouco impacto no mundo ao seu redor. Um grupo de povos pássaros, entretanto, tem uma sociedade avançada nas Montanhas Brancas, ao norte da região de Tyr. Aqui, aninhada nos picos cobertos de neve, fica a grande vila chamada Ninho Invernal.

Os aarakocra de Ninho Invernal (que se autodenominam "os silvaarak" ou "povo da asa prateada") têm em média cerca de 2,10 metros de altura. Os machos pesam 100 quilos, as fêmeas 85. Eles têm bicos cinza, olhos pretos e plumagem que variam do branco mais puro ao prateado e tons de azul claro.

Os Silvaarak tendem a ficar entre os picos das montanhas. Eles se consideram superiores a todas as outras criaturas devido à sua capacidade de voar acima do mundo. Aqueles que visitam as montanhas ou a floresta ao seu redor devem ter cuidado para não abusar das dádivas da natureza ali encontradas, pois os aarakocra consideram ser sua obrigação proteger a região. Ninho Invernal mantém relações comerciais com as cidades-estado de Draj e Kurn, mas mantém relações hostis com as cidades saqueadoras de Ermo da Barrira e a cidade de Eldaarich. Na verdade, Eldaarich envia regularmente traficantes de escravos para capturar qualquer aarakocra que encontrarem.

Os aarakocra das Montanhas Brancas são raramente encontrados na Região de Tyr, embora muitos dos jovens pássaros tenham começado a explorar o mundo além de seu santuário nas montanhas. Esses aventureiros silvaarak acreditam que chegou a hora de Ninho Invernal participar dos assuntos do mundo. Ainda não se sabe qual o impacto que os silvaarak terão sobre Athas agora que uma parte significativa da sua comunidade abandonou os seus hábitos isolacionistas.

Dray

Como ex-campeão de Rajaat, o Portador da Guerra e crente nos conceitos por trás das Guerras Purificadoras de mais de 2.000 anos atrás, Dregoth detesta semi-humanos e humanoides. Seu maior ódio é reservado aos gigantes (e



se estenderá à nova raça meio-gigante quando ele souber de sua existência), mas ele também detesta anões, elfos e até mesmo os halflings. O mul também será uma surpresa para Dregoth, que não tem prestado nenhuma atenção aos acontecimentos que estão se passando na superfície. O Terrível Rei mal sabe que o mundo que ele conhecia murchou e quase morreu como resultado da magia profanadora e dos horrores das Guerras Purificadoras.

No caso dos thri-kreen, que aparentemente não surgiram das metamorfoses halflings da época do Renascimento, Dregoth expressará curiosidade e diversão por esses insetos inteligentes, mas não demonstrará o ódio que ele dispensa à prole halfling. Pelo menos não no início. Mais tarde, quando ele perceber que sua nova era deve ser ocupada apenas pelo digno resultado do Renascimento — ou seja, os humanos e sua nova raça de dray — a aversão de



Dregoth se estenderá aos thri-kreen também.

Embora os outros reis-feiticeiros já tenham decidido há muito tempo acabar com o extermínio das raças não-humanas e descartar os planos para restaurar a Era Azul de Athas, Dregoth ainda mantém esses objetivos em seu coração de morto-vivo. Ele acreditou nas afirmações de Rajaat, certo de que os humanos seriam o próximo estágio no processo evolutivo. No entanto, Dregoth não acredita que seja o resultado final. Veja como os reis-feiticeiros mudam à medida que se tornam mais poderosos. Eles já foram humanos. Eles se tornam dragões. Se os dragões são o estágio final — e Dregoth acredita que eles são — então os humanos precisam evoluir para algo digno de servir aos reis dragões. É por isso que Dregoth inventou o processo para transformar humanos em dray.

Primeira Geração Dray

Dregoth iniciou seus experimentos anos antes de sua morte. No momento de seu assassinato, o Terrível Rei estava perto de desenvolver o processo de transformação que transformaria seus seguidores humanos em uma nova raça. No entanto, uma peça essencial da quebra-cabeça ele escapou. Mesmo com o Caminho e poderes arcanos quase ilimitados sob seu comando, Dregoth continuou a falhar. O que é pior, ele sabia pela história que os halflings tinham o segredo para transformar uma raça em outra. Ele precisava do segredo do Renascimento se quisesse ter sucesso. E tinha que ser mais refinado do que o poder aleatório que ainda emanava da Torre Prístina. Tinha que ser tão concentrado que a transformação seguisse o padrão que ele projetou.

Após retornar como rei dragão morto-vivo, Dregoth decidiu buscar o conhecimento dos antigos nas ruínas abaixo de Giustenal. Ele concedeu a imortalidade a seus dois templários de confiança para poderem ajudar nos séculos vindouros. Mon Adderath, seu Alto Templário, já estava imbuído de eternidade e servia Dregoth desde que o Terrível Rei se tornara um campeão de Rajaat. Seu novo Sumo Sacerdote, o templário Absalom, recebeu o presente de uma forma diferente. Para ser seu sacerdote, Absalom teve que se tornar semelhante a seu deus. Então Dregoth matou o templário e o transformou em uma criatura morta-viva. Na verdade, Absalom foi o primeiro a viver além de sua criação. Até este ponto, todas as tentativas de Dregoth resultaram em dray, mas o processo não era estável. Aqueles que participaram dos experimentos continuaram a sofrer mutações além do ponto que Dregoth esperava. Eles se tornaram monstruosidades estranhas que eventualmente morreram. A única maneira de estabilizar o processo na época era matar o sujeito no estágio desejado por Dregoth e então transformar em algum tipo de morto-vivo. Isto foi o que foi feito com Absalom.

Demorou quase 200 anos, mas Dregoth e seus assistentes finalmente entenderam os registros deixados nas cidades halfling. Os experimentos recomeçaram e pareceram funcionar como Dregoth esperava. Ele ordenou que todos os cidadãos de Nova Giustenal se submetessem ao processo. Mais de 100 drays de primeira geração foram criados antes que os primeiros sinais de falha se tornassem evidentes. As cobaias iniciais do processo de transformação começaram a sofrer mutações. Dregoth ficou furioso com esse revés. Ele ordenou que tudo parasse enquanto ele realizava mais testes.

A primeira geração dray continuou a sofrer mutações, transformando dos espécimes dracônicos perfeitos que Dregoth havia imaginado em reflexos imperfeitos de sua raça dos sonhos. Ele queria seres altos e magros com estruturas musculosas. Eles deveriam ser orgulhosos, quase réplicas dos reis dragões. Em vez disso, a maioria estava curvada, não alta e ereta. Suas garras eram irregulares, não longas e afiadas. Suas escamas estavam manchadas e irregulares. O que é pior é que, ao contrário dos seus fracassos do passado, estas mutações não desaparecem. Na verdade, eles conseguem procriar. Dregoth os considerava zombarias de sua perfeição. Ele ordenou que Mon Adderath banisse essas criaturas horríveis, fechando os portões de Nova Giustenal para sempre.

A primeira geração dray vagou pelos túneis dos antigos por um tempo antes de finalmente se estabelecer na caverna que eles viriam a chamar de Kragmorta. Os descendentes aqueles que foram expulsos ainda adoram Dregoth como seu deus, mas também odeiam o Terrível Rei por bani-los. Eles esperam um dia provar seu valor a Dregoth para poderem voltar a viver no céu que acreditam ser Nova Giustenal.



Segunda Geração Dray

Mais anos se passaram e outra geração de humanos morreu. Os experimentos continuaram e, eventualmente, Dregoth estava pronto para tentar novamente. Desta vez ele conseguiu. A segunda geração de drays nasceu. Eles eram répteis humanoides de grande altura e constituição magra e poderosa. Suas cabeças dracônicas repousavam sobre pescoços longos e caudas serpenteantes esticadas atrás delas. Garras cresciam nas pontas dos dedos longos das mãos e dos pés, e escamas cegas cobriam seus corpos. Esta foi a realização com o qual Dregoth sonhou, e seu sonho finalmente se tornou realidade.

Todos os cidadãos de Nova Giustenal foram obrigados a passar pelo processo, quer quisessem participar ou não. Era a vontade do seu deus, e ele não seria negado. Até Mon Adderath foi submetido ao processo de transformação. Ele não mudou, no entanto. Algum efeito colateral da imortalidade concedido a ele anteriormente o tornou imune à mudança. Até hoje, Mon Adderath é o único humano que ainda vive e serve Dregoth em Nova Giustenal.

A segunda geração dray adora Dregoth como seu deus e rei. Eles acreditam em sua doutrina e se consideram o povo escolhido de Athas. Ninguém jamais visitou o mundo da superfície, mas todos conhecem as histórias divulgadas por Dregoth e seus templários. Eles sabem sobre os malvados reis-feiticeiros que traíram seu deus e desejam ajudar Dregoth a se vingar. Eles foram ensinados a sentir pena dos humanos que ainda não receberam o dom da transformação, mas o único humano que eles viram pessoalmente foi Mon Adderath. Eles também foram ensinados a odiar os humanoides, ao serem convencidos de sua superioridade sobre as raças não-humanas.

Relacionamento dos Dray

Os dray de primeira geração se consideram superiores aos seus primos de segunda geração. Eles não entendem o que fizeram para merecer o descontentamento de Dregoth, mas como seus primeiros filhos eles se consideram melhores do que o dray que os substituiu. Eles procuram por sinais

da segunda geração dray, pois os templários de Dregoth às vezes invadem Kragmorta com intenções hostis. Eles não odeiam os primos, mas também não confiam neles.

Absalom ajuda secretamente a primeira geração dray, ao sentir uma afinidade por eles. Ele também prega a doutrina de Dregoth para essas crianças banidas, mantendo-as como parte do rebanho, mesmo que Dregoth tenha esquecido delas. Algum dia Absalom espera reconciliar a cisão entre os exilados e seu deus, pois o Dia da Luz deve ser compartilhado por todos os filhos de Dregoth.

Os dray de segunda geração, por outro lado, não têm nada além de ódio e desprezo por seus pobres antecessores. Eles se sentem superiores porque ainda aproveitam a presença de Dregoth. Eles são os amados e os escolhidos — os outros foram apenas os primeiros.

Muitos dray de segunda geração também têm medo dos dray de primeira geração. Eles veem quase como demônios, pesadelos que ganham forma. Alguns acreditam que a primeira geração de dray deveria ser exterminada antes que o que quer que tenha causado sua mutação seja passado para o dray perfeito de Nova Giustenal. Outros acham que se de alguma forma engancionarem seu deus, Dregoth os banirá também. As mutações, acreditam eles, são resultados do banimento, uma marca de vergonha.

Dray e os Visitantes da Superfície

Em Kragmorta, os visitantes da superfície têm mais chances de sobreviver intactos do que em Nova Giustenal. Embora nenhum dray da primeira geração tenha visto um humano ou semi-humano vivo, eles também não foram submetidos aos ensinamentos dos templários de Dregoth. Eles não sentem automaticamente ódio pelos habitantes da superfície. Eles não recebem os braços abertos, mas também não irão o possível para matá-los à primeira vista. Eles respeitam todas as aulas, mas têm uma enorme desconfiança nos templários — até mesmo nos templários de outros reis-feiticeiros.

Os grupos de caça ou as guardas do túnel provavelmente encontrarão primeiro os visitantes de Kragmorta. Os visitantes serão observados por um tempo para avaliar suas intenções e ver quão bem eles lidam com os perigos da cidade em chamas. Se os visitantes encontrarem a cidade dray de Kragmorta antes de terminarem de observá-la, os dray se comportarão de maneira hostil e suspeita. Embora todos tenham ouvido histórias sobre o mundo da superfície, nenhum dray acredita que ele possa ser alcançado sem a ajuda de Dregoth. E certamente nenhum não-dray poderia fazer uma viagem de qualquer maneira.

Se os habitantes da superfície tentarem negociar com os dray da primeira geração ou até mesmo oferecer-lhes presentes, eles descobrirão que nenhuma das opções funcionará. Esses dray não se envolvem em atividades mercantis. Se alguém no assentamento precisar de alguma coisa, ela será fornecida. Se o assentamento não tiver, então o líder da comunidade descobrirá uma maneira de obtê-lo. Eles também não aceitam presentes, pois dar e aceitar presentes são sinais de fraqueza em seu mundo selvagem.

Para provar seu valor, os habitantes da superfície devem passar pelos mesmos testes de amadurecimento que todos os dray de Kragmorta passam. Mosak, líder de Kragmorta, pede testes difíceis, mas justos, adequados aos talentos aqueles que deles participam. A não aceitação ou conclusão de um teste é vista como um sinal de fraqueza. Recusar ou falhar é ser marcado como uma criança, e todos os dray da primeira geração tratarão tal personagem como uma criança para sempre. As crianças são toleradas, mas ignoradas, não são autorizadas a participar em discussões de adultos nem são confiadas para lidar com questões importantes. Se um personagem falhar em um teste, ele pode fazer mais uma tentativa. Depois disso, ele nunca pode ser nada além de uma criança em Kragmorta.

Passar em um teste confere todos os direitos e responsabilidades da idade adulta a um personagem — incluindo caçar e auxiliar a comunidade dray de qualquer maneira necessária

Além dos testes normais de passagem, os habitantes da superfície podem se distinguir realizando algum ato de extrema bravura aos olhos da primeira geração dray. Esses atos corajosos incluem: derrotar o gigante do fogo, matar a naga negra ou matar um dragonete do fogo. A realização de um desses atos confere ao visitante o status imediato de carroça adulto.

Os dray de segunda geração são um assunto diferente. Eles foram educados no ódio e na intolerância por todas as coisas que são diferentes. Os não-humanos são tratados como abominações, e aqueles que visitem

Nova Giustenal serão capturados e levados perante os templários para julgamento. Esses não-humanos não serão mortos imediatamente, pois os templários querem aprender mais sobre a situação na superfície em antecipação à eventual invasão de Dregoth. Após passarem por extensos interrogatórios, eles serão entregues a Dregoth para serem transformados em guerreiros mortos-vivos para aumentar ainda mais seu crescente exército.

Os humanos, por outro lado, serão vistos com admiração e pena. Admiração, porque os humanos (além de Mon Adderath) não andam pelas ruas de Nova Giustenal há séculos, e pena, porque eles ainda não avançaram para o estado de graça que é a existência sombria. Será oferecida aos humanos a oportunidade de se tornarem voluntariamente um dray. Se recusarem, serão levados ao palácio de Dregoth para passar pelo processo de qualquer maneira. É a vontade do rei-deus — e o destino de todos os humanos.

Os humanos que passam pelo processo têm uma pequena chance de se tornarem primeira geração, em vez de segunda geração. De qualquer forma, há uma chance de que eles não sobrevivam ao processo.

Anões

Baixos, mas extremamente poderosos, os anões Athasianos têm em média 1,20 a 1,50 metro de altura. Por causa de sua musculatura enorme e estrutura larga, os anões adultos pesam cerca de 90 quilos.

As cidades dos anões eram tão numerosas quanto os fortes de caravanas que guardavam as estradas comerciais, mas hoje não existe nenhuma. Da mesma forma, não restam mais do que um punhado de aldeias anãs na região de Tyr. Kled e as aldeias gêmeas de Ledopolus do Norte e do Sul são as mais proeminentes. O resto da população anã vive nas cidades-estado dos reis-feiticeiros ou entre as tribos escravas que vagam pelos desertos.

Os anões abraçam o trabalho com alegria, muitas vezes entregando uma causa ou tarefa favorita. Eles são um povo estóico e obstinado, com quem o compromisso não é fácil. Soldados anões, trabalhadores e artesãos são comuns, embora membros desta raça possam ser encontrados entre templários, nobres, mercadores e escravos.

O comprometimento com uma única tarefa é chamado de foco do anão. Um anão trabalhará para completar seu foco acima de tudo, pois a compulsão para o sucesso está embutida em sua própria natureza. Se um anão morre sem completar seu foco, a necessidade permanece tão forte que o anão retorna como uma banshee morto-vivo para terminar a tarefa que o motiva.



Devido à sua força, os anões são bons trabalhadores, soldados e artesãos; por isso, tendem a ter grandes concentrações dessas classes. No entanto, se um anão decidir alcançar uma determinada posição, ele pode superar quase qualquer barreira ao seu sucesso por meio de pura determinação. Conheci anões trabalhadores nas fileiras dos templários, da nobreza, dos artistas e dos gladiadores.

Elfos

A Canção da Criação

A música subiu do acampamento. Um som estranho, foi formado a partir dos poços mais profundos da emoção élfica e é dublado por instrumentos élficos de formato estranho. A música tocava a todos, permeando mente e corpo. Ele atuava em diferentes níveis. Os filhos chegavam aos ouvidos afilados em ventos melodiosos de ruído. Os ritmos pulsavam no ritmo dos corações batendo rápido e do sangue acelerado. Outros tons vão além dessas armadilhas físicas, saltando do próprio ar para acender fogos internos e despertar almas élficas.

Impulsionada pela batida rápida e caótica de tambores míticos, a tribo começou a se mover. Os elfos seguiam o caminho sinuoso da música, acompanhando ritmos que nenhum humano poderia igualar. Homens e mulheres, idosos e crianças, a tribo dançava ao som dos filhos élficos selvagens. Então, no meio do movimento furioso, a voz clara e líquida da donzela elfa Utaa cantava...

"A morte é quietude, então corram, seus elfos. Dancem ao ritmo da vida, pois o momento é rápido e, oh, tão curto. Não há nada tão rápido, nem tão orgulhoso, nem tão maravilhosamente feito quanto a um elfo ", Utaa sorria com orgulho, maliciosamente , "e não há elfo que se compare a um Corredor das Estrelas!" A tribo gritou de alegria e Utaa cantou com ainda maior entusiasmo e poder. "Vamos celebrar o agora com uma canção de recordação! Vamos dançar a música do primeiro Corredor das Estrelas. Coraanu, nós nos lembramos de você!"

A tribo girava e saltava, cada membro como um grão de areia individual na tempestade musical élfica. Cada elfo seguia o ritmo sem se conformar aos movimentos dos outros. Ainda assim, este redemoinho caótico formava-se uma harmonia sofisticada. Os dançarinos imitavam as palavras de Utaa com movimentos sutis e giros desenfreados, acrescentando forma e substância às imagens verbais que ela criou para a tribo. Um guerreiro saiu da multidão. O nome dele é Botuu, mas por enquanto ele é Coraanu — ele é o primeiro Corredor das Estrelas. Os olhos de Utaa se encheram de luz alegre e ela se preparava para cantar novamente.

"Antes dos desertos encherem o mundo, numa época em que as ruínas do deserto eram brilhantes e novas, os elfos viviam no alto do céu", cantou Utaa em reverência, com os olhos erguidos em direção ao sol ardente. "Esses elfos, as histórias nos contam, eram pequenos e frágeis — nem um pouco elfos athasianos! Um elfo era mais rápido e mais forte que seus companheiros, o elfo chamado Coraanu. Quando o resto de sua tribo decidiu se estabelecer e construir cidades como a humanos adormecidos, Coraanu recusou-se a participar. Ele era um corredor, e o desejo de viajar dançava em seus pés e cantava em seu sangue! Ele ria de sua tribo e corria em busca de riqueza e aventura.

Utaa deixou a música movê-la, seu corpo dançando ao ritmo dos instrumentos e de suas próprias palavras cantadas. Com a voz baixa e rouca, ela continuou cantando: "Coraanu correu pelas estrelas à noite, evitando o calor do dia e os olhos de seus inimigos lentos e desajeitados. Seus pés mal tocavam cada passo brilhante na estrada do céu noturno, e ele carregava consigo apenas os itens mais preciosos. Alguns eram seus no início, outros foram encontrados ao longo do caminho, tirados aqueles com mente e corpo lentos.

"Durante o ano de comerciante, Coraanu correu",





disse a elfa à sua tribo, deixando suas palavras ganharem velocidade para acompanhar o ritmo da construção. "Ele descansava durante o dia, dando uma única mordida em seu pão e um único gole em seu odre antes de retomar sua corrida quando o sol deixava o céu. Quando ele não podia correr e não podia vencer com inteligência e astúcia, Coraanu venceu pela guerra. Ele empunhava uma lâmina perversa de ferro brilhante que cortava os inimigos com uma alegria brutal e selvagem. Ninguém era igual a ele — e apenas os tolos escolheram enfrentar enquanto ele acelerava pela noite."

"Ele correu pelo céu, reunindo seguidores entre as tribos adormecidas", cantou Utaa enquanto Botuu dançava no meio da multidão. Ele tocava um homem aqui, uma mulher ali, uma criança ao seu lado, movendo para que eles se juntassem a ele em sua dança de história enquanto as palavras de Utaa enchiam o acampamento. "Elfos com espíritos inquietos e corações corajosos reuniram-se ao seu lado, e Coraanu tornou-se chefe de uma tribo nova e crescente. Ele decidiu deixar os elfos lentos e estabelecidos para trás para encontrar um lugar onde seus elfos pudessem correr livres."

"'Correremos tão longe e tão rápido quanto nossas pernas nos levarem", disse Coraanu à sua tribo. "Correremos dia e noite em estradas de nuvens e caminhos de estrelas. Levaremos toda a comida e água que pudermos, nunca parando até que nossos odres sequem. Então, sem nada para nos sustentar além do coração e da coragem, correremos ainda mais até encontrarmos um lugar para dançar, caçar e correr como quisermos.'"

A música aumentou de intensidade, pulsando através da multidão de dançarinos frenéticos. Agora outros elfos deixavam o círculo para se juntarem a Botuu — Coraanu — enquanto ele dançava/corria no centro da multidão.

"Coraanu continuou correndo", a voz de Utaa cantava à multidão em movimento. "Alguns de sua nova tribo não conseguem acompanhar, então foram deixados para trás. Mas aqueles que corriam ao lado dele ficavam mais fortes a cada passo longo. Cada passo os alongava, acrescentando comprimento aos seus membros e altura à sua estrutura ágil e poderosa.

"Quando eles passavam, nem um único elfo poderia contá-los, Coraanu e seus seguidores desceram para a planície e imaculada região selvagem Athasiana", a mulher élfica cantou com alegria e admiração, abrindo bem os braços. Uma lira se juntou a eles, suas cordas vibrando com alegria desenfreada enquanto Utaa cantou. "A terra se estendia em direções como a largura infinita do céu. Havia caça para caçar e inimigos para lutar, espaço para correr e nenhuma parede para sufocá-los."

"Este deserto é nosso!" Coraanu gritou. "Pertence aos elfos, e qualquer um que contestar isso provará nossas lâminas élficas! Os outros acrescentaram suas vozes à música, e Coraanu olhou para as pessoas que ela havia reunido. Enquanto a música e a celebração continuavam, Coraanu dançou entre os elfos. Ele formou grupos menores e dançou com cada um por um tempo, finalmente cantando uma canção. Um nome foi dado antes de passar para o próximo grupo. O nome combinava com cada grupo, e um de cada vez eles dançaram para longe dos outros. Assim nasceram as tribos; assim os elfos reivindicaram o deserto sem fim como seu lar."

Utaa fez uma pausa, deixando sua balada descansar entre as batidas da música para a antecipação poder aumentar. Ela girou ao lado de Botuu, acompanhando seus passos frenéticos por um tempo. Então ela girou e cantou: "Finalmente, resta apenas um grupo. Estes foram os melhores elfos que correram com Coraanu — os mais fortes, os mais rápidos, os mais inteligentes. Esta foi a tribo que ele sempre sonhou em liderar ".

"Vocês são os Corredores das Estrelas", proclamou Coraanu. "Deixe esta celebração continuar de agora em diante, para que você sempre se lembre do tempo em que corremos pelo céu e encontramos esta natureza selvagem para sustentar nossos corpos e nossos caminhos!"

Utaa dançou no meio da multidão, desaparecendo para que apenas Botuu permanecesse como foco e falou nesta roda-viva. Ele conduziu a multidão por meio de movimentos e passos tão rápidos e furiosos que pareciam quase sobrenaturais. Neste momento, ele é verdadeiramente Coraanu, o primeiro Corredor das Estrelas, e estes são seus seguidores fervorosos. A dança continuou, levando cada elfo em um passeio selvagem enquanto a música atingiu uma batida furiosa. Pernas e braços balançavam, cabeças balançavam de um lado para o outro e gritos de alegria vibravam pelo acampamento.

Então, de repente, a música terminou e os dançarinos caíram exaustos no chão. O silêncio encheu o ar tão alto quanto os sons dos instrumentos élficos um momento antes. A canção da criação, no entanto, permanece.

Ele ecoa no coração e na alma de cada elfo, para ser lembrado na próxima vez que a música tocar...

Natureza Física

Qualquer discussão sobre os elfos athasianos deve começar com o óbvio – as coisas que podemos ver, ouvir e sentir. Não há como confundir um elfo com um humano ou um mul, por exemplo, porque podemos ver que o elfo é mais alto e tem uma forma mais magra. Podemos tocar a pele grossa e calejada de um anão e perceber como ela é muito mais áspera em comparação com a carne élfica, mais lisa e elegante. Isso não quer dizer que os elfos não apresentem nenhuma evidência de vida selvagem — apenas que os elfos enfrentam essa de maneira diferente das outras raças.

Os Corredores do Deserto se elevam sobre os halflings enquanto o Dragão se eleva sobre todos. De uma perspectiva puramente visual, a única coisa que estas duas raças partilham é a tendência para estarem nas melhores condições físicas. Das raças mais comuns, apenas meio-gigantes e thri-kreens ficam maiores que os elfos athasianos, embora nenhum deles tenha a graça ou a forma agradável de um elfo.

Tudo isso se enquadra na categoria de natureza física. Existem certas características físicas, atributos e funções corporais que todos os elfos de Athas compartilham. Da aparência e estatura às habilidades fisiológicas naturais e aos efeitos do envelhecimento, os elfos são muito diferentes das outras raças de Athas. Isso lhes convém muito bem, pois os elfos se consideram seres superiores e à parte de todos os outros.

Elfos sob a Sol Escuro

O sol carmesim brilha no céu, lançando luz e calor escaldante tanto sobre o rei-feiticeiro quanto sobre o escravo. Nas planícies áridas e áridas dos Planaltos, onde os últimos remanescentes da civilização se amontoam em torno de poças de água salobra e aglomerados de





vegetação seca, os elfos de Athas correm livres.

Para um elfo dos Planaltos, o vento quente oferece uma promessa de aventura, e o sol escaldante proporciona um desafio a ser enfrentado. Somente os melhores sobrevivem ao fogo da região selvagem de Athas, pois eles são fortalecidos como uma tigela no forno de um artesão. Embora qualquer elfo seja rápido em admitir que outros superam os desafios da areia e do sol intactos, poucas raças o fazem tão bem ou com tanto fervor quanto os da linhagem élfica.

Milhares de tribos de elfos vagam pelas dunas e estepes da região de Tyr. Eles competem entre si e com as outras raças, lutando pela comida e pela água que os manterão fortes. Além disso, os elfos não reconhecem fronteiras além dos limites das muralhas das cidades-estado (e mesmo por estas, eles têm um respeito superficial). Como tal, cada quilômetro de áridos pedregosos, planícies arbustivas e planícies salinas é seu território; todos os jogos justos de caravanas e viajantes solitários. A maioria das tribos delimita uma área específica por um tempo, percorrendo um caminho específico durante meses ou até anos. Então, quando estão com vontade, eles abandonam o território por tudo o que está além do horizonte encharcado de calor.

Os elfos athasianos são forjados no deserto sem fim — queimados pelo sol, endurecidos pela areia rodopiante e ganhando força e velocidade pelo vento constante. As lendas proclamam isso e as canções tornam isso realidade, pois um ditado élfico afirma: "Se cantarmos sobre isso, deve ser assim". Elfos são altos, medindo geralmente entre 2 e 2,3 metros. Tal como acontece com todas as raças, existem algumas exceções a estas generalidades, mas a maioria dos elfos se enquadra nestes parâmetros. Eles são magros para a altura, magros e sempre aparecem em ótimas condições físicas.

Os membros de um elfo são delgados e mais longos do que o tamanho do seu corpo indica. Suas pernas parecem esticar-se para sempre e é fácil perceber por que ele é um corredor nato. Embora magro, seus membros não são tão frágeis e fracos quanto podem parecer. Músculos longos e delgados ondulam discretamente sob a carne robusta e desgastada, dando ao elfo força para florescer sob o sol escuro.

Ao contrário dos elfos de outros mundos de campanha, os elfos athasianos não são seres delicados e de pele clara. A pigmentação dos elfos athasianos é tão variada quanto a de outras raças e afetada pelos raios do sol. Eles não têm pelos faciais, mas as mechas no topo de suas cabeças vêm em todas as cores — do loiro descolorido pelo sol ao vermelho, do marrom ao preto mais escuro. Finalmente, não existem sub-raças de elfos athasianos. Eles não são divididos em Altos, Cinzentos ou Drow. Existem apenas elfos, e a única lealdade que eles mantêm é aquela proporcionada às próprias tribos.

Traços Físicos

Elfos são vistos como preguiçosos e enganadores, e em muitos aspectos são. Eles se esforçam para levar vidas curtas e felizes, em vez de vidas longas e tristes. Se o trabalho puder esperar mais um momento, então ele o fará. Para um elfo, o futuro é um lugar sombrio e mortal, então ele ou ela se esforça para tornar cada momento o mais agradável e pleno possível.

Ainda assim, os elfos trabalham. De certa forma, eles trabalham mais arduamente do que membros de outras raças. Como não cultivam e os únicos animais de rebanho que criam são os kanks, os elfos devem gastar muito tempo e energia caçando e coletando alimentos para complementar suas dietas. Embora detestem o trabalho duro e nunca se proponham voluntariamente a construir algo mais durável do que uma tenda ou uma pequena cabana, passarão horas a fio regateando e negociando com potenciais clientes.

Se capturados e forçados a trabalhar como escravos, os elfos buscarão a primeira oportunidade de escapar. Apenas alguns aqueles que não conseguem sobreviverem em cativeiro. Os espíritos élficos anseiam por espaços livres e abertos, e muitos escravos élficos sucumbem rapidamente às celas claustrofóbicas, às correntes restritivas e ao trabalho triste.

Na natureza, os elfos temperam o trabalho duro com banquetes frenéticos e folia estridente. Para cada hora passada trabalhando, duas são gastas celebrando o agora. "De que adianta o trabalho", pergunta um ditado élfico, "se você não reservar um tempo para desfrutar de seus frutos?"

Existem certas atividades físicas que os elfos não consideram cansativas ou chatas. Por exemplo, um elfo pode praticar com seu arco e espada longos por dias a



fio. Ela encontra alegria e realização ao aprimorar suas habilidades marciais. Da mesma forma, outro elfo passa todo o tempo estudando magia ou técnicas de roubo, se o resto da tribo permitir. Tente obter a mesma devoção de um pastor, e ele simplesmente rirá enquanto procura alguma diversão para preencher uma de suas pausas frequentes.

Essa atitude faz com que outras raças considerem os elfos preguiçosos. Os elfos aplicam uma energia considerável em atividades que outros consideram frívolas, enquanto gastam o mínimo de tempo possível em empreendimentos "lucrativos". Anões e humanos trabalham o dia todo, mas os elfos dançam, riem, correm e cantam. Na verdade, eles transformaram a celebração em uma forma de arte. Não há nada tão belo ou cativante quanto a uma dança élfica, nada tão inspirador quanto a música assombrosa produzida por instrumentos élficos.

Entre prática constante e reflexos naturalmente rápidos, os elfos são extremamente rápidos em combate. Sua rapidez torna os inimigos extremamente perigosos, e há poucas coisas mais brutais do que as técnicas selvagens criadas pelas mentes dos elfos. Eles preferem armas longas e finas que podem ser giradas com velocidade e agilidade. Espadas e armas de pressa são particularmente favoritas. Armas feitas pelos Elfos nunca são pesadas ou volumosas, pois a mobilidade em combate é preferível à força de ataque. "Ataque três vezes antes que seu inimigo saiba que você está lá", aconselha uma balada élfica. O sentimento tornou-se parte da filosofia de combate de todos os elfos.

Os elfos farão o que for necessário para se manterem vivos e prósperos — mas nada mais. Quando o trabalho termina, e nem um momento depois, a diversão começa.

Estágios da Vida

Os elfos athasianos não vivem tanto quanto os elfos de outros cenários de campanha. Na verdade, em média, tanto os meio-gigantes quanto os anões vivem mais do



que os corredores do deserto. A morte é uma parte muito real da vida em Athas, e apenas os elfos mais fortes, astutos e sortudos vivem para ver a velhice, quanto mais para morrer de uma morte natural e pacífica. Eles não têm noção de períodos de tempo abrangentes, ou da gama mais ampla de valores que acompanham tal longevidade, pois os elfos vivem naturalmente apenas até cerca de 140 anos de idade.

Ao contrário dos elfos de outros mundos, os elfos athasianos não desaparecem misteriosamente após um determinado estágio de suas vidas. Não existe uma pátria élfica escondida que os chame, nenhum reino de outro mundo esperando para receber com recompensas eternas. Para os elfos de Athas, existe apenas o agora. Eles vivem o momento, talvez em um grau ainda maior que os humanos e halflings.

Eles compartilham algumas características com seus colegas não-Athasianos. O envelhecimento não é uma transição tão radical para os elfos como é para outras raças. Há pouca diferença externa entre um elfo adulto e um elfo velho. Somente quando atingem uma idade venerável (100 anos ou mais) é que os elfos começam a apresentar sinais óbvios de desgaste. Mesmo esses sinais são leves e suaves quando comparados a um humano venerável; nos elfos, seus cabelos começam a ficar opacos e grisalhos, seus ombros caem ligeiramente e seus reflexos começam a diminuir. Mas não sofrem das doenças incapacitantes da velhice, como a senilidade, que afligem os humanos.

Como outras raças, os elfos passam por vários estágios de vida. Da infância à adolescência, da idade adulta até a meia-idade, e até a velhice e além, os elfos de Athas dançam e abrem caminho desde o nascimento até a morte muitas vezes violenta.

Infância.

As crianças élficas se desenvolvem praticamente no mesmo ritmo que as crianças humanas, exceto que começam a engatinhar e a ficar em pé muito mais cedo em seu desenvolvimento. Eles aprendem a correr quando os humanos estão aprendendo a andar e, aos dois anos, podem correr com a tribo quando a velocidade não é uma necessidade. Elfos adultos carregam seus filhos em arreios nas costas ou nos ombros quando a tribo precisa fazer uma corrida por terra.

Antes de aprenderem a correr, as crianças élficas não tinham nomes propriamente ditos. Eles são chamados por termos descritivos ou nomes sem sentido, como Halfling ou Orelhas Caídas. Uma criança elfa recebe seu primeiro nome verdadeiro com base na primeira coisa interessante que ela faz depois de aprender a correr.

Quando um elfo tem quatro anos, ele já cresceu quase um metro. A maioria dessa altura está nas pernas de um elfo, que são longas, magras e fortes. Agora a criança elfa pode correr ao lado dos adultos e começar a aprender as habilidades necessárias para atuar como membro da tribo.

Como os elfos nunca perdem completamente seus hábitos infantis (faz parte de sua constituição), as crianças élficas são incentivadas a brincar. Muitas de suas brincadeiras têm benefícios educacionais, pois como diversões élficas incluem corridas, jogos cujo objetivo é roubar itens de outros membros da tribo e combates simulados com arcos e espadas de prática. Através destas atividades as crianças aprendem os princípios básicos da guerra, sobrevivência no deserto, regateios, roubos, ataques e muitos dos trajes sociais das suas tribos. Outros tipos de brincadeira não têm outro propósito senão entreter e criar alegria. Isso inclui muitas danças élficas e jogos bobos de sorte e bobagens.

No entanto, a infância não é só diversão e jogos. Os elfos, assim como o deserto que os gera, são pais difíceis. Eles não proporcionam nenhum conforto aos seus jovens, nem ombros macios sobre os quais chorar. As crianças élficas devem aprender que, embora façam parte de uma tribo, também vivem por conta própria. Eles devem aprender a ser corajosos e a se manterem por conta própria, não importando a angústia ou sofrimento que os assola. Eles devem aprender a ser elfos.

À medida que os jovens elfos ganham mais força e altura, eles começam a trabalhar para auxiliar a tribo. A partir dos 10 anos, espera-se que as crianças élficas ajudem em tarefas simples como um precursor dos aprendizados que virão.

Adolescência

Entre 13 e 17 anos; elfos passam por mudanças radicais à medida que amadurecem. Quando a adolescência termina, tanto os elfos quanto as mulheres atingiram sua

altura máxima e aprenderam o suficiente para assumir papéis e responsabilidades adultas na comunidade tribal.

A adolescência é uma época de aprendizado estruturado, onde os elfos adultos instruem os mais jovens nos negócios da tribo. Não existem papéis específicos para os sexos (com exceção do parto), e homens e mulheres aprendem as mesmas coisas. Durante os primeiros dois anos, os jovens elfos aprendem o máximo que podem em tantas matérias quanto possível. Além do treinamento formal em conhecimento e sobrevivência na selva, tiro com arco, esgrima e costumes tribais, eles também recebem instrução em práticas comerciais, caça, cuidado de rebanhos, ataques e outros empreendimentos lucrativos.

Quando um elfo atinge a idade de 15 anos ou mais (ou quando um chefe ou outro líder tribal sente que o elfo está pronto), ele ou ela é aprendiz de um adulto. Qualquer área onde o elfo tenha demonstrado talento especial torna-se o foco deste período de aprendizagem. Se, por exemplo, um elfo demonstra talento para magia, ele ou ela se torna aluno do mago da tribo. Outros são aprendizes de mestres de caça, batedores, pastores, líderes comerciais, chefes de guerra, clérigos ou algum outro adulto experiente — tudo com o propósito de aprender habilidades específicas e aprimorar habilidades naturais.

Mesmo este período de crescimento não é só trabalho e estudo. Os elfos também devem aprender a aproveitar e apreciar o agora, e novos entretenimentos são introduzidos para conseguir isso. Muitos desses entretenimentos envolvem interação com o sexo oposto, e cada vez mais os adolescentes são autorizados a participar de danças e festividades adultas.

À medida que os elfos se aproximam do seu décimo oitavo ano de vida, eles começam a se preparar para as cerimônias tribais que os conduzem à idade adulta. Alguns podem receber todos os direitos e responsabilidades da idade adulta já aos dezesseis anos, enquanto outros devem esperar até os 20 anos ou mais para participar dos testes e iniciações da tribo.

Vida Adulta

Só porque um elfo nasceu em uma tribo não significa que ele ou ela ganha automaticamente a condição de membro pleno. Embora existam privilégios específicos concedidos aos membros do sangue de uma tribo em particular, para um elfo atingir a idade adulta ele ou ela deve passar pelos ritos de iniciação da tribo. Os elfos são considerados prontos para enfrentar esses testes extenuantes quando atingem sua altura máxima e demonstram não apenas bravura e domínio de um trabalho específico, mas quando os líderes da tribo determinam ser o momento certo.

As crianças élficas recebem nomes com base na primeira coisa interessante que fazem quando aprendem a correr. Esses nomes podem mudar quando atingem a idade adulta, pois muitas vezes os ritos de passagem sugerem designações novas e mais apropriadas. Tradições de longa data determinam a forma que um determinado rito de passagem assumirá, bem como os sinais dados aos cantores do elemento de uma tribo (clérigos) durante os períodos de reflexão. Embora perigosos, poucos ritos são mortais, e a maioria dos adolescentes chega à idade adulta com poucos problemas. No entanto, jovens elfos que sofrem de doenças ou de constituição extremamente fraca podem não sobreviver aos testes colocados diante deles.

Alguns podem considerar isso cruel, mas o estilo de vida dos corredores do deserto não deixa espaço para aqueles que não conseguem se defender. "Corra ou fique para trás", proclama um ditado élfico. Essa é a verdade e a realidade da vida em Athas.

Elfos adultos estão no auge de suas vidas. Eles se sentem invencíveis e cheios de energia, prontos para viver cada momento ao máximo e enfrentar qualquer coisa que os ermos coloquem em seu caminho. Eles orgulhosamente ocupam seu lugar na tribo. Nunca em suas vidas os elfos foram tão livres e tudo o que fazem afirma a força e a independência de seus espíritos.

Embora a maioria dos elfos permaneça com suas tribos, alguns decidem levar uma vida errante. Aqueles que se tornam aventureiros por opção devem satisfazer a curiosidade e os anseios que cantam em suas almas. Aqueles que fazem isso devido às circunstâncias são muitas vezes mais tristes, pois algo os arrancou à força de suas tribos. Eles poderiam ter sido capturados como escravos ou expulsos de suas tribos por alguma transgressão indescritível. Alguns são os únicos sobreviventes de uma guerra no deserto, outros são os membros remanescentes de tribos que sucumbiram à natureza mortal dos Ermos indomados de Athas.



Os aventureiros élficos que deixam suas tribos voluntariamente ou porque foram forçados a isso por agentes não tribais podem ficar longe por anos a fio, mas eventualmente as canções de sangue élfico os chamam de volta para casa. Quando retornam, suas tribos normalmente recebem de braços abertos e celebrações selvagens.

Aqueles que são expulsos de suas tribos ou que não têm tribo para retornar sentem um chamado semelhante, mas não têm como responder ao seu chamado. Esses elfos devem encontrar uma maneira de manter o foco no agora ou anseios por ontem mortos e amanhãs impossíveis podem enlouquecê-los.

Meia Idade

Aos 50 anos, os elfos athasianos entram na meia-idade. Agora eles começam a desacelerar, embora alguns não-elfos possam perceber qualquer mudança. As doenças e as lesões tornam-se mais prevalentes, mas não ao ponto que os humanos de meia-idade têm de suportar. Esses elfos conhecem suas próprias capacidades, quando avançam e quando recuar. Eles adquiriram alguma sabedoria e buscam constantemente novos desafios e diversões para tornar o agora mais atraente.

Elfos Athasianos que sobrevivem até a meia-idade normalmente escolhem se tornar líderes de sua tribo. Eles se voltam para o ensino, procurando transmitir o que aprenderam para a próxima geração de elfos. Alguns continuam a se aventurar, principalmente aqueles que não têm outra escolha, mas a maioria retorna às suas tribos para participar da dança diária da sobrevivência.

Velhice

Por volta dos 67 anos, um elfo começa a mostrar sinais visíveis de idade. Este é o início dos anos crepusculares de um elfo, quando a velhice se aproxima e o fim se torna uma possibilidade tangível. Não o fim que todo elfo enfrenta todos os dias — a possibilidade de morte violenta que marca cada agora sob o sol carmesim de

Athas — mas um fim que vem do cansaço e da fadiga, que surge como um ladrão na noite para roubar o agora e todos os agoras que estão por vir. Os velhos elfos devem fazer um esforço concentrado para correr e permanecer na liderança, pois descansar, mesmo que por um momento, é convidar o final a alcançar e ultrapassar o corredor.

Esses elfos não parecem velhos para membros de outras raças. Embora eles não apareçam mais como jovens corredores vitais, nem por um esforço de imaginação eles parecem estar no limite. Para outros elfos, entretanto, olhar para elfos que atingiram a velhice é olhar para as profundezas da noite. Entristece-os ver os pilotos outrora orgulhosos abrandarem, saberem que os seus membros perderam vitalidade e velocidade, que a sua pontaria já não é verdadeira e segura. Mas os elfos mais jovens também se alegram com o conhecimento que os mais velhos adquiriram, ao procurarem a sua sabedoria quando enfrentam problemas ou indecisões.

Idade Venerável

Os anos sombrios para um elfo Athasiano começam por volta do seu centésimo aniversário. A idade começou finalmente a afetar significativamente o elfo, e os anos agora podem ser vistos tanto no corpo quanto no porte. O cabelo que antes era brilhante e cheio de cor ficou opaco e ficou grisalho. Rugas se espalham pelas feições desgastadas e a dor começa a invadir membros que antes conheciam apenas vitalidade. Embora um elfo venerável esteja em condições físicas muito melhores do que o ser humano médio de idade comparável, ele ou ela está longe da excelente forma de juventude.

Em algum momento entre o início da velhice e o início da idade venerável, um elfo descobre que não consegue mais acompanhar sua tribo. Muitos simplesmente ficam para trás e morrem, perdendo a vontade de viver. Alguns, porém, recusam-se a perder o agora sem lutar. Esses antigos elfos se tornam eremitas, vivendo o melhor que podem na região desolada. Alguns até encontram um lugar entre outras tribos não-elfas, pois o conhecimento e as habilidades que trazem para um assentamento em dificuldades podem significar a diferença entre a sobrevivência e a morte. É claro que essas comunidades não-elfas devem superar sua aversão e desconfiança naturais pelos Corredores do Deserto para nem contemplarem tal arranjo.

Se um elfo puder sobreviver a todos os perigos da vida em Athas até sua idade venerável, então ele pode esperar que a morte por causas naturais finalmente o alcance em algum momento antes de seu centésimo quadragésimo aniversário. Quando um elfo venerável deixa o mundo dessa forma, diz-se que todas as tribos dos desertos lamentam. Num momento tão raro e comovente, as canções de tristeza podem ser ouvidas ecoando pelas dunas como os gritos do próprio mundo, carregados pelos ventos quentes e ferventes.

Elfos e Meio-Elfos

Os elfos de Athas podem ter uma desconfiança instintiva em relação aos forasteiros, mas ainda assim precisam lidar com eles ocasionalmente. Como muitas vezes acontece nas florestas e nas cidades, às vezes os dois encontram pontos em comum. No caso humano, seja pela força ou por paixões compartilhadas, nascem no mundo crianças de herança mista: os meio-elfos.

Meio-elfos são geralmente mais altos que os humanos, mas raramente crescem tão altos quanto seus pais elfos. A maioria tem entre 1,8 e 2 metros. Entretanto, os meio-elfos não são tão magros quanto os corredores do deserto, ao herdarem parte da maior parte de seu lado humano. Geralmente, é mais fácil para um meio-elfo se passar por humano do que por elfo, mas as características dos elfos podem ser detectadas se olharmos bem de perto.

Elfos não toleram crianças mestiças. Os humanos são mais receptivos, mas apenas em certas circunstâncias. Eles trabalham com meio-elfos, mas poucos chamarão um meio-elfo de amigo. A tradição élfica exige que as crianças nascidas da união de elfos e humanos sejam deixadas para os lirrs e outros predadores, e algumas tribos até expulsam as mães dessas crianças. Um meio-elfo nascido em uma cidade tem maiores chances de sobreviver, pois os humanos não têm uma tradição comparável. Mesmo assim, a vida não é fácil para os meio-elfos. Os elfos desconfiam do lado humano do meio-elfo e os humanos não têm fé no lado elfo.

Meio-elfos passam a vida como estranhos, desenvolvendo autossuficiência para sobreviver. Eles podem fazer de tudo para encontrar aceitação entre os parentes de seus pais, mas raramente essa aceitação surge em seu caminho. Normalmente, chegam à idade adulta como solitários,



procurando esconder o melhor que podem a sua herança equivocada, a fim de evitar a discriminação que os espera para agredi-los com palavras raivosas e olhares desconfiados.

Natureza Psicológica

O que contemplo enquanto corro sob o sol carmesim? Que pensamentos ocupam meu devaneio silencioso? Reflito sobre o agora entre as dunas onduladas, ouvindo meu coração bater forte e meu sangue cantar sua doce canção de vida? Eu me detenho na adversidade que me persegue, pois suas mandíbulas são largas e famintas, e seu hálito quente e fétido me escalda com dificuldades e infortúnios? Ou considero a morte, esperando por mim no cume que se aproxima e no desfiladeiro rachado, atrás dos escombros e na próxima curva?

Com estas escolhas, como podem as outras raças fazer tal pergunta? Como pode um olhar para trás e um olhar humano para frente quando ambas as direções são tão intermináveis e sombrias quanto os desertos em chamas? Penso no agora e deleito-me com o seu momento! Eu danço ao som da corrida dos elfos! Canto a alegria de hoje que gira na minha cabeça!

O que contemplo enquanto corro sob o sol carmesim? Eu pondero o agora, pois qualquer outra coisa é terrível demais para imaginar!

- da Corredora das Estrelas Utaa
Canção do Elusivo Agora

Visão de Mundo

As mentes dos elfos athasianos são complexas e cheias de contradições aparentemente flagrantes. Eles adoram rir e brincar, mas são tão duros e implacáveis quanto o vasto deserto que atravessam. São guerreiros selvagens, mas não assassinos sedentos de sangue. Eles mudam facilmente de mentalidade, como os nobres nas cidades-estados mudam de guarda-roupa, operando como invasores cruéis em um momento e comerciantes amigáveis no outro. Eles parecem preguiçosos, sem as motivações que impulsionam outras raças. Quando necessário, porém, eles podem se tornar trabalhadores diligentes, labutando com tanto zelo quanto o anão mais resistente até o trabalho terminar – então eles colocam tanto esforço e ainda mais energia na celebração selvagem que se segue. Para quem está de fora, eles são mentirosos indignos de confiança. Para seus companheiros de tribo, eles são leais e verdadeiros.

Como os elfos justificam esse comportamento aparentemente desequilibrado? Na verdade, sentem que não é necessário qualquer justificativa. Eles simplesmente vivem conforme a sua visão de mundo, que sustenta que apenas o momento é importante — o momento, ou o que os elfos chamam de "agora". O agora é o tempo tal como existe, o presente, onde residem cada ser. Perder tempo relembrando o passado ou contemplando o futuro faz com que o agora escape. Os agoras perdidos desaparecem para sempre, e com eles se perdem muitas breves chances de felicidade neste mundo de dor implacável.

Para preservar esses momentos facilmente perdidos, os elfos vivem cada momento com expressiva alegria. Esta celebração externa esconde uma profunda tristeza, pois todo elfo sabe que amanhã será pior do que hoje. Nada pode mudar esse fato. Tudo o que os elfos podem fazer é seguir em frente, na esperança de ficar à frente do infortúnio e da tragédia que os seguirá como thri-kreen famintos.

Para um elfo, o objetivo da vida é viver uma existência curta e feliz. Eles não desejam suportar uma situação longa e triste. Um elfo sabe que a morte e as dificuldades são suas companheiras constantes em sua jornada pelos ermos athasianos, então ele faz tudo o que pode para tornar o agora mais agradável. Esta perspectiva não deve ser confundida com uma natureza suicida, apenas com uma visão de vida de alcance muito curto. Todos os elfos querem viver o agora ao máximo; eles não querem imaginar todos os momentos terríveis que estão por vir (e a morte inevitável que os espera emboscados).

Ao contrário dos elfos de outros mundos, os Corredores do Deserto não têm paciência. Eles estão sempre com pressa, correndo figurativa e literalmente para permanecer no agora. Emocionais ao extremo, os elfos parecem movidos pelos caprichos do momento. Eles sentem que isto é simplesmente um reflexo do mundo em que vivem, onde o destino muda tão rapidamente como a brisa do deserto.

Elfos são espíritos livres, contentes em viver uma existência nômade. Eles obtêm uma parte de sua alegria diária cedendo ao desejo de viajar que podeta em seus longos membros. Somente quando a caça e a coleta de alimentos não atendem às suas necessidades é que as

tribos élficas deixam de lado suas andanças e se voltam para o comércio e as incursões em busca de sustento. Eles não consideram essas atividades boas ou más. São simplesmente formas alternativas de aproveitar ao máximo o sempre elusivo agora.

Inteligência e Sabedoria

Elfos têm uma tendência inerente a serem altamente inteligentes. Essa inteligência se manifesta não como introspecção e planejamento complexo, mas como saltos intuitivos de genialidade no agora. Eles podem determinar o melhor curso de ação a cada momento, pensando rapidamente com agilidade mental quase perfeita. Eles podem formar planos em um instante, raciocinando nas situações mais inesperadas. Este alto nível de inteligência deixa os elfos muito confortáveis com a magia, sejam eles coletando componentes de feitiços ou praticando feitiços por conta própria.

Entretanto, a alta inteligência deve ser temperada com bom senso, e esta é uma característica na qual a maioria dos elfos é deficiente. A natureza não tem sido generosa com os elfos no que diz respeito à sabedoria. Na prática, o gênio élfico pode parecer não direcionado devido ao mau julgamento ou à falta de força de vontade. Embora os elfos entendam e apreciem a magia (pelo menos mais do que a população em geral), eles têm pouco conhecimento das esferas onde os clérigos operam. Assim, as tribos élficas geralmente têm significativamente menos clérigos do que magos.

Elfos e Forasteiros

Em Athas existem inúmeras maneiras de morrer. Além das dificuldades naturais de sede, fome e calor, existem os inúmeros inimigos que Coraanu Corredor das Estrelas fez quando correu pelo céu. Esses inimigos incluem halflings, humanos, anões, meio-gigantes, muls, thri-kreen e a horda de raças inferiores e criaturas que lutam para sobreviver no agora. Até mesmo outros elfos são agrupados entre esses inimigos e inimigos em potencial, pois Athas faz pessoas desesperadas recorrerem a meios desesperados.

Para os elfos, todos os forasteiros são inimigos em potencial. Todos que eles encontram são considerados culpados de um crime futuro, e cabe aos estranhos provar sua confiabilidade e amizade. Qualquer pessoa que não pertença à tribo de um elfo em particular é um estranho — incluindo outros elfos. O conceito de unidade racial não significa nada para os elfos de Athas. O desespero severo e a ganância comum mostraram-lhes que qualquer um pode se voltar contra eles; por isso, devem permanecer vigilantes e em guarda sempre que "forasteiros" estejam por perto.

Essa visão dos forasteiros ajuda a formar o código de ética élfico, que afirma que, ao lidar com forasteiros, nenhum código de ética se aplica. Por acreditarem que os forasteiros são inimigos em potencial esperando para tirar vantagem deles (ou pior), os elfos sentem que é do seu próprio interesse tirar vantagem primeiro. Isso inclui mentir, trapacear, roubar, enganar e enganar estranhos em todas as oportunidades. Esta atitude de vale-tudo significa que tudo é jogo justo — propriedade, pessoas e território.

A verdadeira linha divisória na mente de um elfo está centrada em seu conceito de igualdade. Todos os membros de uma determinada tribo são iguais. Todos os forasteiros são menos que iguais. Se um elfo não pode considerar alguém como seu igual, então ele não pode tratar essa pessoa com o mesmo respeito que dispensa aos membros de sua tribo. Na opinião de um elfo, apenas os mais rápidos, os mais fortes e os mais inteligentes podem sobreviver às dificuldades do agora. Aqueles que fazem isso melhor são os membros de sua tribo. Todos os outros têm menos sucesso em sobreviver (às vezes apesar das evidências em contrário), e é obrigação do elfo tirar vantagem dessa desigualdade. Claro, se um estranho puder provar que é igual ao elfo, então os direitos concedidos a outros membros da tribo serão estendidos para incluir o forasteiro. Até então, não há limites impostos ao elfo, seja por consciência ou por preocupação.

Para um comerciante elfo, não há orgulho profissional em relação à qualidade dos produtos ou garantia de serviços. Na verdade, pechinchar um preço mais alto do que o valor de um item proporciona prazer ao comerciante e faz com que ele se sinta bem-sucedido. Para um invasor elfo, todas as propriedades se enquadram em duas categorias — o que é dele e o que será em breve dele. Os forasteiros não têm direitos substanciais sobre os itens que possuem. Mesmo limites artificiais não significam nada para um elfo. Portas, fechaduras, paredes e cercas são tão resistentes quanto os guerreiros que as protegem (é por isso que a maioria das tribos élficas tem



menos respeito às muralhas externas das cidades-estado).

Apenas o tempo e os testes de confiança podem fazer com que uma tribo é elfica aceite um estranho. Mais frequentemente (embora ainda raro no que diz respeito ao número de ocorrências), elfos individuais aceitarão estranhos que os tornaram amigos e conquistaram sua confiança.

Laços Tribais

As regras de conduta (ou a falta delas) que regem as relações de um elfo com estranhos não se aplicam quando você entra na comunidade tribal. Na tribo, os elfos devem obedecer a um rígido código de honra. Existem limites e diretrizes definidas, estabelecidas pela lei e tradição tribal, relativas às liberdades que podem e não podem ser tomadas com os direitos de outros membros da tribo.Dois fatores principais contribuem para a confiança e lealdade que os elfos demonstram aos seus companheiros de tribo: o conceito élfico de igualdade e a necessidade que todo habitante do deserto tem de ajuda e companheirismo.

Os elfos não têm problemas em tratar aqueles que consideram menos iguais com desdém e engano. Esta visão permite que eles realizem as suas práticas comerciais normais sem culpa ou vergonha. Por tradição, porém, todos os membros plenos de uma tribo são iguais. Com esta igualdade vem uma regra especial de conduta élfica: trate aqueles que são iguais a você como você gostaria de ser tratado. Lembre-se, apenas membros da tribo de um elfo e alguns forasteiros selecionados recebem esse nível de igualdade. Por definição, os forasteiros não podem ser iguais a um elfo até que não apenas tenham provado sua confiabilidade, mas também tenham passado por testes semelhantes aos ritos de passagem élficos — assim como os companheiros de tribo do elfo.

Como todos os que buscam sobreviver na região selvagem escaldante de Athas, os elfos precisam da ajuda e da companhia aqueles em quem podem confiar. Devem conseguir colocar as suas vidas nas mãos de outros e confiar que essas mãos não falharão. Não importa o perigo que surja no caminho de um elfo, desde que ele seja membro de uma tribo, ele nunca terá que enfrentar o perigo sozinho. Todos os companheiros de tribo são irmãos, defendendo reciprocamente de todos os perigos que surgem. Uma tribo é uma comunidade unida, uma família extensa que cuida de si mesma. Até mesmo o elfo mais independente precisa de ajuda ocasionalmente, e seus companheiros de tribo estão sempre por perto para fornecer.

Isso não quer dizer que todos os membros de cada tribo se amem (ou até gostem) uns dos outros, mas todos oferecem a mesma quantidade de respeito e assistência que desejam receber em troca. Se há uma coisa em Athas com o qual um elfo pode contar, é o apoio de sua tribo.

Os laços da lealdade tribal são como o aço antigo, forjado no fogo da adversidade e ligado pelas correntes da tradição. "Cuidem uns dos outros como gostariam que o mundo cuidasse de vocês", disse Coraanu Corredor das Estrelas aos membros de sua tribo (de acordo com lendas aceitas cantadas por dançarinos rituais). Todos os elfos sabem que Athas não tem consideração por aqueles que habitam suas terras devastadas, então eles encontram conforto no seio de suas tribos.

Os membros de uma tribo permanecem unidos contra todas as dificuldades que o momento pode enfrentar. Os elementos, os forasteiros e até a própria terra se levantarão contra a tribo. É assim que as coisas acontecem em Athas, e não é nem mais, nem menos do que um elfo espera. Mas os elfos enfrentam esses desafios como um só, mais forte para cada elo élfico na cadeia tribal. "Se você precisar de mim, meu irmão fugitivo, estarei lá", cantam os elfos das tribos do deserto. Eles acrescentam: "Sou sua sombra, seu braço direito forte. Conheça a alegria, pois somos um! Encontre conforto em nossa união!" Estas são mais do que palavras para os elfos. Estas são verdades que sobrevivem ao sol, ao vento e à areia movediça.

Poucos atos podem quebrar os laços que mantêm as tribos unidas. Se um elfo transgride um companheiro de tribo, existem literalmente dezenas de maneiras de consertar sentimentos e egos. Desde competições de força e habilidade até presentes de desculpas, a maioria dos erros sociais pode ser reparada no contexto da vida tribal. Há transgressões, porém, que exigem o pagamento de um preço maior. O sangue derramado deve ser compensado com sangue derramado, e a morte (provocada por acidente ou intenção) deve ser respondida com morte. Os crimes mais hediondos fazem geralmente com que o culpado seja expulso da tribo, já que os elfos abominam matar companheiros de tribo. Uma vez excluído, a aversão desaparece rapidamente, pois o elfo não é mais membro

da tribo. Uma sentença de morte pode então ser executada se a tribo assim o desejar.

Espírito Independente

Os elfos de Athas possuem um grande amor pela liberdade pessoal e uma necessidade urgente de permanecerem independentes e autossuficientes. Embora poucos elfos negociem voluntariamente seus laços tribais, todos sentem a necessidade de ficar sozinhos regularmente para provar seu valor individual. Não é incomum que um elfo desapareça por semanas ou até anos em um momento em que o desejo de viajar o domina. Além de buscar novas alegrias a cada momento, ela buscará novos desafios para testar sua coragem. Tais testes podem até incluir juntar-se a aventureiros por um tempo para enfrentar os perigos do mundo em chamas. Em nenhum momento um elfo é mais independente e a necessidade de autossuficiência é tão grande como quando um elfo viaja entre não-elfos.

Dançarinos de rituais élficos e cantores de elementos acreditam que essa independência feroz vem da comunhão dos elfos com a natureza selvagem. Não há paredes no deserto que possam resistir por muito tempo aos ventos fortes e às areias sufocantes. O vento vai aonde quer e ensinou os elfos a fazer o mesmo. O vento é como uma tribo, a areia como os elfos individuais. Normalmente, o vento carrega o grupo na mesma direção, mas às vezes os grãos individuais se afastam para seguir uma brisa diferente. Eventualmente, se conseguirem, os grãos retornarão, mas até então eles estarão por conta própria.

Um elfo precisa de espaços abertos. Ele deve conseguir correr pelo horizonte, sentir o sol na pele e o vento nos cabelos. Ele precisa ver o céu e tocar o chão. Por esta razão, a maioria dos elfos não sobrevive quando forçados à escravidão. Os desertos tornaram os elfos um povo claustrofóbico. Eles não gostam de paredes e odeiam a sensação das amarras, inibindo sua capacidade de correr.

Se um elfo for capturado, ele passará seus primeiros dias em cativeiro buscando uma maneira de escapar. A necessidade de correr livremente queimando seu coração, mantendo-o focado no agora e sempre alerta para alguma abertura para explorar. Quando um elfo cede ao desespero e perde a esperança de liberdade, ele sucumbe aos rigores da vida de escravo e morre.

Contudo, não pense que este amor pela liberdade se estende a pessoas de fora. Os elfos estão preocupados apenas com sua própria liberdade e com a liberdade de seus companheiros de tribo. Eles não farão de tudo para libertar outros escravos. A menos que haja alguma esperança de ganho pessoal envolvido, um elfo simplesmente deixará um forasteiro para encontrar sua própria saída. Afinal, se o elfo pudesse escapar, então qualquer um que fosse igual a ele também deveria poder escapar.

Elfos e o Amor

Seus espíritos independentes permitem que os elfos amem livremente. O amor élfico não traz obrigações ou promessas além do agora. Isso não torna o amor menos intenso ou menos real do que o amor demonstrado por outras raças. Pelo contrário, como outras emoções élficas, o amor é desenfreado e transbordante. Elfos não fazem nada pela metade. Ao se comprometerem com o amor, comprometem-se total e completamente, com cada fibra de sua alma selvagem. No entanto, porque se recusam a pensar ou planejar além do agora, o seu amor pode acabar num instante. Dura muitos momentos quanto dura e depois termina sem arrependimentos ou concessões.

Elfos prontamente se apaixonam por membros de sua própria tribo, elfos de outras tribos e até mesmo por humanos — tudo depende se a faísca voa. (Rumores de namoros entre elfos e halflings ainda não foram confirmados.) Quando as faíscas realmente voam, o amor que se segue queima como o próprio sol, com calor e paixão. Mas os elfos não suportam ser amarrados a obrigações, assim como não suportam ser amarrados com cordas e correntes. O amor élfico não vem com quaisquer garantias ou promessas além das do momento. Por enquanto, um elfo ama plenamente e sem restrições. Quem sabe o que o próximo agora trará? Certamente não o elfo, que não consegue contemplar o futuro da mesma forma que os membros de outras raças.

Loucura e os Elfos

Dois tipos de loucura atingem frequentemente os elfos, destruindo suas mentes e quebrando seus espíritos elevados. O primeiro tipo de loucura aparece na maioria dos elfos uma vez ou outra. Esta é a loucura provocada



pelo confinamento, multidões ou espaços fechados devido à claustrofobia natural dos elfos. Essa loucura raramente é incapacitante. Em vez disso, causa depressão, ataques de pânico leves ou até desconforto físico moderado. Em casos raros, pode fazer com que os elfos sejam tomados por um pânico tão intenso que se tornem inoperantes ou até mesmo ataquem com ataques selvagens e frenéticos.

O outro tipo de loucura atinge geralmente os elfos que perderam sua tribo devido a um desastre ou que foram expulsos. Se esses elfos perderem a capacidade de se concentrarem no agora, anseios pelo passado ou por futuros que nunca existirão poderão levá-los a um estado de depressão e insanidade. Essa forma de loucura geralmente toma um rumo destrutivo, levando os elfos que ela inflige a um fim rápido e violento.

Honra Élfica

Para quem está de fora, parece que os elfos não têm conceito de honra. Pelo contrário, a honra é elfica é tão virtuosa quanto a honra humana — ela simplesmente não se aplica a ninguém que não pertença à tribo de um elfo. Para aqueles que são considerados iguais a um elfo, um elfo deve se comportar de acordo com um estrito código de honra. Este código incorpora honestidade, integridade, confiabilidade e virtude (conforme os termos são entendidos no contexto de uma tribo élfica). Aqueles que são iguais a um elfo recebem direitos e recebem as mesmas considerações que o elfo deseja receber. A propriedade, por exemplo, pertence a quem a possui, e é desonroso para um elfo tomar liberdades com a propriedade de um companheiro de tribo.

A honra élfica nunca se estende a estranhos. Espera-se que aqueles que não são membros da tribo de um elfo se comportem exatamente como um elfo se comportaria ao encontrar um forasteiro — espera-se que eles cuidem de si.

No entanto, quando um elfo finalmente aceita um forasteiros como igual, os caminhos para a amizade se abrem. Essas amizades muitas vezes florescem quando um elfo se junta a um grupo de aventureiros (por opção ou circunstância) e o grupo passa em quaisquer testes de confiança e amizade que o elfo invente. Uma vez que um elfo aceita um forasteiro, ele ou ela trata essa pessoa com toda a honra concedida aos companheiros de tribo e outros iguais. Somente atos de grave desonra e falta de confiança podem romper esses laços de amizade.

Traços Mentais

Os Elfos gostam de pensar que isso envolve sua situação atual. Eles não gostam de ficar pensando no passado, exceto por uma lenda ocasional que assume uma forma de música e dança. Também não gostam de contemplar o futuro, pois tudo o que veem são as tragédias que estão por vir. Mas eles podem passar momentos incontáveis pensando no agora. De muitas maneiras, os elfos encontram mais prazer nas atividades mentais do que nas físicas.

Aprender a ocupar grande parte do tempo livre de um elfo. Em média, uma percentagem maior da população de elfos sabe ler e escrever do que as populações de outras raças. Eles não apenas estudam sua própria língua escrita, mas também adquirem o hábito de se tornarem proficientes na língua comum, em parte porque é útil quando uma tribo se envolve em atividades comerciais.

Desafios mentais constituem a maioria dos passatempos élficos. Quebra-cabeças, problemas de palavras e lógica e até enigmas matemáticos preenchem o tempo nas corridas dos elfos ou quando a tribo está acampada. Elfos que criam problemas desafiadores recebem tanta ou mais admiração do que aqueles rápidos nas soluções. Alguns desses problemas tornam-se tão complicados que levam anos para serem resolvidos, e alguns até se tornam parte dos testes de aprovação de uma tribo.

Elfos e Magia

A inteligência élfica torna quase inevitável a associação dos corredores do deserto com a magia. Em média, eles são a raça mais confortável com as artes arcanas e seus apetrechos. Eles não têm problemas em coletar e vender componentes de feitiços e não veem nenhum mal inerente nos preservadores ou nos profanadores. Como eles acreditam que a dor e a morte são os resultados óbvios da vida, então um profanador é apenas um catalisador para o resultado inevitável. Ambas as abordagens da magia podem tornar o agora mais suportável, então ambas encontram um lugar entre os elfos. Tribos individuais podem ter restrições relativas a um tipo de mago ou outro, mas, em geral, ambos são aceitos e até bem-vindos entre

as fileiras élficas. Por uma questão pessoal, preservadores e profanadores não gostam de um do outro, então embora os elfos não possam ter nenhum preconceito em relação aos dois, eles raramente serão encontrados operando na mesma tribo.

Enquanto outros tipos de tribos podem odiar abertamente ou mal tolerar a presença de um usuário de magia, as tribos élficas os aceitam da mesma forma que aceitam um bom lutador ou um ladino habilidoso. Os magos não recebem considerações especiais em uma tribo, mas também não recebem restrições indevidas e não são objetos de medo e suspeita.

Devido à sua pronta aceitação da magia, os elfos não têm problemas em combinar atividades mentais arcanas com mais treinamento físico. Não é incomum, portanto, encontrar um elfo que demonstre habilidades como guerreiro, ladrão, clérigo ou psiônico com suas habilidades mágicas.

Elfos e Clérigos

A magia sacerdotal, por outro lado, é tão misteriosa para os elfos quanto a magia arcana é para as outras raças. A maioria das tribos oferece posições de poder e respeito aos clérigos (a quem eles chamam de "cantores dos elementos"), embora tenham admiração por aqueles que comungam com os elementos e sintam pelo menos algum medo em relação a eles. Por causa disso, as tribos raramente terão mais de um cantor de elemento completo entre eles, e nunca mais de dois.

As tradições particulares de cada tribo muitas vezes ditam o tipo de cantores que procuram, e se nenhum desse tipo nascer na tribo, eles tentarão roubar um (literalmente) de outra tribo. Aqueles clérigos nascidos em uma tribo que adoram um elemento diferente daquele ao qual a tribo é dedicada são direcionados para se tornarem praticantes multi-qualificados. Esses clérigos combinam talentos sacerdotais com habilidades de guerreiro, mago, psiônico e ladrão para melhor servir suas tribos. Eles nunca recebem o título de cantor do elemento.

Elfos e Psiônicos

Como o psionismo é tão vital para a vida em Athas, os elfos abraçaram esse campo de estudo com o mesmo entusiasmo que demonstra nas artes marciais e de roubo. Embora as atitudes sejam elásticas os impeçam de desenvolver algo tão formal quanto as escolas devotadas ao Caminho da Mente, os psiônicos mais velhos entre as tribos ensinam aos jovens talentos como aproveitar suas habilidades em desenvolvimento. Até mesmo os talentos selvagens são encorajados a praticar suas habilidades para melhor utilizá-las em benefício da tribo.

Ocasionalmente, um talentoso elfo psiônico deixa sua tribo em busca de um professor mais qualificado. Aqueles que rejeitam voluntariamente sua afiliação tribal usam roupas marrons simples para simbolizar essa decisão, mostrando a todos que encontram que são elfos sem tribo. Há rumores de que alguns desses "elfos marrons" até encontram um lugar na lendária Ordem.

Sociedade Élfica

Outra caçada foi bem-sucedida, outro ataque rendeu frutos. Roubamos de humanos de membros lentos, negociamos com anões estúpidos. Mais um dia de adversidade nos assaltou, mais um dia de dificuldades suportadas. Agora deixamos o dia para trás, agora deixamos o trabalho de lado. Elfos, peguem seus tambores, trompas e liras! Elfos, ouçam a música e cantem a canção da noite!

- da Corredora das Estrelas Utaa
'Prelúdio à Folia'

Do ponto de vista dos não-elfos, a sociedade é elfica é selvagem e imprevisível. Poucos não-elfos admitem que os elfos têm uma sociedade, muito menos a cultura rica e variada que realmente existe. Na melhor das hipóteses, outras raças veem os elfos como incivilizados, apesar do fato de que a sociedade é elfica é composta de tradições antigas e costumes de longa data que remontam pelo menos até aqueles lembrados por qualquer uma das outras raças.

Embora todos os elfos compartilhem uma série de características gerais, estilos de vida e tradições, cada tribo aborda a vida de maneira um pouco diferente. As informações a seguir podem ser tomadas como uma visão muito generalizada da vida élfica, sem nenhuma das reviravoltas ou melhorias feitas por tribos individuais. Além disso, o local onde uma tribo opera tem uma



maneira de determinar o tipo de sociedade à qual ela adere atualmente. Os elfos que vivem numa cidade-estado, por exemplo, comportam-se de forma diferente dos seus irmãos que atravessam o deserto.

Deve-se notar também que os elfos são os eternos errantes. Na vida de um elfo específico, o elfo pode viver no deserto por um tempo, fixar residência em um mercado de cidade-estado, retornar ao deserto, viver sozinho na selva, juntar-se a um grupo de aventureiros e depois retornar à sua tribo enquanto vagueia pelos desertos. É provável que o elfo recomece o ciclo novamente, repetindo-o inúmeras vezes conforme o humor e as circunstâncias direcionarem. Em outras palavras, o que pode ser verdade sobre uma tribo e seus membros em uma época pode ser totalmente falso na estação seguinte. Na opinião dos elfos: "O agora não é estável e fixo em seus caminhos. NEM

Vida Tribak

Outras raças normalmente entram em contato com mercadores ou invasores élficos, mas a maioria das tribos élficas operam como nômades e pastores. Essas são as funções que eles sentem mais confortáveis em desempenhar. Os elfos adoram vagar e, como nômades, são livres para procurar alimentos e caçar enquanto viajam pelos desertos. Criar kanks quase não requer nenhum esforço especial, então os elfos que são pastores têm bastante tempo para comemorações e folia.

A vida tribal consiste na luta diária para sobreviver aos perigos de Athas e na busca constante por maneiras de tornar cada momento mais agradável. A alegria vem de muitas fontes, todas passageiras, prontas para evaporar como uma poça no deserto. A sobrevivência inclui não apenas lutar contra os seres e criaturas que procuram preconceitos, mas também encontrar maneiras de obter suas necessidades diárias de comida e água. Quando as duas ocupações primárias, comércio e pastoreio, não atendem a essas necessidades, as tribos são forçadas a encontrar novas ocupações.

As tribos élficas normalmente têm um líder ou chefe principal. O chefe conquista seu posto demonstrando qualidades de liderança — força e velocidade excepcionais, astúcia, carisma, inteligência, planejamento sábio e habilidades marciais. Uma vez nomeado chefe, um elfo ocupa a carga pelo resto da vida. Até que um acidente, uma força da natureza ou um usurpador apareça para destronar, um chefe elfo permanece no comando de sua tribo. Algumas tribos adotaram tradições diferentes em relação aos seus chefes, incluindo mandatos limitados, governo por consenso ou comitê e até eleições abertas. Contudo, o padrão de chefe vitalício é o mais prevalente dos sistemas de governo.

Um chefe elfo toma as principais decisões relativas à tribo — onde caçar, quando acampar, quando fugir. O chefe, sozinho ou em consulta com outros líderes tribais, determina a natureza da tribo a qualquer momento. É o chefe quem declara a tribo pastores numa estação e comerciantes na seguinte. O chefe tem o respeito de sua tribo e, muitas vezes, sua admiração e lealdade. Somente quando um chefe é ineficaz ou quando a tribo é atormentada por desastres sucessivos é que esta lealdade começa a diminuir.

A maioria das tribos seleciona chefes da mesma linhagem sanguínea. O filho ou filha de um chefe, embora não tenha garantia automática de assumir a liderança após a morte ou aposentadoria do pai, muitas vezes toma ou recebe a coroa por tradição, ou circunstância. A atual líder da tribo Corredores da Noite, por exemplo, é Hukaa Luas Novas. Como filha do chefe anterior, Traako, ela teve a oportunidade inicial de provar ser uma digna sucessora de Traako. Quando chegar a hora de ela renunciar à liderança, o novo chefe provavelmente será um de seus filhos, um dos gêmeos Nuuta e Lobuu, ou seu filho mais novo, Haaku. Se nenhum de seus filhos demonstrar as qualidades adequadas de liderança, surgirão candidatos com laços de sangue com Hukaa ou Traako. Somente quando esses indivíduos não conseguem obter o apoio da tribo é que a posição do chefe nesta tribo fica aberta para outro clã ou família reivindicar. Mesmo assim, a maioria das tribos tem tradições relativas à ordem de sucessão.

Dependendo do tamanho, uma tribo pode ser composta por uma única família ou por muitas famílias compreendendo várias clãs vinculadas. Em tribos menores, o chefe é auxiliado por líderes compostos pelo melhor que a tribo tem a oferecer — os melhores caçadores, os melhores guerreiros, os melhores comerciantes e assim por diante. O mago mais poderoso da tribo também serve como conselheiro do chefe, assim como o cantor do elemento da tribo. Em tribos maiores, cada líder do clã serve como membro do conselho governante da tribo.



O chefe precisa desses líderes para administrar a tribo e oferecer conselhos, mas poucos chefes estão sujeitos aos ditames do conselho. No entanto, um chefe que ignora os seus conselheiros com frequência exagerada pode ficar sem apoiantes quando um usurpador reivindica a sua posição.

Elfos não passam muito tempo conversando com seu chefe ou seguindo suas ordens. Pelo contrário, seu amor pela liberdade evita que os elfos se envolvem nas complicadas intrigas judiciais pelas quais outras raças gravitam constantemente. A sociedade élfica não está totalmente livre desses jogos internos de engano, mas tem muito menos exemplos deles, do que outras sociedades. Os elfos preferem se envolver em intrigas que envolvem estranhos, deixando o funcionamento interno de uma tribo quase livre de problemas.

O chefe e seus conselheiros se reúnem e tomam decisões quando necessário. No resto do tempo, os elfos tribais estão livres para fazer o que acharem melhor, quando seguirem o código de honra élfico. Em uma tribo, todos os elfos são considerados iguais. Até mesmo os chefes e líderes devem respeitar o código élfico — o seu estatuto de liderança não lhes dá um reinado ditatorial sobre aqueles que lideram. Eles têm certos direitos e responsabilidades devido às suas fileiras, mas nenhum privilégio especial além daqueles concedidos a eles pelos elfos que lideram. Até mesmo o nível e a forma da sua autoridade são muitas vezes ditados pelas tradições de longa data da sua tribo. Sempre que possível, tentarão manter essa tradição, mesmo sendo um povo de valores mutáveis e algumas vezes até passageiros.



Ocupação Tribal

Cada tribo se envolve em algum tipo de empreendimento lucrativo. Quer uma tribo negocie mercadorias ou forrageie nos Ermos Rochosos, os elfos precisam adquirir as necessidades diárias da vida. Se eles puderem acrescentar alguns itens de valor pessoal ao longo do caminho, apenas pela alegria, tanto melhor. Elfos tribais, em geral, ocupam as seguintes ocupações: pastores nômades, caçadores, comerciantes e invasores. Em casos raros, tribos podem ser encontradas trabalhando como mercenários ou engajadas nas "artes das sombras" de espionagem e assassinato. Entretanto, poucas tribos se limitam a apenas uma ocupação, pois as circunstâncias e suas próprias naturezas inquietas muitas vezes levam os elfos de um empreendimento a outro e vice-versa.

Criar rebanhos é a ocupação élfica tradicional em Athas. Desde que alguém se lembra, os elfos criaram kank. Embora o kank seja inferior como animal de rebanho, ele se adapta aos hábitos e estilo de vida dos elfos. O kank pode viajar por longos períodos no ritmo acelerado que os elfos normalmente estabelecem. Eles podem comer quase qualquer coisa, permitindo que as tribos élficas que os mantêm viajem para quase qualquer lugar que seu desejo de viajar direcione. Além disso, os kanks são instintivamente autossuficientes, exigindo pouco cuidado dos elfos. Isso deixa os pastores livres para passar mais tempo buscando prazeres no agora. No entanto, os Kanks não fornecem tudo o que uma tribo élfica precisa para sobreviver, então os pastores também devem gastar tempo caçando e procurando os suplementos dietéticos necessários.

Os caçadores de elfos formam uma subunidade vital em quase todas as tribos. Embora poucas tribos tentem sobreviver apenas como caçadores ou coletores de alimentos, quase todas as tribos usam caçadores para complementar o que constitui sua principal fonte de suprimentos. Devido ao seu conhecimento e conexão com as terras devastadas, os caçadores elfos geralmente são mais bem-sucedidos do que os caçadores de outras raças. Na verdade, lendas de algumas raças afirmam que quando os caçadores élficos cantam, a presa se oferece voluntariamente às suas flechas. Embora os caçadores de elfos realizem rituais de música e dança de boa sorte antes de uma caçada, não existe nenhuma conexão mágica.

Os caçadores de elfos fazem mais do que perseguir e capturar criaturas para alimentação e outros usos. Eles também caçam a terra, buscando plantas, água, abrigo e desempenhando funções de batedores, observadores e guardas avançados. "Há mais para caçar do que comida", proclama uma canção élfica, "mais presas do que simplesmente criaturas do deserto".

Muitas tribos recorrem ao comércio em algum momento de sua existência, encontrando novos desafios e prazeres inesperados como mercadores. Sua natureza errante se adapta bem à vida comercial, pois as tribos élficas se deslocam regularmente de um lugar para outro. Nas suas viagens, eles encontram ou adquirem bens comerciais para levar ao mercado. Os comerciantes élficos estabelecem mercados nas cidades-estado, perto de vilas ou outros assentamentos, em oásis e até mesmo em áreas devastadas, se houver clientes disponíveis. Os comerciantes não são conhecidos por transportar produtos de alta qualidade (embora tenham exceções e itens raros de artesanato e beleza possam ser encontrados), mas são uma excelente fonte de itens proibidos, ilegais ou difíceis de encontrar. Componentes de feitiços, itens mágicos e bens raros são o estoque do comerciante elfo, embora um cliente tenha tanta probabilidade de comprar um artigo falso quanto um genuíno. Os comerciantes élficos não estabelecem casas mercantis como tal, e apenas alguns estabelecem qualquer tipo de instalação permanente. O resto permanece em constante movimento, tentando ficar à frente dos templários e das casas mercantes rivais, ou simplesmente seguindo sua própria necessidade de vagar.

Os invasores são raros, mas não são inéditos na região de Tyr. Algumas tribos são forçadas a se tornarem invasoras devido às circunstâncias — doenças, rebanhos perdidos, caça deficiente ou alguma outra catástrofe que se abate sobre a tribo. Para sobreviver, esses elfos devem atacar outras tribos, passar caravanas ou pequenos assentamentos. Depois que a tribo se recupera, geralmente ela retorna a uma ocupação anterior. No entanto, existem algumas tribos que gostam de atacar e, portanto, fazem dos ataques seu esforço principal como uma questão de escolha. Essas tribos muitas vezes acrescentam um floreio que falta aos invasores humanos — os elfos preferem saquear furtivamente e roubar em vez de emboscar e forçar. Isso não quer dizer que os invasores élficos não usam a força ocasionalmente, mas que eles encontram

mais desafios em atacar silenciosamente e fugir antes que um alarme possa ser acionado. Os elfos roubarão tudo o que puderem carregar, mas isso não significa que sejam assassinos nessa busca. Se eles conseguirem sua recompensa sem tirar sangue, eles o farão. Se tiverem que lutar para tomar o que consideram que eles pertencem, eles o farão. Eles não se opõem a matar; eles simplesmente não fazem dele o foco de um ataque.

Quando os tempos estão particularmente em ruínas, algumas tribos vendem suas habilidades marciais para aqueles desesperados o suficiente para comprá-las, tornando-se mercenários de aluguel. Aqueles que empregam elfos mercenários devem estar mais preocupados com o que pode estar atrás deles do que em deixar suas vidas e propriedades sob a proteção de elfos "indignos de confiança". Algumas casas mercantis contratam mercenários elfos quando podem encontrar-se, usando-os como guardas avançados para caravanas. Assentamentos que precisam de proteção também empregam guerreiros élficos, mas normalmente descobrem que a maioria de seus bens desaparece quando os mercenários partem.

As "artes das sombras" são as mais raras de todas as ocupações dos elfos, e poucas tribos lidam com esses ofícios sombrios. Apenas duas dessas tribos são conhecidas na região de Tyr — como Sombras e os Corredores Noturnos. Essas tribos são especializadas em intriga, espionagem e até assassinato de aluguel. Eles comercializam contrabando, escravos e itens roubados. Quando você precisa de algo que outra pessoa possui, quando você precisa contrabandear algo através das salvaguardas mais elaboradas que os reis-feiticeiros podem inventar, ou quando você precisa de informações que ninguém mais pode obter, você recorre a essas infames tribos de elfos. Os serviços das Sombras e dos Corredores Noturnos são muito procurados pelos chefes das casas mercantes dinásticas, bem como pelos nobres, templários e, ocasionalmente, reis-feiticeiros — desde que essas tribos possam ser encontradas e seus preços exorbitantes possam ser alcançados.





Vida Urbana

Embora haja proporcionalmente menos elfos vivendo nas cidades-estado, sua presença é sentida. Sempre há um elfo em qualquer cidade-estado. Os elfos nas cidades existem em três variedades: escravos, mercadores e andarilhos livres.

Escravos élficos são raros, mas um pequeno número chega anualmente aos cercados lotados das cidades-estado. Os elfos escravos que podem ser contidos ou impedidos de escapar são forçados a trabalhar como agricultores nos campos fora das cidades muradas. Alguns são transformados em artistas, onde suas habilidades geram grandes lucros para seus mestres. Alguns elfos até acabam nas arenas de gladiadores, lutando por suas vidas como escravos na arena. Muitos frequentadores dos jogos gostam de assistir ao espetáculo dos elfos gladiadores, pois tais escravos usam velocidade e furtividade da mesma forma que os muls usam força bruta e resistência para vencer partidas.

A segunda variedade de elfos urbanos, os mercadores, é de longe o maior grupo dos três. Eles frequentam os bazares comerciais, representando suas tribos nos mercados da cidade. As tribos que têm uma longa tradição como comerciantes podem deixar membros da tribo em uma determinada cidade-estado por anos a fio. As tribos alugam prédios antigos ou montam barracas semipermanentes nas bordas dos bairros comerciais. Essas áreas são conhecidas como mercados élficos e cada cidade-estado tem um. Quando a tribo sai, alguns de seus membros ficam para trás para conduzir negócios e manter presença no mercado. Esses comerciantes elfos tornam-se muito cosmopolitas, aprendendo os trajes das cidades e acompanhando notícias e fofocas importantes. Muitos se envolvem em atos de roubo, coletando bens que suas tribos podem vender em outros locais. Quando suas tribos finalmente retornam, os mercadores da cidade estão prontos com um estoque de novos produtos, um local de vendas privilegiado, uma riqueza de notícias e rumores e um grande desejo de partir para os desertos mais uma vez.

Elfos errantes livres podem ser encontrados onde quer que aventureiros livres viajem. Estes são os elfos que deixaram suas tribos por escolha ou circunstância para explorar as maravilhas e mistérios de Athas. Os errantes livres são os elfos mais solitários, pois não têm o apoio imediato de suas tribos, e todos que encontram os consideram os mais indignos de confiança de todos os elfos.

Não importa o motivo que um elfo tenha para visitar uma cidade-estado, ele ou ela deve ser extremamente cuidadoso dentro de seus limites protegidos. Alguns elfos podem ter crises de claustrofobia nas ruas movimentadas e entre muros altos e grossos. Essas crises podem se manifestar como depressão, doença física, paranoia ou até mesmo loucura temporária. Quando tal loucura os domina, os elfos podem se tornar violentos, descuidados ou totalmente indefesos até que o episódio passe.

Um exemplo recente de loucura urbana tomou conta do invasor elfo Ventuu, da tribo Espreitadores do Silte. Ele havia entrado no Forte Inix, a leste de Nibenay, como batedor avançado de sua tribo. Quando um guarda que estava familiarizado com as marcas dos invasores do deserto reconheceu os símbolos dos Espreitadores, ele pediu aos seus companheiros que amarrassem o elfo. Foi então que a loucura tomou conta de Ventuu, e ele lutou com uma fúria que surpreendeu e dominou um punhado de guardas. Uma saraivada de flechas de outras guardas posicionadas nas muralhas do forte finalmente derrubou Ventuu — mas não antes de ele ter matado ou ferido mais de uma dúzia de guardas e mercadores.

Templários e guardas da cidade estão sempre atentos a quaisquer infrações menores por serem treinados para esperar que os elfos sejam culpados de um crime em algum momento durante sua estada. Os Templários usam qualquer desculpa para capturar ou expulsar os elfos das cidades. Mesmo cidadãos humildes podem causar problemas aos elfos. Eles podem procurar os elfos quando precisam comprar um bem proibido ou raro, mas, por outro lado, aderem aos preconceitos que prejudicam os elfos ao longo dos tempos. Se algo está faltando, eles raciocinam, os elfos devem ter roubado. Se algo não cumpre o que foi prometido, argumentam ainda, é porque os elfos não são confiáveis. É claro que, se elfos estiverem na área, a culpa geralmente pode ser atribuída a eles, mas isso não é desculpa às vezes em que eles são culpados apenas devido à sua raça.

Quando os elfos vivem nas cidades, eles tendem a deixar de lado a maioria dos seus hábitos tribais em favor do estilo de vida cosmopolita que ocorre ao seu

redor. De acordo com uma canção élfica, "Quando está em Tyr, faça como os Tyrianos." Isso permite que os elfos tribais experimentem as maravilhas da vida urbana enquanto visitam uma das grandes cidades-estado. Eles devem obedecer ao código de honra dos elfos, mas são livres para seguir as curvas tentadoras das ruas da cidade e procurar os segredos tentadores que os aguardam atrás de cada porta.

Vida no Deserto

Em certos momentos da vida de um elfo, o desejo de viajar torna-se tão poderoso e urgente que o elfo deve deixar sua tribo para ver o que está além do horizonte. Esses exploradores solitários são apenas um tipo de elfo que povoa as terras devastadas. Existem também os párias, aqueles elfos, que foram expulsos de suas tribos devido a atos de desonra ou outras transgressões. Além disso, os elfos que ficaram muito velhos ou muito doentes para acompanhar suas tribos são deixados para trás, para se defenderem sozinhos no desertos. Eles devem encontrar uma maneira de sobreviver por conta própria ou morrerão.

Estes são os elfos que vivem sozinhos no deserto. Caso eles se juntem a não-elfos, eles ainda serão considerados sozinhos. Pela tradição élfica, nenhum elfo pode encontrar companhia entre "forasteiros". Na prática, isto nem sempre é verdade, pois um elfo solitário pode tornar-se parte de qualquer grupo e até encontrar amigos entre pessoas de fora. Para os elfos, que estão seguros em sua posição tribal, entretanto, não pode haver companheirismo fora da tribo. A maioria das tribos tem tradição de aceitar forasteiros em suas fileiras, mas tais ocorrências são raras.

Elfos errantes livres que atacam por conta própria encontram alegria em sobreviver aos desafios dos ermos athasianos. Eles correm para onde querem, muitas vezes cruzando o horizonte enquanto buscam novas experiências para encontrar e novos locais para explorar. Eles estão entre os mais temidos dos elfos athasianos por roubarem o que precisam em todas as oportunidades, e geralmente de uma maneira que confunde completamente as guardas da caravana e do assentamento. Elfos errantes livres são sussurros durante a noite, ladrões e exploradores solitários que buscam nada mais do que a alegria do agora. Eles vivem de sua inteligência e habilidades, aprimorando suas proficiências na natureza como uma artesão aprimora sua arte. Se e quando eles finalmente retornarem às suas tribos, os elfos errantes encontrarão um lugar de honra e prestígio devido às habilidades que dominaram.

Os excluídos, por outro lado, não têm a alegria interior que caracteriza um andarilho livre. Um elfo marginalizado foi privado do apoio e da companhia de sua tribo e ficou à deriva em total solidão. Não há fim para sua peregrinação, seu sofrimento, nenhum futuro agora, quando ele deve retornar à sua tribo. Se quiser viver, o proscrito deve encontrar o seu próprio caminho no mundo.

Frequentemente, os excluídos assumem uma atitude e uma personalidade sombria. Tornam-se mal-humorados, desamparados e, às vezes, excessivamente violentos e cruéis. Esses elfos se juntam a tribos de escravos e bandos de saqueadores, descarregando sua raiva e total solidão sobre aqueles que atacam. Os párias perdem o amor pela vida que permeia o próprio espírito dos outros elfos. Em vez de buscar a alegria no agora, eles abraçam os lados sombrios da vida que outros elfos aceitam, mas aos quais prestam pouca atenção. De muitas maneiras, a morte e as trevas tornam-se as únicas verdadeiras companheiras dos párias, e o resultado cria elfos verdadeiramente terríveis.

É claro que nem todos os excluídos se tornam terrores do deserto, mas todos vivem vidas sombrias e quase sem alegria. Apenas um grupo seleto pode encontrar significado e alegria fora das tribos que antes chamavam de lar. Estes podem ser os elfos mais fortes e independentes de toda Athas — os elfos de onde são feitos os verdadeiros heróis. Vejamos, por exemplo, o caso de Kureggi Sem Tribo. Esta guerreira élfica vagueia pelos desertos ao norte de Tyr, muitas vezes ajudando a tribo escrava chamada de Livres a realizar algum serviço contra as forças das cidades-estado. Ela também aparece das areias turbulentas ocasionalmente para ajudar uma caravana contra caçadores thri-kreen ou saqueadores humanos.

Por último, a região selvagem se torna um lar ou um túmulo para os doentes e idosos das tribos élficas. A maioria dos elfos doentes e idosos simplesmente perdem a vontade de viver quando não podem mais viver com suas tribos. Eles se tornam alimento para predadores e necrófagos, contribuindo uma última vez para o ciclo natural de Athas. Alguns desses elfos, no entanto, recusam-se a submeter-se-se a um fim natural. Eles rejeitam a noção de que a corrida dos elfos acabou simplesmente porque a tribo deixou para trás. No entanto, não importa



quão forte seja seu espírito, apenas os fortes de corpo podem sobreviver por muito tempo nos desertos de Athas por conta própria. Assim, mesmo aqueles elfos idosos e de grande coração eventualmente sucumbirão aos desertos.

Alguns assentamentos e comunidades selvagens acolherão elfos idosos que não mostram sinais óbvios de doença (pequenas comunidades são notoriamente temerosas de doenças desconhecidas, especialmente se não tiverem um clérigo poderoso entre seus membros). A riqueza da tradição selvagem que os velhos e veneráveis elfos possuem pode muitas vezes significar a diferença entre a sobrevivência e a morte para esses assentamentos em dificuldades. É claro que eles devem deixar de lado a desconfiança e o medo se quiserem fazer bom uso dos talentos e conhecimentos de um elfo. O elfo também deve conciliar sua posição entre os forasteiros. Ele pode até submeter o assentamento a uma bateria de testes de confiança e amizade antes de se sentir confortável o suficiente para estender sua honra élfica aos seus membros. Se o elfo e a comunidade conseguirem sobreviver a esse período de testes, ambos poderão se unir como uma única unidade. Frequentemente, porém, os membros do assentamento que não entendem os figurinos élficos ficarão prejudicados ou até mesmo hostis em relação aos testes e maneiras indiferentes do elfo. Então o elfo idoso é rejeitado ou morto, e ambos os lados perdem.

Alguns elfos idosos tornam-se eremitas, vivendo existências isoladas em algumas das terras mais inóspitas de Athas. Esses elfos podem não ser tão rápidos como eram em sua juventude, mas ainda podem se mover mais rápido do que a maioria das outras raças e criaturas. Os elfos eremitas podem ser os melhores amigos que os viajantes nas terras devastadas podem encontrar — ou seus piores inimigos. Alguns desejam tanto a companhia que receberão visitantes amigáveis de braços abertos. Eles compartilham água e provisões em troca de notícias, itens de interesse ou assistência em uma tarefa, ou problema. Outros não querem nada com estranhos, vendo-os como nada mais do que mais um dos muitos perigos de Athas. Estas eremitas permanecem escondidas, com medo de que se revelar possa provocar violência e ódio. Depois, há aquelas eremitas que veem os viajantes como nada mais do que presas. Eles tentam roubar bens e suprimentos por todos os meios disponíveis, chegando ao ponto de preparar armadilhas para andarilhos desavisados. Esses eremitas podem ser mortais, pois não têm escrúpulos em usar força excessiva para adquirir as coisas de que precisam para sobreviver.

Inimigos

As canções élficas contam as histórias de Coraanu Corredor das Estrelas, o herói que moldou os elfos de Athas. Essas mesmas canções falam dos inimigos que Coraanu fez enquanto corria pelo céu. "Os inimigos de Coraanu são uma legião, perseguindo-o onde quer que ele vá", declara um coro. "Todos os elfos compartilham esses inimigos."

Conforme a tradição élfica, quase todas as forças da natureza, criaturas, monstros e raças inteligentes podem ser contadas entre os inimigos de Coraanu (e, portanto, de todos os elfos). Abundam as lendas que explicam essas animosidades: Coraanu roubou aquele, enganou este, envergonhou um terceiro, insultou um ali e até derrotou outro em uma disputa justa (ou injusta).

Quem e o que os elfos consideram seus inimigos naturais? Humanos, anões, halflings, muls, gigantes, meio-gigantes, a horda de criaturas que vagam pelos desertos sem fim e até mesmo pela terra e pelo céu podem ser contados entre os inimigos dos elfos. Os piores flagelos, porém, que causam pesadelos aos elfos jovens e velhos, são os mortos-vivos e os thri-kreen.

Elfos aceitam a ordem natural do mundo. Eles entendem o ciclo de vida e morte e conhecem seu próprio lugar nele. Eles não podem tolerar nada que exista fora desta ordem, pois tais coisas não naturais desafiam a visão de mundo da qual depende grande parte da mentalidade élfica. Para os elfos, os mortos-vivos representam a ruptura com a ordem natural. Os Elfos os veem como criaturas repugnantes que devem ser temidas e evitadas. Se houver conhecimento de uma criatura morta-viva na área, uma tribo élfica se moverá o mais rápido possível. Somente quando for absolutamente necessário um elfo tentará lutar e destruir um dos mortos-vivos.

Felizmente, os mortos-vivos de Athas são raros, mas existem inimigos vivos esperando entre as dunas móveis. Thri-kreen são os piores desses inimigos, pois os homens-insetos caçam ativamente os elfos como fonte de alimento. Talvez os guerreiros thri-kreen gostem do sabor da carne élfica porque a caça geralmente apresenta um

enorme desafio. Os homens-inseto nunca estão longe dos pensamentos de um elfo. As crianças élficas crescem com um medo mortal de thri-kreen, pois os elfos mais velhos usam ameaças reais e imaginárias de thri-kreen para fazer os jovens elfos se moverem mais rápido ou influenciarem seu comportamento. Este medo se torna um ódio profundo à medida que os jovens elfos chegam à idade adulta, pois no momento em que um elfo passa pelos ritos de passagem, ele ou ela já perdeu mais do que alguns amigos e entes queridos para os muitos membros dos homens-insetos. O medo, porém, nunca pode ser totalmente apagado, nem mesmo pelo ódio. Ele permanece na mente de cada elfo, um lembrete de passados aterrorizantes e amanhãs mortais.

Quando um elfo e um thri-kreen precisam trabalhar juntos, eles adotam uma paz desconfortável e quase sempre viagiada. O thri-kreen deve manter sua fome e desejo sob controle e longe do elfo, enquanto o elfo deve conter o medo e o ódio que de outra forma o obrigariam a atacar e fugir, que é seu instinto de sobrevivência mais primário.



Crenças Élficas

Os elfos de Athas não se curvam diante de deuses ou reis-feiticeiros. Eles têm, no entanto, um profundo respeito pelos elementos, ficando evidente na reverência que demonstram pelos clérigos que chamam de cantores elementais. O deles é uma espécie de adoração aos ancestrais que se manifesta na forma de heróis tribais. Por definição, todo chefe tribal é um herói, e canções sobre suas façanhas preenchem muitas noites estreladas. Além disso, indivíduos importantes de gerações passadas são lembrados e glorificados na música e na dança. Este é um dos poucos exemplos de comportamento élfico não baseado no agora. Nas lendas e histórias de heróis do passado, os elfos encontram inspiração para o agora.

Alguns desses heróis antigos são comuns a todos os elfos. Outros estão limitados a tribos específicas. Talvez o maior desses heróis seja Coraanu Corredor das Estrelas, que supostamente conduziu os elfos até Athas e estabeleceu suas tradições mais básicas. Ele ensinou os elfos a correr, a lutar, a usar a espada e o arco, a roubar, a cantar e até a dançar. Todas as tribos reconhecem suas contribuições e a maioria o reverencia como o maior elfo que já existiu sob o sol carmesim.

Todos os heróis tribais recebem honras através das celebrações dos elfos. Quando uma caçada vai bem, uma tribo elogia e agradece um de seus lendários mestres de caça. Para celebrar um casamento, os elfos dançam ao som de histórias de amantes há muito lembrados. Quando uma criança elfa aprende a correr, a tribo canta as façanhas de seus pilotos mais reverenciados.

Mesmo as dificuldades e os infortúnios muitas vezes encontram expressão na adoração dos heróis ancestrais. Quando a adversidade se abate sobre uma tribo, os elfos celebram as canções e danças rituais de qualquer herói de quem deseja obter inspiração e consolo. Acredite que as canções e danças homenageiam a memória do herói. Se a celebração for sincera e poderosa o suficiente, um pouco do que tornou aquele ancestral tão heroico será transferido para a tribo.

Linguagem e Nomenclatura

As tribos élficas de Athas possuem uma linguagem comum a todos os elfos. Uma tribo pode se comunicar facilmente com outra. No entanto, cada tribo adiciona



nuances próprias à sua fala, dando sotaques e jargões a diferentes tribos que tornam a língua totalmente própria. Essas diferenças parecem leves ou até mesmo inexistentes para os não-elfos, mas para outros elfos eles são facilmente perceptíveis.

Palavras curtas e truncadas compõem a linguagem élfica. É falado de forma rápida e ágil, tornando difícil para os iniciantes compreenderem. Ao falar com indivíduos que não são falantes nativos da língua élfica, os elfos devem falar devagar para serem compreendidos. É claro que fazer qualquer coisa em um ritmo mais lento pode deixar os elfos irritados e zangados.

Além da língua élfica, a maioria dos elfos aprende a língua comum para poder lidar com forasteiros. Muitas tribos também desenvolvem uma série de códigos ou uma linguagem de sinais primitiva para poderem se comunicar entre si no meio de uma multidão de estranhos. As tribos especializadas nas artes das sombras possuem uma linguagem de sinais mais avançada.

Devido à forma como os elfos se sentem em relação aos forasteiros, a maioria não fará nenhum esforço para aprender outras línguas (com exceção da língua comum). Você raramente encontra elfos que falam anão, thri-kreen, halfling ou alguma outra língua racial. Se eles não precisavam da língua comum para o comércio, os elfos provavelmente também não se esforçariam para aprender.

De todos os usos da linguagem, é na escolha dos nomes que os elfos realmente dedicam muito tempo e cuidado. Os nomes são muito importantes para os elfos. Muito se pensa na seleção de nomes, e os líderes tribais (incluindo cantores de elementos) consideram nomear jovens corredores como um de seus deveres mais solenes. Os nomes élficos são derivados de duas fontes. Primeiro, os elfos adotam o sobrenome de sua tribo ou clã. A esse sobrenome, eles recebem um nome baseado na tradição élfica de nomear uma criança pela primeira coisa interessante que ela faz ao aprender a correr. Embora isso possa parecer uma tarefa fácil, os líderes tribais observam ocorrências que são significativas e que se ajustam à personalidade da criança, pois as tradições afirmam que os nomes ajudam a moldar os elfos aos quais são dados. Com o nome adequado, um jovem elfo pode crescer e se tornar um grande elfo. Com o nome errado, o mesmo elfo desaparecerá nos desertos. Alguns nomes de infância são alterados devido a ações extraordinárias realizadas durante

os ritos de passagem dos jovens, mas essas mudanças não acontecem com muita frequência.

As tabelas a seguir apresentam nomes próprios masculinos e femininos, bem como sobrenomes tribais. A Tabela de Sobrenomes Tribais também lista todos os clãs que pertencem a uma determinada tribo. Para dar mais sabor, a Tabela de Insultos dos Elfos fornece uma amostra de insultos que os jogadores podem usar para interpretar seus personagens elfos.

Tabela de Nomes de Elfos Femininos

Palavra Élfica	Tradução
— Alaa.	Caçadora de Pássaros
Ekee	Dançarina selvagem
Guuta	Espada Cantante
Hukaa	Saltador do Fogo
Ittee	Arco Dançante
Nuuta	Caçador Silencioso
Utaa	Lua Alegre

Tabela de Nomes de Elfos Masculinos

Palavra Élfica	Tradução
Botuu	Corredor da Água
Coraanu	Primeiro Elfo, o Guerreiro Ladino
Dukkoti	Lutador do Vento
Haaku	Duas Adagas
Lobuu	Primeiro Corredor
Mutami	Risada Matutina
Nuuko	Caçador das Nuvens
Traako	Ladrão de Metal

Tabela de Sobrenomes Tribais

Nome da Tribo	Nome do Clã
Água Limpa:	Artesão do Fogo
	Graffyon
	Estrela Cinzenta
	Raio
	Ônix
	Corredor da Areia
	Espuma do Mar
	Folha de Prata
	Tecedor de Canções
	Mandíbula de Aço
	Mergulhadores das Ondas
	Cavaleiros do Vento
Corredor da Noite	Luas Negras
	Luas Cheias
	Meia Luas
	Luas Solitárias
	Luas Novas
	Quarto de Luas
Sombra	
Espreitador do Silte	Arco de Fogo
	Adaga de Fogo
	Espada de Fogo
Mão de Prata	
Cantor Celeste	Caçador da Aurora
	Saltador do Dia
	Apanhador do Crepúsculo
Asa Rápida	
Caçador da Água	Dançarino da Chuva
	Corredor do Lago
	Cantor do Lago
Dançarino do Vento	Caçador Aéreo
	Caçador da Brisa

Tabela de Insultos Élficos

Élfico	Tradução da Palavra
Otuuk fe!	Montador de Kank!
Gotii	Forasteiro
Egotti	Menos que um forasteiro
U'Raanu	Elfo sem tribo
Athuum	Rastejador da Areia
Jukkete	Morador da Cidade
Ud'Raan	Meio-Elfo
Kuu datto	Rápido como um humano



Música e Dança

Os elfos de Athas são um povo musical. A música e a dança desempenham um papel importante em suas vidas, desde ajudá-los a lembrar a história e as lendas, até marcar o tempo durante o trabalho ou em corridas longas, até fornecer um meio principal para a celebração. E caso esse fato ainda seja duvidoso, os elfos comemoram tudo. Desde o nascer e o pôr do sol e das luas até a morte de um líder reverenciado, os elfos se divertem para observá-lo. Para os não-elfos, esta música é cativante e sedutora. Seus sons assustadores e batidas alegres parecem de outro mundo e deslocados sob o sol forte de Athas. Existem dois tipos de música élfica, cada uma com suas próprias danças e canções. Primeiro, há a música dos mercados élficos, projetada tanto para ouvidos estranhos quanto para os ouvidos dos elfos. Esta é a música que a maioria dos forasteiros associa aos elfos, pois ela sai das tavernas e das tendas de entretenimento para atrair clientes. Para quem está de fora, os músicos élficos tecem músicas que despertam emoções na maioria dos ouvintes. A resposta desejada geralmente é alegria, pois clientes satisfeitos gastam dinheiro livremente e muitas vezes voltam para comprar mais do mesmo. Esses músicos também tecem melodias de tristeza, amor ou mesmo ódio quando uma determinada apresentação assim o exige. As canções e danças que acompanham essas melodias variam de obscenas a extremamente sedutoras - que homem pode esquecer a Dança das Quatro Espadas de Areela Mandíbula de Aço depois de ter um breve vislumbre de seus movimentos cativantes?

Há também a música das tribos, que raramente (ou nunca) é tocada na presença de estranhos. Essas músicas e danças têm quase uma conotação religiosa por estarem ligadas à folia e celebração élfica – a coisa mais próxima da oração e estímulo que qualquer elfo já se envolveu. Quaisquer que sejam os belos sons que você ouve em um mercado élfico, multiplique-os cem vezes: essa é a música que eles reservam para si mesmos. Quando os elfos tocam apenas para os ouvidos dos elfos, a música que surge carrega um pedaço de suas almas independentes e errantes em sua melodia. Os sons, ritmos e batidas são quase divinos.

A música élfica é produzida em vários instrumentos tradicionais. A mais básica é a voz do próprio elfo, que pode criar uma gama de sons muito além do que até mesmo o bardo humano mais talentoso pode realizar. Outros instrumentos são feitos de ossos ou peles de animais. Esses instrumentos podem ser tão bonitos quanto os sons que produzem, pois os artesãos élficos aprenderam a moldar ossos como outros moldam vidro ou ferro.

Três instrumentos élficos tradicionais são o lyran, os tambores de palma e o cachimbo. A lyran é um instrumento de cordas construído com osso ou mesmo com a armadura de um animal grande. Caminhos ocos são esculpidos em todo o corpo do lyran, criando notas diferentes dependendo de qual corda, ou combinação de cordas, é dedilhada. Dezoito cordas se estendem de um único ponto até as duas extremidades do lyran, enquanto sete cordas adicionais cruzam a face do instrumento. Os tambores de palma cabem na palma das mãos. Enquanto os elfos dançam, eles batem os tambores contra seus corpos para produzir uma batida de percussão. Um cachimbo é um cajado de osso alto e fino. Centenas de pequenos buracos estão esculpidos em seu eixo. Quando um elfo sopra no cajado, ele ou ela pode produzir sons assustadores para acompanhar qualquer música ou dança.

Figurinos Namoro e Outros

Quando os elfos atingem a idade adulta e decidem encontrar parceiros, eles se envolvem em elaborados ritos de cortejo. Tanto os homens como as mulheres podem tomar a iniciativa de localizar potenciais parceiros. Tudo depende de qual parceiro deseja permanecer com sua tribo. Esse elfo sai em uma "caça assassina". As caçadas de acasalamento envolvem espionar outras tribos de elfos até que um homem ou mulher solteiro desperte o interesse do caçador. Essas caçadas são perigosas, pois qualquer forasteiro pego perto de um acampamento élfico arrisca morrer por seus problemas. Assim que os caçadores avistarem os elfos que despertam seu interesse, eles devem deixar sinais para os entes desejados, para saberem que uma caçada está em andamento. Se o objeto da caça concordar com o assassinato, então a captura ocorre com apenas uma demonstração simbólica de resistência. Se o parceiro em potencial não quiser nada com o caçador, a luta pode ser fatal para uma ou ambas as partes.

Quando um caçador traz seu companheiro de volta para a tribo, mensageiros são enviados para informar a

outra tribo que um casamento acontecerá. Agora a elfa capturada perde todos os laços com sua antiga tribo. Após a celebração de três dias, a abduzida recebe uma posição de daeg na tribo de seu cônjuge. Um daeg vive em estado de servidão até que o chefe decida que as lealdades passadas foram esquecidas. Leva anos até que um daeg se torne um membro pleno da tribo do cônjuge — e alguns nunca o fazem. Por que então alguns elfos concordam em se tornar daegs? Pelo amor, é claro, que arde forte e intensamente nos corações dos elfos.

Outros figurinos tribais incluem o seguinte:

- Quando os elfos retornam de ataques ou expedições de roubo com prêmios, é costume dar ao seu chefe a primeira escolha do saque.

- Quando os elfos morrem, a prática geral é deixados deitados onde caíram. Elfos não enterram nem queimam seus mortos. É visto como a tarefa final e a dificuldade de um elfo servir de alimento para feras necrófagas.

- Quando um elfo se torna um membro pleno de sua tribo (seja ao passar pelos ritos da idade adulta ou quando o status de daeg é alterado), é costume dar presente ao novo membro. Contudo, esses presentes acarretam obrigações, que geralmente assumem uma forma de apoio expressa quando o portador do presente solicita ao chefe.

- Ao buscar uma decisão favorável do chefe, é costume oferecer subornos. Esses subornos não devem ser flagrantes, mas devem ser feitos sob pretextos adequados: "Esta moeda de ouro está muito mais segura em suas mãos, meu chefe; agora, se eu puder pedir-lhe que nomeasse meu filho como aprendiz do mestre de caça."

Famílias

Os elfos dão mais valor aos seus clãs e tribos do que às famílias individuais. No entanto, existem algumas tradições associadas às unidades familiares que devem ser abordadas. Somente os filhos nascidos da mesma mãe são considerados verdadeiros irmãos. Crianças que compartilham o mesmo pai, mas têm mães diferentes, são consideradas irmãos ou irmãs de longa data. As tradições tribais proíbem irmãos e irmãs de longa data de terem filhos juntos, mesmo que não tenham os mesmos laços que os irmãos verdadeiros entre si.

Os elfos não têm as mesmas tradições em relação aos pais do sexo masculino que as outras raças. Como os elfos espalham suas afeições com tanta facilidade e o acasalamento com apenas um parceiro é a exceção e não a regra, os pais do sexo masculino são muito mais difíceis de determinar do que os do sexo feminino. O termo élfico para mãe, "mamuk", significa "o pai que deu à luz". Um elfo mamuk recebe certo respeito, mas toda a tribo participa da criação dos jovens. Os laços maternos estendem-se por toda a tribo, em vez de se concentrarem entre uma mãe solteira e um filho. Por outro lado, não existe um termo élfico para pai. O mais próximo é "tada", que se aplica a qualquer homem cujo sangue corre nas veias de uma criança.

Vestimenta Nativa

Embora os elfos normalmente se vistam para sobreviver no ambiente desértico, as tribos individuais costumam criar trajes que mostram seus próprios trajes e tradições. Mesmo quando visitam um oásis ou cidade, os elfos tendem a preferir suas vestimentas nativas. Se esta vestimenta tem algo em comum de tribo para tribo, é seu design funcional. O traje élfico tende a proteger seus usuários dos elementos brutais, ao mesmo tempo que permite liberdade de movimento.

Algumas tribos usam mantos feitos de penas de erdlu com padrões nítidos e cravejados com pedaços de osso polido. Outros se envolvem em couro carru justo, decorado com cores vivas e padrões estranhos. Penas, ossos, peles, pedras e até mesmo metal (quando disponível) são frequentemente tecidos de diversas maneiras para fazer roupas de origem reconhecidamente élfica, mas que permanecem exclusivamente como produto de uma tribo individual.

Algumas tribos, especialmente aquelas que regularmente participam em ataques, começaram a incorporar a pilhagem no seu traje nativo. A um manto élfico típico, um guerreiro elfo pode adicionar pedaços de roupas roubadas de caravanas e assentamentos. Essa mistura de



design élfico e humano (ou de outra raça) cria uma aparência que pode ser ao mesmo tempo, impressionante e assustadora.

Elfos são conhecidos por usar roupas funcionais e lisonjeiras. Parte da alegria diária de um elfo é parecer bem consigo mesmo e com seus companheiros de tribo. Um elfo gastará horas e horas confeccionando roupas para atingir esses objetivos.

A maioria das tribos também tem trajes de guerra tradicionais que usam quando vão para a batalha. Ao contrário do traje cotidiano, o traje de guerra é projetado para proteger e incutir medo no inimigo. Desde pinturas de guerra assustadoras até invólucros aterrorizantes e protetores, quando um elfo se veste para a guerra, ele também se veste para assustar e perturbar o inimigo.

Meio-Elfos

Humanos e elfos precisam lidar uns com os outros de tempos em tempos e, em alguns casos — seja pela força ou por amor genuíno — as crianças nascem de ascendência mista. Estes são os meio-elfos, seres que combinam características de ambas as raças, criando algo diferente no processo. Meio-elfos geralmente ficam mais altos que seus pais humanos, mas raramente se aproximam da altura de seu lado élfico. Eles têm em média cerca de 1,80 metro de altura, embora tendam a herdar parte da maior parte de sua metade humana. Geralmente, um meio-elfo pode se passar por humano com mais facilidade do que um elfo completo, embora características élficas reveladoras possam ser detectadas se ele for examinado com cuidado e escrutínio.

Meio-elfos não formam suas próprias comunidades. Em vez disso, eles vivem entre ou à margem da sociedade humana. Meio-elfos são encontrados com mais frequência nas cidades da região de Tyr, embora alguns possam ser encontrados nas aldeias e tribos de ex-escravos que habitam as regiões selvagens. Ao contrário dos muls, os meio-elfos podem produzir descendentes.

Elfos não toleram crianças de herança mista. Sua tradição exige que as crianças nascidas da união de elfos e humanos sejam deixadas para os lirrs e outros predadores. Os humanos são mais tolerantes com os meio-elfos, mas apenas até certo ponto. Os humanos trabalharão com eles, mas poucos chamarão um meio-elfo de amigo, a menos que acreditem erroneamente que ele seja humano. Meio-elfos nascidos em uma sociedade humana têm mais chances de sobreviver, mas a vida nunca é fácil. Os humanos não têm fé no lado élfico de um meio-elfo, e os elfos também desconfiam do lado humano neles. Como tal, passam a vida como estranhos e solitários, desenvolvendo altos níveis de autossuficiência para sobreviver.

A intolerância dos parentes de seus pais não se estende a outras raças, entretanto, e alguns meio-elfos encontram companhia entre anões e thri-kreens. Ainda assim, o meio-elfo típico passa a vida tentando obter a aceitação de um lado ou de outro de sua linhagem, geralmente em vão onde acabam procurando se miscigenar e não chamar a atenção para si.



Meio-Gigantes

Meio-gigantes são uma das raças mais recentes a caminhar pelas areias escaldantes de Athas. A raça foi criada pelos experimentos mágicos conduzidos durante os primeiros anos da Era dos Reis-Feiticeiros. Na época, os reis-feiticeiros procuravam criar guerreiros definitivos para proteger seus domínios. Por causa dessas origens, os meio-gigantes não têm cultura própria para se inspirar, nem tradições antigas ou pátrias às quais recorrer em busca de inspiração.

Os meio-gigantes típicos têm entre 3 e 3,6 metros de altura e pesam cerca de 725 quilos. Eles têm características humanas exageradas de alguma forma. Com o tamanho adquirido com sua herança gigante vem a baixa inteligência e grande força física. Do lado humano, os meio-gigantes demonstram interesse pela comunicação e cooperação, curiosidade, vontade de aprender e uma tendência geral para a bondade. Eles não se reúnem em comunidades próprias, mas tendem a adotar as culturas daqueles que admiram ou a quem têm acesso.

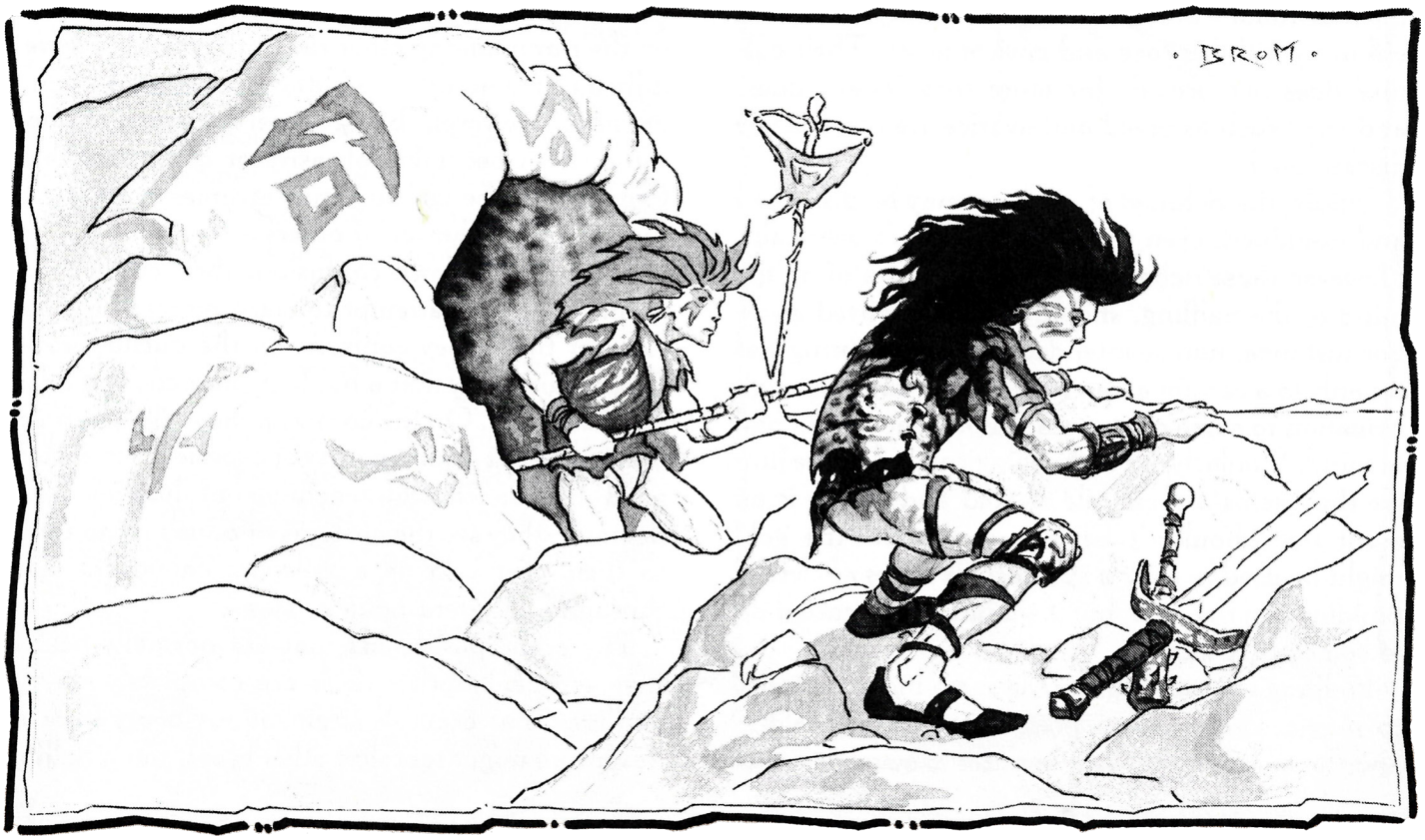
Meio-gigantes podem produzir descendentes acasalando-se com outros meio-gigantes. Todos os meio-gigantes que existem em Athas modernos são descendentes dos primeiros meio-gigantes criados magicamente e produzidos nos primeiros anos do governo dos reis-feiticeiros. Não existe uma maneira natural para gigantes e humanos acasalarem e criarem filhos meio gigantes.

Nas cidades-estado, os meio-gigantes servem como soldados, guardas ou trabalhadores. No deserto, eles se ligam a líderes carismáticos ou a comunidades que demonstram tendências que admiram. Onde quer que estejam, os meio-gigantes têm de lidar com o fato de serem demasiado grandes para o mundo que os rodeia, pois as coisas construídas para o uso e conveniência humana não funcionam bem nas mãos de meio-gigantes.

Halflings

Antigamente os halflings eram os senhores do mundo. Na verdade, durante a Era Azul, os halflings eram os únicos seres inteligentes em toda Athas. Eles foram os habitantes originais do mundo, e todas as raças humanas, semi-humanas e humanoides descendem deles.

Dito isto, os halflings de hoje têm pouca semelhança



com seus antigos antepassados. Onde antes os halflings ocupavam a terra em todas as direções, hoje eles habitam as florestas e selvas que desaparecem lentamente, como Serra Florestada e as florestas verticais dos Penhascos Irregulares. Onde antes eram senhores civilizados de uma sociedade avançada, hoje são criaturas ferozes e selvagens, tão selvagens quanto os ventos áridos. Eles estão mais dispostos a devorar um estranho em suas terras do que a recebê-lo.

Halflings crescem até uma altura de 1 metro e pesam de 22 a 30 quilos. Eles são musculosos e proporcionais como os humanos, mas têm rostos de crianças lindas e sábias, cujas feições nunca sucumbem aos rigores da idade. Rituais e costumes controlam todos os aspectos da vida dos halflings, e sua cultura é rica em arte e música. A tradição oral narra o poderoso passado dos halflings, embora tenha se deteriorado a tal ponto que as memórias parecem apenas lendas e fábulas. Ainda assim, o respeito profundo e permanente pelo mundo que levou os halflings da Era Azul a se sacrificarem permanece enraizado na psique halfling.

Os halflings pouco se importam com as coisas que motivam outras raças. Para que serve o ouro ou outra moeda para os halflings? Eles se preocupam mais com o bem-estar interior de um indivíduo e com a unidade espiritual com sua raça e o meio ambiente. Tudo o que um halfling faz é para o bem de sua comunidade e da cultura halfling na totalidade. Entretanto, quando estão fora de suas próprias áreas de controle, os halflings podem ser tolerantes com a falta de "civilização" que encontram.

Sua linguagem é composta de palavras e sons da natureza, tornando muito difícil a compreensão de quem está de fora. Talvez esta seja uma das razões pelas quais são raros na sociedade humana; eles também morrem rapidamente no cativeiro. Porém, se eles acreditarem que são livres, trabalharão para nobres e reis-feiticeiros.

Humanos

Devido às Guerras Purificadoras de eras passadas e à



sua própria tenacidade natural, os humanos são a raça predominante em Athas. Eles são uma raça versátil, brilhante e excepcional, tanto quanto comum e mundano. O homem humano Athasiano médio tem entre 1,80 e 2 metros de altura e pesa de 80 a 100 quilos. As mulheres são geralmente menores, chegando a 1,80 metro de altura e pesando de 45 a 65 quilos. A cor da pele, dos olhos e do cabelo varia amplamente, embora a maioria dos humanos Athasianos tenham o exterior bronzeado e envelhecido.

Comparados aos anões, muls, meio-gigantes e thri-kreen, os humanos não são muito fortes. Eles são, no entanto, astutos, altamente inventivos e persistentes ao extremo. Eles tendem à impulsividade e à grande ousadia, buscando aproveitar ao máximo tudo o que o destino coloca em seu caminho. Onde quer que a vida tenha se entrincheirado nas terras devastadas de Athas, humanos podem ser encontrados.

Os humanos também podem ser encontrados em todos os níveis da sociedade. Nas cidades-estado, os humanos ocupam uma parcela maior do que deveriam nas fileiras, desde reis-feiticeiros, nobres e templários, até trabalhadores livres e escravos humildes. Nas regiões selvagens, os humanos caçam com tribos escravas, conduzem rebanhos com clãs nômades e lideram ou servem caravanas mercantes enquanto caminham pelas planícies áridas. Os humanos são extremamente adaptáveis e geralmente altamente tolerantes com as diferenças que levam outras raças à guerra. Frequentemente, servem como diplomatas, chefes tribais ou alguma outra função que une diferentes raças.

Muls

Muls nascem de uma herança mista, criada a partir da união de humanos e anões. Eles existem desde que as duas raças interagem, mas seus números nunca foram significativos o suficiente no passado para categorizá-los como uma raça separada. Foi somente com a ascensão da Era dos Reis-Feiticeiros, quando os antigos Campeões de Rajaat procuraram os soldados mais poderosos para defender seus novos domínios, que os muls foram criados em grande número — embora como escravos. Como os muls tendem a ser independentes e difíceis de controlar, os reis-feiticeiros rapidamente abandonaram a ideia de formar grandes exércitos deles. Em vez disso, outros usos foram encontrados para esta raça resistente.

Muls mantêm a altura e a adaptabilidade de sua herança humana e mantêm a durabilidade, o volume e a força bruta de seu lado anão. Como tal, os muls estão entre as raças semi-humanas mais poderosas. Os adultos atingem alturas entre 1,8 e 2,1 metros de altura, pesando mais de 120 quilos. Não é incomum que muls particularmente grandes e fortes pesem mais de 140 quilos. Seu metabolismo robusto torna os muls definidos e musculosos, mas isso não significa que eles sejam magros. Muls têm ombros largos e definidos, quase sem gordura corporal. Eles parecem serem humanos grandes em muitos aspectos, embora existam diferenças significativas e óbvias. Com testa proeminente e orelhas pontudas e inclinadas para trás, se seu tamanho não denunciar sua herança, essas características certamente o farão. Muls masculinos e femininos não têm pelos no corpo e quase todos os muls são carecas. Ao contrário dos meio-elfos e meio-gigantes, os muls são estéreis; a única maneira de criar um filho mul é através da união de um humano e um anão.



Assim como os meio-gigantes, os muls não têm uma história ou cultura unificada para se basear. Eles não se reúnem em comunidades mul e não há aldeias mul escondidas nos desertos. Geralmente, os muls são escravos ou ex-escravos, vivendo em cidades-estado, vilas de clientes, casas mercantis ou currais de escravos dos nobres — ou entre as tribos escravas que vagam pelas regiões selvagens. Um pequeno número de muls nasce livre nas aldeias anãs ou em algum outro lugar fora da jurisdição dos reis-feiticeiros e dos senhores mercadores.

Muls encontrados nos currais de escravos das cidades-estados e casas mercantis geralmente trabalham como gladiadores ou estivadores, essas posições são ocupadas devido sua tenacidade. Sua grande força e resistência os tornam valiosos em ambas as posições, e como há muito esforço para criar e manter um estábulo de mul-escravos, seus proprietários muitas vezes os mimam — caso tenham um bom desempenho e algumas vezes acabam sendo complacentes em punições para manter o mul mais dócil para evitar a perda de seu investimento ou que ele pare de cumprir sua função. Muls são escravos de valor. Os proprietários também protegem zelosamente seus muls, por ser mais barato pagar taxas exorbitantes aos traficantes de escravos para recuperar um mul fugitivo do que recomeçar nos currais de reprodução. Muls escravos são fáceis de detectar: tatuagens que indicam propriedade, ocupação e até mesmo número de vitórias nas arenas decoram a cabeça e o corpo desses escravos.

Pterrans

Pterrans são uma raça de homens-lagarto que habitam as Terras Agrestes perto das Montanhas Ressonantes. Embora a maioria nunca consiga passar pelas montanhas, alguns pequenos clãs construíram seus lares no lado desértico, vivendo nas florestas e selvas perto da Cordilheira da Floresta, perto dos áridos rochosos que margeiam os desertos de Athas.

Os Pterrans se parecem mais com pteradons humanoides do que com lagartos, indicando que eles podem estar relacionados de alguma forma com os pterrax, uma raça de criaturas voadoras encontradas nas planícies rochosas de Athas. Com cerca de um metro e oitenta de altura, os pterrans têm escamas marrons claras no lugar da pele. Com seus dois braços e pernas, os pterrans também

têm um apêndice curto em forma de cauda e dois tocos arredondados nas costas, o que sugere ainda mais sua relação com os pterodáctilos. A cabeça de um pterran apresenta olhos grandes, quase bulbosos, e um focinho longo, que também é a boca da criatura. A boca de um pterran tem muitos dentes, usados para rasgar sua comida. Os braços dos pterrans terminam em mãos com garras, utilizáveis tanto na caça quanto na luta. Não existem características óbvias que distingam os homens das mulheres em circunstâncias normais.

A linguagem dos pterrans é uma coleção de sons vocais combinados com cliques e toques feitos com suas garras. Os sons vocais dos pterrans são na maioria assobios e estalos, com rosnados ou rosnados ocasionais. É quase impossível para humanos e semi-humanos falarem a língua pterran porque as vozes humanas são incapazes de criar os sons necessários. Consequentemente, é difícil para humanos ou semi-humanos interpretar esta linguagem.

Os Pterrans desconfiam naturalmente dos homens, especialmente dos humanos e halflings. Assim, a maioria dos confrontos entre essas raças termina em situações de combate, uma contingência que os pterrans são mais do que capazes de lidar. A coloração das escamas dos pterrans proporciona uma boa camuflagem nas áreas florestais que habitam.

Suas escamas proporcionam aos pterrans uma proteção resistente e blindada. Muitos guerreiros do clã carregam armas de design pterran. Existem duas armas de desenho tribal empregadas pelos pterrans. O primeiro tipo, slodaks, é em essência uma longa espada de madeira, esculpida em árvores jovens e tratada com uma mistura de seiva de árvore e sangue de Demônio do Id. Este tratamento torna a lâmina da arma extremamente forte, dando-lhe quase a resistência do aço. O outro tipo de arma é chamado de thanak e se assemelha a uma lâmina de serra. É feito de duas tiras de madeira unidas. Entre as tiras há uma fileira de dentes retirados do pterrax. O thanak é empunhado de maneira semelhante a um machado, ao ser apontado para o alvo. Os dentes da arma são geralmente revestidos com um veneno poderoso e debilitante.

Os Pterrans frequentemente travam combates aéreos, montados em pterrax, uma criatura voadora que se assemelha a um pteradon e são utilizados para prover locomoção e capacidade de combate para o Pterrans. Pterrans montados usarão armas brancas e de distância,



mas tendem a usar ataques aéreos de longo alcance. A maioria dos pterrans montados estão armados com lanças que geralmente têm as pontas revestidas com o mesmo tipo de veneno que empregam nos thanaks.

Sociedade

Os Pterrans se reúnem em tribos, variando em tamanho de 10 ou 12 membros, em tribos pequenas, a mais de cem membros em tribos maiores. Uma tribo pterran se estabelecerá em aldeias geralmente localizadas nas profundezas da selva, o mais próximo possível de Serra Florestada. Uma aldeia pterran é composta por muitas residências familiares menores, todas situadas perto ou ao redor do centro da aldeia, onde está localizada a área cerimonial. A sociedade Pterran é baseada principalmente em cerimônias e celebrações. Cada tribo geralmente tem diversas celebrações durante um determinado ano, cada uma sendo uma celebração de agradecimento pelo seu mundo.

Os Pterrans acreditam que sua raça se originou da própria terra e que Athas é sua Mãe Terra. A cada



celebração, as tribos pterran reforçam suas crenças e fé. Como seria de esperar, os sacerdotes da sociedade pterran são druidas.

Uma tribo pterran normalmente terá muitas famílias diferentes dentro dela. Cada uma dessas famílias costuma ter sua própria moradia, marcada com símbolos familiares e cores que identificam a família. Em raras ocasiões, mais de uma família partilhará uma habitação, geralmente quando os membros das duas famílias se uniram em casamento. Uma residência familiar típica possui vários quartos pequenos, cada um grande o suficiente para dois pterrans dormirem. A residência também possui um cômodo central conectando todos os outros cômodos. Assim, tal como as habitações de uma aldeia estão centradas em torno da área cerimonial, os quartos de uma habitação estão centrados em torno de uma área familiar central. As famílias de pterrans têm geralmente de quatro a oito membros, dois pais e de quatro a seis filhotes. Os Pterrans sempre geram seus filhotes aos pares, e a maioria das famílias tem um número par de membros.

Uma tribo pterran é liderada por seu Triunvirato, composto pelo membro tribal mais velho de cada Caminho de Vida. O Triunvirato é responsável pela maioria das decisões da tribo, embora toda a tribo seja consultada antes de qualquer tipo de ação ser tomada. As decisões típicas do Triunvirato incluem quando mudar a aldeia para um novo local, quando e onde enviar grupos de reconhecimento, se a tribo deve se envolver com outras raças Athasianas, etc.

Os Caminhos de Vida dos Pterrans

Quando os jovens pterrans atingem a idade de 15 anos, cada um deles deve escolher o que é chamado de "Caminho de Vida". Caminhos de Vida são essencialmente carreiras que o pterran seguirá ao longo de sua vida. Existem três Caminhos de Vida na sociedade pterran: o guerreiro, o druida e o psiônico.

Guerreiros

A maioria dos pterrans escolhe o Caminho do Guerreiro. Os Pterrans que escolhem o caminho do guerreiro tornam-se os lutadores e protetores da tribo. Os guerreiros também são responsáveis pela preparação da visão da nova aldeia quando a tribo se desloca de um lugar para outro. Os guerreiros Pterran aprendem muitos métodos de combate, incluindo o uso de suas armas naturais, armas tribais e as armas usadas por seus inimigos. Os guerreiros também são os fabricantes de armas da tribo, elaborando tanto slodaks quanto thanaks, sendo responsáveis pela criação do veneno único usado nessas armas.

Quando um pterran escolhe o Caminho de Vida do guerreiro, mas antes de ser nomeado guerreiro da tribo, ele deve passar por um teste de suas habilidades. Este teste exige que ele ou ela pegue e treine um pterrax. Capturar um pterrax é uma tarefa difícil, realizada somente após muitos meses (às vezes anos) de treinamento e estudo.

Um candidato a guerreiro pterran tentando capturar um pterrax deve primeiro localizar um ninho de pterrax. Ele/ela deve então observar o ninho para determinar quais, se houver, dos pterrax no ninho são capazes de se tornarem montarias. Quando um pterrax é escolhido como montaria do guerreiro, o pterran deve subir até o ninho e capturar fisicamente a criatura. A maioria dos pterrax levanta voo no momento em que são capturados, resultando no primeiro verdadeiro teste do guerreiro pterran — se ele consegue controlar o pterrax e forçá-lo a pousar. Uma vez que um pterrax é capturado e pousado pelo candidato a guerreiro, ele deve ser treinado. Esse processo leva geralmente de 3 a 6 semanas, após as quais o pterran deve provar seu domínio sobre sua montaria diante de seus pares e do Triunvirato da tribo.

Druidas

Um pequeno número de pterrans segue o Caminho do Druida. Estes se tornam os sacerdotes da tribo, responsáveis por promover a fé da tribo e por fornecer serviços de cura para os guerreiros feridos em batalha. Os druidas Pterran têm todos os poderes normais da classe druida, incluindo lançamento de feitiços. Como todos os druidas athasianos, os druidas pterran têm acesso principal às magias da Esfera do Cosmos e de uma outra Esfera (relacionada à sua "área protegida"). A área protegida de um druida pterran será na maioria das vezes a área florestal ao redor da vila druida.

Assim como os guerreiros, os druidas da sociedade pterran devem passar por um teste antes de serem nomeados Druidas da tribo. Este teste exige que o candidato a druida passe seis meses sozinho na floresta,

sem nenhuma ferramenta exceto aquelas que ele fabrica durante esses seis meses. O druida é enviado e não deve entrar em contato com nenhum outro membro da tribo durante todo o período de seis meses. Ao final desse período, o druida retorna à tribo sendo questionado sobre suas experiências pelos druidas mais velhos e pelo Triunvirato da tribo.

Psiônicos

Muito poucos membros de uma tribo pterran seguem a Trilha do Psiônico. Devido à natureza incomum dos poderes psiônicos, muitos psiônicos na tribo são vistos com suspeita e dúvida pela maioria da tribo. No entanto, os psiônicos são uma parte importante da tribo, mais frequentemente usados na negociação com outras raças de Athas que entram em contato com os pterrans.

Assim como os guerreiros e druidas, os candidatos psiônicos devem passar por um teste antes de serem nomeados Psi6onicos da tribo. Este teste requer que o psiônico leia os pensamentos dos psiônicos mais velhos e os compartilhe telepaticamente com o Triunvirato da tribo.

Ecologia

Pterrans são onívoros, comendo carne e vegetação. Vivendo principalmente nas florestas e selvas, sua dieta consiste principalmente em animais de caça. Os grupos de caça Pterran passam muitas horas por dia em busca de comida para a tribo. A carne de um kirre é a comida favorita dos pterrans, assim como a de um Demônio id. Quando os grupos de caça se aventuram em direção aos áridos rochosos, eles irão, ocasionalmente, pegar um flutuador, também um alimento preferido.

Pyreen

Os pyreen são poderosos apoiadores e benfeitores dos rhul-thaun. Eles conhecem a verdadeira história dos halflings e os veem como o último vestígio dos tempos antigos. Por esta razão, eles fazem tudo o que podem para proteger e preservar a cultura dos halflings, evitando

viajantes potencialmente perigosos contactem o rhul-thaun.

Os pyreen são encontrados nas terras diretamente acima



das falésias. Em sua devoção, mantendo os rhul-thaun livres de influências externas, eles próprios evitam contato direto com os halflings. Alguns indivíduos selecionados encontraram os pyreen, e aqueles que o fazem geralmente acreditam que tiveram um encontro com entidades singulares e semi-espirituais, em vez de membros de uma raça quase tão antiga quanto a sua.

O pyreen observa. Esses autonomeados protetores observam cuidadosamente exploradores e aventureiros de além dos Penhascos Irregulares rumo a um encontro com os rhul-thaun. Eles evitam qualquer confronto que possa ser perigoso para os halflings, se possível, seja por simples desorientação ou por medidas mais violentas e diretas.

Da mesma forma, se vários forasteiros forem vistos roubando produtos em forma de vida, os pyreen intervirão com toda a força necessária. Eles fazem o que podem para manter os halflings e sua arte tecnológica isolados e protegidos.

Mesmo os exploradores rhul-thaun que deixam suas casas nos penhascos para ver o que há além podem ser parados pelos pyreen. Os benfeitores dos halflings são mais gentis e gentis com eles do que seriam com



os de fora, mas a dedicação dos pyreens é absoluta. Obviamente, porém, é simples para os viajantes passarem pela região sem atrair a atenção dos pyreen. Os pyreen são poderosos, mas poucos.

Rhul-Thaun

Os rhul-thaun, o povo dos penhascos, são remanescentes vivos de uma época passada. Sua cultura é baseada em um período que não é mais mencionado nem mesmo nas lendas das outras raças de Athas. Por causa disso, a sociedade rhul-thaun é única em todo o mundo.

Durante a Era Azul, os rhulisti fizeram de Athas seu. Eles domesticaram as forças da natureza e aprenderam a trabalhar com os elementos em vez de lutar contra eles. Os atuais rhul-thaun retêm parte do conhecimento de seus ancestrais, embora grande parte dele esteja enterrado nos rituais e tradições que governam a sociedade dos halflings.

Existem muitas razões pelas quais os rhul-thaun são diferentes dos outros halflings de Athas, e especiais por si só em comparação com todas as raças conhecidas na Região de Tyr. Física e mentalmente, as peculiaridades do rhul-thaun são dignas de nota.

Fisiologia

Como todas as outras principais raças humanoides de Athas, os rhul-thaun são descendentes dos rhulisti. Embora todas as outras raças tenham mudado e sofrido mutações radicais, os rhul-thaun se assemelham muito aos rhulisti em quase todos os aspectos. Assim como os halflings selvagens do mundo exterior, os rhul-thaun são baixos, com corpos fortes e ágeis. A altura média dos homens rhul-thaun é de 90 centímetro, enquanto as mulheres são 2,5 ou 5 centímetros mais baixas.

De ossos e constituição leves, o físico das pessoas dos penhascos é vigoroso e resistente. Mesmo com abundância de água, no entanto, suas vidas ainda são bastante difíceis, fomentando a necessidade de corpos fortes e robustos. Sua pele é mais clara que a da maioria dos Athasianos e parece lisa e sem rugas durante a maioria de suas vidas. A sua musculatura resiliente revela pouco da deterioração causada pelo tempo, e são ativos mesmo na velhice. A cor do cabelo de Rhul-thaun é preta ou castanha, mas raros indivíduos são loiros ou, mais raramente, ruivos. Um membro típico da raça praticamente não tem pelos no corpo além da cabeça. Os pelos faciais são desconhecidos para eles (sua presença em membros de outras raças provavelmente os faria acreditar que aquela pessoa era

um indivíduo animalesco, monstruoso ou bárbaro). A cor dos olhos varia muito, sendo o verde, o cinza e o marrom os mais comuns.

Estágios da Vida

Um provérbio rhul-thaun afirma que "a idade é uma medida de experiência, não uma garantia de capacidade". Esses halflings não julgam um indivíduo pela sua idade, a menos que ele seja obviamente muito jovem (e, portanto, inexperiente) ou muito velho (e merecedor de respeito). É difícil dizer a idade do rhul-thaun apenas pela aparência. Não apenas a pele dos halflings permanece relativamente lisa e imaculada durante toda a vida, mas a maioria dos membros saudáveis da raça permanece ativa e ágil até a morte.

Rhul-thaun vive 150 anos, mais que os halflings da região de Tyr. Seu ambiente é saudável e a maioria das pessoas vive uma vida plena e saudável.

Nascimento e Infância

Restos de conhecimento biológico que sobraram dos rhulisti permanecem nos rituais de nascimento dos rhul-thaun. Por causa dessas práticas, um número maior de crianças (e mães) halflings sobrevivem ao processo de nascimento do que aqueles de outras raças Athasianas.

As crianças recebem nomes de nascimento imediatamente. Os nomes são determinados em um ritual especial de batismo conhecido como rhin-noss, o Ritual do Início. Este ritual envolve elementos aleatórios na forma de pedaços de cerâmica inscritos com os nomes dos antepassados da criança. Os nomes carregam significados literais e simbologia baseada nos feitos do ancestral cujo nome é lembrado. Ao final do ritual, os cacos são sacudidos nas mãos da mãe e jogados no chão. O bebê é colocado próximo aos cacos e a primeira peça que a criança toca mostra seu nome de nascimento.

As crianças pequenas são cuidadas pelos pais, irmãos mais velhos e pelo resto da família extensa do clã. Desde cedo aprendem a importância dos laços familiares por serem obrigados a contar com muitos membros da sua família para os instruir e cuidar deles.

Adolescência

Aos 10 anos, espera-se que as crianças rhul-thaun comecem a estudar uma vocação. Nessa idade, eles começam a aprender habilidades importantes que os ajudarão em suas vidas, sendo a primeira a escalada. Os jovens halflings também começam a aprender os detalhes dos rituais rhul-thaun e espera-se que conheçam e participem de muitos deles. Homens e mulheres são instruídos da mesma maneira em relação às mesmas coisas. Nenhum dever, função ou profissão é considerado pertencente exclusivamente a um gênero, ou outro. O treinamento começa com estudos gerais, incluindo: história, biologia e filosofia. Então, à medida que os filhos amadurecem, eles começam a trilhar o caminho em direção às profissões desejadas. Habilidades como alfabetização, matemática e física são comuns, mas nem todos as aprendem.

Nos próximos 10 anos, os jovens halflings não apenas aprenderão muito, mas sua aptidão será avaliada por aqueles que os ensinam. Aqueles que parecem possuir qualidades especiais são rigorosamente testados. Quando são encontrados jovens que atendem aos rigorosos padrões do campo especial (conforme julgado por aqueles que já estão dentro desse campo), eles são aprendizes de halflings mais velhos e experientes.

Vida Adulta

A idade de 20 anos é geralmente considerada o ponto da idade adulta entre os halflings dos Penhascos Irregulares. A essa altura, o indivíduo está totalmente crescido e sua personalidade totalmente desenvolvida. O treinamento deve terminar neste ponto e qualquer bom halfling deve estar pronto para entrar na sociedade como um membro adulto do clã.

O ritual da maioridade ocorre geralmente no aniversário de 20 anos do jovem. Esta formalidade é mais uma cerimônia do que um verdadeiro "rito de passagem" e não é nada que possa falhar. Durante o ritual, o nome de um indivíduo pode ser alterado, se desejar. Isto ocorre com frequência, especialmente quando o nome escolhido no Ritual de Início tornou-se inadequado para descrever a natureza do indivíduo adulto.

A idade adulta traz consigo certos direitos. Um adulto tem o direito de apresentar um caso perante o har-etuil do clã, ou aqueles que julgam. Tal ação requer o aprendizado dos rituais adequados, mas é necessária



ao apelar contra uma injustiça ou expor uma queixa pessoal a outro indivíduo. Os rhul-thaun adultos podem até falar antes do Conclave (uma reunião de har-etuil) para apresentar uma questão relativa ao bem-estar de seu clã (embora este seja geralmente o trabalho do próprio har-etuil do clã).

Os adultos também podem possuir propriedades, casar e realizar transações econômicas formais.

Meia Idade

Por volta dos 60 anos, um rhul-thaun começa a sentir o trabalho do tempo em seu corpo. Embora haja poucas mudanças na aparência, a força e a resistência diminuem nesta fase da vida. A maioria dos indivíduos, no entanto, recusa-se a permitir que estes efeitos os impeçam de continuar com os seus deveres ou trabalho. O que lhes falta em habilidades físicas é mais do que compensado em experiência e sabedoria adquiridas ao longo dos anos.

É nessa idade que muitos rhul-thaun assumem tarefas de treinamento e ensino, instruindo os jovens em rituais, leitura e escrita e habilidades profissionais. Ensinar é considerado uma posição honrada, respeitada e gratificante.

Velhice

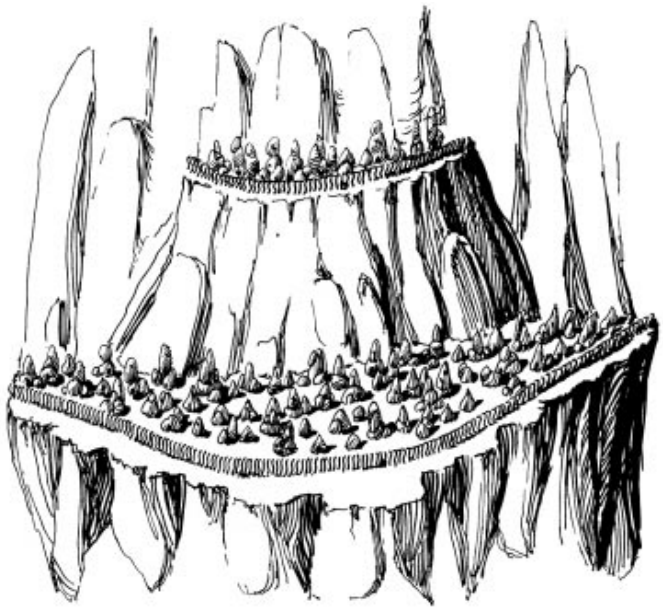
Aos 90 anos, um rhul-thaun é considerado velho. Neste ponto, muitos indivíduos se esforçam para se tornarem líderes de clã, enquanto outros se contentam em se estabelecer com suas famílias, assumindo o honrado papel de anciãos da família.

Quem chega a esta fase da vida é exaltado pelos familiares e conhecidos. Seus são os melhores quartos das casas rhul-thaun. São os primeiros servidos na hora das refeições e os primeiros ouvidos na hora da contação de histórias.

As doenças afetam pesadamente os halflings de idade avançada. Os membros não são tão rápidos e os dedos não são tão ágeis como antes. A força e a constituição se esgotam, deixando uma mente ainda perspicaz num estado enfraquecido. Raramente os rhul-thaun desta idade escalam os penhascos ou cavalgam no vento.

Idade Venerável

Qualquer idade além dos 120 anos é antiga para os rhul-thaun, embora muitos vivam até 150 anos. Esses



indivíduos ganham mais respeito, pois as pessoas das falésias veem a vida como um tesouro valioso. A vida longa é vista como uma grande bênção e uma recompensa por viver bem. Sua sabedoria é frequentemente procurada para resolver questões importantes, e até mesmo os que tomam decisões consultam a sabedoria dos veneráveis idosos. Mesmo aqueles que não estão familiarizados com esses halflings podem reconhecer a devastação do tempo sobre as pessoas desta época. A carne velha e desgastada torna-se coriácea e enrugada, as costas começam a curvar-se e o cabelo fica branco.

Curiosidade

Ocasionalmente, nasce uma criança que apresenta diferenças marcantes em relação aos seus pais ou a qualquer outro membro da raça. Estas "mutações" resultam da proximidade do pântano na base dos penhascos. Devido à força conhecida como Maldição de Rajaat, os rhul-thaun são mais suscetíveis a mutações do que outras raças. A sua vulnerabilidade reside na herança da natureza mutável dos rhulisti, dos quais descendem diretamente. Durante o Renascimento, quando os rhulisti foram alterados nas várias raças de Athas, as raças recém-alteradas foram intencionalmente feitas para serem estáveis, enquanto a raça padrão manteve sua mutabilidade. Os rhul-thaun retêm essa qualidade até certo ponto e são

ocasionalmente transformados pelo que consideram as energias malignas do pântano.

As alterações são geralmente pequenas, causando ligeiras alterações na construção ou coloração. Os indivíduos afetados desta forma podem atingir uma altura de 1,4 metros; outros têm tendência à obesidade ou membros múltiplos, ou desproporcionais. Aqueles cujas alterações envolvem a cor apresentam pele, cabelos ou olhos com tonalidades azuladas, ou esverdeadas.

Grandes mudanças são ainda mais raras, mas podem incluir literalmente qualquer tipo de variação. Membros extras, traços faciais bizarros, modificações de órgãos internos, força prodigiosa e destreza notável são apenas algumas mutações documentadas no passado.

Maldição de Rajaat

As deformidades entre os rhul-thaun, na verdade, até mesmo as doenças que não têm causas visíveis, são sempre atribuídas à "Maldição de Rajaat". Rajaat (cujo nome e lenda sobrevivem apenas na maldição) foi responsável pela descoberta da magia em Athas. Na época em que conduziu seus experimentos, ele ainda ignorava as forças que tentava controlar. Quando ele investigou o lado negro da natureza, ele liberou energias negativas e destrutivas — energias que transformaram uma floresta exuberante em um pântano sombrio, energias que corromperam as formas de vida da floresta em coisas que seria melhor deixar para serem contadas por fogueiras do que encontradas na carne.

Aqueles afetados pela Maldição de Rajaat são tratados pelos rhulthaun como pertencentes aos mistérios do pântano e evitados. Outros que encontram esses halflings atormentados podem sentir algo maligno neles, mesmo que a mutação não seja facilmente aparente, e deixá-los em paz.

Psicologia

A psicologia do rhul-thaun é diferente de outras raças e mostra uma separação marcante até mesmo de outros halflings. Isso decorre de seu ambiente único e de seus vínculos com os halflings de antigamente — vínculos que são muito mais fortes do que os de outras raças Athasianas.

As visões Rhul-thaun da vida, da família e do mundo ao seu redor foram fortemente influenciadas por esses dois fatores.

Visão de Mundo

Os rhul-thaun olham para o mundo da mesma forma que os rhulisti. Isto significa que para as pessoas das falésias toda a vida é sagrada e a natureza é uma força a ser respeitada. Essas noções se tornaram tão extremas que a maioria dos rhul-thaun venera os elementos como forças incognoscíveis e incontroláveis. Eles também sabem que na natureza todas as coisas têm um propósito e, portanto, tentam encontrar o seu próprio propósito na vida e no relacionamento com o resto do mundo. Isto é tão verdadeiro para os indivíduos quanto para as pessoas dos clãs.

Rituais

Ao olharem para as forças aleatórias e indomáveis inerentes ao mundo, os rhul-thaun procuram pelo menos uma fina camada de razão para dar a aparência de controle. Para conseguir isso, e para preservar o que restou do conhecimento dos seus antepassados, eles criaram um conjunto complexo de rituais, um para praticamente todos os eventos e atividades concebíveis nas suas vidas. Ritos de nascimento, casamento e morte são encontrados na maioria das sociedades, mas os rhul-thaun realizam cerimônias formais de saudação, refeições, vestimentas, comércio, guerra, dança e todos os aspectos da vida que exigem relacionamentos com outras pessoas.

A repetição de rituais familiares dá-lhes a segurança de que estão impondo ordem ao caos e permite-lhes esconder os seus próprios sentimentos, escondidos atrás da máscara que a formalidade proporciona.

Religião

Apesar de sua paixão universal por rituais, e como todos os outros habitantes de Athas, os rhul-thaun não conhecem deuses. Embora a natureza seja reverenciada e respeitada, os rhul-thaun raramente adoram seus atributos — exceto alguns raros. Esses indivíduos seguem os caminhos dos sacerdotes elementais que prestam homenagem ao poder das forças da terra, do ar e da água — o fogo é proibido.

Os halflings veem a terra como sólida, estável e confiável. Os alpinistas, em particular, reconhecem a importância da terra e das rochas. É a sua fonte de segurança e



segurança enquanto escalam as alturas tremendas dos penhascos. Dos três, porém, a terra tem o menor número de devotos numa cultura que tem pouco fervor religioso.

A importância do ar é clara, por ser ele que traz tempestades e ventos às falésias. O ar é o meio das névoas que impregnam suas vidas. Além disso, o ar transporta os cavaleiros do vento até seus destinos e os traz de volta para casa.

A água é a fonte da vida. Representa toda a matéria orgânica, incluindo as criações em forma de vida tão vitais para o rhul-thaun. Embora não seja tão escassa como no resto de Athas, a água é uma coisa sagrada para os halflings dos Penhascos Irregulares. O fogo, único dos elementos, é proibido como objeto de veneração. Os rhul-thaun veem o fogo como um destruidor, um assassino. Pode haver algumas seitas criminosas ocultas de sacerdotes do fogo rhulthaunianos, mas elas são muito incomuns.

Alguns veneram a memória e as promessas do Grão-Senhor Rhan Thes-onel, que foi grande entre essa raça no passado. Na verdade, ele se tornou uma espécie de divindade menor, gerando um culto organizado nessa comunidade. Dentro de sua crença, seus crentes esperam pelo seu retorno com a garantia fanática de que ele trará consigo um propósito para o seu povo. A maioria percebe que nenhum halfling poderia viver o suficiente para que Rhan ainda estivesse vivo, mas especulam que sua vinda será na forma de um espírito, uma visão ou um sinal de alguma natureza mística.

Magia

A magia arcana permanece uma coisa desconhecida entre os rhul-thaun. A cultura deles entrou em seu isolamento enclausurado antes que o poder da magia fosse desenvolvido. A grande maioria dos rhul-thaun continua ignorando completamente o poder da magia, seus efeitos e seus praticantes. Não é que eles não acreditem ativamente na magia, eles apenas a ignoram — as palavras mago e magia nem sequer estão na sua língua.

O que eles reconhecem é a energia que emana do pântano na base dos seus precipícios. Conhecida como a Maldição de Rajaat, é uma fonte de medo e mistério entre os halflings dos penhascos. Eles certamente não sabem o suficiente sobre magia para perceber que o mesmo poder que cria a Maldição de Rajaat pode ser usado para permitir que outros lancem feitiços memorizados que produzem efeitos tanto do bem quanto do mal.

Quando experimentam o poder da magia, sua resposta é reagir com horror. Os mais robustos ocasionalmente tentam explicar o processo por meio de conceitos que podem compreender ou dos quais pelo menos estão cientes, como a psiônica. Essas tentativas são geralmente recebidas com olhares francos de descrença.

Psionismo

Comparada à sua apreciação pela magia, a compreensão rhul-thauniana do psionismo é tremenda. Porém, quando comparados com a maioria das outras raças inteligentes de Athas, os halflings dos penhascos carecem de uma verdadeira compreensão da natureza e do poder do Caminho. Há muito que reconheceram a sua existência e muitos indivíduos demonstraram poderes mentais naturais na sua própria cultura. (Alguns rhul-thaun possuem talentos selvagens extraordinários, mas a maioria tocada pelo Caminho simplesmente possui modos de defesa ou outras habilidades que não são dramaticamente óbvias.)

Porém, como suas origens não estão nos antigos halflings da Era Azul, os rhul-thaun não consideram muito os psiônicos. Na verdade, a habilidade psiônica é vista como uma mácula e não como uma bênção, e o uso de uma habilidade é considerado de mau gosto. Aqueles halflings com poderes aprendem a usá-los sutilmente, quando estão sozinhos ou quando não usam. Aqueles com talentos psiônicos conhecidos são considerados contaminados pelos rhulthaunianos "puros".

Nenhum desses halflings jamais pensou, portanto, que o psionismo poderia ser algo a ser manipulado ou focado em uma fonte de poder muito maior. Ninguém jamais fez um estudo aprofundado da natureza do psionismo ou aprendeu os segredos do Caminho — muito provavelmente, ninguém jamais o fará.

Halflings Ferozes

O ambiente e as circunstâncias moldam e transformam os indivíduos e até povos inteiros. Os halflings da região de Tyr e de outras regiões também são descendentes dos rhulisti. No entanto, as condições em que os halflings selvagens se encontravam transformaram-nos em selvagens, quase incivilizados. Exceto pelo tamanho e constituição

relativa, os recém-chegados aos Penhascos Irregulares não notarão praticamente nenhuma semelhança entre os rhul-thaun e os familiares halflings da região de Tyr.

Halflings do mundo exterior que encontram o rhul-thaun acham a experiência perturbadora. Apesar de muitas semelhanças, os dois grupos têm muito pouco em comum no que diz respeito às suas filosofias de vida fundamentais. Isolados, relembrando seu grande passado, os rhul-thaun não respeitam nada além da vida e detestam destruí-la. Mas os halflings selvagens, cuja história se transformou em lenda e cuja cultura foi corrompida ao longo dos anos pelas culturas vizinhas, consideram todos os seres vivos como uma fonte potencial de alimento.

Vestimenta e Moda

Usando as artes ritualizadas de moldar a vida, os rhul-thaun produzem organicamente roupas de criaturas criadas especificamente para trocarem suas próprias peles, fiarem excreções sedosas ou cultivarem pelagens finas para serem tosadas. Assim, as roupas de rhul-thaun parecem ser feitas de tecidos finos e bonitos, lã e couro, embora, na verdade não sejam nada disso.

Cada clã rhul-thaun tem sua cor ou cores para representá-lo. Em eventos oficiais e em feriados especiais, espera-se que os membros dos vários clãs halflings usem suas cores para mostrar afiliação e orgulho ao clã. Outras vezes, porém, todos são livres para usar o que quiserem. Mesmo os policiais não usam uniformes, exibindo apenas manchas cosméticas de enxerto.

Os homens geralmente usam cabelos compridos, permitindo que suas mechas emaranhadas fluam livremente. As mulheres usam o cabelo curto geralmente. Ambos os sexos costumam tingir parte ou todo o cabelo — muitas vezes em cores não naturais com tinturas produzidas organicamente por criaturas em forma de vida. As preferências do clã são observadas nessas modas, muitas vezes é possível para quem sabe identificar a afiliação de alguém ao clã simplesmente olhando a cor e o estilo do cabelo.

Os rhul-thaun também usam frequentemente pinturas faciais e corporais padronizadas para individualizar suas identidades e muitos deles alteram os padrões diariamente. Os desenhos para pintura corporal variam de explosões estelares muito simples a séries complexas de símbolos,



carregados de significado e significado cultural. Esses motivos são baseados na preferência individual e não na moda do clã, portanto, detalhes pessoais, incluindo história, tendências, gosto e até mesmo humor, podem ser entendidos observando a pintura corporal rhul-thauniana.

Obviamente, a higiene é uma parte importante desta sociedade e uma grande parte do tempo todas as manhãs é gasto lidando com efeitos cosméticos. A aparência pessoal é um assunto muito sério entre os rhul-thaun e até mesmo os indivíduos menos refinados reconhecem a sua importância. A hora de se arrumar não é considerada frívola e quem mantém um visual seriamente trabalhado não é considerado vaidoso. Na verdade, a noção de vaidade não é encontrada na cultura rhul-thaun.

Sociedade

Del-omihn cumprimentou formalmente o comerciante de ervas, tocando ambas as têmporas e depois, movendo as mãos para cima e para longe, abrindo os dedos para fora. O comerciante retribuiu a saudação e começou a recitar a versão curta do Cântico de Abertura da Venda dos Comerciantes. Ao fazer isso, Del-omihn examinou os sacos ordenados de ervas que o negociante exibira diante dele em seu carrinho.

Quando o comerciante terminou seu ritual, Del-omihn indicou as três diferentes ervas medicinais nas quais estava interessado. Conforme solicitado, o comerciante perguntou



três vezes se ele tinha certeza de que aquelas ervas eram o que ele queria. A cada vez, conforme exigia o ritual, Del-omihn consentia curvando-se brevemente a partir da cintura. Os dois passaram alguns momentos discutindo o preço real e a forma de pagamento. Enquanto Del-omihn entregava ao manipulador as poucas moedas que eles concordaram, ele recitou o Breve Mantra do Pagamento. O vendedor de ervas cruzou as mãos à frente duas vezes e depois as abriu numa demonstração ritualizada de agradecimento. Sorrindo, Del-omihn pegou suas ervas e desceu a rua até outro vendedor no mercado.

O significado do ritual está profundamente enraizado na cultura dos halflings que vivem nos penhascos e o comportamento cerimonial está enraizado em todos os aspectos da vida dos rhul-thaun. As atividades cotidianas, as comunicações, a economia, os eventos especiais e até mesmo a legislação envolvem protocolos altamente desenvolvidos.

Na verdade, o movimento ritualístico define o rhul-thaun, moldou tanto seus personagens sociais e individuais que não pode ser separado de nenhum deles. A sua necessidade de estrutura é intensa e a sua interpretação do design do mundo centra-se nos passos que tomam para o definir e controlar. A sua cultura, baseada em ideias que não compreendem verdadeiramente (modelagem da vida), envolve rituais concebidos para organizar e interpretar o mundo nos seus próprios termos.

O vento sobre o qual eles cavalgam, a névoa que sobe do pântano e todas as outras forças da natureza que são tão importantes para a vida dos rhul-thaun aterrorizam os halflings com seu poder e natureza imprevisível. Para compreender e talvez controlar estas forças, as pessoas das falésias desenvolveram atividades específicas e padrões de pensamento que acreditam lhes dar poder sobre o mundo — o mesmo domínio que os seus antepassados, os rhulisti, outrora detinham.

A sua ligação com as forças que moldam a vida empalidece diante da dos seus antepassados, mas ainda existe um vínculo forte e profundamente sentido. Para manter esta ligação, os rhul-thaun formularam ritos para explicar, ou pelo menos interpretar, a formação da vida. Todo o seu modo de vida é baseados nesta arte, mas eles realmente entendem apenas os princípios mais básicos. Para mascarar a sua ignorância, eles usam rituais baseados nas ações básicas necessárias para realizar operações específicas. Os rhul-thaun esqueceram mais das convenções antigas do que lembram, mas informações precisas suficientes sobrevivem na cerimônia para que eles ainda possam realizar muito com esta arte fantástica.

Outros rituais na sociedade rhul-thaun realizam menos de uma forma real, mas possuem grande significado para as pessoas dos penhascos. Os ritos lhes dão uma sensação de poder sobre suas próprias vidas. No entanto, isso não deve ser confundido com qualquer tipo de crença religiosa. Os rituais e crenças de Rhul-thaun são mais semelhantes às superstições, mas mesmo isso não é muito preciso. Se alguém perguntasse aos rhul-thaun, eles diriam que suas atuações cerimoniais não requerem sorte ou assistência sobrenatural para seu sucesso. São elementos simplesmente necessários, assim como uma arma deve ser erguida antes de poder ser usada para atacar um inimigo, assim como uma armadura deve ser usada antes de poder oferecer proteção. Os rituais vinculam as atividades da vida e dão uma aparência de ordem a um mundo caótico — não para aumentar as chances de sucesso proporcionando boa sorte (ou evitando a má sorte), como os rituais humanos supersticiosos poderiam fazer.

Quando um halfling dos Penhascos Irregulares encontra um indivíduo de fora de sua própria cultura, a falta de conhecimento cerimonial do estranho é desorientadora e confusa. O estranho parece inculto, talvez até rude na sua ignorância. Alguns rhulthaun acham fácil perdoar um recém-chegado pela sua falta de consciência em relação aos seus rituais, mas outros não, recusando-se a lidar com um "selvagem".

Rituais Formais

Sem exceção, toda atividade formal nesta cultura envolve um rito. Os rituais Rhul-thaun podem ser facilmente quebrados se forem realizados incorretamente. Nesses casos, os participantes devem começar de novo. Às vezes, o ritual se torna tão importante quanto a própria ação desejada. Muitos jovens ativistas, especialmente os Chahn, lutam para convencer o resto da sociedade de que colocaram muita ênfase na cerimônia e não o suficiente na realidade, mas as tradições antigas não são facilmente vencidas. Serão necessárias muitas gerações para extinguir estas práticas, se é que tal é possível.

Ações judiciais, quer envolvam a resolução de um litígio, a herança de uma herança ou a proposta de uma nova lei. Não há advogados ou conselheiros profissionais na sociedade rhul-thaun, então os indivíduos que participam do processo devem aprender os rituais sozinhos. Na maioria das vezes, o cerimonial legal é de natureza verbal, exigindo discursos complexos memorizados e recitados por todas as partes envolvidas.

Transações econômicas, até mesmo a compra de um simples pente ou escova, exigem alguma atividade ritualizada. Um observador externo assistindo a essas negociações assumiria que o que está ocorrendo aqui é uma simples troca, regateando da maneira histórica de muitas culturas (e muitas vezes é), mas a realidade é que essas atividades mercantis são realmente ordenadas, rituais sociais de venda em vez de argumentos sobre preço e qualidade. Ritos fracassados podem arruinar um negócio bem fechado.

Política e diplomacia não são diferentes. Quando um membro de um grupo, como os biomodeladores, apresenta um caso diante de outro grupo, como os julgadores, certos rituais de protocolo são obrigatórios. Mesmo mensagens diplomáticas simples são entregues por mensageiros especialmente treinados, armados com as cerimônias adequadas.

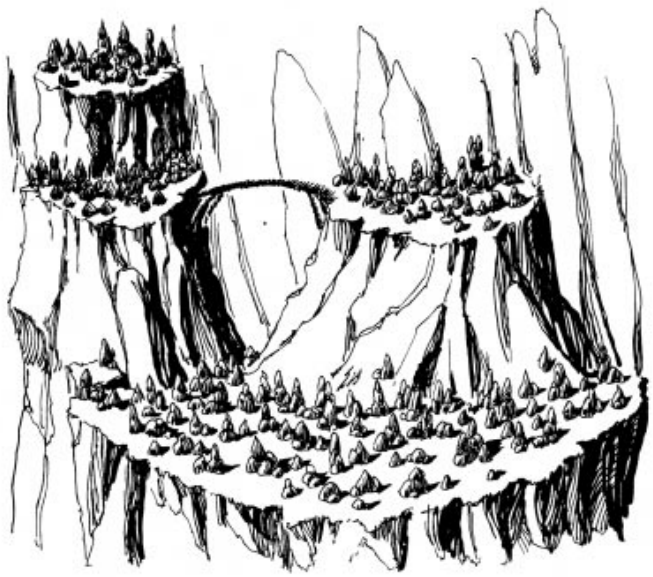
Quando os julgadores se reúnem e julgam, a rotina de tomar decisões e sentenças importantes exige uma formalidade excepcional. Se eles violarem esses protocolos solenes, eles devem realizar os ritos novamente ou a sentença é declarada inválida.

Rituais Cotidianos

Ao contrário das atividades formais, nem todas as atividades diárias envolvem esse tipo de comportamento prescrito. No entanto, essas práticas são tão inerentes à cultura rhul-thauniana que a maioria não tem consciência de incluí-las.

O simples discurso rhul-thaun, incluindo saudações e as formas adequadas para abordar autoridades, anciãos, crianças e parentes, incorpora formas antigas e faladas. Às vezes, gestos com as mãos ou outros movimentos corporais também estão ligados a formas verbais, dando-lhes um componente físico.

As cerimônias estão sempre ligadas ao uso de criações



biomodeladas. Ritos curtos devem ser realizados antes que uma ferramenta ou arma orgânica seja usada. Isso normalmente é feito antes que o objeto seja tocado e envolve gestos especiais e expressões verbais.

Estilo de Vida

Along with ritual, the aspect of rhul-thaun life that has mJunto com o ritual, o aspecto da vida do rhul-thaun que mais influenciou esta sociedade é o fato de que eles vivem nos Penhascos Irregulares. Embora os halflings tenham maior acesso a água e comida do que os da região de Tyr, a vida tem muitos desafios nos penhascos.

Por razões óbvias, escalar é uma habilidade importante entre esses halflings. Muitos desses povos ganham a vida escalando as florestas verticais que crescem nas encostas dos penhascos. Eles coletam nozes, bagas, frutas e raízes usadas para alimentos e medicamentos e coletam madeira para cozinhar e aquecer fogueiras. Outros alpinistas profissionais carregam mensagens ou entregam pacotes em aldeias distantes ao longo das faces dos penhascos. Os caçadores escaladores perseguem os pássaros, roedores e répteis que vivem nas rachaduras e rachaduras dos penhascos.

O modo de transporte mais comum, no entanto, é a equitação. Usando as artes de biomodelagem de seus ancestrais, os halflings criam criaturas que eles chamam de gon-evauth (baleias voadoras), ber-ethern (fadas da



brisa) e yihn-eflan (escaladores de rajadas). Cada uma dessas criaturas é projetada para ser usado como transporte aéreo. Eles os criam por uma variedade de métodos para tirar proveito dos ventos poderosos e do ar quente e úmido crescente para permanecer no ar.

O arranjo vertical das cidades de rhul-thaun é a sua resposta às limitações de espaço em muitos dos penhascos. Além disso, os próprios penhascos condicionaram os halflings a pensar mais em termos de uma orientação vertical do que horizontal. Seus edifícios são empilhados um sobre o outro e conectados por rampas e escadas com a mesma frequência que por passarelas horizontais ou pontes. Na sociedade rhul-thaun, as classes altas são apenas isso — as habitações mais prestigiadas e luxuosas, aquelas nos telhados das cidades, pertencem àqueles que ocupam as posições mais altas nas aldeias.

Com duas condições climáticas fortes e predominantes ao longo dos penhascos — ventos altos e perigosos e (muito mais comumente) a névoa espessa e crescente — os halflings tiveram que se adaptar a essas condições climáticas. O vento dá aos cavaleiros um meio de transporte ao longo dos penhascos. No entanto, também representa um perigo para a vida lá. As poderosas correntes de ar podem, às vezes, literalmente chicotear um halfling inseguro ou despreparado para fora de uma borda e jogá-lo para a morte. A maioria dos alpinistas carrega espinhos biomodelados e arneses de couro, caso sejam pegos por uma tempestade de vento durante a escalada. Com essas ferramentas, eles podem se prender à rocha sólida até que os ventos diminuam. A maioria das aldeias de rhul-thaun são construídas em recessos profundos nas encostas dos penhascos para os ventos apresentarem menos perigo. Naturalmente, os moradores do penhasco estão cientes dos perigos de ventos intensos e os objetos mais expostos podem ser rapidamente protegidos durante vendavais e tempestades. As construções orgânicas das aldeias são mais do que adequadas para proteger tudo dentro de suas muralhas da força dos ventos.

A espessa parede de névoa que se ergue dos pântanos na base dos penhascos apresenta outro tipo de desafio. Embora ventos fortes infrequentes causem problemas, os alpinistas enfrentam o perigo mais extremo das brumas. As nuvens densas e fumegantes às vezes reduzem a visibilidade a zero, tornando até mesmo movimentos simples exigentes e perigosos. Na melhor das hipóteses, a visibilidade varia de apenas 3 a 18 metros. Pior, a condensação da névoa reveste tudo dentro de seu envelope. A água escorregadia e gelada torna a escalada extremamente perigosa. Para compensar, os escaladores usam ferramentas biomodeladas conhecidas como âncoras secas para escalar superfícies escorregadias.

A parede de névoa influenciou a cultura do rhul-thaun a tal extremo que os halflings se acostumaram com a ideia de não serem capazes de ver muito longe a qualquer momento. Isso, por sua vez, moldou sua noção de distância. Para o rhul-thaun, um objeto "distante" geralmente está muito mais próximo do que seria, descrito por uma pessoa de outra cultura. Os recém-chegados que visitam a região de Tyr acharão essa pequena peculiaridade confusa no início, mas devem se adaptar em breve.

Visão da Vida

Para o rhul-thaun não há visão de mundo, não há existência, sem um propósito. Tudo na natureza, acreditam eles, tem um propósito dentro de seu ecossistema — mesmo nos duros desertos além dos penhascos que tanto os confundem e assustam. Segue-se, então, que todo o resto também deve ter um propósito na vida. Essa ideia é incutida em todos os membros de sua sociedade, desde os muito jovens até os muito velhos.

O propósito do indivíduo muitas vezes assume a forma de uma ocupação. Em sua vida, cada indivíduo escolhe um papel que de alguma forma beneficia a comunidade como um todo, bem como a si mesmo.

Cada rhul-thaun deve conhecer o propósito e a função que ele ou ela cumpre, para saber o seu lugar no esquema mais amplo das coisas. Sozinho, é preciso definir um propósito próprio. Quando o rhul-thaun está se sentindo tenso ou ansioso, simplesmente se concentrar em seu propósito geralmente os faz se sentir mais à vontade. Um rhul-thaun sem um propósito logo cede ao desespero.

O foco do propósito também inclui toda a sociedade. Como povo, o rhul-thaun precisa sentir que tem um status e uma missão dentro da vastidão do mundo. É por isso que muitos acreditam que o Alto Lorde Rhan, que prometeu retornar com o conhecimento desse propósito há quase 14.000 anos, retornará. Ele é o messias que os levará a um propósito maior e a um destino maior.

Além do propósito, a estrutura e a ordem são os pilares

da cultura rhul-thaun. Todos os rituais que compõem suas vidas encobriram suas percepções em estrutura. Seu governo é uma teia surpreendentemente complexa de julgadores, administradores, guardiões da lei e burocratas menores, todos os quais estão lá para manter a ordem.

Por fim, a santidade da vida em todas as suas formas é fundamental para os halflings. Embora não estejam além de caçar e matar para defender suas casas, eles respeitam todos os seres vivos. Rhul-thaun nunca tira uma vida casualmente — até mesmo as vidas daquelas criaturas que outras raças considerariam vermes, como ratos e insetos. De acordo com suas crenças, existem rituais de morte a serem realizados antes e depois dos assassinatos.

Essa filosofia da natureza exaltada da vida foi preservada e transmitida, diretamente dos rhulisti, por séculos. Pois eles acreditavam que a própria vida era a força mais poderosa do mundo. O desenvolvimento da arte de dar forma à vida foi um resultado direto dessa crença. Os antigos halflings tratavam suas criações em forma com a máxima consideração, embora fossem ferramentas e armas, meros objetos a serem usados. Os rhul-thaun continuam essa reverência tradicional por suas criações, tratando-as como tesouros preciosos.

O assassinato, a morte de outro halfling, é um crime muito sério entre os rhul-thaun. Mesmo em situações perigosas, quando os guardiões da lei encurralam um bando de ladrões ou dois clãs rivais, as vidas nunca são tiradas sem uma consideração cuidadosa. No entanto, quando a decisão de matar é tomada (e justificada à própria consciência), é feita rapidamente e sem hesitação. Hesitar antes de tirar uma vida é o caminho dos forasteiros. A destruição de um não aleijado é mais facilmente justificada nas mentes do rhul-thaun, no entanto, do que matar a sua própria..

Religião e Reverência

Como muitas sociedades atenienses, os rhul-thaun desenvolveram o que poderia ser chamado de "religião", centrada em torno dos elementos. Suas convicções religiosas não são fortes, no entanto, e os sacerdotes que os apoiam são poucos. Clérigos elementais e seus seguidores podem ser encontrados na maioria dos assentamentos halfling, mas sua influência é pequena.

Os sacerdotes servem aos poderes elementais da terra, do ar e da água. A água é o elemento mais comumente reverenciado, e o ar, particularmente entre os condutores de vento, também é bem servido. A terra também tem seu lugar, mas servir ao fogo é proibido. Eles veem o fogo como um destruidor, um tomador de vida.

Embora os formadores de vida não sejam homens santos e a formação de vida não seja uma religião, muitos halflings elevaram esses homens e seus rituais ocultos a algo que se assemelha muito à adoração. Os formadores de vida exercem poder não apenas porque fornecem as coisas que sustentam a totalidade da civilização rhul-thaun, mas também porque a maioria da população os reverencia. É difícil não olhar com admiração para aqueles que fornecem casas, transporte, ferramentas, armas, proteção, comida, roupas e praticamente todas as outras necessidades e luxos dentro da cultura.

Estrutura e Família do Clã

A sociedade Rhul-thaun é bem definida e dividida em famílias extensas chamadas clãs. Os clãs são grandes o suficiente, e as relações de sangue reais tão distantes, que o casamento entre os membros do clã é comum e sem risco para as crianças que podem nascer como resultado. Os clãs são definidos mais em termos de alianças políticas do que laços reais com a família e parentes.

Além disso, a ideia da estrutura delineadora dos clãs é uma noção que está desaparecendo. Os halflings se identificam mais com suas comunidades do que com os clãs. No entanto, os clãs halfling ainda fornecem um ponto de referência para cada indivíduo. Todos têm o direito de tomar o nome de seu clã como seu sobrenome, e cada clã possui cores, padrões de roupas e estilos de cabelo que identificam a afiliação.

Cada clã tem um líder ou grupo de líderes chamado har-etuil. Eles atuam como chefes e juízes do clã. Cada um tem uma base física de operações chamada de casa do clã. A casa do clã é usada para reuniões, cerimônias importantes (como rituais de casamento e nomeação) e vários eventos da comunidade.

Famílias imediatas entre os halflings são próximas, e fortes laços se formam entre irmãos e primos. Esses membros da família muitas vezes permanecem próximos uns dos outros ao longo de suas vidas, mesmo trabalhando em ocupações iguais ou semelhantes. Grupos de caça de Rhul-thaun,



grupos de coleta de comida e equipes de aventureiros geralmente consistem em halflings relacionados, por exemplo. Em média, cada família tem de dois a seis filhos.

Os membros idosos da família são honrados e recebem posições de respeito e importância (aqueles que envelhecem demais ou ficam fracos demais para realizar tarefas físicas às vezes se tornam haretuil). Os membros mais jovens da família se deliciam com as histórias contadas por seus anciãos durante o tempo cerimonial de contar histórias a cada semana. Esses encontros familiares acontecem com muita regularidade, responsabilidade compartilhada e reconhecida por todos os membros da sociedade.

Os casamentos são eventos formais, repletos de longos rituais. Ao mesmo tempo, eles arranjaram casamentos dentro de um clã ou com clãs próximos. Isso raramente acontece agora, e as pessoas são livres para escolher seus companheiros. Por causa de seu profundo senso de propósito e obrigação, os casamentos rhulthaun geralmente duram a vida toda.

Os halflings reconhecem as diferenças entre os sexos apenas no sentido mais literal. Ambos os sexos têm os mesmos direitos em relação à propriedade e à capacidade de ocupar posições de poder, importância ou influência. A linhagem familiar é traçada através da mãe e do pai, geralmente com foco em ancestrais proeminentes, independentemente do sexo.

Todas as ocupações são abertas a todos. Como praticamente não há diferença entre rhul-thaun masculino e feminino em força física, vigor ou destreza, eles são igualmente bons guerreiros, alpinistas, batedores de vento e cavaleiros de vento

O Har-Etuil

Os halflings dos Penhascos Irregulares são governados por chefes de clãs, conhecidos como har-etuil, ou julgadores. Os har-etuil não são tanto governantes quanto são os representantes de seu povo, falando por seus clãs quando os julgadores se reúnem para discutir questões. Eles realizam essas reuniões, chamadas de Conclaves, quando necessário, mas pelo menos duas vezes por ano. O Conclave se reúne na cidade de Thamasku. A maior parte do tempo de um har-etuil é gasto servindo como juiz, no entanto, resolvendo disputas e julgando questões de pequena escala.

Cada um desses homens e mulheres são selecionados pelo outro har-etuil de possíveis candidatos do clã que eles representarão e governarão. Os aspirantes fazem saber que gostariam de ser considerados para o cargo quando um estiver disponível. Novos haretuil são escolhidos quando um se aposenta, morre ou é removido pelo voto dos outros.

O número de julgadores em cada clã depende do tamanho do clã. Geralmente, há um har-etuil para cada 200 membros adultos do clã. Quando os líderes se reúnem e realizam sessões do conselho, todos os har-etuil de um clã representam seu clã e suas necessidades, e assim clãs maiores têm maior representação e uma voz maior.

Crimes e Penas

Quando o Conclave se reúne, toma decisões e aprova leis que afetam todos os rhul-thaun. A maioria das leis é direta. Eles definem crimes como assassinato, agressão, estupro e roubo, e lhes atribuem punições. Somente o har-etuil julga os infratores acusados, proferindo sentenças de punição aos culpados.

As punições para crimes variam de multas a cumprir pena em trabalhos forçados, de restituição a banimento para o pântano na base dos penhascos (a sentença por assassinato). As prisões são administradas pelos guardas da lei e são usadas apenas para deter os infratores até que eles possam levá-los perante o har-etuil. A prisão nunca é empregada como punição. Nenhum har-etuil tem o direito de condenar alguém à morte, embora pouco remorso seja sentido em relação a um criminoso violento morto por um guardião da lei em batalha.

Economia

O sistema econômico do rhul-thaun é baseado em uma antiga moeda de pequenos crescimentos ovais semelhantes a folhas criados por seus ancestrais biomodeladores. Essas moedas orgânicas têm a sensação e o peso de peças muito duras de casca de animal ou escamas reptilianas. As peças ovais, chamadas ghav-egoths (ilife wealthî ou ithe value of lifeî) não podem mais ser criadas - os métodos e rituais de sua fabricação são perdidos. Por causa disso, há uma escassez de ghav-egoths e grande parte do comércio moderno é conduzido pelo sistema de troca.

Os comerciantes, é claro, preferem o uso das moedas orgânicas. Eles são simples, diretos e facilmente medidos e registrados.

Como o rhul-thaun usa ghav-egoths como moeda, as moedas, pedras preciosas e outros objetos de valor de pessoas de fora são meras curiosidades. Alguns halflings podem atribuir um valor a eles, mas apenas por estética ou colecionabilidade percebida. Da mesma forma, pessoas de fora certamente consideram os ghav-egoths como inúteis, pois simplesmente parecem ser pedaços de casca de animal ou couro de réptil para aqueles que não estão familiarizados com a arte de dar forma à vida.

Não há taxa de câmbio real entre os ghav-egoths e as peças de cerâmica da Região de Tyr. Apesar disso, um ghav-egoth comprará uma quantidade equivalente à da peça de cerâmica. A questão é, no entanto, que essa "moeda" não pode comprar nada em um mercado em Tyr ou Balic, por exemplo, e uma peça de cerâmica não é reconhecida como tendo o mesmo valor que um ghav-egoth para os comerciantes de rhul-thaun.

Preços e Valores

Muitos dos itens encontrados em outras áreas não estão disponíveis na sociedade rhul-thaun. Em vez disso, os halflings usam criações em forma de vida que servem aos mesmos propósitos. Os rhul-thaun não mineram ou fundem metais, eles não têm ferreiros ou conjuradores, então nenhum item metálico pode ser encontrado em seus mercados.

Comércio

A maior parte do comércio ocorre nos mercados das aldeias. Alpinistas e Cavaleiros do Vento trazem as colheitas e o jogo que reuniram, artesãos exibem suas mercadorias e trabalhadores oferecem serviços, tudo na cacofonia colorida que pode ser encontrada em mercados em todos os lugares

Os Biomodeladores também apresentam suas criações vivas para a apreciação dos comerciantes que as vendem ao público, obtendo uma pequena porcentagem de lucro em cada venda.

Ocupações



Para essas pessoas, um propósito na vida é vital e, na maioria dos casos, os indivíduos são definidos pelo que fazem dentro da comunidade e quais benefícios a sociedade ganha com seu trabalho.

Muitos dos profissionais e artesãos desta cultura usam adesivos de enxerto cosmético para se identificarem como membros de um grupo específico ou como "publicidade" para mostrar às pessoas ao seu redor que estão disponíveis para fornecer um serviço. As manchas são tecidos orgânicos em forma de vida, cultivados em formas específicas com cores distintas. O tecido pode ser fixado à pele de uma pessoa e se assemelha a uma tatuagem elevada. Eles podem ser facilmente removidos, embora murchem e ìdieî se forem mantidos longe de um "hospedeiro"por muito tempo..

Escaladores

Obviously, climbers are essential in a society that dObviamente, os alpinistas são essenciais em uma sociedade que habita nas bordas desses penhascos imponentes. Desde os primeiros anos de vida, crianças resistentes e hábeis são procuradas por alpinistas profissionais para serem treinadas para uma vida nesta árdua carreira. Os prováveis candidatos passam por um aprendizado de dois anos durante o qual todos, exceto 10% de seus ganhos, vão para seus mestres.

Eles usam cordas, ganchos, arreios e até mesmo alguns equipamentos de escalada em forma de vida como



equipamentos secundários, mas preferem escalar distâncias incríveis até os penhascos íngremes, empregando nada além de suas mãos e pés nus.

Escaladores não apenas escalam os penhascos verticalmente, mas viajam ao longo deles lateralmente, indo e vindo entre os vários assentamentos halfling e as florestas verticais. Os escaladores normalmente usam rotas bem viajadas em toda a face dos Penhascos Irregulares. Os caminhos são marcados por pedras com símbolos esculpidos exclusivos da profissão de escalador. Os jovens alpinistas são ensinados a ler esses sinais, que não apenas mostram as trilhas adequadas, mas também dão avisos sobre monstros, possíveis deslizamentos de terra e outros perigos.

Existem três missões básicas para os escaladores. O primeiro é procurar as florestas verticais encontradas nas laterais e bordas dos penhascos. De lá, eles coletam plantas valiosas usadas para alimentos, remédios e uma variedade de outros fins. Como eles são limitados ao que podem carregar nas costas, no entanto, eles normalmente coletam apenas plantas raras e caras, contando com as colheitadeiras para coletar quantidades em massa. A comida e a vegetação colhidas das florestas apenas complementam o que é criado através da biomodelagem. A colheita das florestas acabou de se tornar necessária nos últimos cem anos, desde que a população de rhul-thaun superou sua capacidade de produzir culturas em forma de vida.

Como as colhedoras, os caçadores de escalada são relativamente novos no rhul-thaun. Esses bravos homens e mulheres descem para perseguir os animais e monstros que vivem em fendas e cavernas. Como muitas dessas bestas são extremamente perigosas, os caçadores de escalada muitas vezes viajam em grandes grupos trabalhando juntos para derrubar suas presas e transportá-las de volta para uma aldeia em espera.

Por fim, os alpinistas viajam entre as aldeias e acampamentos dispersos, entregando mensagens e pacotes. Às vezes, os alpinistas atuam como mercadores viajantes, viajando de um povoado para o outro, vendendo ou negociando as mercadorias que carregam nas costas. Há quem trabalhe como independente, mas a maioria pertence a organizações e guildas que os incentivam a trabalhar em equipe. Essas associações são pequenas, muitas vezes consistindo de alguns membros da família e amigos. Ocasionalmente, as guildas se tornam maiores, tendo de 20 a 30 membros, mas sempre limitando a adesão aos cidadãos de uma única comunidade. Os escaladores de guilda geralmente têm suas taxas de serviço definidas pela guilda. Os alpinistas independentes são livres para exigir as taxas que acreditam que merecem. Os alpinistas da guilda geralmente são mais baratos, mas os alpinistas não afiliados estão mais dispostos a assumir riscos maiores por taxas maiores.

Embora muitos alpinistas vivam nas grandes comunidades de rhul-thaun, alguns vivem em acampamentos situados nas bordas menores e nas cavernas dos penhascos. Os acampamentos consistem de alguns alpinistas e suas famílias, geralmente com menos de 20.

Curandeiros

Como os sacerdotes são raros e a magia é desconhecida, os rhul-thaun não dependem deles para curar suas feridas e curar suas doenças. Em vez disso, os curandeiros profissionais estabelecem membros quebrados, auxiliam durante o parto, instruem os doentes em várias curas e remédios e, às vezes, administram medicamentos fitoterápicos e biomodelados. Embora eles não se lembrem mais de todos os princípios por trás da biomodelagem, muitos dos detalhes dessa arte deram aos halflings uma melhor compreensão do funcionamento do corpo do que a da maioria das outras raças Athasianas. Poucas das curas desses curandeiros são baseadas em superstições ou panacéias enganosas.

Os biomodeladores produzem alguns construtos que ajudam na cura, mas eles acreditam que os antigos rhulisti poderiam curar todas as doenças e curar todas as feridas usando seu conhecimento da vida.

Biomodeladores

Se andar ao vento é a profissão mais glamourosa, então biomodelagem é a mais reverenciada e a mais crítica. Apenas crianças da mais alta inteligência são incentivadas a concentrar seus estudos na biomodelagem Esses estudos exigem um conhecimento preciso de centenas de rituais diferentes e um conhecimento detalhado e especializado do cuidado e manuseio de criações biomodeladas e das matérias-primas necessárias para produzi-las. Os biomodeladores, como os únicos técnicos nesta sociedade,

adquirem muito poder e alto grau de respeito, um respeito que beira a veneração.

Os biomodeladores são uma sociedade secreta de conhecimento e ritual. Os membros dessa ordem de elite presumem que são superiores ao resto do rhul-thaun, com vínculos mais fortes com o passado. Como sua tradição vem dos tempos antigos, os biomodeladores reverenciam os rhulisti a um grau aproximado da adoração. Eles anseiam pelos tempos antigos, quando os objetos biomodelados atendiam a todas as demandas e desenvolveram criações inovadoras para atender a novos desafios e necessidades. Os biomodeladores guardam seus conhecimentos de perto, preservando os rituais necessários para trabalhar seu ofício com muito cuidado e devoção.

O estudo e a dedicação não são suficientes para transformar qualquer um em um biomodelador. Há uma iniciação estranha e secreta para os candidatos que desejam se tornar biomodeladores. Isso envolve um processo no qual eles mergulham o aspirante em fluidos biológicos e matéria da criação, em um dispositivo biomodelado chamado útero, para ver se ele ou ela é aceito "pelas forças fundamentais da vida". Aqueles que são rejeitados são expulsos, inconscientes, mas ainda vivos, enquanto aqueles aceitos são sustentados pela cápsula e vivem dentro de suas paredes até serem removidos.

Uma vez aceitos, os novos aprendizes são autorizados a iniciar seus trabalhos, dirigidos e orientados por seus superiores. Eles deixam a sociedade rhul-thaun e se juntam a comunidades isoladas de biomodeladores. Os biomodeladores são uma subcultura separada dentro da sociedade rhul-thaun. O alto número de enxertos em forma de vida e adições aos seus corpos muitas vezes os identifica. A maioria usa enxertos de pele cosméticos com a imagem de uma mão verde e estendida, a insígnia dos biomodeladores.

Na prática, os biomodeladores pegam vários ingredientes protoplasmáticos (o mais básico dos quais é chamado de medula) e realizam os rituais que os instruem nos métodos que moldam o protoplasma na criação desejada. A maioria dos componentes leva de 3 a 10 semanas para crescer e se desenvolver, e os organismos maiores e mais complexos podem levar até um ano para amadurecer.

Os biomodeladores trabalham em santuários especiais, operando em grandes grupos. Com poucas exceções, cada comunidade halfling tem um santuário. O trabalho dos biomodeladores é tão intenso que os membros normalmente vivem dentro desses retiros, raramente deixando seu trabalho, e forasteiros são proibidos dentro de seus muros.

Esses mosteiros seculares são vistos por outros como santuários do poder da própria vida. Embora não exista uma religião real, nenhuma doutrina e, certamente, nenhum serviço religioso, não há melhor maneira de descrever o sentimento que os outros têm pelas reservas de vida do que a dos templos sagrados.

Nas percepções de rhul-thaun, os biomodeladores são os sacerdotes da vida dentro de seus templos. Mesmo aqueles que não os têm em alta consideração os respeitam pelo que fornecem ao resto da sociedade. O rhul-thaun sabe da inteligência e dedicação necessárias para se tornar um biomodelador, e admira os biomodeladores por essas características. Aos olhos dos forasteiros, eles estão conectados com as forças da vida e têm um grande propósito na preservação desse elo. Como poderiam não ser dignos da mais alta estima?

O que poucos percebem, no entanto, é quanto poder político e social os salva-vidas exercem. Sua influência sobre o har-etuil é extensa. Os julgadores sabem que o ofício dos biomodeladores mantém a sociedade rhul-thaun nas palmas das mãos deles. Eles disseram ao har-etuil que eles não podem apenas reter novas criações, mas asseguraram-lhes que eles têm um processo pelo qual eles podem devastar todos os objetos biomodelados existentes. Esta é uma invenção, uma mentira bem guardada e secreta entre as fileiras dos biomodeladores.

Sem criações biomodeladas, a sociedade entraria em colapso – os rhul-thaun tornaram-se totalmente dependentes dos confortos que trazem. Além disso, eles não têm como substituir facilmente até mesmo os itens simples, como armas, ferramentas ou armaduras. O rhul-thaun não minera metais e tem acesso limitado a madeira, peles de animais (especialmente sem montaria eólica para voar até as florestas verticais para coletar ou caçar) e outros materiais básicos necessários para criar até mesmo as ferramentas e roupas mais simples.

Além disso, como suas criações são tão vitais para a sociedade, os biomodeladores de vida podem cobrar quaisquer taxas que considerem adequadas para seu trabalho. Através de tais manipulações financeiras, eles controlam completamente, se sutilmente, a economia do



rhul-thaun. Os comerciantes estão cientes disso, embora não seja um tópico de conversa comum. Os negociadores não querem admitir publicamente que os biomodeladores exercem tanto poder.

Ao contrário das outras profissões, os biomodeladores têm uma hierarquia definida. Seu principal santuário está localizado em Thamasku, e seus líderes são a altamente respeitada Loi Faroneth e seu muito influente tenente, Gil-ogres. Abaixo desses dois, cada santuário tem seu próprio líder e cada líder tem um ou dois assistentes.

Eruditos e Professores

Rhul-thaun, com uma inclinação acadêmica, têm a oportunidade de se concentrar em seus estudos. Esses estudiosos profissionais são patrocinados pelo governo, por clãs individuais ou trabalham diretamente para os biomodelalores e outras organizações em um campo específico de estudo.

Não há bibliotecas nas comunidades de rhul-thaun. O que eles chamam de papel é realmente um material mais semelhante ao pano. Um produto secretado e fiado por uma criatura cultivada para esse fim. A substância é enrolada em pergaminhos – nunca encadernada em livros. As obras escritas são raras e muitos rhul-thaun só são alfabetizados o suficiente para ler os sinais da loja e as marcas grosseiras nas paredes do penhasco que marcam rotas de escalada seguras. Alguns indivíduos brilhantes mantêm diários e são leitores talentosos, mas há pouco para até mesmo essas pessoas lerem. Estudiosos guardam seus pergaminhos para si em coleções particulares, acumulando-os como tesouros.

Esses intelectuais estudam história, fisiologia, botânica, zoologia, meteorologia e outros campos para entender melhor o mundo. Os biomodeladores empregam alguns deles na tentativa de recuperar o conhecimento de biomodelagem perdido por meio de pesquisa, dedução ou conjectura. Os alpinistas empregam estudiosos para fazer mapas das falésias mostrando as melhores rotas de escalada. "A ordem é trazida através da compreensão", afirma uma máxima bem conhecida, então a maioria das pessoas se contenta perfeitamente em permitir que essas mulheres e homens inteligentes tentem trazer mais estrutura ao seu mundo.

Os professores, no entanto, raramente exercem suas profissões por toda a vida. É costume que homens e mulheres mais velhos que trabalharam em outras ocupações se aposentem e se tornem instrutores dos jovens. A experiência é uma mercadoria valiosa e, portanto, essas pessoas bem experientes são bem-vindas como professoras.

Eles ensinam aos jovens os conceitos básicos de leitura e escrita, mas os estudos geralmente se concentram em rituais, história e até mesmo assuntos esotéricos como ética e filosofia. Os educadores também orientam seus alunos em habilidades práticas, como escalada, autodefesa, troca e manuseio das criações em forma de vida que preenchem suas vidas. Entretanto, não há escolas formais. Em vez disso, os professores abrem suas casas para seus alunos. Eles têm o direito de recusar qualquer aluno por qualquer motivo – falta de disciplina, superlotação ou simples antipatia.

Quando uma ocupação é escolhida, os alunos geralmente deixam seus instrutores para aprender habilidades específicas de alguém que trabalha em um campo desejado. Os professores iniciam o processo e muitas vezes tentam orientar os alunos para profissões que se adequem à inteligência e ao temperamento de cada criança.

Encarregados

A profissão mais comum é a de encarregado. Estas são as pessoas que são responsáveis por criaturas biomodeladas, uma vez que tenham sido criadas e amadurecidas. Aqueles que se tornam encarregados geralmente são carinhosos, nutrindo tipos que preferem ocupações com menos riscos do que aqueles que escalam os penhascos, dançam pelas paredes e cavalgam os ventos.

Encarregados não são biomodeladores, mas sim pastores de seus rebanhos estranhos. Muitas das criações biomodeladas precisam ser cuidadas quando colocadas em serviço, sejam as necessidades simples de rega e alimentação ou tratamento mais especializado. Muitos são de natureza vegetal e requerem cuidados agrícolas, enquanto outros exibem as características dos animais e precisam ser cuidados como um pastor pode cuidar de um rebanho. As necessidades e exigências das criações biomodeladas variam consideravelmente. Por exemplo, as criaturas que produzem pelagens coriáceas ou lanosas precisam ser tosquiadas, enquanto aquelas que produzem

crescimentos semelhantes a frutas precisam ser regadas, podadas e colhidas.

As propostas geralmente trabalham sozinhas, assumindo apenas o máximo de responsabilidade que podem lidar sozinhas. Seu trabalho normalmente pode ser feito em casa com um mínimo de ferramentas. Comida e água para suas despesas são suas únicas despesas. Eles ganham dinheiro vendendo os produtos de seus encargos (geralmente alimentos, couros, peles e medicamentos especiais) a comerciantes para revenda.

Os comerciantes também compram ferramentas e materiais de construção em forma de vida diretamente dos salva-vidas, mas eles não precisam ser cuidados.

Dançarinos do Vento

Artistas destemidos e coloridos, os Dançarinos do Vento estão no coração e no espírito da sociedade rhul-thaun. Eles incorporam tanto a estrutura do ritual quanto a liberdade de suas restrições.

Dançarinos do Vento são sempre autodidatas e nunca recrutam, pois acreditam que o espírito do vento e a paixão da dança devem residir no coração de qualquer aspirante a intérprete. Homens e mulheres jovens que têm fome de dançar nas paredes do mundo aprendem observando. Eles começam por imitação, copiando os movimentos de queda de baixo nível dos dançarinos e escalando distâncias curtas. Estranho e desajeitado, seu desejo logo os leva a tentar movimentos mais complexos e formas mais altas e exuberantes. Seu progresso é observado por dançarinos experientes e, quando a hora parece certa, os dançarinos mais velhos convidam os novos a "se juntarem a eles nos telhados".

Dançarinos do Vento são membros altamente respeitados de suas comunidades e seus desempenhos são esperados em todas as principais ocasiões e apreciados quando são meramente espontâneos.

Esses dançarinos se orgulham de não estabelecer taxas por suas aparições. Em vez disso, eles colocam vasos de cerâmica abertos ao longo das ruas sobre as quais voam e brincam, ganhando a vida com as contribuições voluntárias de audiências extasiadas.

Alguns Dançarinos do Vento adicionam narrativa, música ou mímica aos seus atos, as conclusões sempre levando a um ponto onde eles saltam no ar e começam



sua ascensão aos pináculos.

Únicos entre os rhul-thaun, os dançarinos usam fantasias e pintam seus rostos e enxertos. Isso é em parte tradição, mas também é porque os Dançarinos do Vento são extraídos de todas as classes da sociedade – até mesmo alguns biomodeladores se escondem sob a pintura colorida e os trajes de arlequim dos dançarinos do vento.

Cavaleiros do Vento

Os rivais dos escaladores são os cavaleiros do vento. Esses bravos homens e mulheres são algumas das pessoas mais estimadas e invejadas de toda a sociedade rhul-thaun. Muitos jovens halflings sonham em cavalgar os ventos que fluem ao longo dos penhascos e vagar pelas nuvens de névoa. Eles se emocionam com a liberdade e a paz de voar, livres dos grilhões da gravidade.

As criaturas vivas que os cavaleiros do vento usam estão entre as criações mais difíceis e demoradas dos biomodeladores. Por causa disso, aqueles que possuem o potencial de se tornarem pilotos de vento são observados de perto, testados e treinados com muito cuidado. Apenas os mais capazes e talentosos podem se juntar às fileiras selecionadas deste grupo único.

O treinamento leva quase dois anos. Qualquer um que deseje se tornar um cavaleiro de vento deve primeiro encontrar um professor disposto a treinar um recém-chegado nos rigores do ofício. O aluno geralmente



paga ao professor, embora outros arranjos possam ser feitos. Não há diretrizes de treinamento e nenhum método oficial de medição, uma vez que o aluno tenha aprendido as habilidades necessárias. No entanto, é do interesse do professor treinar o aluno da melhor maneira possível e rejeitar aqueles que não conseguem lidar com as responsabilidades – porque um mentor é sempre responsável pelas ações de seus aprendizes. Os associados do cavaleiro monitoram o desempenho dos pupilos de um mestre e podem remover aprendizes descuidados ou perigosos. Suas opiniões significam muito.

Uma vez que os jovens aspirantes são declarados cavaleiros do vento, eles são autorizados a usar o enxerto cosmético mostrando que eles ganharam o direito de voar pelos céus. O enxerto azul claro tem a forma de um pássaro voador. A cada cinco anos que um cavaleiro de vento usa seu ofício, ele ganha um novo enxerto em um tom mais profundo de azul. Os mais velhos e mais experientes entre eles usam enxertos tão escuros que parecem ser pretos.

Apesar do fato de que parece haver uma estrutura rígida entre eles, os cavaleiros do vento não têm organização de guilda – não há líder e nem regulamentos especiais. Há, no entanto, um juramento que é feito quando eles aprendem a arte, e que eles seguem de perto. O credo jura a importância da perícia, reconhece o valor de suas montarias e promete dever enquanto estiver em missões aceitas. Se um cavaleiro do vento não mantiver os princípios de seu juramento, não há método oficial, nenhuma autoridade para corrigir ou punir um infrator. Este é o dever de seus colegas. A ameaça de ridicularização, repreensão ou remoção forçada por outros cavaleiros do vento geralmente é suficiente para preservar sua honra.

Os cavaleiros de vento geralmente trabalham em equipes de dois a oito. No caso das bestas voadoras maiores, os cavaleiros sempre trabalham em equipes, já que as grandes criaturas não podem ser manipuladas por cavaleiros individuais. Cada indivíduo ou equipe é livre para estabelecer taxas pelos serviços.

Como os alpinistas, os cavaleiros de vento têm três funções estabelecidas a desempenhar e, embora alguns possam preferir uma tarefa a outra, não há especialistas. As colhedoras voam para as florestas verticais e carregam suas montarias com importantes plantas selvagens usadas para alimentos, especiarias, medicamentos e materiais de construção. A maior vantagem que esses cavaleiros de vento têm sobre os alpinistas é que eles podem levar muito mais de volta para as aldeias.

Caçar pelas costas de bestas voadoras é difícil, mas muitas vezes gratificante. Usando armas de longo alcance, eles podem derrubar presas sem que um cavaleiro do vento chegue perto de garras perigosas ou dentes cortantes. Mais carcaças grandes podem ser carregadas de volta para um assentamento nas bestas voadoras do que nas costas dos alpinistas. Por causa da natureza perigosa de algumas das criaturas que habitam os Penhascos Irregulares, no entanto, nenhuma expedição de caça é isenta de riscos. As habilidades psiônicas de longo alcance de muitos monstros (como gaj) e ataques de outras criaturas voadoras (como asas de navalha ou pterrax), podem facilmente significar a morte de um cavaleiro do vento e sua montaria. Monstros com ataques à distância, como o chaíthrang, também são uma séria ameaça.

A responsabilidade final dos cavaleiros do vento é o transporte de cargas e pessoas de uma comunidade para outra. O gon-evauth, a maior montaria voadora (também conhecida como baleia planadora), é geralmente empregado para transportar cargas pesadas e um grande número de passageiros. Como o transporte é o uso mais seguro e comum dos serviços dos cavaleiros de vento, muitos cavaleiros restringem seus serviços ao transporte de mercadorias e pessoas tanto quanto possível.

Mensagens também são consideradas carga. Este é o método mais rápido de comunicação entre os rhul-thaun, particularmente quando um cavaleiro do vento usa uma ber-ethern, a menor e mais rápida das montagens voadoras em forma de vida.

Obviamente, há uma grande competição entre cavaleiros do vento e escaladores, uma vez que ambas as ocupações têm um foco semelhante. Os cavaleiros do vento podem fazer qualquer coisa que os alpinistas possam fazer e fazê-lo mais rápido e entregar cargas úteis maiores. Cavaleiros de vento podem lidar com mais carga, colher mais plantas e levar um jogo maior. No entanto, há muito mais alpinistas do que cavaleiros do vento, e suas taxas são muito mais baixas. Além disso, os alpinistas caçam plantas mais raras e animais de caça mais exóticos – eles buscam qualidade, não quantidade.

Outras Profissões

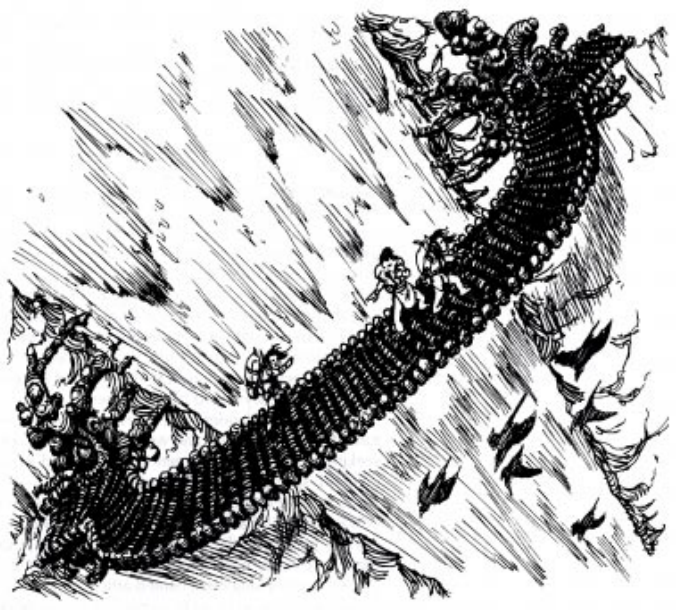
Embora a sociedade do rhul-thaun seja diferente da maioria das outras culturas, as ocupações tradicionais também são importantes nos Penhascos Irregulares. Os comerciantes, por exemplo, impulsionam a economia, comprando e vendendo mercadorias de todos os tipos, comprando os produtos dos formadores de vida, colhedores, caçadores, licores e artesãos e vendendo-os nos mercados da aldeia em todo o Penhascos Irregulares. Outros que não são comerciantes optam por vender seus próprios produtos, mas a maioria desfruta da conveniência dos intermediários e não se importa com o que obtém em lucros.

Artesãos, como pedreiros, trabalhadores de couro, alfaiates, oleiros e sapateiros, trabalham com uma variedade de materiais para produzir itens necessários, embora mundanos. Com exceção de pedreiros e oleiros, que trabalham apenas com os materiais mais básicos (lembre-se de que os rhul-thaun não mineram, extraem ou fundem metais ou minerais preciosos), a maioria dos artesãos trabalha com substâncias produzidas através da biomodelagem. Os biomodeladores têm criações, cuidadas por propostas, que produzem couros, sedas, lã e outras fibras. Os artesãos usam esses tecidos para fazer roupas, sapatos, cintos, tachas e arreios, bolsas, cordas e produtos semelhantes. Artesãos que lidam com materiais não orgânicos produzem ferramentas e armas de pedra, pratos, cerâmica e itens decorativos.

A comida é normalmente preparada em casa, mas ainda há uma necessidade de cozinheiros e padeiros para produzir pão, queijo e as refeições quentes vendidas no mercado. Tabernas e pousadas, chamadas de casas seguras, também exigem que os cozinheiros produzam refeições para os viajantes. Os fabricantes de cerveja produzem cerveja e outras bebidas alcoólicas a partir de ingredientes biomodelados. Os rhul-thaun não têm vinícolas.

Entretenimento é um aspecto importante da vida em assentamentos de rhul-thaun e atores, comediantes, cantores, dançarinos e (mais importante) contadores de histórias ocupam posições respeitáveis. Grande parte da história e tradição da cultura é mantida por contadores de histórias e as histórias transmitidas durante a narrativa familiar.

Finalmente, funcionários, contadores, cobradores de impostos e outros cargos administrativos do governo estão disponíveis para aqueles que procuram emprego. Esses



trabalhos conquistam pouco respeito, mas os har-etuil garantem que aqueles que os aceitam sejam bem pagos.

Como os rhul-thaun não precisam de metal (e mesmo nos penhascos há muito pouco dele), não há mineradores ou ferreiros halfling. Da mesma forma, há pouca necessidade para aqueles que podem trabalhar com madeira, uma vez que qualquer coisa que um carpinteiro possa fazer pode ser melhor cultivada pelos biomodeladores – até mesmo edifícios são criados com suas incríveis habilidades. Itens de madeira são apenas novidades na melhor das hipóteses.

Trabalho Sinistro

Nem todos os rhul-thaun estão dispostos a se contentar com profissões mundanas, optando por operar fora da lei do clã como ladrões, bandidos contratados, extorsionários, espiões e até mesmo assassinos profissionais. Muitos desses criminosos mantêm outras ocupações como "coberturas", enquanto outros existem completamente além das restrições da sociedade normal.

Embora esses indivíduos geralmente atuem sozinhos, algumas comunidades são atormentadas por grupos organizados de ladrões e bandidos que servem a mestres corruptos. Eles têm uma rede complicada (muitas vezes operando entre comunidades) de ladrões, alpinistas e cavaleiros do vento para comunicação e transporte, comerciantes que estão dispostos a vender bens roubados



e "proteção" na forma de guerreiros bem armados. Um grupo muito poderoso é o Ban-ghesh em Thamasku. Esta é uma assembleia rica e poderosa de criminosos envolvidos em praticamente todos os aspectos da vida naquela cidade.

Os inimigos óbvios das organizações criminosas são os guardiões da lei. Enquanto a maioria dos ladrões solitários faz o possível para evitá-los, as forças bem armadas dos mestres criminosos muitas vezes se chocam violentamente com os vher-elus.

Uma questão final sobre o subterrâneo de rhul-thaun e suas atividades ilícitas que deve ser discutida é o Chahn. Este partido radical inclui revolucionários que desejam derrubar a sociedade rhul-thaun. Os membros do Chahn não hesitam em usar a violência para alcançar seus objetivos – na verdade, a santidade total da vida é um dos valores sociais que a maioria deles rejeita. No entanto, esse grupo também reivindica aqueles que são apenas jovens descontentes. Os descontentes não querem ver nenhum sangue derramado, mas sentem que mudanças drásticas são necessárias no governo e na sociedade de rhul-thaun. Eles rejeitam o ritual, o isolacionismo, o governo do clã e praticamente todos os outros aspectos tradicionais da cultura rhul-thaun. Apesar da natureza não violenta de alguns membros (um fato que a maioria das pessoas comuns se recusa a aceitar), os vher-elus marcaram o Chahn como uma ameaça da mais alta magnitude e a população em geral vive com medo desses terroristas radicais.

Arquitetura

Praticamente sem exceção, os edifícios dos halflings são construções biomodeladas. Isso significa que suas estruturas são cultivadas em vez de construídas. Por serem orgânicos, os edifícios rhulthaun têm superfícies lisas e curvas, sem ângulos ou cantos. Além disso, a preocupação do rhul-thaun com o pensamento vertical significa que a maioria das estruturas é mais alta do que larga. Quando é hora de expandir uma comunidade, é mais comum que os biomodeladores de vida cultivem novas composições em cima das antigas, em vez de expandir o assentamento horizontalmente para um novo território.

Uma aldeia ou cidade halfling, portanto, consiste em torres altas e bem torneadas, muitas das quais assumem a forma de lágrimas alongadas. Outros são vagens redondas e achatadas, empilhadas uma em cima da outra, no ar. Outro design favorito é o de uma cúpula com um topo redondo, uma torre cônica cobrindo-a. Todos os edifícios têm contornos lisos e arredondados e uma sensação orgânica.

Portas, janelas, salas internas e corredores são circulares. Os interiores dos edifícios são tão orgânicos em aparência e sensação que pessoas de fora podem se sentir desconfortáveis, a semelhança de estar dentro de uma criatura real é tão real (e geralmente, isso é verdade). As portas geralmente são redondas e têm fechaduras orgânicas.

Existem dois tipos de formações biomodeladas. Os primeiros são aqueles cultivados a partir de um material orgânico de pedra porosa chamado nen. Essa matéria antiga tem uma consistência muito parecida com uma esponja do fundo do mar (e, de fato, os rhulisti descobriram essa pedra orgânica há eras no fundo do mar). Quando um edifício nen é concluído, no entanto, o próprio nen deixa de viver no sentido mais verdadeiro e permanece como foi biomoldado. Lendas dizem que quando os rhulisti usavam esse material, ele cintilava com todas as cores do espectro em uma exibição constante e bonita. Isso não é mais verdade, nen é simplesmente de cor branca suja hoje.

O segundo material estrutural menos comum é chamado de rahn-rath. Embora rahn-rath seja um desenvolvimento mais recente, ainda é antigo. Este meio foi criado pela primeira vez pelos rhulisti no final da Era Azul, ao contrário do nen, que foi o primeiro material orgânico que eles biomodelaram.

A diferença entre essa substância e o nen é que o rahn-rath permanece vivo mesmo após o crescimento completo da estrutura. Deve ser plantado em solo fértil, cuidado e exposto à umidade. Como ainda está vivo, pode ser remodelado lenta e cuidadosamente, conforme necessário. Este processo requer as habilidades de uma proposta experiente, o conselho de um biomodelador e leva várias semanas para ser concluído.

Se um edifício rahn-rath for "destruído", o que, exceto pela destruição total pelo fogo ou esmagamento, geralmente só acontece por inanição, o material endurece e desmorona dentro de três a quatro semanas. Portanto, esses edifícios são mais arriscados para crescer e requerem

muito mais atenção.

Rahn-rath pode ser alterado enquanto está crescendo, de modo que secreta um adesivo poderoso. Isso é feito para criar casas de penhascos, que são estruturas que literalmente se agarram aos lados do penhasco. Eles têm a vantagem de ocupar pouco ou nenhum espaço na borda. Eles exigem escadas, balanços ou pontes para chegar até eles, entretanto.

Ambos os tipos de materiais orgânicos são tão robustos quanto a pedra, com uma coesão estreita que evita completamente o desmoronamento. Um edifício rahn-rath bem cuidado, além de tudo isso, repara pequenos danos simplesmente cicatrizando normalmente. Janelas e portas consistem no mesmo material que o restante da estrutura, embora as janelas sejam formas transparentes de nen ou rahn-rath.

Idioma

A linguagem do rhul-thaun é diretamente descendente da fala dos antigos rhulisti. O tempo modificou a linguagem, mas ainda soa como seu antepassado. Ambas são línguas respiráveis e elegantes, agradáveis a praticamente todos os ouvidos. Para representar as formas soprosas da língua falada, um "h" é frequentemente inserido entre uma consoante e uma vogal quando as palavras são escritas.

Nome

O rhul-thaun atribui palavras curtas e simples a ações descomplicadas, conceitos menores e coisas de pouco significado, enquanto palavras importantes são mais longas e elegantes. A combinação de duas ou mais palavras existentes forma facilmente novas palavras e, em particular, nomes, geralmente manipulando-os ligeiramente para que sigam um padrão definido: a primeira sílaba de uma nova palavra é tônica e começa e termina em uma consoante soada, enquanto a segunda começa com uma vogal mais suave. O tom da vogal é adicionado ao início da sílaba, determinado pelo gênero da pessoa ou objeto nomeado:

masculino o	neutro e
feminino a	reverenciado u

O gênero "reverenciado" é um caso especial. Certas coisas, especialmente ideias, na sociedade rhul-thaun são particularmente respeitadas ou reverenciadas (ou simplesmente temidas). Estes incluem a vida, o propósito, os elementos e a natureza.

Objetos inanimados e criaturas não inteligentes são sempre considerados neutros. Certos conceitos ou termos sem gênero, como o nome de sua raça ou os nomes de lugares, às vezes não têm a vogal soada inserida. Não existe uma regra para quando a vogal deve ser descartada completamente, então isso varia de caso para caso. Uma tendência de abandonar o som neutro do "e" se desenvolveu nos últimos anos e, eventualmente, ele provavelmente será perdido da linguagem.

Objetos inanimados e criaturas não inteligentes são sempre considerados neutros. Certos conceitos ou termos sem gênero, como o nome de sua raça ou os nomes de lugares, às vezes não têm a vogal soada inserida. Não existe uma regra para quando a vogal deve ser descartada completamente, então isso varia de caso para caso. Uma tendência de abandonar o som neutro do "e" se desenvolveu nos últimos anos e, eventualmente, ele provavelmente será perdido da linguagem.

É comum que um objeto, ideia ou mesmo uma pessoa tenha mais de um nome. Vários nomes descrevem diferentes aspectos da mesma coisa e, portanto, são todos igualmente válidos e precisos. Normalmente, no entanto, uma vez que um nome entra em uso comum, o consenso popular determina qual nome é usado com mais frequência.

Termos usados para criar nomes

A lista a seguir de palavras simples rhul-thaun pode ser combinada, usando as regras acima para criar nomes.

Palavra	Significado	Palavra	Significado
Bal	Forte	Neg	Coragem
Banir	Coragem	Nish	Masculino
Bech	Melodioso	Noar	Ouvido
Dar	Claro	Nos	Dança
Dern	Olho	Pav	Receber
Dhev	Raça (velocidade)	Pish	Fera
Fen	Encanto	Pur	Calmo
Fin	Voo	Rath	Formato
Furth	Cavalgar	Rean	Braço



Futh	Escalador	Ruth	Robusto
Ghav	Vida	Sach	Ensino
Ghesh	Sábio.	Sahr	Cidade
Ghoun	Lindo	Ser	Mestre
Gon	Soar	Sul	rápido
Goth	Riqueza	Taen	Longo
Han	Grande	Ter.	Dia
Har	Juiz	Thar	Luta
Heon	Lento	Ther	Sonho
Jiun	Distante	Thaun	Escosta
Kuhv	Mão	Tosh	Tempestade
Lahr	Visionário	Tuil	Make
Lech	Retorno	Val	Fêmea
Lind	Suave	Vher	Lei
Lus	Guardião	Vios	Amor
Mak	Caçador	Wir	Vento
Moar	Planta	Yihn	Escalador
Mus	Cabelo	Zohr	Talent
Naer	Perna		

Nomes Típicos de Rhul-thaun

Masculino

Bal-orean	Braços fortes
Bal-olech	Costas Fortes
Dhev-ovaun	Corredor de Escalada
Ser-ogoth	Mestre da riqueza
Thar-osul	Caça Rápido

Feminino

Fen-aghoun	Lindo encantador
Yihn-aruth	Alpinista robusto
Wir-avios	Amante do vento
Val-agoth	Mulher rica

Nomes dos Clãs

Além desses nomes próprios, cada indivíduo também pode se juntar ao nome de seu clã até o fim do seu próprio. Assim, Val-agoth se torna Val-agoth de Taen, ou simplesmente Val-agoth Taen. Os designadores do clã são usados menos hoje, já que a importância do clã diminuiu na sociedade moderna de rhul-thaun.

Os nomes dos clãs são numerosos demais para serem listados aqui, mas todos são nomes rhulisti curtos e de uma sílaba, como Bein, Glahr, Taen e Sul.

Nomes Pessoais Especiais

Em casos extremamente raros, aqueles que atingem um nível de grandeza muito além do de seus pares podem abandonar seus nomes de clã e assumir nomes pessoais especiais, tornando-se um clã de um. "Grande Senhor."

Rhan Thes-onel é o indivíduo mais conhecido com esse designador. Loi Far-oneth, diretora dos Biomodeladores, é a única pessoa viva com um nome pessoal especial. Na sociedade moderna, um indivíduo só pode assumir esse nome se o Conclave der permissão.

Termos Importantes

A lista a seguir dos termos e nomes é frequentemente usada neste livro. Eles são importantes para saber ao discutir o rhul-thaun. Seus significados literais são dados primeiro e, em seguida, são apresentadas definições ou explicações completas.

ban-ghesh	Sabedoria Sombria	Uma guilda de criminosos em Thamasku.
Ber-ethern	fada da brisa	A menor das montagens de equitação em biomodelagem.



cam-rahn	presente nutritivo	O alimento orgânico alimentou as criações biomodeladas.
chahn	a liberdade	Um grupo de terroristas revolucionários e descontentes que desejam mudar radicalmente a sociedade rhul-thaun.
Dhev-sahr	Corredor Urbano	Uma veloz criatura de quatro patas biomodelada usada como montaria em Thamasku.
ghav-egoth	Riqueza	Uma pequena moeda oval em forma de vida usada como moeda pelo rhulthaun.
ghav-nosh	tomadores de vida	Assassinos profissionais a serviço dos biomodeladores.
ghav-urath	biomodelador	Um dos guardiões do antigo conhecimento da biomodelagem.
gon-evauth	baleia flutuante	A maior das montarias biomodeladas
har-etuil	julgador	Um dos juízes/governantes da sociedade rhul-thaun. Cada um serve e governa seu próprio clã e se reúne em um conselho para tomar decisões por todos os rhul-thaun.
lor-rahn	banho de nutrição	A solução na qual todas as criações biomodeladas a partir de tecido vivo real devem ser embebidas e armazenadas.
rhin-noss	o Ritual do Iniciação	O ritual de dar nome ao nascimento de uma criança.
Rhul-Thaun	pessoas dos penhascos	Os halflings dos Penhascos Irregulares.
rhulisti	as pessoas	Os antigos halflings dos quais os rhul-thaun descendem.
ven-pahr	destruidores odiados	Um nome para os regelídeos, uma raça mágica e maligna dos Penhascos Irregulares.
vher-etuil	guardião da lei	Um dos policiais militares que mantém a paz, a lei e a ordem nas comunidades de rhul-thaun.
wir-enos	dançarino do vento	
wir-efurth	cavaleiro do vento	
yhin-e	alpinista	
Yihn-eflan	alpinista de rajadas	Uma montaria de tamanho médio biomodelada.

Outros Idiomas

A maioria dos halflings dos Penhascos Irregulares não fala nenhuma língua além da sua. Rhul-thaunians multilíngues são extremamente raros. Uma vez que seu contato com o mundo exterior é leve, há pouca necessidade de aprender outras línguas. Na verdade, a oportunidade de estudar um idioma diferente do seu praticamente nunca se apresenta.

Embora numerosos aventureiros halfling tenham ousado entrar na terra a oeste e espionar as atividades dos thri-kreen, nenhum deles tentou aprender a língua dos insetos. É certo que é uma língua alienígena e difícil para os não insetos tentarem decifrar.

Nenhum halfling jamais decifrou a linguagem dos regelídeos, os "destruidores odiados", aquela raça mágica e maligna dos Penhascos Irregulares. Alguns dos que vivem na aldeia de Vir-rath aprenderam um pouco da língua bvanen falada por seus vizinhos ao norte dos penhascos. Da mesma forma, alguns em Sahr-tosh aprenderam a falar um pouco da língua pterrana falada pelos comerciantes infrequentes e misteriosos que aparecem das brumas e desaparecem novamente. Os habitantes dessas duas aldeias descobriram que entender essas línguas é benéfico, embora os halflings, como regra, evitem todas as outras culturas.

Os recém-chegados aos Penhascos Irregulares descobrirão que sua própria língua, Comum, é um derivado da mesma língua que rhul- thaun, mas sofreu uma mutação muito maior, tendo se tornado mais áspera e gutural à



medida que palavras, construções e expressões idiomáticas mudaram. Ainda assim, aqueles que tentam se comunicar sem ajuda de uma magia de línguas ou ajudas semelhantes descobrem que cerca de 10% de seus pensamentos ainda podem ser entendidos por seus ouvintes, e vice-versa. Tais conversas são difíceis e desajeitadas e muitas vezes exigem repetir a mesma mensagem com frequência, reformulando continuamente.


BAXA 92



Thri-kreen

A História do Kreen

Estamos agora na Era Marrom, a era da nossa espécie, quando o mundo está seco. Os kreen são incomparáveis nos tempos de seca.

Há muito tempo, na Era Azul, quando o mundo era novo, e havia água por toda parte, tanta água que parecia azul. O kreen da Era Azul vivia em pedaços de terra que flutuavam na água. Diz-se que os primeiros kreen tinham grandes asas fofas, que eles usavam para voar entre os pedaços de terra. Eles não sabiam nada sobre ferramentas e construção, mas mesmo assim caçavam. Naquela época, havia apenas kreen e animais, e algumas plantas, nos pedaços de terra.

Então, tão lentamente que ninguém podia notar até que já tivesse acontecido, a água foi embora. Os pedaços de terra criaram raízes e as raízes cresceram juntas, até que a terra cobriu a maior parte do mundo e a água ficou em apenas alguns lugares. As plantas cresceram em profusão sobre a nova terra. Esta foi a Era Verde.

Durante a Era Verde, mais animais nasceram e a caça era boa. O kreen, capaz de viajar para mais partes do mundo, descobriu animais maravilhosos, tipos que eles não poderiam ter imaginado. Durante a Era Verde, os kreen, para sua surpresa, encontraram mamíferos que podiam falar. Não muito kreen, eles ficaram conhecidos como dra-trin, os que dormem. Agora os chamamos de dra e reservamos o termo para aqueles que são mais semelhantes ao kreen. O dra era pequeno, mas, com o tempo, deu origem a dra maiores, e os muitos tipos de dra preencheram sua parte do mundo.

Para resistir às muitas raças de dra, os kreen tiveram que aprender novas habilidades. Foi durante a Era Verde que o kreen aprendeu a maneira de lutar com a mente e com as armas. O kreen lutou, e eles construíram, e eles aprenderam a mudar a si mesmos para se tornarem melhores guerreiros e caçadores. Eles sobreviveram.

Então veio o início da Era Marrom, quando o dra se transformou em dra, e eles usaram forças terríveis um no outro. Eles mataram muitas plantas e animais, e o mundo murchou e ficou marrom. A caça tornou-se pobre, mas os kreen eram sábios e habilidosos, e podiam encontrar presas onde nenhum outro poderia. E os kreen se tornaram mais numerosos e mais poderosos, e formaram grandes nações. O kreen desses tempos anteriores construiu cidades, e eles também fizeram seres de poder. Muitos kreen foram encontrados no mundo. Alguns ficaram no norte, enquanto outros foram para o sul, para viver entre os dra que foram deixados, para trabalhar com eles e compartilhar conhecimento com eles.

Nos tempos atuais, ainda parte da Era Marrom, ainda há muitos kreen no mundo. No sul, o dracma se voltou contra a oferta de paz dos kreen, e as nações dos kreen caíram. O kreen do sul, onde você mora, corre livre, cuidando de pouco além da caça, vivendo perto do dra. E para o Norte? Bem, você ficaria surpreso com o kreen do norte...

A História do Kreen
como dito por Klik-Cheka 'da
zik-trin'ta, batedor tohr-kreen

Embora sua perspectiva seja distorcida para o ponto de vista kreen, a narração da história de Klik é essencialmente verdadeira. Há muito tempo, o planeta de Athas estava coberto de água, as raças não-kreen chamam essa época de Era Azul, e durante esse tempo os halflings tinham uma grande e poderosa civilização. No entanto, a maioria das pessoas não percebe que o kreen – o povo mantis, geralmente chamado por seus nomes mais específicos, thri-kreen e tohr-kreen – também viveu durante essa era.

Durante a Era Azul, os kreen eram primitivos, seu desenvolvimento atrofiado por seu ambiente. A Era Azul terminou e as águas recuaram, em grande parte devido às ações dos antigos halflings. As plantas cresceram e todo tipo de vida se espalhou pela superfície de Athas. O kreen encontraram os halflings, bem como muitas das raças que surgiram dos halflings, entre eles anões, elfos, humanos e gigantes. Os kreen evoluíram, desenvolveram armas e uma civilização. Eles aprimoraram seus poderes mentais, e muitos se tornaram mestres do Caminho.

Então veio a Era da Magia, a era de Rajaat e das Guerras Purificadoras que ele lançou para eliminar as ramificações da raça halfling. Os kreen não estudavam magia, nem faziam parte das Guerras da Purificação. Como não eram descendentes de halflings, Rajaat viu o kreen como pouco mais do que animais.

No final das Guerras de Purificação, Rajaat foi preso por

seus campeões, que então se tornaram os Reis Feiticeiros daquelas terras mais tarde chamadas de Região de Tyr. Por um tempo, durante as Guerras da Purificação, os kreen viveram em paz com alguns dos povos não kreen, mas a ascensão dos Reis Feiticeiros acabou com essa paz. Os kreen da região de Tyr se tornaram os caçadores nômades conhecidos como thri-kreen, os guerreiros mantis.

Os Kreen

Fisicamente, thri-kreen e tohr-kreen são a mesma coisa, exceto que tohr-kreen pode se tornar um pouco maior por causa de um ambiente mais civilizado e uma dieta melhor. Além das duas categorias culturais diferentes de kreen, o thri-kreen do sul e o tohr-kreen do norte, existem seis subespécies fisicamente distintas.

Thri-kreen

A Região de Tyr tem apenas duas subespécies de kreen: o mais civilizado Jeral e o comparativamente bárbaro To 'ksa. Embora apenas cerca de 25% dos thri-kreen sejam Jeral, eles são mais propensos a se tornarem aventureiros; o efeito real é que o número de aventureiros das duas espécies é aproximadamente igual.

Tohr-kreen

Tohr-kreen, como são descritos em algumas fontes, são na verdade batedores tohr-kreen aumentados, mais corretamente chamados de zik-tin 'ta. Embora sejam tecnicamente tohr-kreen, eles são fisicamente diferentes do thri-kreen, tendo sido cirurgicamente e geneticamente alterados para serem mais rápidos e mais poderosos. O termo "tohr-kreen" na verdade se refere a um kreen fisicamente como um thri-kreen, mas vem de uma cultura mais civilizada e sedentária. Quando o texto se refere à tela aumentada, o termo mais correto ziktrin 'ta é usado.

Natureza Física

Em minhas viagens além do grande penhasco, encontrei vários bandos de thri-kreen. Existem duas subespécies distintas de thri-kreen na chamada região de Tyr; estas são ramificações dos Jeral e To'ksa encontradas no norte. Embora cada espécie tenha detalhes únicos, ambas compartilham muitas características e são fisicamente bastante semelhantes ao tohr-kreen e às outras espécies





relacionadas do norte.

- dos diários de Klik-Chaka 'da

A faceta mais óbvia e importante da existência do thri-kreen é sua natureza de inseto. Isso lhes dá uma fisiologia diferente da das espécies inteligentes não-kreen, como halflings, humanos, elfos, anões e outros. Isso lhes fornece várias habilidades especiais, bem como algumas desvantagens.

A menos que seja auxiliado por magia (ou psiônicos), a fisiologia padrão de insetos é insuficiente para manter um inseto vivo se seu tamanho aumentar muito. A quitina do inseto seria muito pesada para suportar, e os sistemas internos da criatura não poderiam mais fornecer oxigênio e outros nutrientes necessários aos músculos e órgãos do inseto. Thri-kreen não são criaturas mágicas, mas evoluíram muito de seus irmãos insetos menores e desenvolveram uma fisiologia suficiente para suportar seu grande tamanho. Eles diferem em muitos aspectos dos insetos padrão, conforme descrito no texto a seguir.

Fisiologia Geral

Thri-kreen são grandes, tanto em comparação com insetos normais quanto em comparação com a maioria das outras raças Athasianas inteligentes. Um thri-kreen adulto tem 2 metros de altura, mais ou menos alguns centímetros. Do topo da cabeça até a ponta do abdômen, um thri-kreen mede cerca de 3 metros de comprimento, com a ligeira variação de alguns centímetros. A maioria dos thri-kreen adultos pesa entre 200 e 215 quilos.

Todos os adultos thri-kreen, independentemente do sexo, são quase idênticos em altura e peso. Eles têm poucas células e nunca ficam acima do peso; como seus músculos estão escondidos por seu exoesqueleto, um thri-kreen forte não parece muito diferente de um fraco. Essa semelhança torna difícil para membros de outras raças distinguir indivíduos thri-kreen da mesma espécie, a menos que os thri-kreen sejam decorados, marcados, vestidos ou equipados de maneira distinta.

Apesar de seu grande tamanho, os thri-kreen são bastante hábeis. Enquanto os halflings e elfos mais ágeis são iguais ao thri-kreen mais ágil, o thri-kreen médio é mais hábil que um membro médio de outra raça.

Esqueleto e Músculos

Como outros insetos, o thri-kreen tem um exoesqueleto, em vez de um esqueleto interno como o de um humano. Também como outros insetos, o thri-kreen tem três segmentos corporais: a cabeça, o tórax e o abdômen.

Cada segmento é mantido unido pelos músculos e esqueleto do thri-kreen. O esqueleto do thri-kreen é um exoesqueleto quitinoso, reforçado por tiras internas de cartilagem, como as encontradas em certos outros artrópodes (como caranguejos). Uma tira de cartilagem percorre todo o comprimento do tórax do thri-kreen e serve como uma âncora para vários órgãos internos. Outras tiras percorrem os diferentes segmentos dos braços e pernas do thri-kreen, ajudando a apoiar os músculos. As próprias tiras se prendem à quitina do thri-kreen.

A quitina de um thri-kreen é resistente, embora seja relativamente leve, pesando aproximadamente o mesmo que o osso. Espinhos e outras saliências são frequentemente vistos na quitina do thri-kreen; embora pareçam perigosos, são de pouco uso em combate. A quitina do thri-kreen ajuda a reter a umidade, permitindo que o calor irradie facilmente do corpo do thri-kreen.

A quitina thri-kreen é menos frágil e mais flexível do que a maioria dos ossos, pelo menos enquanto fizer parte de uma thri-kreen viva. No entanto, é tão flexível quanto um esqueleto interno humanoide apenas nas articulações; por exemplo, um thri-kreen não pode encolher os ombros ou se enrolar em uma bola.

Os músculos de um thri-kreen descansam ao longo do interior dos segmentos de quitina e se ligam por tendões a outros segmentos de quitina. Ao contrário da estrutura humanóide, na qual um músculo principal (como o

Jeral vs. To 'ksa: quitina

Enquanto Jeral e To 'ksa thri-kreen têm quitina de uma cor amarela arenosa, seus exoesqueletos diferem. Nos Jeral, a quitina é a camada mais externa do corpo do thri-kreen; isso pode ser polido até ficar brilhante. To'ksa tem uma bainha coriácea sobre o exoesqueleto e as juntas entre as placas de quitina; isso cria um acabamento bastante opaco. Nenhum dos dois é visivelmente mais eficiente em reter umidade do que o outro, mas Jeral tende a favorecer a quitina decorativa enquanto os To'ka preferem a pintura corporal.

bíceps) flexiona, diminuindo o ângulo entre dois ossos e puxando-os juntos, uma flexão dos músculos principais aumenta o ângulo entre os segmentos de quitina. Isso dá a um thri-kreen um forte "aperto", então eles geralmente atacam dessa maneira. Como os humanoides, os thri-kreen têm músculos menores que podem puxar os segmentos de quitina na outra direção.

O Corpo

O corpo de um thri-kreen é dividido em três segmentos distintos, cada um abrigando órgãos vitais. Esta seção descreve esses segmentos, os órgãos e os membros de um thri-kreen.

A Cabeça

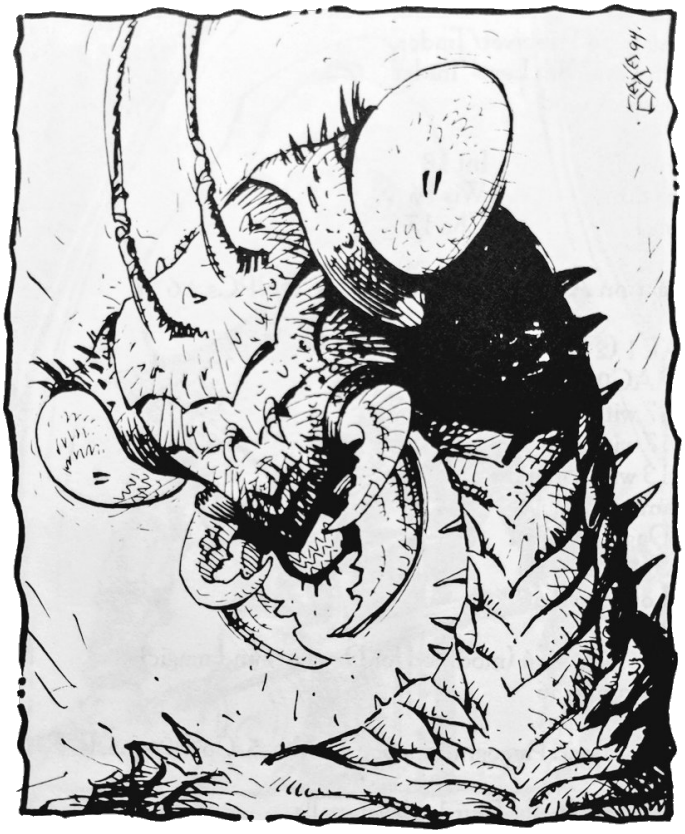
A cabeça do thri-kreen abriga o cérebro e a maioria dos órgãos sensoriais, incluindo os olhos e as antenas. A cabeça também é a localização da boca do thri-kreen, que dá acesso aos sistemas respiratório, digestivo e vocal do inseto.

Antenas

As antenas de um thri-kreen são usadas para cheirar e ouvir. Embora o thri-kreen detecte feromônios com suas antenas, este não é seu único meio de comunicação, como é para alguns insetos athasianos. Com as antenas, o thri-kreen lê as descargas de feromônio do kreen e de outros insetos; isso permite a comunicação de emoções e desejos básicos, como fome, raiva, desejo sexual, contentamento e assim por diante.

Enquanto as antenas de um thri-kreen também podem captar aromas de outras fontes, os thri-kreen não são mais ou menos vulneráveis a ataques baseados em perfume do que outros, exceto contra a seiva ranike. O gosto pela carne de elfo parece estar enraizado nas antenas thri-kreen, e acredita-se que os aromas de um elfo assustado ou correndo são atraentes para um thri-kreen. Embora isso explique parcialmente o conhecido gosto dos thri-kreen por carne de elfo, o fato é pouco conhecido, e os elfos que o conhecem não descansam mais.

Os receptores de som das antenas também são sensíveis a pequenas mudanças na pressão do ar, informando um thri-kreen sobre o seu entorno. Se a visão do thri-kreen for prejudicada, como por escuridão ou cegueira, essa detecção de pressão pode localizar aproximadamente



objetos e criaturas próximos. O método de audição do thri-kreen não os torna mais ou menos vulneráveis a ataques baseados em som do que outros tipos de criaturas.

Percepção Visual

Os olhos do thri-kreen são muitas vezes referidos como multifacetados, isso não é precisamente verdade. O olho thri-kreen consiste em uma esfera dentro de uma casca externa dura em forma de ovo. A concha é preta translúcida (como a obsidiana) e cobre e protege os receptores visuais reais do thri-kreen. Na esfera interior, que pode girar dentro do invólucro, estão três pontos oculares (que funcionam como olhos de mamíferos) e numerosos detectores de movimento secundários semelhantes a olhos. Quando a luz atinge o olho em um determinado ângulo, os detectores de movimento e as manchas oculares podem ser vistos através da concha protetora, dando aos olhos do thri-kreen uma aparência multifacetada.

Quando o thri-kreen descarrega feromônios (do abdômen), produtos químicos também são liberados na casca do olho, alterando a cor refletida do olho. Cores



Jeral vs. To 'ksa: parte superior do corpo

Orifícios de Respirar

Os orifícios de respiração de um Jeral estão localizados nas laterais do protórax, entre os braços de cada lado. Um Jeral muitas vezes usa pano sobre esta área para ajudar a evitar que a areia e a poeira saiam dos orifícios de respiração. Os orifícios de respiração To'ka estão localizados na cabeça. Um par de orifícios de respiração está localizado entre os olhos, enquanto outro par está localizado na parte inferior do rosto, logo acima das mandíbulas.

Antenas

Jeral tem antenas vestigiais, pouco mais do que protuberâncias; seus receptores de cheiro são cercados por receptores de som, algo como tímpanos.

To 'ksa tem antenas de cerca de 45 a 60 centímetros de comprimento, com receptores de cheiro ao longo do comprimento; os receptores de som estão agrupados em torno das bases das antenas.

Os Jeral, com suas antenas menos desenvolvidas, parecem ter pouco desejo por carne de elfo, enquanto é difícil para To'ka conter tais desejos depois de provarem o elfo.

Pescoço

O pescoço do To 'ksa é mais longo do que o de um Jeral.

mais claras representam sentimentos agradáveis, cores mais escuras denotam emoções desagradáveis e cores brilhantes marcam paixão ou sentimento forte.

Apesar dessas diferenças na estrutura, a visão thri-kreen é, para todos os fins práticos e efeitos diversos, a mesma que a visão de mamíferos.

Mandíbulas/boca

As mandíbulas e a boca do thri-kreen são típicas de insetos. Thri-kreen não tem lábios ou dentes reais. Suas mandíbulas principais (segmentos da mandíbula) abrem e fecham horizontalmente, em vez de verticalmente. Outro segmento inferior da mandíbula, localizado entre as mandíbulas principais, fecha para cima; este segmento não é usado para morder, mas começa a comida em seu caminho para baixo do esôfago do thri-kreen. Além dessas partes, a boca do thri-kreen tem pequenas mandíbulas internas que manipulam a comida durante a alimentação.

Um thri-kreen também tem uma língua; um pedaço de carne áspero e seco que pode alcançar apenas uma curta distância além das mandíbulas internas. A língua contém as papilas gustativas do thri-kreen, que têm um alcance semelhante aos dos humanoides. Os receptores de cheiro das antenas também ajudam a melhorar o sabor.

Pescoço

A cabeça do thri-kreen está conectada ao tórax por um pescoço flexível. Um thri-kreen pode virar a cabeça 90 graus para cada lado e pode olhar para frente e para trás ao mesmo tempo em que a cabeça está virada.

O Tórax

O tórax é o segmento ao qual os membros do thri-kreen estão ligados; também abriga a maioria dos órgãos internos. Enquanto o tórax é um segmento único, muitas vezes é considerado como tendo duas partes. A porção superior, o protórax, contém os pulmões e o coração do thri-kreen e é o segmento ao qual os quatro braços do thri-kreen estão ligados.

Prototórax

Os pulmões do thri-kreen são semelhantes aos de um mamífero; um pulmão fica de cada lado da tira de cartilagem que corta o tórax e ambos se ligam ao esôfago longo. Um thri-kreen tecnicamente tem dois corações, mas eles trabalham tão de perto em conjunto que geralmente são considerados um único órgão. Como os pulmões, os corações são divididos pela tira de cartilagem. Eles ficam ao longo da faixa e ao longo dos pulmões; juntos, eles produzem um batimento cardíaco com uma cadência de quatro batimentos. Cada coração bombeia sangue das veias na parte inferior, oxigena-o durante a viagem pelos pulmões e expele sangue "fresco" para as artérias na parte superior. Cada coração tem seu próprio conjunto de artérias e veias, que interagem pouco com o sistema do outro coração.

O protórax também contém vários órgãos e glândulas

menores, incluindo as glândulas venenosas do thri-kreen, que estão localizadas no topo do protórax. O protórax pode girar quase 90 graus na parte inferior do tórax; combinado com a flexibilidade do pescoço, isso pode permitir que um thri-kreen pareça 180 graus a partir da orientação da parte inferior do corpo. O protórax também pode dobrar até 45 graus para frente ou para trás. Isso permite que o thri-kreen fique "em pé", com o protórax perpendicular ao abdômen, ou dobre o tórax quase no mesmo plano do abdômen. A última posição diminui a altura do thri-kreen para cerca de 1,2 metros, mas é desconfortável e pode ser mantida por apenas alguns minutos de cada vez.

Tórax Inferior

A parte inferior do tórax é bem tamponada por músculos fortes e outros tecidos para absorver o choque dos saltos, pois as poderosas pernas do thri-kreen estão presas aqui. Artérias, veias e o trato digestivo passam pela parte inferior do tórax, mas a maior parte dessa porção do corpo é absorvida pelo gyth 'sa, um órgão grande e esponjoso que produz o sangue do thri-kreen. Aqueles que estudaram a anatomia do thri-kreen com o propósito de matá-los reconhecem a importância desse órgão; muitas vezes é confundido com o coração do thri-kreen, e esfaqueá-lo é mais fácil e eficaz do que acertar um dos verdadeiros corações do thri-kreen.

O sangue produzido é espesso e de cor amarela escura. Outros componentes importantes do sangue, como o equivalente triplo das plaquetas e os glóbulos brancos que combatem doenças, são produzidos por outros órgãos na parte inferior do tórax.

O tórax inferior se liga ao abdômen com uma articulação um tanto flexível que permite ao thri-kreen levantar ou abaixar ligeiramente o abdômen, ou "abanar" o abdômen em uma quantidade semelhante.

Membros

Thri-kreen, embora sejam muito parecidos com louva-a-deus, não têm asas. No entanto, algumas espécies relacionadas ao thri-kreen têm asas.

Braços e Pernas

Um thri-kreen tem quatro braços e duas pernas, ao contrário dos louva-a-deus menos evoluídos, como o trin, que têm dois braços e quatro pernas. As articulações que prendem esses membros ao corpo do thri-kreen são bastante flexíveis, assim como os equivalentes humanóides de ombros e quadris, permitindo um bom grau de rotação. Como mostrado na imagem, o thri-kreen não tem ombros reais.

Mãos

Como suas mãos estão envoltas em quitina, o thri-kreen não tem muita sensibilidade ao toque nas mãos. Eles podem detectar calor e frio e distinguir superfícies ásperas de superfícies lisas, mas a maioria das diferenças de textura são perdidas neles. Para um thri-kreen, serapilheira parece o mesmo que seda.

Pés

Os pés do thri-kreen têm quatro dedos, três que apontam para a frente e um que aponta para trás; uma membrana forte se estende entre os dedos dos pés da frente, permitindo grande mobilidade na areia.

O Abdômen

O abdômen de um thri-kreen, como o resto do corpo, é protegido por segmentos de quitina; estes parecem algo





como bandas circulando o abdômen do thri-kreen em intervalos. Algumas espécies, como To 'ksa, têm uma casca não protetora de quitina que pode ser invólucros de asas vestigiais.

Órgãos

O abdômen do thri-kreen contém órgãos digestivos e reprodutivos, bem como as glândulas que produzem feromônios. Os órgãos digestivos primários (estômago e intestinos) estão localizados perto da frente do abdômen, enquanto o sistema excretor e os órgãos reprodutivos do thri-kreen estão localizados perto das costas. Os órgãos reprodutivos de uma fêmea estão localizados no topo do abdômen, enquanto os do macho estão abaixo; ambos são protegidos por placas quitinosas. As diferenças de gênero não são prontamente perceptíveis para membros de outras

Feromônios

Um thri-kreen exala feromônios através dos poros ao longo dos lados do abdômen. Embora o thri-kreen possa controlar voluntariamente isso com esforço, a maioria das liberações de feromônios é inconsciente e indica o humor do thri-kreen para outros insetos. Os feromônios tri-kreen são inodoros para a maioria dos humanoides e não podem ser detectados, exceto talvez como uma sensação vaga, como fome leve ou desconforto; mesmo em tais casos, a fonte não é óbvia.

Cura

Como o dano a um thri-kreen geralmente indica dano à quitina do thri-kreen, a cura do thri-kreen também é diferente da de outros seres. Os ferimentos internos de um thri-kreen se curam na mesma proporção que ferimentos semelhantes feitos a humanoides. Com um thri-kreen, as plaquetas que atingem uma ferida ficam expostas ao ar e fazem com que o sangue não apenas coagule, mas endureça; o sangue endurecido se desenvolve em quitina em um tempo relativamente curto, geralmente dentro de um dia.

Um thri-kreen que recebe uma ferida profunda pode desenvolver um caroço de quitina sob a casca externa; isso pode ser reabsorvido pelo corpo durante um período de um ano ou mais, dependendo do seu tamanho. Tal crescimento interfere raramente com o thri-kreen de alguma forma.

A quitina nova é geralmente de uma cor ligeiramente mais clara do que o material circundante, tornando geralmente as cicatrizes mais evidentes em um thri-kreen do que em um humanoide. As feridas nem sempre cicatrizam suavemente; a nova quitina é muitas vezes áspera e exala além da superfície da quitina ilesa. Deve-se tomar cuidado se o thri-kreen quiser que uma ferida cicatrize suavemente; arenito e outros materiais ásperos

Jeral vs. To'ksa: membros e abdômen

Mãos

Jeral e To'ksa diferem na estrutura de suas mãos. Um thri-kreen jeral tem três dedos em cada mão, enquanto um to 'ksa tem quatro (veja o diagrama). Como ilustrado, essas mãos são diferentes de seus equivalentes humanoides. A mão de um Jeral tem três polegares, cada um totalmente oponível aos outros dedos dessa mão; isso permite que o Jeral segure objetos de várias maneiras, incluindo entre dois dedos da mesma mão ou entre dois dedos e o terceiro.

A mão de A To 'ksa tem um polegar totalmente opositor, o dedo inferior; os dígitos superiores são "dedos", embora os dois dedos externos tenham quase tanta flexibilidade quanto um polegar. No entanto, é difícil para os To'ksa agarrarem objetos apenas com os dedos externos da mesma mão.

Muitos sábios tohr-kreen acreditam que as formas das armas thri-kreen eram baseadas na forma das mãos, o gythka na mão To 'ksa e o chatkcha na mão Jeral; isso implica que Jeral desenvolveu o chatkcha, To' ksa desenvolveu o gythka e as duas subespécies trocaram segredos.

Abdômen

Um Jeral tem um abdômen menor do que um To 'ksa. A To'ksa também tem uma grande concha sobre o abdômen e correndo seu comprimento. Os sábios Tohr-kreen acreditam que esta é um vestígios de uma asa, uma vez que se liga à parte inferior do tórax. Esta concha não tem valor protetor especial; no entanto, é pontiaguda e, portanto, um passeio desconfortável para qualquer ser sem concha carregado por um To 'ksa.

podem ser usados para suavizar a área. Thri-kreen geralmente usam suas cicatrizes com algum orgulho, e um velho thri-kreen muitas vezes tem quitina atada com cicatrizes e coberta com botões e outras saliências.

Além de danos à quitina, um thri-kreen também pode sofrer outros ferimentos. Um segmento de quitina quebrado deve ser ajustado, como um osso quebrado em um humano, e eventualmente cura. Remover um segmento do braço de um thri-kreen é como cortar o braço de um humanoide.

A magia de cura funciona da mesma forma no thri-kreen e em outros seres.

Vulnerabilidades

Nem todas as adaptações de um thri-kreen são completamente vantajosas. Por exemplo, a capacidade de um thri-kreen de detectar feromônios também o torna vulnerável à fumaça produzida pela seiva ranike. Thri-kreen e outras espécies relacionadas acham o odor repugnante e podem se aproximar apenas com dificuldade. Árvores ranike crescem no alto das Montanhas Ressonantes.

O thri-kreen não sabe nadar. Eles não podem flutuar sem apoio, e seus braços, pernas e mãos não são construídos para impulsioná-los através da água. Se a água atingir seus orifícios de respiração, eles se afogam muito mais rapidamente do que um humano. Por esta razão, thri-kreen tendem a não gostar e desconfiar de acumulações de água maiores do que uma pequena piscina.

Esse thri-kreen se adaptou totalmente à vida em climas áridos, na verdade, funciona contra eles em outras áreas. Um thri-kreen que passa um longo período em uma região úmida, como a Serra Florestada, pode desenvolver infecções pulmonares e podridão da quitina.

Reprodução

De muitas maneiras, um thri-kreen amadurece aos quatro anos. Neste momento, o thri-kreen tem apenas quatro mudas restantes. O desenvolvimento físico está concluído, exceto pelo crescimento associado às mudas, e o thri-kreen é fértil. Thri-kreen entre quatro e vinte e cinco anos de idade pode se reproduzir com sucesso. Thri-kreen geralmente escolhe parceiros no início da vida, a qualquer momento depois de atingir três anos de idade (o estágio adulto jovem) e, muitas vezes, antes de atingirem a maturidade sexual. Jovens thri-kreen escolhem seus próprios companheiros. Um thri-kreen acasalará apenas com um parceiro. Traços recessivos perigosos foram eliminados do thri-kreen há muitos séculos, então a endogamia não é um problema.

O acasalamento geralmente ocorre na última parte do ano, durante a época do sol ascendente; os ovos são postos cerca de 30 dias depois. Uma thri-kreen fêmea põe muitos ovos ao mesmo tempo, normalmente entre 10 e 30. Os ovos têm cerca de quinze centímetros de diâmetro, e de cor parda, a fêmea cava uma câmara e coloca os ovos dentro, depois os cobre com areia.

Uma matilha de thri-kreen irá parar por vários dias para permitir que um membro (ou membros) ponha ovos; membros da matilha exploram a área e estabelecem um perímetro defensivo. Esse é o único momento em que um thri-kreen feminino é tratado socialmente de maneira diferente de um thri-kreen masculino. Os thri-kreen percebem a importância de produzir ovos.

A maioria das matilhas tem locais regulares de postura de ovos, muitas vezes os mesmos locais onde os mortos de thri-kreen são colocados para descansar. Ao permitir que os ovos se desenvolvam e eclodam no que é essencialmente um cemitério, o thri-kreen acredita que os jovens assumirão as características do forte e sábio velho thri-kreen colocado para descansar lá. Além disso, as carapaças dos thri-kreen mortos servem de abrigo para

Jeral vs. To 'ksa: Acasalamento

Jeral thri-kreen são monogâmicos; uma vez que escolheram companheiros, eles nunca traem esse vínculo. Em raras ocasiões, um Jeral cujo companheiro escolhido morreu pode se relacionar com outro Jeral cujo companheiro também tenha morrido. No entanto, quando um membro de um par morre, o outro geralmente continua sozinho. Por causa da alta taxa de mortalidade entre os thri-kreen, os pares Jeral que realmente sobrevivem para consumar um vínculo são incomuns.

To'ksa não escolhe parceiros até que amadureça o suficiente para se reproduzir. Uma vez que tenham escolhido, eles são monogâmicos, mas a morte de um companheiro libera o outro para encontrar um novo companheiro, o que eles geralmente fazem.



os jovens, e as carcaças atraem carniceiros que servem de alimento para larvas famintas e recém-eclodidas. Depois que os ovos são enterrados, o thri-kreen segue em frente.

Alguns ovos são comidos por predadores; para o thri-kreen prático, esta é apenas a maneira da natureza de garantir que muitos thri-kreen não invadam a região. Cerca de 60 dias depois, geralmente na época do sol mais alto, os ovos sobreviventes eclodem e os filhotes de thri-kreen se movem, alimentando-se de pequenos animais e aprendendo

a usar seus instintos de caça.

Por causa de predadores e condições geralmente adversas, algumas ninhadas nunca eclodem, enquanto outras são destruídas logo após a eclosão. Observe que as taxas de mortalidade são médias; algumas ninhadas são destruídos completamente, enquanto outras perdem apenas uma fração de seus membros. Assim, uma nova ninhada de thri-kreen

pode ter menos de meia dúzia de membros, enquanto a rara ninhada que eclode em um ambiente excelente pode atingir a idade adulta com 20 ou mais membros.

Estágios da Vida

Thri-kreen vivem vidas curtas; eles são adultos maduros aos cinco anos de idade, sendo considerados de idade venerável quando atingem 25 anos. Duas (ou mais) gerações completas de thri-kreen podem ser chocadas e morrer durante a vida de um membro de uma das principais raças inteligentes não-kreen de Athas.

Devido à sua curta expectativa de vida, os thri-kreen crescem e mudam muito rapidamente quando jovens. Dentro de seis anos de sua eclosão, um thri-kreen cresce de um pé para aproximadamente 3,6 metros de comprimento.

Larva

Após a eclosão, uma larva thri-kreen é enrolada para caber dentro de um ovo e tem uma casca macia. A quitina endurece um pouco nas primeiras horas de vida do thri-kreen. No final do primeiro dia do thri-kreen, sua quitina é tão resistente quanto a de um adulto.

O termo "larva" é um pouco enganador, porque evoca imagens das larvas de outros insetos, geralmente criaturas

Jeral vs. To'ksa: Cuidados com jovens

Bandos de Jeral quase sempre direcionam suas andanças para que eles cheguem à área de incubação dentro de alguns dias após o momento da eclosão, a larva thri-kreen tenta assustá-los no início, mas logo os reconhece como amigos. Os pais da ninhada, ou outros, se um ou mais pais tiverem morrido nesse meio tempo, ficam perto das larvas durante os dois primeiros anos, defendendo-as se necessário e ajudando a ensinar-lhes as habilidades de que precisam para sobreviver. De modo geral, a taxa de mortalidade está em torno de 60% entre a postura e o final do primeiro ano. Por fim, os sobreviventes se juntam ao bando de adultos. Ao contrário de To 'ksa, Jeral nunca come o jovem Jeral.

To'ksa estão menos preocupados com seus filhos. Uma vez que os ovos foram postos, o bando segue em frente. As larvas são deixadas para se defenderem sozinhas e, eventualmente, morrem ou se desenvolvem em outro bando. Em alguns casos, eles entram em conflito com seu bando parental; outras vezes, eles encontram seu bando parental e se juntam a ele. Há uma taxa de mortalidade de 90% entre To'ksa entre a postura dos ovos e o final do primeiro ano. Em tempos de fome, To 'ksa são conhecidos por comer To' ksa jovem, às vezes até mesmo aqueles produzidos por seu próprio bando. Os To'ksa têm pouco senso de unidade familiar, embora o bando e a ninhada ainda sejam importantes para eles.

semelhantes a vermes bastante diferentes das formas adultas. Uma larva thri-kreen se parece muito com um adulto, mas em muitos aspectos se assemelha a louva-deus mais primitivos também.

Uma larva thri-kreen tem quatro pernas, duas ligadas ao protórax e duas ligadas à parte inferior do tórax. A larva pode correr assim que a eclosão terminar, e corre rapidamente sobre essas pernas enquanto se amarra para sobreviver às primeiras horas críticas de vida. A larva tem apenas dois braços; estes terminam em garras de agarrar muito parecidas com as dos louva-a-deus primitivos, em vez de nos dedos manipuladores do thri-kreen adulto. As garras são relativamente fracas e são lisas, em vez de pontiagudas como as de um louva-a-deus primitivo.

Uma grande ajuda para o rápido desenvolvimento do thri-kreen, provavelmente uma característica de sobrevivência evoluída por causa do estilo de vida do thri-kreen e da curta vida útil, é a "memória racial" do thri-kreen. Quando chocado, um thri-kreen já sabe muitas coisas, que a larva "lembra" da experiência dos ancestrais. Embora parte desse conhecimento seja mental, alguns também são físicos: um thri-kreen filhote "lembra" da linguagem thri-kreen, mas também desenvolveu instintos de caça finamente, incluindo ações rápidas e corretas.

Embora bem adaptados para a caça, uma vez que um jovem thri-kreen foi trazido para uma matilha, os adultos cuidam da caça. Os jovens são ensinados a preparar e preservar alimentos caçados. A larva cresce rapidamente durante o primeiro ano, muda duas vezes e mais do que dobra de comprimento durante esse tempo. A segunda muda ocorre no final do primeiro ano e marca a transição do trio para o estágio infantil.

Infância

Estruturalmente, uma criança thri-kreen é quase idêntica a uma larva, mas é maior. Embora provavelmente mais sábia e mais forte, a criança thri-kreen não tem habilidades especiais além daquelas possuídas por larvas, com uma exceção: o par de membros do meio do thri-kreen está se tornando mais útil.

Como mencionado, os membros médios de uma larva são pernas. O mesmo acontece com a criança, mas a criança thri-kreen começa a experimentar levantar esses membros e usá-los para mover as coisas. As garras no final desses membros são versões ásperas das mãos do adulto, mas são desajeitadas; eles mal são capazes de agarrar objetos e não podem empunhá-los com qualquer sutileza. Os membros médios podem ser usados para combate de forma rudimentar.

Durante o ano, quando criança, o thri-kreen aprende a andar e correr sobre duas pernas e a manipular as coisas mais ou menos com o par de braços do meio. Quando o trio muda no final do ano, entrando na categoria de idade "jovem", os membros alteram significativamente e mãos com garras totalmente funcionais emergem das garras agarradas e das mãos ásperas da criança.

Jovens

O jovem thri-kreen é uma versão menor do adulto, quase idêntica em forma, se não em tamanho. O



A Muda

A muda é o processo bastante doloroso de se livrar de sua quitina velha e crescer uma nova em sua substituição. O thri-kreen muda duas vezes por ano durante os primeiros seis anos de vida, um total de 12 vezes antes de atingir o crescimento total. Entre a muda, um thri-kreen cresce pouco, talvez entre 3 e 6 centímetros, pois as placas de quitina são esticadas até seus limites antes da próxima muda

Um thri-kreen sabe instintivamente quando o tempo de muda se aproxima e entra em um frenesi de comer para ingerir nutrientes suficientes para alimentar a mudança. Durante a muda, um thri-kreen deve ingerir cerca de duas vezes mais líquido do que o habitual, pelo menos um litro de água por dia para um bom crescimento e quitina forte.

Uma muda leva cerca de oito dias para ser concluída. Durante a muda, o thri-kreen retira porções de casca e cresce rapidamente. Apenas parte da quitina é perdida de cada vez; por exemplo, um thri-kreen pode remover um ou dois dos anéis de quitina sobre o abdômen: o abdômen cresce nas áreas expostas e o sangue escorre sobre ele, eventualmente endurecendo em nova quitina. Mais tarde, outras partes da quitina são perdidas e substituídas da mesma maneira. Thri-kreen, especialmente larvas e crianças, muitas vezes comem os pedaços de quitina que soltam, restaurando alguns nutrientes para seus corpos.

Durante a muda, o thri-kreen cresce metade da quantidade necessária para atingir o tamanho da próxima categoria de idade. Por exemplo, uma larva tem 30 centímetros de comprimento na eclosão e atinge 90 centímetros ao entrar na fase de "criança". A larva cresce 30 centímetros durante a primeira muda, seis meses após a eclosão; seis meses depois, a larva muda novamente, crescendo mais 30 centímetros e entrando na próxima categoria de idade no processo. Observe que o crescimento proporcional em um jovem thri-kreen é ótimo; durante as primeiras três ou quatro mudas da vida de um thri-kreen, os observadores podem realmente ver o crescimento se observarem de perto.

Durante a muda, um thri-kreen fica relativamente indefeso e se esforça para ficar fora de perigo. O thri-kreen não viaja ou caça.

Todos os membros de uma ninhada fazem a muda na mesma época, com uma variação de apenas 6 dias entre o momento em que a muda começa. Isso significa que há um certo período de tempo durante o qual toda a ninhada está incapacitada. Uma ninhada afortunada é auxiliada por outros thri-kreen que ficam de guarda; estes são geralmente thri-kreen do mesmo bando, e às vezes são membros de uma ninhada que eclodiu alguns dias antes ou depois da muda da ninhada.

A muda é seguida por outro frenesi de caça e alimentação, pois o thri-kreen absorve os nutrientes necessários para preencher a nova quitina com músculos e outras carnes.

jovem thri-kreen ainda é proporcionalmente esbelto em comparação com os adultos. Durante este ano de vida, o thri-kreen aprende a usar suas garras para atacar e manipular ferramentas e armas. Se os thri-kreen adultos estiverem por perto, eles geralmente fornecem aos jovens chatkcha ou pequenos gythka, para que os jovens possam se acostumar a manuseá-los. Embora os jovens possam usar o pequeno gythka e praticar com o chatkcha, eles ainda não são ágeis o suficiente para lidar adequadamente com o último. Jovens thri-kreen dependem principalmente de suas armas naturais. Um jovem thri-kreen também pode se mover na mesma proporção que um adulto.

Um thri-kreen aprende a pular nessa idade, pois as mudanças metabólicas trazem essa parte da memória racial à proeminência.

Jovem Adulto

O jovem adulto é pouco diferente do jovem thri-kreen, exceto em tamanho. A transição para a idade adulta jovem não traz habilidades extras. Um jovem adulto continua a aprender o uso de ferramentas e armas, no entanto, e geralmente começa a acessar habilidades. Se o thri-kreen tiver mentores mais velhos, eles ensinam ao jovem adulto os requisitos do bando.

No final do ano, como um jovem adulto, o thri-kreen "preenche", tornando-se mais amplo do corpo à maneira



do thri-kreen maduro. As garras também crescem durante esta muda. Isso marca a transição do thri-kreen para o estágio "adulto".

Adulto

A maioria das habilidades do thri-kreen se desenvolvem nessa idade. O thri-kreen é sexualmente maduro sendo considerado um adulto em todos os aspectos sociais. O acasalamento geralmente ocorre durante esta fase da vida do thri-kreen, antes que o thri-kreen entre na "era errante", conforme descrito a seguir.

Dentro de alguns dias após se tornar um adulto, um thri-kreen criado como um caçador desenvolve a capacidade de produzir veneno quando ele ou ela morde. Isso também fornece a capacidade de produzir cristal para chatkcha; isso se deve à memória racial solicitada pela produção das enzimas que compõem o veneno do thri-kreen. Dentro de 60 dias após a muda que inaugura a transição para a idade adulta, o thri-kreen geralmente produz um chatkcha e aprende a empunhá-lo; isso é comprovado para outros membros da matilha em uma cerimônia especial. Isso marca a aceitação total do thri-kreen em um bando.

Adulto maduro

O adulto maduro thri-kreen é maior do que o adulto, um ano mais velho e esperançosamente mais sábio. Em termos de habilidades, o adulto maduro é quase idêntico ao adulto. Neste período, um thri-kreen aprimora o uso de suas habilidades em uma forma requintada. Normalmente, o thri-kreen se reproduz durante este ano de vida.

Durante este sexto ano de vida do thri-kreen, ocorrem as duas últimas mudas do thri-kreen. Estes trazem poucas mudanças, exceto em tamanho.

Idade errante

Entre seis e 25 anos, o thri-kreen passa por poucas mudanças físicas, exceto aquelas devido a lesões ou doenças. Enquanto outras espécies sofrem perda de habilidade periodicamente ao longo de suas vidas, o thri-kreen declina apenas mais tarde. O thri-kreen terminou



de crescer e fazer a muda, então viajar é seguro; a maioria dos thri-kreen que planejam produzir filhotes o fez e não sente compulsão de passar o tempo se reproduzindo, botando ovos ou cuidando dos filhotes. É durante esses anos que a maioria dos thri-kreen vagueia, seja como parte da bando nômade de caça ou invasão, ou por conta própria.

É aos seis anos – ou algum tempo depois – que o personagem thri-kreen começa a buscar aventura, muitas vezes se misturando com membros de outras raças, às vezes viajando para os assentamentos permanentes de humanos ou anões. Thri-kreen de idade errante são, de muitas maneiras, o epítome da espécie. Eles estão preocupados apenas com a caça, ou com o exercício de suas profissões, e têm poucos laços ou responsabilidades além daqueles associados à sua ninhada.

O fim da vida

Salvo acidente ou outra tragédia, o típico thri-kreen vive pelo menos 25 anos; alguns vivem por mais tempo, embora raramente tenha havido relatos de thri-kreen vivendo mais de 35 anos. É quando um thri-kreen atinge a idade de 25 anos que ele ou ela declina um pouco em habilidade, desacelerando um pouco e se tornando um pouco mais fraco e menos ágil. A quitina começa a clarear em matiz, primeiro nas articulações e gradualmente se espalhando para as seções mais rígidas.

Um thri-kreen com 25 anos ou mais é considerado um ancião venerável pelo bando. A maioria dos thri-kreen dessa época para de vagar por grandes territórios e se limita a regiões menores. Muitas vezes, veneráveis thri-kreen vivem perto de locais de postura de ovos, então eles podem ajudar a ensinar larvas e jovens a maneira thri-kreen.

Como a maioria dos locais de postura de ovos também está perto (ou dentro) de cemitérios, um venerável thri-kreen raramente tem muito a percorrer quando está pronto para morrer. Até lá, o ancião thri-kreen permanece vital e ativo, mas quando a hora de morrer se aproxima naturalmente, o thri-kreen pode sentir isso e vai em uma última caçada. Thri-kreen preferem morrer como viveram, caçando, querendo nada mais do que morrer em batalha, ou depois de ter matado presas. Bandos de thri-kreen que encontram anciãos vencidos geralmente levam o cadáver para o cemitério mais próximo, onde alimentam outros predadores ou jovens thri-kreen. Se houver um sacerdote entre os thri-kreen, ou se o ancião morto fosse um sacerdote, então os ritos elementais apropriados são conduzidos: enterro raso para terra, cremação para fogo, exposição para ar e (se possível) afundamento ou pelo menos radiestesia para água. Eventualmente, o exoesqueleto thri-kreen branqueia e se torna quebradiço; algum tempo depois, retorna aos elementos que lhe deram origem.

Dasl: Segredo do Thri-Kreen

Thri-kreen sabe que outras raças não podem fazer dasl e guardam de perto o segredo da origem da substância. Eles permitem que os outros acreditem que o thri-kreen simplesmente o encontra em lugares afastados conhecidos apenas pelo thri-kreen. Isso pode dar a um thri-kreen uma vantagem secreta como escravo: desde que o thri-kreen possa obter a erva comum necessária para a preparação, ele ou ela pode fazer um chatkcha em 10 dias. O Thri-kreen também reverencia o dasl, especialmente por seu uso na confecção de chatkcha para cerimônias da idade adulta. É uma coisa privada, quase sagrada, sobre a qual outras pessoas não precisam saber.

Veneno e Cristal

Um thri-kreen adulto desenvolve a capacidade de produzir enzimas que atuam como um agente paralisante ao entrar no corpo de um oponente. Uma vez que a glândula produtora de veneno do thri-kreen foi ativada, outra parte da memória racial é trazida à proeminência: o conhecimento de como usar o veneno para fazer um cristal especial chamado dasl.

O Veneno

As enzimas para o veneno do thri-kreen são produzidas em um pequeno órgão na parte superior do tórax; os dutos levam de lá para a boca do thri-kreen. As enzimas são secretadas nas mandíbulas, que injetam o veneno em um oponente com uma mordida bem-sucedida. O veneno se torna ativo dentro de um minuto de sua injeção e paralisa quase qualquer tipo de criatura - exceto para thri-kreen e membros de espécies intimamente relacionadas.

Embora ocasionalmente circulem rumores de que os

machos são vulneráveis ao veneno das fêmeas, isso não é verdade; thri-kreen são completamente imunes ao veneno thri-kreen. Deve-se notar que as raças relacionadas ao thri-kreen também têm mordidas venenosas, e o veneno é um pouco diferente. Ainda assim, os thri-kreen são imunes aos venenos de criaturas relacionadas como tohr-kreen, trin, zik-trin 'ta e zik-chil, assim como esses seres são imunes à mordida venenosa do thri-kreen.

O veneno do thri-kreen é útil em combate e na caça. Um thri-kreen usa o veneno sem reservas; isso permite que ele ou ela paralise rapidamente a presa, depois avance para capturar ou matar mais presas, aumentando a quantidade adquirida para a embreagem. A produção das enzimas venenosas é motivada pelos surtos de adrenalina criados pelo combate e outros eventos estressantes. Os efeitos de combate do veneno são discutidos no próximo capítulo.

O thri-kreen pode voluntariamente desistir do uso de veneno por um tempo para produzir dasl.

Dasl

Como mencionado, a produção de veneno possibilita que um thri-kreen produza uma substância cristalina chamada dasl. Este material é usado principalmente para produzir chatkcha, as "cunhas de arremesso" usadas pelo thri-kreen. Dasl é importante para a cultura thri-kreen; eles consideram a substância com uma reverência quase religiosa, em grande parte porque é produzida diretamente por eles, por isso é como uma parte do thri-kreen. Dasl também é útil, particularmente ao fazer chatkcha para uso na cerimônia da idade adulta; dasl é usado quase exclusivamente para chatkcha.

O cristal é feito com areia e a saliva venenosa do thri-kreen. O thri-kreen mastiga uma erva comum (chamada fejik por humanoides, mas conhecida como zik-thok por thri-kreen; a erva é encontrada em quase qualquer lugar em Athas onde há vida vegetal e é usada como um tempero alimentar barato por alguns humanoides). A planta serve como um catalisador. Quando o veneno e o suco da planta são cuspidos na areia, a areia se une em uma substância opaca e cristalina, muito parecida com o vidro turvo. Por aproximadamente um dia, esta substância é macia o suficiente para ser moldada por um thri-kreen usando garras ou ferramentas simples.

Dasl pesa aproximadamente a mesma quantidade que um volume semelhante de pedra, mas é bastante semelhante ao aço em termos de manter uma borda, quebra e assim por diante. Portanto, dasl chatkcha (e outras armas) são mais resistentes do que aquelas feitas de pedra, osso ou madeira. Pode parecer que um thri-kreen gostaria de produzir muitas armas feitas de dasl; isso é basicamente verdade, mas existem três razões pelas quais o dasl é incomum.

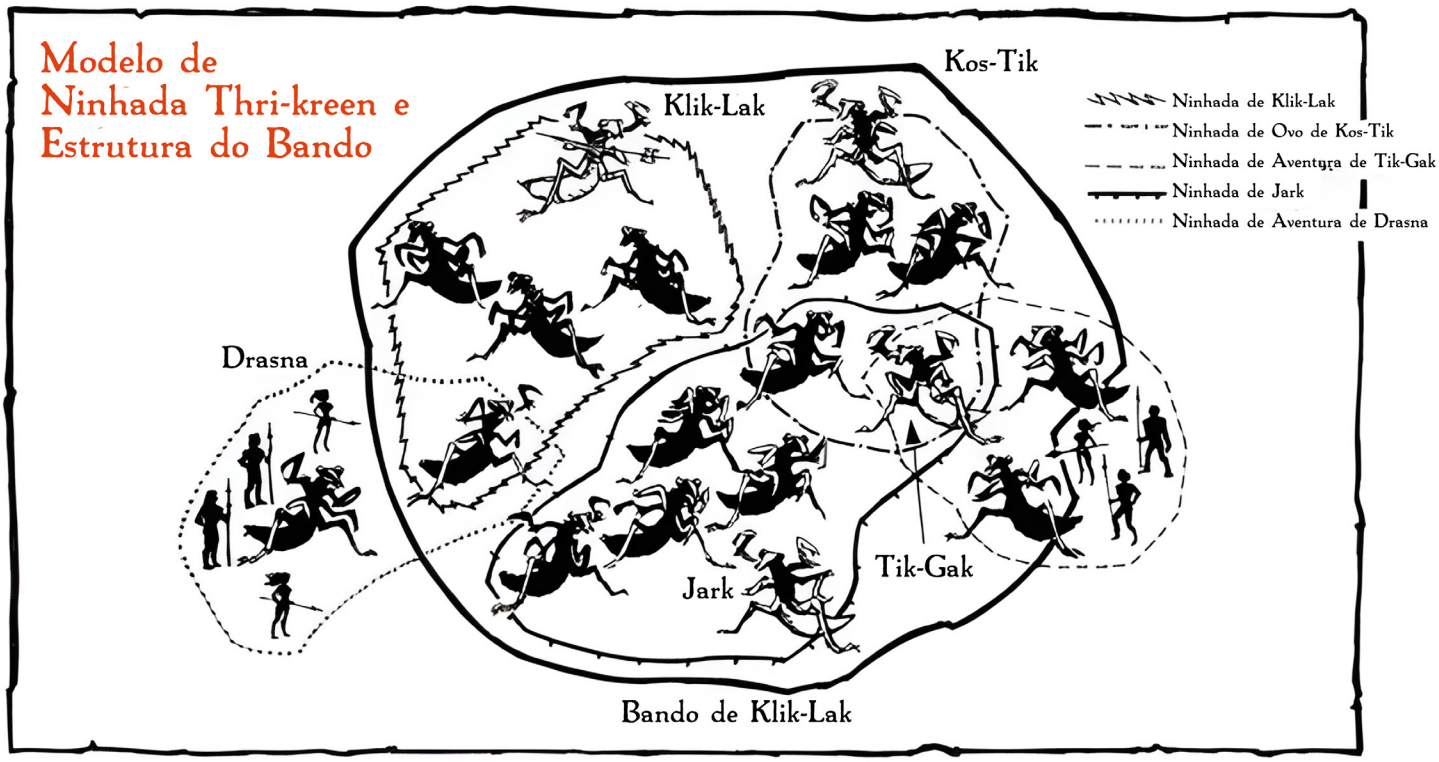
Primeiro, a produção do dasl é um segredo racial. Em segundo lugar, a fabricação de dasl impede que o thri-kreen use veneno. Mastigar zik-thok paralisa as glândulas de veneno por um dia inteiro. Por outro lado, uma mordida venenosa esgota os estoques das enzimas; um thri-kreen deve esperar pelo menos 12 horas após a mordida antes de ser capaz de criar dasl. Fazer um chatkcha requer veneno suficiente para que um thri-kreen não possa usar a mordida venenosa por 10 dias; um thri-kreen que carrega vários chatkcha é considerado um guerreiro formidável, por ter sobrevivido muitos dias sem veneno. O lento processo de criação de armas faz com que a maioria dos thri-kreen considere cuidadosamente antes de se comprometer a fazer uma.

Por fim, o dasl não é adequado para todos os tipos de armas ou equipamentos. Além da reverência que é dada, o que o torna muito importante para ser usado para objetos comuns, ele não pode lidar com o estresse físico colocado em itens grandes ou de forma estranha; veja a próxima seção para obter detalhes.

Fazendo Armas de Dasl

Um chatkcha pode ser produzido por um thri-kreen que dedica veneno à tarefa por 10 dias. Estes dias não precisam ser consecutivos; parte do veneno catalisado é usado para unir pedaços de dasl. O veneno também pode ser usado para reparar um item dasl quebrado, ao custo de não poder usar veneno no dia seguinte.

À medida que o thri-kreen faz um dasl chatkcha, as memórias raciais de como usá-lo também são acionadas. Embora o chatkcha possa ser feito de outros materiais, os dasl são os mais pessoais e os mais valorizados, tanto por sua substância reverenciada quanto por sua robustez. Como o próprio dasl, o chatkcha de cristal é considerado quase uma parte do thri-kreen; o dasl é feito para o chatkcha, e a forma do chatkcha é ideal para o dasl.



O cristal às vezes é usado para fazer uma cabeça para um gythka; isso requer 20 dias para a forma padrão de gythka. Assim, para fazer ambas as cabeças para um gythka leva 40 dias. Dasl raramente é usado para qualquer finalidade que não seja fazer chatkcha ou gythka, devido à sua importância cultural, ao sigilo em torno dele, à eliminação da mordida venenosa do thri-kreen e à sua inadequação geral para outros fins.

A estrutura de treliça do cristal é estável em pequenos itens de três pontas, como chatkcha e as cabeças de gythka. No entanto, a estrutura é instável se usada para outras construções. Um peitoral dasl, por exemplo, se um thri-kreen pudesse ser persuadido a fazer tal coisa, quebraria em pedaços menores quando atingido. Uma espada dasl longa quebraria na primeira vez que fosse usada, porque a estrutura cristalina não suportaria o comprimento da arma em comparação com sua largura.

Apenas para esclarecimento, dasl pode ser usado para chatkcha, kyorkcha e gythka; facas curtas e de lâmina larga, como a maioria das adagas de perfuração e arremesso; cabeças para flechas, lanças, machados e itens semelhantes; e pontas curtas para coisas como mangual. Lembre-se também de que o dasl é cobiçado; uma vez que é tão forte quanto o aço, mas pesa a metade, aqueles que o conhecem o desejam – especialmente se for usado em armas "normais", além do chatkcha. Um thri-kreen que anda por aí com várias armas feitas com dasl está procurando por problemas, da mesma forma que um humano que anda por aí com várias armas de metal.

Natureza Psicológica

O thri-kreen dos Planaltos tem uma visão bastante primitiva do mundo, mas sua mentalidade ainda é semelhante à do kreen do norte. Grande parte do nosso comportamento comum decorre da nossa natureza de inseto. Entre os thri-kreen dos Planaltos, a luta constante pela sobrevivência influencia muito suas crenças e práticas. Obviamente, a memória racial de nossa espécie dá a todos os kreen um terreno comum e garante que certos valores sejam mantidos. De suma importância entre todos os kreen de todas as terras é a ninhada.

Foi interessante observar a interação do thri-kreen com os membros das raças não-kreen nos Planaltos. Os thri-

kreen do sul também estão expostos à magia, algo muito raro entre a nossa espécie. Para os menos informados, a magia é um talento manipulador, muito parecido com chaka, que os não-kreen chamam de psiônicos. A magia depende mais de forças externas, no entanto, e requer muitos apetrechos desnecessários para chakak.

- dos diários de Klik-Chaka 'da
explorador zik-trin'ta

Sem dúvida, o aspecto mais importante da natureza psicológica do thri-kreen é a reverência pela ninhada e pelos companheiros de ninhada. Isso molda o comportamento do kreen em todos os momentos, mesmo quando não está entre companheiros de ninhada.

Ninhada, Bando e Nação

Primeiro, a maioria dos humanos e outros não-kreen têm uma visão distorcida da mentalidade de ninhada e muitas vezes confundem bandos com ninhadas. A mentalidade de ninhada é doravante referida por seu nome thri-kreen, tokchak (literalmente "mente de ovo").

Muitos não-kreen confundem tokchak com instintos mais básicos, referindo-se ao thri-kreen como seres da "colmeia". Embora a reverência e a necessidade da ninhada sejam reconhecidamente instintivas entre os thri-kreen, os modos de comportamento incentivados pelo tokchak exigem pensamento; o tokchak também não tem o nível de comunicação mental e feromonal subpsiônica encontrado nos verdadeiros seres da colmeia. Thri-kreen não são nada parecidas com criaturas insetóides como os formigóides.

"Ninhada" tem três significados, conforme usado pelo thri-kreen. Primeiro, uma ninhada é todos os ovos postos por uma única cria ao mesmo tempo – até 30 ovos. Em segundo lugar, são todos os thri-kreen que eclodem de uma única ninhada de ovos; isso às vezes é chamado de "ninhada de nascimento". Em terceiro lugar, uma ninhada é um thri-kreen e quaisquer outros seres inteligentes aceitos por esse thri-kreen como companheiros de ninhada.

Uma ninhada de ovos é chamada de tok ("ovo" ou "ovos") na linguagem thri-kreen. Uma ninhada de thri-kreen vivos e outros companheiros de ninhada é chamada de g'tok, ou "família do ovo".

Um thri-kreen pode pertencer a várias ninhadas ao mesmo tempo, e pertence geralmente a pelo menos duas: a ninhada de nascimento e uma ninhada formada mais tarde na vida, pegando novos companheiros de ninhada. A diferença entre as ninhadas é um pouco importante para um thri-kreen; enquanto todos os companheiros de ninhada são considerados iguais, a ninhada de nascimento é considerada especial (uma espécie de primeiro entre iguais).

Um "bando" (tek em thri-kreen) é um grupo de thri-kreen que consiste em várias ninhadas. Todas as ninhadas de um único bando estão inter-relacionadas; isto é, cada ninhada tem pelo menos um membro que também é um membro de outra ninhada do mesmo bando.

Um thri-kreen solitário procura encontrar novos companheiros de ninhada. Para ser aceito como companheiro de ninhada, outro ser deve ser confiável, apreciado e respeitado pelo thri-kreen. A decisão é relativamente subjetiva, e o thri-kreen pode julgar possíveis companheiros de ninhada de outras maneiras também. Se os vários critérios individuais forem atendidos, o thri-kreen aceita o companheiro em potencial como parceiro. Muitas vezes, se outro ser luta ao lado e defende o thri-kreen, o outro será considerado um companheiro de ninhada quase que imediatamente.

Ninguém é aceito em uma ninhada de nascimento. Em vez disso, o primeiro companheiro de ninhada aceito além da ninhada de nascimento é o primeiro de uma nova ninhada para o thri-kreen. Mais tarde, outros podem ser aceitos nesta nova ninhada – se aprovados por todos os companheiros dessa ninhada. A aprovação às vezes é verbal, às vezes assumida; um thri-kreen que aceita um companheiro de ninhada e depois aceita um segundo pode pedir ao primeiro companheiro para aceitar o novo, ou pode apenas observar até que o primeiro companheiro aparentemente aceite o segundo. Em disputas com membros não-kreen, geralmente é mais fácil para o thri-kreen observar do que tentar explicar ao não-kreen por que as perguntas estão sendo feitas e exatamente o que elas significam.

Um thri-kreen ainda pode aceitar novos companheiros de ninhada que não são aprovados por uma ninhada; esses indivíduos são o início de outras ninhadas. Um thri-kreen que viajou por muitos anos pode ter várias ninhadas, algumas com vários membros, algumas que



incluem apenas o thri-kreen e um outro companheiro de ninhada. Em alguns casos, o companheiro de ninhada de um thri-kreen pode até ser um membro de duas ou mais ninhadas do thri-kreen, se aceito por todos os membros de mais de uma ninhada.

Observe que um thri-kreen que aceita um novo companheiro de ninhada não informa necessariamente o novo companheiro de ninhada desse fato. Outro thri-kreen simplesmente sabe quando tal vínculo é formado; quando thri-kreen se aceitam como companheiros de ninhada, eles o fazem quase ao mesmo tempo, como se estivessem ligados psiquicamente.

Isto é em grande parte uma função dos feromônios. Um thri-kreen aceitando outro como um companheiro de ninhada libera um feromônio especial que diz ao outro (subliminarmente) que o vínculo do companheiro de ninhada está sendo formado. Se o outro concordar, ele também libera o feromônio, automaticamente. Se não for outro, o feromônio negativo é liberado, e a ligação não ocorre, em qualquer direção. Como um companheiro de ninhada thri-kreen sabe, um thri-kreen espera que outros companheiros de ninhada também saibam – e como o novo companheiro de ninhada não-kreen não pode liberar feromônios, uma recusa não pode ser recebida, então o thri-kreen espera ser aceito como companheiro de ninhada pelo outro também. Isso pode causar confusão.

Certos thri-kreen mais mundanos, que sabem mais sobre psicologia não kreen, muitas vezes informam o possível companheiro de ninhada não kreen que estão sendo considerados; um prospecto sábio, aquele que expressa sentimentos de honra ao receber esse elogio, pode então ser aceito como companheiro de ninhada.

Os deveres, responsabilidades e privilégios de um companheiro de ninhada são muitos. Um companheiro de ninhada pode depender de uma grande quantidade de apoio de outros companheiros de ninhada, e espera-se que dê o mesmo tipo de apoio a eles.

Pertencer a uma ninhada determina o lugar do thri-kreen no universo e dá ao thri-kreen um conjunto de parâmetros dentro dos quais ele ou ela deve operar. Os requisitos de uma ninhada transcendem o alinhamento. Thri-kreen pode ser bom ou mau, legal ou caótico, mas o thri-kreen ainda se comporta da mesma maneira em relação a ninhada e aos companheiros. Independentemente do verdadeiro alinhamento do thri-kreen, o comportamento em relação à ninhada e aos companheiros de ninhada é essencialmente bom e ordeiro. Esta é uma das razões pelas quais outras raças consideram o thri-kreen imprevisível, sejam elas verdadeiramente caóticas ou não; um thri-kreen que se comporta de uma maneira com companheiros de ninhada pode se comportar de uma maneira surpreendentemente diferente com os outros.

Os deveres de um companheiro de ninhada são simples no nível básico: ajudar a ninhada. Isso é suficiente para o thri-kreen e serve como uma diretriz ao longo da vida. Thri-kreen raramente pensa nos detalhes dos deveres. Muitos dos detalhes nem são falados; o thri-kreen simplesmente entende os deveres e nunca pensaria em se esquivar deles. Um thri-kreen acha difícil expressar as "regras" do comportamento da ninhada; quando tais coisas devem ser explicadas (como para um companheiro de ninhada que não é kreen), o thri-kreen às vezes conta a história da Grande Raça.

A Lei da Ninhada

Se um thri-kreen descrevesse os deveres de um companheiro de ninhada, eles incluiriam o seguinte

- Proteja e ajude a ninhada e outros companheiros de ninhada.
- Pratique a caça e outras habilidades necessárias para a sobrevivência.
- Em todos os casos em que é necessária ou solicitada ajuda de qualquer tipo, considere primeiro os companheiros de ninhada, depois os companheiros de bando, depois os outros kreen, depois a outra vida inteligente e depois a presa.
- Siga as ordens do líder da ninhada.
- Para o bem da ninhada, desafie o líder da ninhada que se torna fraco e esteja pronto para assumir a liderança da ninhada de um líder fraco.
- Ofereça conselhos ao líder da ninhada, caso haja conhecimento que o líder não possua.
- Aceite os resultados de um desafio sem argumentar.
- Não há vergonha em ser um segundo de ninhada, ou mesmo em ser o membro mais fraco de uma ninhada. Assim como alguém deve ser o mais poderoso em uma ninhada, alguém deve ser o mais fraco. Basta pertencer à ninhada.

Rompendo os Laços

Geralmente, a única maneira de deixar uma ninhada é através da morte. Esse é o único jeito de um thri-kreen deixar uma ninhada de thri-kreen; eles não desistem de uma ninhada. Outras pessoas podem deixar de ser companheiros de ninhada de um thri-kreen, seja por sua própria escolha (se entenderem tokchak, ou mais provavelmente, pela escolha do thri-kreen.

Às vezes, um thri-kreen aceita um humano ou outro não kreen como companheiro de ninhada. Mais tarde, o thri-kreen poderia perceber que o não-kreen não era exatamente o que se esperava das impressões iniciais. Isso pode resultar de confusão inicial por parte do não-kreen sobre o que se espera de um companheiro de ninhada; ou confusão porque o não-kreen não sabia que ele ou ela estava sendo considerado, porque o thri-kreen não sabia informar o não-kreen desse fato. Em tal caso, o thri-kreen pode liberar a ligação da ninhada; se o outro sabia disso, o thri-kreen diz ao outro, de uma maneira prática, que o outro não é mais um companheiro de ninhada. Nenhuma explicação deve ser necessária, mas um thri-kreen será brutalmente honesto se pressionado. Esse tipo de quebra de vínculo é feito sem malícia ou rancor, pelo menos por parte do thri-kreen. A maioria dos thri-kreen entende os não kreen bem o suficiente para saber que às vezes erros são cometidos em relação a eles. Uma ligação de ninhada insatisfatória é um erro e pode ser corrigido quebrando a ligação.

Como o thri-kreen nunca se liga a outro kreen por engano, ocorre raramente a quebra de um vínculo. Quando os thri-kreen decidem que não se dão bem (geralmente porque têm objetivos e planos diferentes), os dois simplesmente seguem caminhos separados, com a ligação da ninhada intacta. Se eles se encontrarem novamente, eles tentam evitar um ao outro, mas honram a ligação da ninhada se ela surgir.

É raro, embora possível, que o thri-kreen rompa formalmente um vínculo; exige que um informe o outro e que o outro concorde. Isso às vezes é feito de forma amigável, se o thri-kreen simplesmente tiver objetivos diferentes, mas pode se transformar em uma briga se um dos thri-kreen se insultar ao ser solicitado a quebrar um vínculo tão importante. Em tais casos, aquele que é solicitado a quebrar o vínculo luta para negar a implicação de que ele ou ela é um péssimo companheiro de ninhada.

Em algumas ocasiões, um companheiro de ninhada pode fazer algo tão repreensível que o thri-kreen imediatamente expulsa o outro como companheiro de ninhada e busca vingança. Não há espaço na filosofia thri-kreen para o companheiro de ninhada que dá errado.

Um companheiro de ninhada aceito que trai a ninhada recebe a morte, tão rápida e brutalmente quanto o thri-kreen pode dar. Se houver mais de um thri-kreen no grupo, todos eles atacam o traidor. Há uma palavra na linguagem thri-kreen, g 'tokxhko*; significa, literalmente, "quebrador de ninhada", com algumas conotações bastante desagradáveis. É um insulto tão vil, o pior que pode ser dado por (ou para) um thri-kreen, que raramente é sequer pensado, muito menos falado. O thri-kreen prefere simplesmente matar o o quebrados de ninhada o mais rápido possível e continuar com as coisas. Uma vez que um quebrador ninhada foi destruído, o thri-kreen nunca mais fala desse indivíduo; é como se o quebradorde ninhada nunca tivesse existido.

Liderança da Ninhada

Como afirmado anteriormente, uma ninhada é organizada ao longo de uma hierarquia rígida baseada na dominância; cada membro da ninhada sabe quem é mais poderoso e quem é menos poderoso. Na maioria dos casos, a determinação da hierarquia de ninhada é pacífica; a maioria dos thri-kreen pode dizer quem é mais ou menos poderoso e agressivo, e dar ou receber ordens de acordo. A maioria das posições na hierarquia é determinada por alguém que dá uma ordem ou faz uma sugestão, e outros que a seguem; aquele cujas sugestões são mais seguidas é o líder da ninhada, enquanto o segundo da ninhada é o seguido com mais frequência, e assim por diante, para o thri-kreen que assume o domínio (e as ordens) de todos os outros membros da ninhada. Quando a hierarquia é determinada dessa maneira, ela depende em parte do carisma do thri-kreen; no entanto, o outro thri-kreen em uma ninhada também julga a inteligência, agressividade e força de um líder em potencial antes de receber um pedido. Assim, um guerreiro não carismático que a ninhada reconhece como um caçador forte e astuto será aceito como líder mais prontamente do que um indivíduo carismático, mas fraco.



Um thri-kreen infeliz com seu lugar na ordem – ou um segundo em comando na ninhada infeliz com o líder, ou alguém mais baixo tentando subir um pouco para o bem da ninhada – pode fazer um desafio de dominância. Os dois competidores lutam até que um se renda ou morra. Após a luta, não existe má vontade entre os competidores; uma vez que a questão do domínio é resolvida, ambos fazem seus negócios com a total segurança de saber exatamente onde estão na ninhada.

Hierarquia da Ninhada

O sistema de hierarquia de ninhada não significa que o thri-kreen evite suas funções. Se os humanos estivessem organizados dessa maneira, e o líder emitisse uma ordem, a ordem seria provavelmente passada por cada pessoa para a próxima pessoa mais baixa da ordem, até que a pessoa na posição mais baixa acabasse fazendo tudo. Isso não acontece em uma ninhada thri-kreen.

Quando um líder da ninhada emite uma ordem, a ordem é geralmente dada a um thri-kreen específico, normalmente o mais adequado para a tarefa, alguém que o líder da ninhada deseja testar quanto à habilidade ou alguém a quem o líder deseja ganhar experiência. Se ninguém específico for nomeado, o segundo da ninhada ou o thri-kreen mais capaz de executar a tarefa voluntariamente a assume.

Bando e Nação

Como discutido anteriormente, um bando é composto por várias ninhadas. A nação – pelo menos na Região de Tyr – é uma coleção de bandos sem coesão real; o termo "nação" é simplesmente usado como uma conveniência (principalmente por humanos e outros não-kreen) para descrever thri-kreen que vagam pela mesma região e fazem coisas semelhantes. Os thri-kreen de Tyr não se consideram organizados em nações de qualquer tipo.

Thri-kreen reconhece a existência do bando, e eles tendem a usar o nome da bando para se identificar, como em "Lakta-Cho da Chtik-tek", que significa aproximadamente "Descobridor do conhecimento perdido, do bando de caça de Colinas Amarelas".

Um bando geralmente tem membros de apenas uma espécie de thri-kreen; um bando típico consiste em Jeral ou To 'ksa, apenas. Cada bando tem um líder, um segundo em comando do bando, uma ninhada de conselho e seus próprios costumes locais: espera-se que os companheiros de bando tratem outros companheiros de bando de uma determinada maneira.

O líder do bando é o líder da ninhada mais poderoso, mas não necessariamente o líder da ninhada mais poderosa. Por exemplo, o líder de uma ninhada de três pode ser mais poderoso do que o líder de uma ninhada de 30; se assim for, o líder de três também é o líder do bando – supondo que ele ou ela deseje, e todos os desafios são aceitos e conduzidos adequadamente. Todos os líderes de ninhada de uma bando compõem uma ninhada própria; essa ninhada de líderes de ninhada serve como um conselho informal quando o líder da bando quer conselhos antes de tomar uma decisão importante.

A liderança do bando é sempre determinada pelo desafio, nunca simplesmente de acordo com quem dá e recebe ordens. Quando uma ninhada se junta a um grupo, seu líder desafia outros líderes de ninhada a encontrar seu lugar correto na hierarquia. Os desafios podem começar com qualquer outro líder de ninhada, mas a maioria dos líderes de ninhada sabe instintivamente onde eles podem se encaixar.

Um bando pode ter qualquer número de ninhada e qualquer número de membros. A maioria dos bandos tem entre 30 e 100 membros e tantas ninhada quanto as que compreendem; a grande maioria dos bancos tem entre duas e 12 ninhada e menos de 50 membros. Bandos maiores raramente são práticos, dadas as condições de caça em toda a Região de Tyr; se um bando ficar muito grande, ele se divide, com o líder do bando tomando várias ninhadas de um lado, e o segundo bando levando o resto das ninhada em outra direção.

Embora uma ninhada possa ter membros não-kreen, um bando de thri-kreen dificilmente considera coletivamente um não-kreen como parte do bando. Um bando pode, por um tempo, aceitar a liderança de algum humano ou humanoide poderoso, mas este é um arranjo raro e instável. Embora um bando de thri-keen nunca aceite verdadeiramente um líder não kreen, pelo menos um thri-kreen criou um bando com membros não kreen.

Os deveres de um companheiro de bando são semelhantes aos de um companheiro de ninhada, mas não tão vinculativos. Enquanto um thri-kreen sente uma compulsão biológica e psicológica irresistível para tratar

os colegas de ninhada de uma certa maneira, o desejo de tratar os colegas de bando também não é tão forte. O thri-kreen reverencia os companheiros de bando, porque eles são companheiros de ninhada de companheiros de ninhada, ou talvez estejam "relacionados" por meio de mais ninhadas. O colega de bando é, portanto, digno de respeito. Embora o companheiro de bando possa não ser um companheiro de ninhada, o companheiro de bando é automaticamente digno de consideração por esse status. Os companheiros de bando são geralmente tratados como companheiros de ninhada quando possível, embora um thri-kreen não seja obrigado a favorecer um companheiro de bando; ele ou ela pode renunciar a esse tratamento por um tempo se for inconveniente ou se interferir nos deveres da ninhada ou de um companheiro de ninhada.

Alguns thri-kreen, quando longe de outros thri-kreen, dão um passo intermediário com membros de outras raças. Antes de aceitar um indivíduo como companheiro de ninhada, o thri-kreen aceita essa pessoa como companheiro de bando. Embora tal status não seja oficial e não carregue nenhuma compulsão real, para alguns thri-kreen é um passo confortável no caminho para aceitar completamente um não kreen, como companheiro de ninhada.

Como não existem verdadeiras nações de thri-kreen na Região de Tyr, esses thri-kreen não têm esse status de "compatriotas". O thri-kreen e o tohr-kreen do Norte têm nações reais; estes são baseados na raça, então a palavra mais correta para kreen da mesma nação, mas não do mesmo bando, é essencialmente um "conterrâneo". Thri-kreen na Região de Tyr também reconhecem os conterrâneos. Os conterrâneos não recebem privilégios especiais de seus outros conterrâneos, além de um simples reconhecimento como um ser sapiente e um espírito potencialmente afim – mas um que pode competir por território de caça, ou mais diretamente, por presa.

A Caçada

Como a ninhada, a caça molda o estilo de vida thri-kreen. Não só os thri-kreen caçam para sobreviver, mas eles carregam a mentalidade da caça (tikchak, ou "mente caçadora") em outros aspectos de suas vidas. Grande parte do dia normal de um filhote de treze anos é gasto se preparando para a caçada, caçando e preservando alimentos e fazendo outras coisas em resposta à caçada.

Preparação para a Caçada

Embora os thri-kreen sejam chocados com instintos de caça aguçados, eles também passam muitas horas aprimorando suas habilidades. Como explicado mais detalhadamente no Capítulo Quatro, jogos de thri-kreen jovens; embora possam parecer simples diversões, todos os jogos de thri-kreen estão relacionados à caça e são usados para aprimorar ainda mais as habilidades de caça. Além de passar tempo em jogos baseados em caçadas com as crianças, muitos thri-kreen adultos passam o tempo praticando diretamente para a caçada sem o valor de entretenimento de uma caçada real, trabalhando para melhorar as habilidades de rastreamento, perseguição, corrida e esconderijo.

Thri-kreen também gasta uma quantidade significativa de tempo fazendo e consertando armas para a caçada, e cuidando de suas garras e mandíbulas. Thrik-kreen entende a importância de usar as ferramentas certas e, embora a maioria deles prefira usar suas garras e mandíbulas na caça, eles percebem que algumas presas são melhor caçadas usando gythka ou chatkcha.

A Presa

Thri-kreen pode comer quase qualquer animal vivo de Athas. Eles preferem não-kreens, répteis, pássaros e outros não insetos, mas podem comer insetos e outros artrópodes se outra caça for escassa. Em momentos de grande necessidade, o thri-kreen pode até mesmo digerir carne de kank, se for relativamente fresco e o thri-kreen estiver com muita, muita fome. Thri-kreen prefere muito mais se alimentar de herbívoros do que carnívoros, mas também pode comer predadores.

Presas favorecidas incluem erdlus, erdlands, crodlu, inix, mekillots e driks. Quando podem encontrá-los, o thri-kreen também pode matar animais maiores e mais perigosos, como so-ut, hatori, bulettes e vermes da profundezas. Thri-kreen nunca comem plantas, embora às vezes (raramente) colham ervas para dar sabor ou preservar carnes, para usar como remédio ou para fazer cristais de chatkcha.

Thri-kreen vê quase qualquer criatura não inteligente como uma presa em potencial. Esta é uma das razões pelas quais o thri-kreen não monta em outros animais.



Além da constituição física do thri-kreen não tem para cavalgar e uma velocidade natural que torna bobo para um thri-kreen qualquer criatura, um thri-kreen montando uma montaria é considerado algo como uma criança humana brincando com comida.

Embora os thri-kreen tenham um gosto bem conhecido por elfos, eles preferem caçar presas não inteligentes, e os thri-kreen raramente caçam outras criaturas inteligentes em busca de comida. Elfos e outras espécies inteligentes são oponentes astutos; embora isso possa ser um desafio emocionante, não é uma refeição pronta, então caçar elfos e outros sapientes não é realmente propício para a existência contínua da espécie thri-kreen.

Considerando o número de thri-kreen na Região de Tyr e sua adaptação às duras terras selvagens, se os elfos fossem realmente um alimento básico da dieta thri-kreen, então haveria poucos elfos restantes na Região de Tyr. Por mais que os elfos acreditassem o contrário, a velocidade, a habilidade de combate e a capacidade de passar sem dormir do thri-kreen permitiriam que o thri-kreen levasse os elfos à extinção – se o thri-kreen quisesse caçá-los. Thri-kreen são implacáveis em suas buscas, uma vez despertados.

Novamente, thri-kreen caçam outros sapientes apenas em momentos de necessidade, e alguns thri-kreen nunca caçam sapientes. Consulte "Quando a presa é escassa" mais adiante neste capítulo para as outras opções do thri-kreen, e consulte o kit Kiltektet no Capítulo Seis para obter detalhes do thri-kreen "civilizado". Se um thri-kreen é forçado a caçar e comer sapientes, no entanto, os elfos são muitas vezes a primeira escolha, em parte por causa do desafio que apresentam, em parte porque são a competição mais direta pelo nicho ecológico do thri-kreen, e em parte por causa do cheiro feromonal que os elfos liberam quando correm ou assustados. Comer elfos também impede que esses semi-humanos matem a outra presa que o thri-kreen pode caçar por conta própria.

Apesar de sua inclinação para comer presas não inteligentes, o thri-kreen não se sente mal de forma alguma por comer outros seres sapientes, nem é necessariamente considerado um ato maligno para eles. Eles fazem isso para sobreviver e, de acordo com seu código social, outros sapientes que não fazem parte da ninhada não são dignos de atenção. Apenas thri-kreen e seus parentes próximos são considerados pessoas, exceto pelos poucos outros sapientes que são aceitos como companheiros de ninhada; outras formas de vida simplesmente não importam muito para a mente do inseto do thri-kreen.

Caçada

Thri-kreen desenvolveran todos os tipos de habilidades de caça. Eles são hábeis em perseguir pequenos grupos e praticam a espreita entre formações rochosas ou plantas, para surpreender as presas. Eles são especialmente hábeis em perseguir presas. Os Thri-kreen podem seguir a presa por dias, se necessário, cobrindo mais terreno em um dia do que quase qualquer outra criatura, esperando que a presa adormeça antes de atacar, se necessário. A velocidade e a resistência dos Thri-kreen são provavelmente seus maiores ativos de caça. A caça é um negócio sério para o thri-kreen; o bando caça e a presa morre.

Quando os thri-kreen atacam as presas, eles atacam rapidamente e sem piedade, esforçando-se para surpreender suas presas, desorganizar as presas que pensam e derrubá-las o mais rápido possível, antes que os thri-kreen sejam feridos e antes que qualquer presa escape. Se um thri-kreen atacar um rebanho de animais não inteligentes, o thri-kreen geralmente ataca de um lado, matando quantos forem necessários e deixando os outros escaparem para garantir a perpetuação da espécie. Se atacar seres sapientes, ou em momentos de necessidade, thri-kreen tentam atacar de todos os lados, cercando a presa e impedindo-a de escapar.

Se estiverem lutando contra presas especialmente perigosas, incluindo seres inteligentes, os thri-kreen se aproxima o mais rápido possível, e em números tão grandes quanto possível, para desorganizar ainda mais a presa, e para obter o maior número possível de garras e mandíbulas na presa; se houver um ataque suficiente de thri-kreen, a presa não pode lutar contra todos eles, mas deve se concentrar em apenas alguns enquanto os outros atacam. Um fechamento rápido com presas inteligentes impede que as presas contra-atacarem com sucesso com armas de distância. A tática do bando de ataque rotativo é comum; quando o thri-kreen de um lado é contra-atacado pela presa, o thri-kreen do outro lado se move para atacar, muitas vezes por trás.

Alguns thri-kreen aprenderam a armar armadilhas ou criar outras armadilhas, mas isso é feito raramente. Eles

são nômades demais para se estabelecerem por tempo suficiente para colocar, e depois verificar, armadilhas. Além disso, os thri-kreen preferem carne fresca, e o clima predominante de Athas muitas vezes mata criaturas presas, reduzindo-as a carniça no momento em que os thri-kreen retornam para verificar a armadilha.

Após a Caçada

Imediatamente após o término de uma caçada – isto é, uma vez que a presa foi morta – o thri-kreen se acomoda para comer. Eles comem amontoados ao redor da matança, arrancando pedaços e se saciando. Se a comida é escassa, as ninhadas em um bando comem de acordo com a ordem de dominância dos líderes das ninhadas; dentro da ninhada, elas seguem a ordem de dominância da ninhada. Os jovens thri-kreen não recebem tratamento preferencial; os thri-kreen pragmáticos entendem que as crianças são o futuro da raça, mas também sabem que a comida deve ser capturada para que o bando sobreviva, e os adultos são os melhores em capturar presas. Não há egoísmo na alimentação; um thri-kreen que derrubou uma besta sem ajuda não tem direitos especiais em relação a essa besta - toda a caça é feita para ninhada, não para si mesmo.

Depois que o thri-kreen come, eles passam para outras coisas. Se eles puderem fazer uso de qualquer parte da carcaça, como ossos ou quitina, eles preservam essas partes. No entanto, como os thri-kreen são em grande parte autossuficientes (ocasionalmente usando ossos ou quitina como ferramentas, raramente como armas e nunca como armadura), eles usam pouco de suas presas, além da carne. Tendões e ossos grandes são úteis para fazer trenós, assim como grandes pedaços de pele. Presas específicas têm partes do corpo desejadas para fins específicos; por exemplo, uma única escama de um hatori maior pode servir como um trenó se cordas estiverem presas a ela.

Além de sua capacidade de fazer algumas ferramentas úteis, os thri-kreen são hábeis em fazer preparações medicinais a partir de partes de animais. Embora algumas preparações exijam absolutamente plantas de certos tipos, na maioria dos casos o thri-kreen pode substituir partes de animais, principalmente de insetos e répteis menores.

Qualquer carne que sobra após a alimentação é cortada em tiras e colocada para secar. Se houver sal ou certas especiarias disponíveis, elas podem ser adicionadas à carne para preservá-la. No entanto, a menos que a presa seja abundante (uma condição quase desconhecida em Athas), raramente é necessário tomar precauções especiais ao secar a carne, porque não durará o suficiente para estragar. O Thri-kreen não usa fogo e fumaça para preservar sua carne; no que diz respeito ao thri-kreen, o sol e o vento fazem um trabalho bom o suficiente.

Uma vez que a carne seca, ela é empacotada e colocada em um trenó ou travois, para que o thri-kreen possa levá-la consigo caso a presa seja escassa nos próximos dias ou dois. Feixes de carne podem ser usados como isca para presas carnívoras particularmente grandes, ou para encorajar um predador intragável (como um horror de lodo) a ignorar um thri-kreen em favor da refeição mais fácil.

O que quer que o thri-kreen não use é deixado para os catadores e para secar ao sol.

Quando a Presa é Escassa

Se a presa for difícil de encontrar, os thri-kreen percorrem uma área mais ampla à procura de sinais. A matilha pode viajar para novas áreas, mas corre o risco de infringir o território de uma matilha de thri-kreen já existente. Eles comem carne em conserva enquanto durar. Se animais não inteligentes são escassos por um longo período, então o thri-kreen pode se voltar para caravanas invasoras e presas sapientes. Mesmo assim, tais atividades podem ser apenas temporárias, até que o bando de thri-kreen encontre uma caça melhor.

Alguns thri-kreen, se forçados a caçar sapientes para sobreviver, deixam a matilha e viajam para um assentamento humano próximo, como uma cidade. Como a maioria dos thri-kreen vai para as cidades apenas depois de se voltar para invadir e comer sapientes, muitos thri-kreen nas cidades são excepcionalmente selvagens, dando ao thri-kreen uma má reputação entre outras raças inteligentes. Aqueles que administram arenas nas cidades humanas aprendem rapidamente a não prender um thri-kreen faminto na perseguição de elfos; se um thri-kreen foi levado a entrar em uma cidade, esse thri-kreen provavelmente já desenvolveu um gosto por elfos e outros não-kreen. Presas estão sempre disponíveis nas cidades, de vermes a mendigos, nos becos. Alguns thri-kreen, se forçados a caçar



sapientes para sobreviver, deixam o bando e viajam para um assentamento humano próximo, como uma cidade. Como a maioria dos thri-kreen vai para as cidades apenas depois de se voltar para invadir e comer sapientes, muitos thri-kreen nas cidades são excepcionalmente selvagens, dando ao thri-kreen uma má reputação entre outras raças inteligentes. Aqueles que administram arenas nas cidades humanas aprendem rapidamente a não prender um thri-kreen faminto na perseguição de elfos; se um thri-kreen foi levado a entrar em uma cidade, esse thri-kreen provavelmente já desenvolveu um gosto por elfos e outros não-kreen. Presas estão sempre disponíveis nas cidades, de vermes a mendigos nos becos.

Thri-kreen nas cidades podem ser encontrados comendo comida preparada em tavernas ou pousadas, se puderem descobrir como o dinheiro funciona, obter algum e usá-lo para comprar a comida. No entanto, apesar de um restaurante bem conhecido em Tyr que atende e é popular entre os thri-kreen (O Halfling muit Faminto, dirigido por um ladrão halfling e um guerreiro de thri-kreen chamado K 'kikrik, poucos thri-kreen gostam de comida preparada o suficiente para criar o hábito de comê-la. Eles gostam muito de carne fresca e caçam.

Se tudo o mais falhar, o thri-kreen na natureza às vezes se transforma em comedor de carniça e, em casos extremos, pode se virar contra outro thri-kreen. Surtos ocasionais desse tipo, que trabalham especialmente para reduzir o número de jovens, são um controle natural sobre a população de thri-kreen; muitos thri-kreen em uma área caçariam demais e destruiriam todas as presas.

Eventualmente, thri-kreen concorrentes entram em conflito, e uma luta até a morte pelos direitos territoriais se segue. Em situações especialmente terríveis, as ninhadas em um bando podem escolher lados e guerrear entre si. Os perdedores alimentam os vencedores. No entanto, não importa o quão desesperada a fome fique, o companheiro de ninhadas nunca luta contra o companheiro de ninhadas por comida.

Os membros da ninhada são comidos apenas se um deles morrer e a sobrevivência do resto estiver em jogo; então a praticidade da mente thri-kreen exige que o membro caído seja comido pelos sobreviventes – o companheiro de ninhada caído fez um último favor para a ninhada, dando seu corpo a eles.

No geral, os casos especiais são raros. Um thri-kreen prefere carne fresca de um mamífero ou réptil não inteligente. A seguir vem a comida seca, depois a comida da cidade, depois a carne de sapientes, depois a carniça e depois outras tripas.

Outros Tipos de Caçada

Os thri-kreen caçam principalmente para sobreviver, mas a mentalidade da caça (tikchak) é tão forte que também molda outros aspectos de suas vidas.

Combate: O combate é visto como um aspecto da caçada, e aqueles que caem na batalha contra thri-kreen são considerados "despojos de guerra". Guerreiros Thri-kreen lutam como indivíduos; embora muitas vezes cooperem, o conceito de treinamento militar e formações em massa é estranho para eles.

Comércio: O comércio também é considerado um aspecto da caçada. Quando os thri-kreen se encontram com outras pessoas para negociar - uma ocorrência bastante rara – os thri-kreen são bons comerciantes, embora ritualísticos. O comprador é considerado o caçador, enquanto o vendedor é considerado a presa. O dinheiro é um conceito estranho para eles; eles não o usam.

Conhecimento: Thri-kreen também se envolve em outros tipos de caçadas ou buscas, incluindo caçadas filosóficas, intelectuais e espirituais, em busca de esclarecimento ou informação. Duas das raízes de nomes mais populares entre os thri-kreen são ka, que significa "buscador" ou "buscar", e tik, que significa "caçador" ou "caçar"; há muitas palavras na linguagem thri-kreen para "caçar" e conceitos semelhantes, como "procurar", "encontrar", "perseguir", "buscar" e assim por diante.

Neste tipo de caça, os thri-kreen são tão implacáveis quanto durante as caçadas por comida. Embora possa parecer estranho para os não-kreen, os thri-kreen aventureiros costumam estar em algum tipo de busca por conhecimento ou iluminação.

Mentalidade e Visão de Mundo

Muito influenciado pelo tokchak (a mentalidade de ninhadas) e pela necessidade e persistência da caça, o thri-

kreen tem uma mentalidade geral bem diferente da das espécies que não são kreen. Além dessas características já cobertas, o thri-kreen desenvolveu outras habilidades para ajudá-los a sobreviver.

Astúcia e sabedoria foram concedidas em parte por sua memória racial. Para o thri-kreen, a Sabedoria se traduz diretamente em astúcia necessária para a caça; o valor de Sabedoria aprimorado é um resultado evolutivo direto do fascínio arraigado do thri-kreen pela caçada. Apenas um halfling pode ter uma Sabedoria máxima mais alta como personagem inicial. O thri-kreen não ganha Sabedoria à medida que envelhece, então os não kreen mais velhos às vezes têm valores de Sabedoria mais altos do que o mais sábio dos thri-kreen.

Thri-kreen têm pouco uso para memorização e pouca aptidão para magia, portanto, a inteligência simples é relativamente sem importância. Sua natureza de inseto os torna em grande parte incompreensíveis para os outros e os torna fáceis de não gostar.

Tokchak: Mentalidade da Ninhada

Como indicado, a mentalidade de ninhadas molda toda a perspectiva de vida do thri-kreen. Tokchak dita como o thri-kreen vive, mesmo sem uma ninhada. Um thri-kreen sem uma ninhadas procura formar uma. O thri-kreen é obrigado a encontrar seu lugar na ninhada; saber onde se cai em uma hierarquia é importante para um thri-kreen; não saber isso resulta em insegurança e possivelmente problemas psicológicos.

Tokchak também afeta o thri-kreen de maneiras um pouco mais sutis. Por exemplo, o thri-kreen acasala para a vida; o acasalamento é uma espécie de forma avançada do vínculo do companheiro de ninhadas, e o vínculo é impossível de quebrar. Além disso, porque eles dão à ninhadas, thri-kreen tendem a compartilhar coisas; eles têm pouca necessidade de possuir ou possuir coisas físicas, e eles compartilham o que encontram com os outros. Um thri-kreen não tem necessidade real de dinheiro, então não tem motivos para mantê-lo; quando o tesouro é dividido, o thri-kreen prefere ter um dos ovos saborosos





encontrados recentemente, ou talvez uma joia bonita, do que as moedas pesadas, inúteis, não comestíveis e relativamente despretensiosas.

Thri-kreen muitas vezes doa moedas para seus companheiros de ninhada que não são kreen. Essa mentalidade os torna completamente incompreensíveis – e mais do que um pouco suspeitos – para os elfos ("Não, o que você realmente quer? Digo, é sério?". Dentro da ninhada, quando um item é necessário, ele é fornecido livremente. O que precisa o thri-kreen pode ter por dinheiro fora da sociedade de ninhada e do bando é tratado por escambo. Veja o Capítulo Quatro, "Comércio", para mais detalhes.

O indivíduo

O Thri-kreen não gosta de ser chamado de "inseto" e não gosta de ser chamado de "coisa". Um thri-kreen é uma pessoa (kreen significa "pessoa ", afinal), com uma vida, uma história, um lugar e um gênero. Essas coisas são importantes para o thri-kreen, assim como são para outros seres sapientes.

O thri-kreen individual estabelece um lugar através da caçada e através do tokchak. O thri-kreen é uma pessoa para quem a liberdade e a individualidade são importantes, mas que aceita de bom grado a grande responsabilidade de ser companheiro de ninhada.

Nascimento, Vida e Morte

Thri-kreen são pragmáticos sobre o ciclo da vida. Eles põem ovos, e se os ovos são destruídos antes de eclodirem, é assim que as coisas são; a resposta é colocar mais ovos. A vida é a caçada e a ninhada. A morte é o fim natural das coisas, depois que o thri-kreen caçou e cedeu à ninhada. Thri-kreen não temem a morte, porque sabem que ela não pode ser evitada, e não há sentido em temer o que é inevitável. No entanto, nem o thri-kreen acolhe a morte, pois é o fim de sua utilidade para a ninhada.

Thri-kreen realmente não acredita em vida após a morte, mas tem uma crença rudimentar na reencarnação. Os ovos geralmente são colocados no local de descanso final do velho thri-kreen; o thri-kreen acredita que os jovens herdam as características, e às vezes até as mentes, de seus ancestrais. Considerando a memória racial thri-kreen, pode haver mais do que um pouco de verdade nessa crença.

Jalath 'gak

Alguns thri-kreen usam um inseto enorme, o jalath 'gak, como um animal de carga. Jalath'gak é uma palavra thri-kreen, e o inseto é usado quase exclusivamente pelo thri-kreen.

O jalath'gak é um inseto alado de grande tamanho, com cerca de 4 metros de comprimento quando adulto, com uma envergadura de 6 metros. Alguns bandos de thri-kreen capturam os insetos e os usam para puxar cargas pesadas durante a migração. Eles se comunicam com as criaturas de uma maneira básica com feromônios, ou de uma maneira mais completa usando psiônicos. Para acomodar melhor um trenó ou travois, o abdômendo jalath 'gak pode ser cortado; sem ele, o inseto vive apenas cerca de um dia e meio, mas funciona normalmente durante esse tempo. Um jalath'gak não pode puxar ou carregar nada quando voa, por isso é arreado para andar. Movendo-se a apenas metade da velocidade de um thri-kreen, um jalath 'gak puxa cerca de 1,5 toneladas em um trenó.

Em situações desesperadas, os manipuladores de thri-kreen também podem cortar o abdômen de seus jalath 'gakpara complementar o suprimento cada vez menor de alimentos. Embora a perda do abdômen acabe matando o jalath 'gak, um único abdômen colhido produz 16 litros de água. O tri-kreen (e particularmente o humanoide resistente não-kreen) pode ingerir o plasma de sangue/néctar contido no abdômen; um único abdômen geralmente contém sustento suficiente para 32 refeições comuns.

Aos jovens Thri-kreen em algumas áreas são mostrados os pertences de thri-kreen entre cujos restos eles eclodem; se as larvas mostrarem uma inclinação por qualquer uma das posses, elas são consideradas reencarnações do thri-kreen a quem as coisas pertenciam.

Embora os debates ainda continuem, a maioria dos sábios tohr-kreen acredita que as larvas carregam as mentes e personalidades dos pais ou de outros ancestrais para suas novas vidas.

O Mundo

Um thri-kreen vê o mundo em termos de ninhada e caça. O mundo é o lugar que deu origem e sustenta a

ninhada; é também o ambiente para a caça. Thri-kreen respeitam seu mundo e são ecologicamente conscientes, tomando cuidado para não caçar demais (se possível) e para evitar prejudicar as plantas. Além disso, um thri-kreen nunca envenenará um suprimento de água; mesmo o thri-kreen maligno tem muito respeito pela ecologia para fazer algo tão hediondo.

Fora de seu ambiente natural, os thri-kreen muitas vezes acham o mundo um lugar confuso, com inteligentes não-kreen competindo por sua comida, grandes cidades agachadas onde as presas costumavam vagar, magos convocando e controlando energias não naturais e muito mais. A ninhada e a caça permitem que o thri-kreen categorize as coisas que encontra (companheiros de ninhada ou presa, etc.) e lhes dá um conjunto de parâmetros dentro dos quais eles podem operar. Sua visão de mundo pode parecer estreita ou estranha para alguns, mas funciona e eles sobrevivem.

Thri-kreen também tem um fascínio pelo número três: um bando é considerado melhor quando consiste em exatamente três ninhada; acordos são feitos para durar três dias ou três anos; e, claro, o chatkcha e a cabeça do gythka têm três lâminas.

Thri-Kreen e Outras Raças

As relações de thri-kreen com outras raças são influenciadas por tokchak (mente de ninhada) e tikchak (mente de caça). Aqueles de outras raças que se aproximam de grandes grupos de thri-kreen podem falar com eles e interagi-los, desde que a comida não tenha sido escassa, caso em que os curiosos muitas vezes se tornam presas. Como é o caminho do tokchak, os de outras raças são vistos como pessoas não muito, a menos que se mostrem dignos de alguma forma.

Na verdade, os thri-kreen testam membros de outras raças. Se os thri-kreen são a maioria, os testes são principalmente para ver se o outro é digno de reconhecimento como pessoa; se assim for, o outro pode ainda ser considerado como um potencial companheiro de ninhada e testado para esse status. No entanto, se um thri-kreen estiver entre membros de outras raças, os testes determinam se os outros são dignos de se tornarem companheiros de ninhada, e o lugar e a classificação do thri-kreen em seu grupo.

Os testes são sutis, quase inconscientemente realizados pelo thri-kreen: o thri-kreen observa o outro, observando mentalmente se o outro é honesto e parece disposto a defender a ninhada. Força, inteligência e astúcia são julgadas, assim como várias habilidades especiais, como psionismo ou habilidades de conjuração.

Um thri-kreen solitário pode tentar exercer controle sobre o grupo, talvez intimidando os outros de várias maneiras, porque esta é a maneira mais rápida para o thri-kreen determinar seu lugar na ordem de dominância do grupo. Se os outros aceitam a intimidação, o thri-kreen imagina que ele ou ela é o líder do bando; se alguém se levanta e ganha um desafio contra o thri-kreen, o thri-kreen aceita um lugar mais baixo na ordem de dominância e faz o que o "superior" diz.

Quando entre os não-kreen, os thri-kreen mais experientes estão cientes da ameaça que sua natureza carnívora apresenta; embora nenhuma outra criatura inteligente coma thri-kreen, sabe-se que os thri-kreen comem membros de outras raças. Se o thri-kreen já desenvolveu tais gostos, ou tem inclinação para isso, ele ou ela geralmente entende o valor da ameaça e o poder que ela pode fornecer sobre os membros de outras raças, ao determinar a ordem de dominância. Aqueles suscetíveis a tal ameaça não são dignos de serem líderes de ninhada.

Se um thri-kreen aceita os outros como companheiros de ninhada, companheiros de bando ou pelo menos pessoas, ainda há muitos problemas potenciais com o relacionamento, não menos do que a falta comum de compreensão entre os não-kreen de tokchak. No entanto, algumas tribos de humanos e outros não-kreen compreendem tikchak, e isso pode fornecer um terreno comum. No entanto, para outros, thri-kreen muitas vezes parecem excessivamente preocupados com a coleta de alimentos, caça e manutenção de estoque de alimentos de viagem.

Anões, Muls e Humanos

Essas raças não-kreen são geralmente vistas favoravelmente por thri-kreen, e são as mais facilmente aceitas como pessoas, como companheiros de bando e como companheiros de ninhada.

Os anões são consistentes e, desde que seu foco seja compatível com os objetivos do thri-kreen, eles são bons



companheiros de ninhada, apesar de serem muito lentos.

Muls são guerreiros fortes com grande resistência; se alguém pudesse ser um caçador tão formidável, seria um mul. Muls são geralmente os únicos seres que podem se juntar a um bando composto apenas por thri-kreen. Embora raro, não é desconhecido que um escravo mul escapado se junte a um bando de thri-kreen e viva a vida do caçador.

Os humanos também são bastante aceitáveis, sendo adaptáveis o suficiente para entender tokchak e tikchak. Na verdade, existem tribos de humanos que vivem como caçadores, aceitando sua própria marca de tikchak como um modo de vida. Enquanto os thri-kreen se dão bem com os caçadores humanos individualmente, a bando e a tribo às vezes entram em conflito. Uma tribo sábia e bem liderada de caçadores humanos logo descobre onde os thri-kreen caçam, e o que eles caçam, então escolhe uma área diferente, ou pelo menos presas diferentes. Em contraste, os habitantes humanos da cidade são quase incompreensíveis, com sua preocupação com dinheiro, falta de compreensão do tikchak e seus preconceitos sobre o thri-kreen. Mesmo assim, muitos humanos que vivem na cidade podem eventualmente se adaptar o suficiente para aprender maneiras de ser thri-kreen.

Enquanto um thri-kreen geralmente pode avaliar um anão rapidamente, e muls com um pouco mais de tempo, muitas vezes leva muito mais tempo para descobrir o que fazer com um humano, especialmente aquele que não entende o tikchak.

Halflings

Como o ambiente doméstico dos halflings é radicalmente diferente dos thri-kreen e desconfortável para o thri-kreen também (o thri-kreen tem dificuldade em escalar e não se sai bem em áreas úmidas e florestadas), o thri-kreen raramente interage com os halflings. Como os halflings são a única raça que pode comer thri-kreen e lhes deu problemas no passado, a tradição diz aos thri-kreen que os halflings devem ser evitados.

Ainda assim, uma vez que thri-kreen e halflings se encontram, sua reverência comum por tikchak muitas vezes os torna amigos rápidos. Halflings são bons companheiros de ninhada, exceto por sua lenta taxa de movimento em comparação com thri-kreen.

Meio-Gigantes

Meio-gigantes são um mistério para o thri-kreen. Embora formidáveis em uma luta, meio-gigantes precisam de grandes quantidades de água para sobreviver. Eles também não são terrivelmente hábeis ou astutos. Ainda assim, enquanto um meio-gigante não se mantém bem o suficiente para ser aceito em um bando de thri-kreen que viaja rapidamente, um meio-gigante pode ser um membro aceitável, desde que ele ou ela possa ser ensinado a ser um bom companheiro de ninhada.

Elfos

Thri-kreen têm problemas relacionados aos elfos; eles são os mais difíceis de lidar. Embora os thri-kreen não considerem os elfos como uma raça para serem inimigos, os elfos se sentem assim sobre o thri-kreen.

Os elfos consideram o thri-kreen seu maior inimigo; eles até têm uma profissão em suas tribos, o matador de thri-kreen, cuja vida é dedicada à erradicação do thri-kreen. Thri-kreen não tem esse equivalente em seus bandos e ninhadas. Embora alguns possam argumentar que isso não existe porque todos os thri-kreen são "matadores de elfos", isso simplesmente não é verdade; thri-kreen comem sapientes apenas em momentos de necessidade, e alguns passam a vida inteira sem comer um elfo.

Elfos ainda odeiam thri-kreen. Do ponto de vista élfico, o ódio provavelmente é válido; ver os amigos comidos por uma criatura provavelmente dará uma má impressão de toda a raça. A maioria dos elfos tem poucos motivos para acreditar que a maioria dos thri-kreen simplesmente não são assim.

Para piorar a situação, os thri-kreen realmente gostam do sabor da carne dos elfos; uma vez que eles provam, eles tendem a querer mais. Como os elfos temem os thri-kreen tanto quanto os odeiam, e o cheiro de medo dos elfos é atraente para os thri-kreen, isso é um problema. Um thri-kreen pode estar perfeitamente disposto a se encontrar e conversar com um elfo, mas um elfo que encontra um thri-kreen quase imediatamente produz o cheiro do medo, criando uma reação instintiva de fome no thri-kreen.

Para um thri-kreen que provou carne de elfo, essa fome cria um desejo de matar o elfo. Em um thri-kreen

que não provou elfo, a fome parece antinatural e pode deixar o thri-kreen desconfortável. Como as caravanas mercantes élficas e as tribos nômades também competem pela mesma presa e, ocasionalmente, pela água, como os thri-kreen, as dificuldades são esperadas.

Isso é uma pena, porque os elfos e os thri-kreen têm uma mentalidade semelhante: amor à liberdade e à corrida, caça e tomada, forte unidade racial e desrespeito às outras raças. Essa semelhança é outro problema; nenhuma raça confia facilmente e tende a esperar que outros dêem o primeiro passo. Quando um thri-kreen e um elfo estão juntos, cada um espera que o outro mostre que é confiável, nenhum disposto a começar.

Raças Diversas

As inúmeras outras raças inteligentes de Athas – aarakocra, belgoi, gith e assim por diante – raramente são encontradas, pelo menos pacificamente, e quase nunca são aceitas como companheiros de ninhada. Os thri-kreen conhecem gith e belgoi como competidores e presas, e as inclinações naturais dessas raças os tornam relutantes em provar que os thri-kreen estão errados. O caso é semelhante com a maioria das outras raças inteligentes, como anakores, braxats, ettercaps, yuan-ti e assim por diante.

O povo pássaro, aarakocra e kenku, são tão raramente encontrados por thri-kreen que são vistos simplesmente como pássaros grandes – isto é, como presas. Se uma pessoa-pássaro falar com um thri-kreen, o thri-kreen ficará surpreso e poderá estar disposto a responder. No entanto, a mentalidade thri-kreen é tão diferente que raramente encontram algum terreno comum para o comércio ou a comunicação.

Sono

Independentemente das outras interações entre thri-kreen e membros de outras raças, a questão do sono é um pouco importante. O Thri-kreen não dorme; todos os outros seres inteligentes dormem. Os Thri-kreen reconhecem o sono; eles costumam usá-lo contra suas presas quando caçam, porque atacar animais adormecidos tem maior probabilidade de ser rapidamente bem-sucedido.

Thri-kreen considera o sono uma fraqueza. Eles parecem não entender completamente por que qualquer ser inteligente gostaria de dormir; em vez de ver isso como uma necessidade, eles muitas vezes vêem o sono como simplesmente um mau hábito. Aqueles que se entregam a tais mentiras inúteis são considerados preguiçosos, o que os faz parecer indignos de serem bons companheiros de ninhada.

Um thri-kreen muitas vezes fica impaciente com os dorminhocos, esperando ansiosamente que acordem. Thri-kreen estão ativos durante a noite; aqueles que precisam restaurar o poder psiônico ou recuperar magias cuidam de tais negócios, mas de outra forma caçam, vigiam e protegem. O Thri-kreen geralmente caça durante o dia e se acomoda um pouco à noite, pois as condições são menos propícias à caça; as horas escuras são quando o thri-kreen conta histórias e conversa com os outros. Embora um thri-kreen possa estar perfeitamente disposto a parar em um lugar durante a noite, ele ou ela provavelmente quer conversar com os companheiros.

Em grupos que não são kreen, a maioria dos thri-kreen eventualmente aprende a tolerar o sono e pode ignorar esse hábito estranho em pessoas que, de outra forma, valem a pena. Um thri-kreen avançado pode, eventualmente, vir a reconhecer o sono como uma necessidade em não-kreen. Alguns thri-kreen são fascinados por dorminhocos e os observam de perto. Isso pode ser bastante desconfortável para o humano ou elfo que acorda para ver um thri-kreen olhando para baixo, a apenas um pé ou dois de distância.

Magia Thri-Kreen e Psionismo

Os Thri-kreen têm uma visão especial da magia e do psionismo Eles têm sido uma raça psiônica por milhares de anos, mas nunca foram adeptos de usar magia de preservador ou profanador. Thri-kreen são bons com psiônicos e desenvolveram várias técnicas e preferências especiais. Thri-kreen também tem algumas desvantagens relativas com psiônicos, como quando tentam usar poderes telepáticos com não-kreen.

O corpo e a mente do thri-kreen não são construídos para canalizar magia de mago; embora eles possam usar pergaminhos e outros itens mágicos, assim como outras raças, o thri-kreen não pode lançar magias arcanas, nunca. Se um mago reencarnasse no corpo de um thri-kreen, ele ou ela não poderia mais conjurar magias arcanas.



Viver sem Magos

A sociedade thri-kreen não tem magos, e os thri-kreen gostam disso. Porque eles estão em contato com seu ambiente e respeitam a ecologia, thri-kreen tendem a não gostar de profanadores e atacá-los de preferência a muitos outros inimigos. Preservadores, embora não sejam detestados por thri-kreen, também não são necessários para eles. Thri-kreen são muito bem adaptados à vida no deserto, e eles se dão bem com psiônicos e com a magia de druidas e sacerdotes elementais.

Como eles não estão acostumados com magia arcana, thri-kreen pode ser brevemente assustado por efeitos mágicos desconhecidos. Thri-kreen tem conhecimento sobre magia sacerdotal, então eles não estão acostumados com a ideia de que conjuradores podem causar efeitos impressionantes: thri-kreen não fica impressionado com magia divina. Por exemplo, um thri-kreen não acostumado com magia arcana não estaria familiarizado com um feitiço de bola de fogo e poderia ser brevemente assustado por sua forma, tamanho e efeito explosivo. No entanto, um thri-kreen que viu um magia de ataque de chama, ou outro feitiço clerical igualmente impressionante, não ficaria impressionado com a bola de fogo ou com a pessoa que a conjurou.

Poderes Psiônicos

Cerca de metade de todos os thri-kreen na Região de Tyr têm pelo menos alguma habilidade psiônica. A profissão de chakak (psiônico) também é comum, e os thri-kreen desenvolveram seus próprios métodos para ensinar o Caminho. O uso de psionismo é aceitável em desafios para a ordem de dominância dentro da ninhada. Os psiônicos são usados sem reserva; eles são simplesmente outra habilidade natural para a ninhada e são usados pelo thri-kreen conforme necessário.

A Grande Corrida por Ka'cha

Uma história contada para larvas de thri-kreen.

"Juntem-se, jovens, e ouçam a história de Ka'cha (buscador do conhecimento). Sim, tenho certeza de que você conhece Ka'cha, pequena larva – há muitas pessoas chamadas Ka' cha agora. Mas este é o conto do primeiro Ka'cha, ou pelo menos o mais importante, Ka' cha do Kiltektet – e o conto da Grande Raça para salvá-lo.

Muitos anos atrás, antes da época da mãe de sua mãe, vivia um thri-kreen chamado Ka'cha. Muitos dizem que ele foi o primeiro do Kiltektet, o bando que busca aprendizado e traz iluminação para os outros.

Fiel ao seu nome, Ka'cha buscou conhecimento. Ele teve a sorte de ser ensinado por um tohr-kreen, Klik, quando jovem. Klik ergueu uma pequena ninhada de larvas de thri-kreen, ensinando-os a reverenciar o conhecimento e a verdade; Ka'cha era uma dessas thri-kreen, parte da ninhada que eventualmente se tornou o Kiltektet.

Ka'cha e outro do Kiltektet, Ka' tho (buscador de experiência), prometeram se tornar companheiros, mas decidiram vagar por alguns anos antes de voltar para casa e ter filhos, que eles criariam para seguir o caminho do Kiltektet. Quando atingiram a idade de vagar, Ka'cha e Ka' tho partiram em suas respectivas buscas.

Ka'cha encontrou outros em suas jornadas e se uniu a eles, aceitando um punhado como seus novos companheiros de ninhada. Alguns de seus companheiros de ninhada nem eram kreen, mas entendiam e aceitavam nossos caminhos. Entre os companheiros de ninhada viajantes de Ka'cha estava Drasna, um não-kreen um tanto baixo e esguio, que havia sido companheiro de ninhada de muitos do bando Kiltektet

Durante anos, Ka'cha viajou pelo mundo com sua ninhada, explorando lugares estranhos e conhecendo muitas novas raças. Eventualmente, ele decidiu que havia chegado a hora de voltar para Ka'tho e garantir que o Kiltektet continuasse. Sua ninhada pediu que ele ficasse com eles por um tempo para completar uma última tarefa. Como seu líder de ninhada, ele poderia ter ordenado que eles continuassem sem ele, mas como seu companheiro de ninhada, Ka'cha queria agradá-los antes de embarcar em uma jornada que não era deles, então não lhes negou uma aventura final.

Esta última aventura foi a maior da ninhada e marcou o melhor momento de Ka'cha. A ninhada derrotou muitos inimigos, mas acabou encontrando um ínfero do além. Embora lutassem bravamente, pouco podiam fazer para prejudicar o ínfero. Ele matou um dos companheiros de ninhada de Ka'cha, Tik-tik, e virou-se para o resto da ninhada. Ka'cha sabia que não poderia derrotar a criatura, com sua odiada magia, mas esperava poder

atrasá-la enquanto os outros se reagrupavam e traziam uma poderosa arma mágica.

Ka'cha saltou sobre o monstro, cortando e mordendo, mas sem sucesso; o demônio era invulnerável às garras de Ka' cha. Finalmente, o Drasna não-kreen trouxe a arma mágica para frente e matou o demônio - mas não rápido o suficiente. Pouco antes de morrer, o ínfero chicoteou sua cauda de escorpião e esfaqueou Ka'cha, rompendo sua carapaça e injetando-o com veneno vil.

Ka'cha morreu.

Seus companheiros de ninhada estavam em choque. Ka'cha lutou uma batalha sem esperança para salvá-los, e ele os salvou – mas eles não conseguiram salvá-lo, não conseguiram proteger seu líder e companheiro de ninhada. Como um líder tão nobre poderia morrer tão desnecessariamente, quando apenas alguns segundos de atraso mantinham seu companheiro de ninhada longe de sua ajuda?

Os companheiros de ninhada levaram os corpos com eles. O corpo de Tik-tik estava danificado sem chance de cura, mas o de Ka'cha mal mostrava sinais de lesão – apenas um lugar quebrado e descolorido em seu tórax. No dia seguinte, Ka'tho chegou ao mesmo lugar, também viajando para onde iria se encontrar com Ka' cha. Ka'tho e Drasna se reconheceram, e Drasna contou a Ka' tho a terrível notícia. Ka'tho disse: "Não deve ser assim. As garras de Ka'cha precisam dele. Sua ninhada itinerante, nossa ninhada Kiltektet e a ninhada que ele e eu deveríamos produzir – todas precisam da sabedoria e do poder de Ka'cha.

Drasna concordou.

Os companheiros de ninhada tinham uma esperança: o tohr-kreen Klik era um poderoso ik (clérigo), bem como um habilidoso chakak (psiônico). Talvez ele pudesse restaurar a vida de Ka'cha. Ka'tho, ela mesma um chakak, contatou Klik e perguntou se era possível restaurar Ka' cha. Klik respondeu que sim, mas que tinha que acontecer dentro de 10 dias, e Klik estava a muitas centenas de quilômetros de distância, em terrenos acidentados; a ninhada teria que correr contra o tempo se eles esperassem restaurar Ka'cha. A ninhada concordou, e eles marcaram um ponto de encontro com Klik.

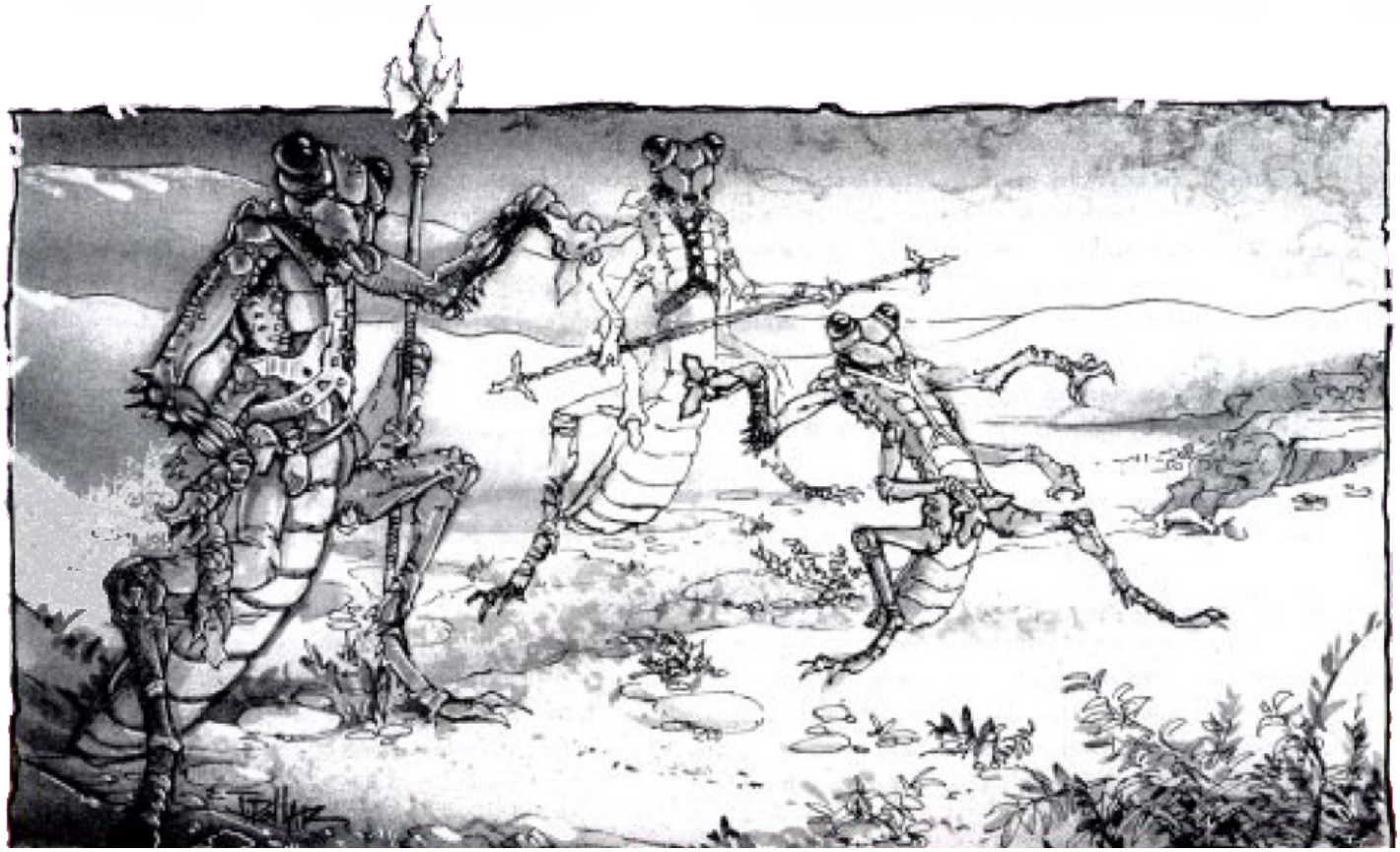
A ninhada rapidamente reuniu o máximo de comida e água possível e começou a corrida. Eles estabeleceram um ritmo extenuante, quase sem tempo para caçar, mal parando para descansar. Os não-kreen não conseguia acompanhar, exceto por Drasna, que não deixaria sua mais velha e querida companheira de ninhada morrer sem fazer todos os esforços. Milagrosamente, Drasna acompanhou, e ela e os companheiros de ninhada viajaram por salinas, montanhas e terras áridas, viajando 10 dias quase sem pausa. Eles enfrentaram muitas provações, defendendo o corpo de Ka'cha de elfos e outros invasores, lutando contra monstros horríveis e resistindo à fome e à sede. No 10º dia, chegaram ao ponto de encontro, famintos, sedentos e até cansados. Mesmo o mais forte dos thri-kreen sentia o desejo de fazer o impensável – dormir.

Eles deram tudo para salvar sua companheira de ninhada, mas foi o suficiente? Horas se passaram, enquanto o thri-kreen guardava o corpo de Ka'cha. Onde estava Klik? Ele teve problemas? Finalmente, um dos batedores avistou um rastro de poeira à distância: um kreen solitário se aproximou. Quando o kreen se aproximou, eles viram que era Klik e voltaram a ter esperança. Klik se aproximou e explicou que o que estava prestes a tentar era difícil e nem sempre tinha sucesso. Os companheiros de ninhada deram a Klik a pouca comida e água que tinham, para que Klik tivesse força para as provações.

Klik começou uma cerimônia e cantou sobre o corpo de Ka'cha, implorando aos elementos para restaurar Ka' cha à vida. Depois de muitas horas – quando o último dia de esperança chegou ao fim - uma luz apareceu nos olhos de Ka'cha, quando o fogo foi restaurado nele. O ar o ajudou, e ele começou a respirar novamente. A terra lhe deu força, e a água fez seu sangue fluir novamente. Ka'cha sobreviveu.

Os companheiros de ninhada se deram para salvar seu companheiro de ninhada, considerando sua vida mais importante do que a deles, assim como Ka'cha considerava a vida de seus companheiros de ninhada mais importante do que a sua. Ka'cha olhou para seus companheiros de ninhada e ficou feliz.

Ka'cha e Ka' tho acasalaram e produziram várias grandes garras, que espalharam o caminho do Kiltektet sobre a terra. Eles espalharam a história da Grande Raça para tranquilizar os outros de que os companheiros de ninhada ainda estavam prontos para se sacrificar pelos companheiros de ninhada, e assim tudo estava bem com o mundo.



Ka'cha provavelmente teria ordenado que seus colegas de ninhada o abandonassem, achando que era melhor para a ninhada, em vez de arriscar várias vidas para restaurar apenas uma. Felizmente para Ka'cha, ele estava morto; sua segunda ninhada, que se tornou líder após a morte de Ka' cha, decidiu ser do melhor interesse da ninhada ajudar Ka'cha e ordenou que a ninhada o fizesse; eles naturalmente seguiram as ordens de seu líder de ninhada.

Mesmo que A Grande Raça seja contada a quase todos os jovens thri-kreen em um momento ou outro, ela realmente não dá ao thri-kreen uma mensagem tanto quanto reforça a mensagem da memória racial thri-kreen, a mensagem enraizada na fibra interna de cada thri-kreen, para sempre: a embreagem é tudo. O vínculo entre os companheiros de ninhada é como a amizade, como a fraternidade, mas mais forte do que a maioria desses laços.

Sociedade Thri-Kreen

Nossos próprios filhotes se envolviam em jogos de perseguição,*e comíamos como queríamos, bebendo água de nossas peles e deixando a água fresca perto do círculo para as larvas, embora enchêssemos as peles na manhã seguinte. Os caçadores sobreviventes, incluindo aqueles que não haviam caçado crodlu naquele dia, se reuniram em tik-dul, a dança da caça, para comemorar e se preparar para a próxima caçada. Um par de kreen começou a fazer o ritmo tik-dul, atingindo ossos crodlu em eixos gythka. O resto do kreen falava e fazia ferramentas e arte. Troquei uma pedra bonita com Grej, e ela pintou a parte de trás do meu tórax com o símbolo de boa caça. Tolth selecionou guardas e batedores para a noite e decidiu se explorar também. Conversamos e praticamos armas até o amanhecer, quando comemos novamente e nos preparamos para a caçada.*

- de um conto de Klik-Chaka'da
transcrito do conto de Chark-G 'th gaal, um thri-kreen
Jeral da região de Tyr

Os Thri-kreen levam vidas relativamente simples, passando a maior parte do tempo na caça ou em atividades relacionadas. Este capítulo descreve a vida thri-kreen, incluindo as crenças que a guiam e os costumes seguidos pelo thri-kreen.

Princípios Norteadores

O Thri-kreen tem sua memória racial para guiá-los pela vida, e isso, é claro, influencia muito sua sociedade. Além de tikchak (mente de caça), que é exaustivamente discutido em outros lugares, o thri-kreen também tem tokchak (mente de ninhada), religião e um conjunto de mitos e lendas para guiá-los. Os efeitos de Tokchak no indivíduo foram discutidos, mas seus efeitos na sociedade em geral merecem mais atenção.

Tirania Democrática

A forma de governo da ninhada é estranha de uma perspectiva não kreen, um estudo em aparentes contradições. É uma democracia, porque cada ninhada pode expressar uma opinião, e todos eles importam; todos os thri-kreen têm direitos e responsabilidades. No entanto, a ordem de dominância significa que alguns companheiros de ninhada são mais iguais do que outros, então a democracia não está completa.

O governo de ninhada também é uma tirania, porque a palavra do líder da ninhada é obedecida sem questionar ou falhar. No entanto, o líder não emite ordens sem pensar, e qualquer companheiro de ninhada pode se tornar líder de ninhada se for poderoso o suficiente.

A ninhada também tem elementos de anarquia, pois cada membro é livre e não há leis reais governando suas ações. Ainda assim, as compulsões biológicas do tokchak ditam certos comportamentos, como a ordem de dominância e a proteção mútua dos companheiros de ninhada.

A melhor descrição do sistema de "governo" pode ser a "tirania democrática": enquanto todos são essencialmente iguais, as ordens do líder são seguidas implicitamente. Isso também reflete a dicotomia do indivíduo; embora muitos thri-kreen individuais sejam caóticos, eles agem de maneira legal em relação à ninhada. A maioria dos thri-kreen é caótica e poucos são legais. A maioria dos thri-kreen são neutros em referência ao bem e ao mal, embora alguns sejam bons e alguns sejam maus. Mesmo o thri-kreen mais caótico e maligno ainda é legal em relação à embreagem e bom em relação aos companheiros de embreagem.

O Desafio

Thri-kreen se entrega a três tipos de desafio por combate. O primeiro e mais comum é o desafio de um lugar mais alto na ordem de dominância de uma embreagem; isso também é usado para determinar a liderança do bando. O segundo é o combate de desafio entre líderes ou campeões de grupos de thri-kreen que se opõem por algum motivo. O terceiro é o combate de desafio entre um bando de thri-kreen e um exército ou outro grupo de outra raça ou coleção de outras raças.

Desafio de Dominância

O primeiro tipo de desafio é usado dentro de uma ninhada, incluindo a ninhada de líderes de embreagem que governa um bando, para determinar a ordem de dominância das ninhada dentro do bando.

Os desafios de dominância ocorrem com bastante frequência e, embora seja uma questão de interesse para o thri-kreen de uma embreagem, não são incomuns o suficiente para merecer grande atenção daqueles que não estão diretamente envolvidos. Para ser oficial, um desafio deve ser emitido formalmente, pelo menos entre thri-kreen; thri-kreen assume, geralmente corretamente, que os não-kreen não sabem o suficiente sobre tokchak para emitir um desafio corretamente, ou saber o que fazer quando emitido um, então um desafio de dominância entre um thri-kreen e um não-kreen geralmente apenas se move para um combate com pouca fala.

Um thri-kreen, para começar formalmente o desafio com outro thri-kreen, diz algo simples e direto ao ponto, como "Eu desafio você" ou, se apropriado, "Eu desafio você pela liderança da ninhada". O indivíduo desafiado pode voluntariamente renunciar e permitir que o outro suba um degrau na hierarquia de dominância; isso geralmente é feito quando um líder de embreagem é gravemente ferido ou percebe que envelheceu demais para permanecer um líder eficaz. Um thri-kreen que aceitou um não kreen como companheiro de ninhada e sabe que pode dominar o não kreen, pode lançar um desafio formal



na esperança de que o não kreen perceba quem vencerá e uma luta possa ser evitada.

Se o indivíduo desafiado aceitar, os dois desafiantes se movem para uma área livre e começam a lutar. Geralmente, apenas armas naturais são usadas. Psiônicos e outras armas podem ser usados se desejado; às vezes, um thri-kreen luta com um gythka (por exemplo) para ameaçar outros aspirantes a desafiantes; um thri-kreen que pode vencer um desafio com uma ethka contra garras é um oponente formidável de fato. Às vezes, ambos os oponentes concordam em usar um certo tipo de competição, como psionismo, ou defesa de gythka, ou desafio de salto, ou até mesmo um duelo de chatkcha. O uso de magias é desaprovado em um desafio, mas marginalmente aceitável se as magias forem de natureza clerical. Alguns desafios são conduzidos apenas até que o sangue seja retirado, enquanto outros são continuados até que um desafiante se renda ou morra. No entanto, como nunca ajuda uma ninhada para um companheiro de ninhada morrer em uma luta de dominância, se possível, um sacerdote fica por um desafio em caso de acidente.

Desafio do Banco

O segundo tipo de desafio é o desafio entre bandos. Esse tipo de desafio decorre de um encontro entre dois bandos e algum tipo de desacordo entre eles. Em vez de iniciar uma batalha livre para todos (o que às vezes acontece também), as alcateias podem concordar com uma disputa de campeões, para resolver uma disputa territorial ou outra, como qual bando tem o direito de ir atrás de um determinado rebanho de erdlands ou algo assim. O grupo que está sendo desafiado também tem o poder de decidir o que ganhará se vencer. O desafio pode ocorrer apenas entre o pacote thri-kreen, embora os membros do pacote que não sejam kreen possam participar. Neste tipo de desafio, o desafiante faz uma declaração simples e formal, como "Em nome da Chtik-tek, desafio o K 'ro-kekpara que os apertados viajem por suas terras ilesos".

O thri-kreen que recebe o desafio define os termos, como quantos campeões devem estar envolvidos e se a luta é até a morte. Apenas armas naturais são permitidas neste desafio, mesmo que não sejam kreen. O uso de magia e psionismo deve ser acordado antes do início do combate, e ambos são geralmente proibidos. O vencedor do desafio recebe a recompensa acordada.

Os vencedores também podem tomar posses dos perdedores; isso é limitado a um item se os termos do desafio permitirem que os perdedores vivam (e eles vivem), mas pode incluir todas as posses se os termos forem até a morte. O único item escolhido de um perdedor vivo não pode ser um chatkcha de dasl; isso simplesmente não é feito, porque é muito degradante para o perdedor. O bando do perdedor leva tudo o que sobra, desde que os vencedores não se oponham (e como os thri-kreen abominam o desperdício, eles tomam as posses dos perdedores ou deixam a outra matilha tê-las). Mesmo que o combate seja até a morte, os vencedores quase sempre permitem que o bando de perdedores mantenha qualquer chatkcha dasl possuído pelos combatentes mortos; isso evita rixas que podem durar anos.

Jeral vs. To 'ksa: Invasão

Mesmo nas condições mais desesperadoras, Jeral raramente recorre a ataques, e aqueles que o fazem ficam com ele apenas pelo tempo realmente necessário antes de retornar à caçada. Eles descobriram que a invasão coloca o thri-kreen em conflito com inimigos inteligentes, muitas vezes tornando a caçada mais perigosa e menos produtiva. Os Jeral, menos agressivos que os To'ksa, preferem evitar a vida como um invasor.

Um thri-kreen To'ksa cai mais facilmente na tentação de se tornar um invasor do que um Jeral. Um To'ksa pode cometer um ataque ocasional se a caça não tiver sido tão boa como de costume, e se voltará para ataques em tempo integral muito mais rapidamente do que Jeral. Uma vez que tenham se tornado invasores, To'ksa raramente volta a ser apenas caçadores. Eles parecem gostar da emoção do ataque, de lutar contra presas inteligentes. Além disso, depois de comerem carne de elfo, é difícil para To 'ksa esquecer o sabor, talvez por causa de suas antenas, que são mais desenvolvidas do que as de Jeral; o desejo por mais vezes leva To' ksa a permanecer como um invasor. Mesmo um bando To 'ksa que para de invadir às vezes gosta de capturar e comer um elfo ou dois.



Desafio de "Guerra"

O terceiro tipo, desafio entre thri-kreen e não-kreen, é raro. Na maioria das vezes, o thri-kreen não aceitará um desafio de um humano ou outro "bando" não kreen (exército ou outro grupo liderado por um humano ou outro não kreen). Um thri-kreen aceita tal desafio apenas se o outro lado oferecer um thri-kreen como seu campeão. O combate é regido por regras rígidas: sem armas. Guerreiros thri-kreen não desafiam animais de "carne", nem aceitam tais desafios de não-kreen que pertencem a um bando não-kreen. Não se acredita que essas pessoas saibam como lutar corretamente em um desafio.

Religião

Thri-kreen realmente têm pouco uso para a religião; eles não têm deuses ou feriados religiosos de qualquer tipo. O thri-kreen, no entanto, mostra alguma reverência pela natureza e pelos elementos. Observe que o Grande Ser, um kreen lendário de eras passadas, enquanto um ser poderoso e reverenciado, não é reconhecido como uma divindade de qualquer tipo, nem a reverência oferecida ao Grande Ser é de natureza particularmente religiosa.

Sacerdotes e Xamãs

Para ajudar a guiá-los em sua reverência pela natureza e pelos elementos, o bando de thri-kreen tem xamãs, que são sacerdotes elementais e membros de bando de thri-kreen específicos, e druidas, que na maioria das vezes guardam terras fixas. Ao contrário de alguns xamãs de outras raças, os xamãs thri-kreen não têm ilusões de que os poderes que reverenciam são deuses a serem adorados; na verdade, a memória racial thri-kreen é bastante específica em dizer ao thri-kreen que não há deuses.

A reverência mostrada pelos elementos é de natureza mais ou menos religiosa; enquanto thri-kreen, mesmo sacerdotes, na verdade não adoram um elemento ou conjunto de elementos em particular, eles têm esse elemento em alta consideração e mostram respeito por ele. Os Thri-kreen não oram à natureza ou aos elementos, embora os druidas e outros sacerdotes devam comungar



com os poderes existentes para ganhar feitiços. Druidas thri-kreen e sacerdotes elementais são geralmente bem respeitados por outros thri-kreen, que também geralmente respeitam sacerdotes e druidas de outras raças.

Vida após a morte

Thri-kreen tem conceitos de "céu" e "inferno". O primeiro é um lugar tranquilo com muito jogo; é referido como Dej, o Círculo, e sua forma é imitada por túmulos de thri-kreen. Dej é um lugar onde os espíritos thri-kreen descansam entre as encarnações, não um lugar onde eles vão para uma verdadeira vida após a morte de descanso e recompensa. Thri-kreen raramente pensa em Dej, seja como um lugar para onde eles podem ir, ou como um lugar que é particularmente desejável; muitas vezes, thri-kreen nem sequer se lembra de Dej até que algo, como uma visita ao vasto cemitério de thri-kreen do norte no Sertão, também chamado de "Círculo", desencadeia a memória racial.

O "inferno" thri-kreen é um lugar frio chamado Kano, que significa simplesmente "frio". De acordo com os mitos thri-kreen, há um monstro insetoide congelado, Galug, que guarda Kano. O conhecimento de Kane e Galug pode chegar a qualquer momento, mas sua recuperação da memória racial é quase sempre desencadeada pela exposição a algum grande frio.

O Grande

O conhecimento do Grande é outra coisa que repousa na memória racial do thri-keen, enterrada até ser desencadeada por algum evento. Ver um avangion, ou mesmo a imagem de um, desencadeia a memória do Grande Ser e, em muitos casos, faz com que o thri-kreen reverencie o avangion como o Grande Ser. Outro gatilho para a memória é a enorme cabeça de thri-kreen esculpida em pedra branca que fica no Sertão, perto do local do enorme túmulo chamado Círculo.

A lenda do Grande, como mantida na memória racial, é, na melhor das hipóteses, incompleta. A memória racial simplesmente diz ao thri-kreen que o Grande deve ser reverenciado; depois que a memória foi acionada, o thri-kreen reflexivamente sente admiração e fascínio quando na presença da imagem, ou de um avangion real. O thri-kreen se sente compelido a abaixar a cabeça perto do chão e procurar tocar suas antenas na imagem ou na borda da aura de luz de um avangion. O Grande dá ao thri-kreen uma sensação de paz e calma e remove todas as tendências agressivas enquanto elas permanecem na presença do Grande. Thri-kreen considera as imagens do Grande - em forma de thri-kreen ou avangion – como sagradas e dignas de respeito, embora a palavra "santo" não se aplique exatamente. Aqueles thri-kreen que vêem a Cabeça "lembram" que ela é sagrada e muito antiga, mas não têm conhecimento de quem a esculpiu, ou por quê.

A Cabeça (Chak'sa) é uma representação de um grande kreen real que viveu há milhares de anos; este kreen também trabalhou com um avangion, e as duas "memórias" se tornaram inseparáveis ao longo de milhares de anos.

Thri-kreen reconhece os avangions como aqueles que podem dar vida a Athas. Como isso inclui animais para servir como presas, o thri-kreen gosta da ideia, baseada no tikchak. No entanto, os thri-kreen de pensamento profundo percebem que um retorno do verde significa uma perda de deserto e, embora os thri-kreen sejam mestres do deserto, eles não estão tão bem adaptados às terras florestais. Eles podem não gostar das ideias do avangion, no entanto, eles não necessariamente se oporiam a um avangion, pois a maioria dos pensadores profundos também percebe que o retorno do verde significa que haverá pastagens e pastagens, bem como áreas desérticas, mesmo após uma transformação.

Embora seja verdade que nunca se soube da existência de um avangion em qualquer lugar da Região de Tyr, a área da Cabeça e das nações thri-kreen do norte não fazem parte da Região de Tyr.

Tempo

Thri-kreen geralmente não pensa muito sobre a passagem do tempo. Há pouca diferença no clima em Athas de um dia para o outro, ou mesmo de um mês para o outro. Além disso, os thri-kreen estão constantemente ativos, mesmo durante as horas escuras da noite. O tempo não é muito importante para um thri-kreen.

Ainda assim, o thri-kreen pode acompanhar o tempo, embora a maioria não, deixando a cronometragem para xamãs ou outros personagens religiosos. Os xamãs thri-

kreen, e aqueles outros thri-kreen que são tão inclinados, mantêm o controle do tempo da mesma forma que os outros: pela posição do sol e das luas no céu. Thri-kreen realmente não tem nomes para meses ou anos como na forma humana; eles normalmente não usam nenhuma unidade de medida de tempo além do dia e do ano, ou múltiplos ou frações de dias ou anos.

Sacerdotes e druidas Thri-kreen têm que prestar um pouco mais de atenção ao tempo, por causa de suas magias, muitas vezes aprendem convenções humanas, como horas, minutos, segundos, semanas e meses. Chakak, com suas habilidades psiônicas, também estão frequentemente preocupados com o tempo, então aprenda as diferentes unidades também. Para outros, a medição do tempo de aprendizagem é simplesmente uma questão de acaso.

A cerimônia do Chatkcha

Como sinal de maturidade, um thri-kreen deve passar pela cerimônia de chatkcha. Para a maioria dos thri-kreen, isso ocorre logo após o quarto aniversário.

A cerimônia de chatkcha ocorre somente depois que o thri-kreen começa a produzir as enzimas usadas como veneno. Logo após começar a produzir veneno, o thri-kreen geralmente começa a fazer seu primeiro chatkcha cristalino. O thri-kreen mastiga uma certa erva (fejik, ou zik-thok) que, quando misturada com o veneno, pode ser usada como um catalisador para transformar a areia normal em uma substância cristalina que é dura sem ser quebradiça. O método para fazer o cristal (dasl) e para moldar o chatkcha faz parte da memória racial, acionada quando as glândulas venenosas começam a funcionar. A construção do chatkcha é um conhecimento automático para um thri-kreen que começou a produzir veneno.

Uma vez que o thri-kreen tenha completado pelo menos um chatkcha, ele ou ela está pronto para a cerimônia de chatkcha. A cerimônia ocorre no momento da escolha do líder da ninhada e geralmente é programada para que vários thri-kreen possam passar por ela ao mesmo tempo. A cerimônia é relativamente simples: o thri-kreen passando pela cerimônia deve mostrar seu chatkcha para os líderes do bando. Os líderes de ninhada os examinam cuidadosamente para ver o quão bem eles são feitos, e se o thri-kreen mostra habilidade ou arte excepcional. Elogios são dados aos thri-kreen que produziram chatkcha excepcional.

Eles devem primeiro jogar seu chatkcha em um alvo e acertá-lo com sucesso. Em seguida, cada thri-kreen deve lançar um chatkcha para que não atinja nada, mas retorne ao ponto de onde foi lançado. O thri-kreen tem uma chance a cada lançamento; se um deles errar, o thri-kreen deve tentar novamente mais tarde. Uma vez que esses testes tenham sido concluídos com sucesso, o thri-kreen está quase pronto; o thri-kreen agora anuncia seu nome para a ninhada e para o bando. Este pode ser o nome que o thri-kreen realizou durante a infância, ou pode ser um escolhido para refletir os objetivos ou profissão do thri-kreen. Para completar a cerimônia de chatkcha, o thri-kreen deve usar o chatkcha durante uma caçada ou em batalha, e tirar sangue com ele. Uma vez feito isso, o thri-kreen é considerado um adulto.

A Cerimônia Inicial: É possível, embora raro, que um thri-kreen, geralmente um guerreiro, passe pela cerimônia de chatkcha mais cedo. Como o thri-kreen ainda não pode produzir veneno, um dasl chatkcha não pode ser feito. Um chatkcha feito de outros materiais não pode ser usado na cerimônia. O peticionário inicial deve obter um chatkcha dasl para a cerimônia; muitas vezes, este é um chatkcha que foi herdado, especialmente para um thri-kreen que é considerado uma "reencarnação". Também é conhecido que um membro adulto da matilha dê um chatkcha ao peticionário para a cerimônia; geralmente isso é feito pelo mentor do peticionário na profissão. O peticionário passa exatamente pela mesma cerimônia que outros thri-kreen.

Relações de Gênero e Levantamento dos Jovens

Thri-kreen masculino e feminino são tratados exatamente da mesma forma na sociedade thri-kreen, exceto quando uma fêmea está carregando ovos, momento em que ela é protegida por toda a ninhada. Os deveres da tribo – caçar, preparar alimentos, cuidar dos jovens, fabricar armas e assim por diante – são igualmente divididos entre thri-kreen masculino e feminino; nenhum gênero é especialmente melhor em qualquer tarefa do que o outro gênero.

O namoro trikreen reflete isso; pode ser iniciado pelo macho ou pela fêmea e rejeitado por qualquer uma das



partes. O namoro começa quando um thri-kreen dá um pequeno presente a um companheiro de ninhada. Ambas as partes dão tais presentes nas próximas semanas, e os thri-kreen passam horas juntos, caçando juntos, fazendo armas juntos e conversando. Se eles decidirem que gostam bastante da companhia um do outro, eles se declaram acasalados e anunciam sua decisão à ninhada. Quando eles escolhem um companheiro, o thri-kreen acasala para a vida. Para o ato real de acasalamento, os thri-kreen preferem privacidade, e alguns vagam juntos pelo deserto por algumas horas, ou constroem uma toca especial para esse fim. O bando não espera por essas coisas, e um casal de thri-kreen pode ter que se esforçar para recuperar o atraso se o bando seguir em frente. Isso torna o acasalamento um pouco perigoso, pois Athas não é um lugar seguro para dois solitários thri-kreen.

Quando a fêmea fica pesada de ovos, sua caça e outras tarefas são restritas. A condição dura apenas cerca de 15 dias (os 15 dias imediatamente anteriores à postura dos ovos). Quando os ovos são postos, eles são frequentemente enterrados na areia e deixados até eclodirem. Jeral thri-kreen quase sempre retorna ao local de incubação na época da eclosão, mas To 'ksamuitas vezes abandona seus filhotes completamente, permitindo que eles se criem. Jeral às vezes carrega os ovos com eles, em um trenó ou travois, até que eclodam. Os jovens podem ser transportados da mesma maneira até que tenham idade suficiente e sejam rápidos o suficiente para acompanhar os adultos.

Se os jovens são criados com a ninhada, o que acontece com muito mais frequência entre Jeral do que entre To 'ksa, toda a ninhada cuida deles e os ensina, com deveres divididos igualmente entre os gêneros. Os pais thri-kreen geralmente têm pouco interesse em seus próprios filhos, além do interesse que demonstram em qualquer jovem thri-kreen. Muitas vezes, um ou ambos os pais morrem antes dos ovos eclodirem, de qualquer maneira. As estruturas de ninhada e bando substituem as relações familiares encontradas entre os não-kreen. É altamente incomum encontrar um thri-kreen que fale sobre sua mãe, ou um que se refira à sua filha. Thri-kreen são simplesmente companheiros de embreagem ou de bando, e raramente descendentes ou progenitores, de outros thri-kreen.

Caçada ou Perseguição

Os bandos de Thri-kreen se dividem em duas grandes categorias: bandos de caça e bandos de perseguição. Thri-kreen são chocados para caçar, e a maioria dos bandos de thri-kreen permanecem caçadores. Eles vagam pelo deserto em busca de novas pedreiras. Quando não estão caçando, geralmente estão fazendo armas ou praticando habilidades de caça. Ao contrário da maioria dos clãs de caçadores não-kreen, o thri-kreen não se sobrecarrega com abrigo, e só raramente com outras posses. Eles levam consigo apenas o que podem carregar, além de, às vezes, alguns itens em um travois ou trenó. Thri-kreen geralmente não caça outros seres inteligentes, a menos que tenham se voltado para o ataque como um meio de se sustentar.

Quando os thri-kreen começam a atacar outras raças inteligentes, eles cruzam a linha tênue entre caçar e atacar. Em um sentido amplo, atacar ainda é caçar a presa e as táticas são simplesmente diferentes. Os thri-kreen invasores quase sempre estão mais interessados em comida do que em mercadorias. Eles comem ou tiram toda a carne (incluindo seres vivos), mas raramente levam qualquer coisa que não seja de uso imediato para eles.

Tratamento de Inimigos

O tratamento trikreen dos inimigos é lendário; como outras lendas, no entanto, esta contém tanta ficção quanto fato. Thri-kreen podem ser inimigos brutais; eles são persistentes e perigosos, e seus métodos podem parecer cruéis. No entanto, os thri-kreen raramente iniciam a violência por malícia, mas lutam para sobreviver.

Thri-kreen tendem a buscar vingança contra aqueles que prejudicam sua ninhada ou bando. Aqueles que causam danos a uma matilha de thri-kreen sem destruí-la arriscam a inimizade eterna do bando. Como os membros da matilha quase nunca estão todos juntos, isso pode causar problemas, mesmo que todos os thri-kreen sejam eliminados. Os membros restantes do bando podem declarar uma gythtik, a caçada de sangue, contra os culpados, rastreando-os por horas ou dias e atacando furtivamente se julgarem que um ataque frontal pode falhar.

Um único thri-kreen pode seguir aqueles que o feriram por semanas, esperando que alguém escorregue sozinho e depois atacando. Bandos de Thri-kreen são conhecidos

por guardar rancor há anos, passando os detalhes do ataque para os jovens, para que eles possam continuar a caçada de sangue depois que todos os adultos tiverem morrido.

Thri-kreen também luta para preservar presas e água. Alguém que caça em terras de thri-kreen, especialmente quando a presa é escassa, coloca sua vida em risco. Alguém que envenena ou prejudica um suprimento de água ganha o ódio dos thri-kreen na área; embora eles possam não precisar de muita água, suas presas precisam. Mesmo o thri-kreen mais vil e maligno não envenenaria um suprimento de água; tikchak, a mentalidade de caça, é muito forte.

Caçadores de Thri-kreen raramente fazem prisioneiros e raramente mostram misericórdia com aqueles que tentam se render depois de atacá-los. Embora os caçadores raramente comam os corpos de outros sapientes, eles tendem a saquear os atacantes caídos, pegando comida, água, armas e qualquer outra coisa que chame sua atenção. Eles são mais propensos a levar itens incomuns do que os invasores que estão logo atrás de comida.

Invadir thri-kreen é uma questão diferente, e há histórias de tortura e coisas piores. Perseguidores Thri-kreen são conhecidos por fazer alguns prisioneiros, mantendo-os vivos até que fossem necessários para alimentar a tribo. Os contos de sobreviventes da captura – assistindo enquanto o thri-kreen se banqueteava com familiares e amigos, às vezes sem sequer matar as vítimas primeiro – certamente podem ser considerados tortura. Esse tipo de coisa acontece apenas entre os bandidos, e mais especificamente, entre os bandidos To 'ksa. Tais práticas são incomuns.

Há uma história confirmada de um bando de thri-kreen que chegou ao ponto de empregar um inquisidor tribal que torturava humanos e outros não-kreen (veja a descrição do Riik-kik no próximo capítulo). Esta grave aberração levou à sua erradicação nas mãos de outro bando de thri-kreen.

Viagens e Acampamentos

Os Thri-kreen viajam quase constantemente, passando a maior parte do tempo caçando ou viajando para o próximo campo de caça. Eles carregam a maioria de suas armas e outros equipamentos em suas mãos ou



em pequenos pacotes, mas ocasionalmente usam trenós e travois.

Os acampamentos de Thri-kreen são assuntos simples, pouco mais do que um depósito de itens carregados por algumas horas à noite. No entanto, os thri-kreen às vezes acampam por dias a fio, como durante um clima particularmente ruim, ou quando estão esperando que as fêmeas coloquem ovos, ou quando mataram algo especialmente grande que os alimentará por muitos dias (se puderem lutar contra os necrófagos). Os Thri-kreen raramente constroem abrigos de qualquer tipo, mas às vezes cavam pequenas tocas sem luz se tiverem tempo e necessidade, e o terreno for adequado.

Morte

Quando um thri-kreen (especialmente um líder de bando ou outro líder de ninhada) morre, outro thri-kreen emite um lamento choramingando, para lamentar a morte de seu companheiro de ninhada. Alguns não-kreen se referem a isso como "thri-keenar"; aqueles thri-kreen que entendem o trocadilho não acham graça. Nenhum outro rito de morte é observado de forma consistente, embora os thri-kreen muitas vezes tentem levar seus mortos para um



local de sepultura circular. Muitos desses locais existem em toda a Região de Tyr, embora todos eles imitem "o" Círculo, Dej, no Sertão.

Acredita-se que o thri-kreen eclodido de ovos colocados em círculos de sepultura às vezes absorve a essência do falecido thri-kreen. Embora um thri-kreen normalmente tenha que lutar pela ordem de dominância, aqueles considerados reencarnações recebem status especial. Para determinar se uma reencarnação ocorreu, três itens são colocados na frente de um jovem; se o jovem, em três testes separados e semelhantes, escolher itens que pertenceram ao mesmo thri-kreen falecido, o jovem é considerado uma reencarnação. Isso raramente acontece nos círculos menores longe de Drej, porque os thri-kreen da Região de Tyr geralmente não carregam os itens que pertenciam a gerações de thri-kreen mortos há muito tempo. Dej tem instalações de armazenamento para essas coisas e thri-kreen para vigiar o lugar.

Acredita-se que o thri-kreen eclodido de ovos colocados em círculos de sepultura às vezes absorve a essência do falecido thri-kreen. Embora um thri-kreen normalmente tenha que lutar pela ordem de dominância, aqueles considerados reencarnações recebem status especial. Para determinar se uma reencarnação ocorreu, três itens são colocados na frente de um jovem; se o jovem, em três testes separados e semelhantes, escolher itens que pertenceram ao mesmo thri-kreen falecido, o jovem é considerado uma reencarnação. Isso raramente acontece nos círculos menores longe de Drej, porque os thri-kreen da Região de Tyr geralmente não carregam os itens que pertenciam a gerações de thri-kreen mortos há muito tempo. Dej tem instalações de armazenamento para essas coisas e thri-kreen para vigiar o lugar.

Comércio

Thri-kreen são comerciantes eficientes. Quando não estão caçando, às vezes se encontram com outras tribos do deserto para trocar por comida, água e outras substâncias vitais. Thri-kreen também trocam obras de arte, armas, bens comuns e, às vezes, os itens incomuns que encontram durante suas andanças.

Thri-kreen aplica tikchak ao comércio. Eles consideram cada transação uma competição honrosa entre caçador (comprador) e presa (vendedor). Negociar é ritualístico. Mesmo determinar quem é o comprador e quem é o vendedor leva algum tempo.

Como a thri-kreen troca por outros bens em vez de vender por dinheiro, a diferença entre comprador e vendedor depende de quem inicia a negociação. Entre os thri-kreen, o indivíduo que inicia o comércio é o caçador, e eles geralmente assumem que isso é assim para outras raças também.

A negociação é uma espécie de arte para os thri-kreen, pois o caçador persegue a presa, buscando cortar rotas de fuga, como preços mais altos, e a presa procura escapar das armadilhas e emboscadas colocadas pelo caçador, para aumentar o valor percebido dos bens que estão sendo negociados. No entanto, nenhum thri-kreen realmente pede a outro para comprar alguma coisa, pois isso é como se oferecer como presa.

Acredita-se que qualquer pessoa que se aproxime de um thri-kreen para iniciar uma negociação queira algo e, portanto, é o comprador/caçador. Um thri-kreen que tem algo para vender procura outro item que deseja e tenta iniciar o comércio como comprador, mantendo seus próprios bens comerciais escondidos até que sejam necessários nas negociações. Da mesma forma, um thri-kreen abordado por um potencial comprador muitas vezes tenta rapidamente encontrar algo desejável na pessoa que se aproxima e tentará antecipar o início da negociação para se tornar o comprador. O comprador/caçador é o primeiro a nomear um item desejado detido pelo outro trader.

Por exemplo, suponha que Hakka caminhe em direção a Jaza; Jaza está tentando vender uma pequena estatueta que ela esculpiu, de um hatori, mas é claro que quer parecer um comprador (caçador) em vez de um vendedor (presa). Hakka avança propositalmente, como se quisesse comprar algo; a menos que Jaza aja rapidamente, ela se tornará uma presa. Jaza rapidamente olha para Hakka e percebe que ele está carregando um gythka finamente feito. Quando Hakka se aproxima o suficiente para falar, ele abre a boca; Jaza rapidamente deixa escapar "Eu teria aquela bela gythka que você carrega." Ela derrotou Hakka na corrida para iniciar o comércio; assim, ela é a caçadora.

Por outro lado, um trader imprudente nas formas de thri-kreen pode se aproximar de um thri-kreen e começar com: "Eu tenho um bom pedaço de pano que eu acho

que você pode gostar." O thri-kreen, não querendo se tornar presa tão facilmente, intervém antes que o humano possa nomear seu preço: "Eu quero o pano que você carrega." O thri-kreen se torna o caçador, se o humano tivesse nomeado seu preço primeiro (como em "Eu vou trocar isso por um chatkcha."), ele teria se tornado o caçador, o thri-kreen a presa.

Uma vez que os papéis de caçador e presa tenham sido estabelecidos, a negociação prossegue, não há desonra em ser presa, e isso não é realmente considerado um fracasso.

O caçador, uma vez estabelecido, começa a transação listando as garras às quais ele ou ela pertence, e o lugar na ordem de dominância mantida em cada ninhada (a linhagem do thri-kreen).

O caçador então lista algumas conquistas pessoais, como caçar e combater vitórias, ou, se aplicável, realizações como sacerdote ou chakak. Em seguida, o caçador nomeia novamente o item que deseja.

Depois que o caçador termina esta introdução, o vendedor começa. Primeiro, o item é descrito, incluindo quem o fez ou de onde veio, bem como seus pontos finos e histórico.

Espera-se que o vendedor conte sua própria linhagem ou afiliações e algumas realizações pessoais. (Um vendedor que para depois de descrever o item pode ter dificuldade em obter uma resposta de um comprador thri-kreen, até que a linhagem e as conquistas sejam mencionadas. Um vendedor que não usa formulários "adequados" é ignorado por um comprador thri-kreen.)

Após as declarações iniciais, o comprador faz uma oferta e o vendedor responde com uma contraproposta. Eles negociam, ocasionalmente mencionando suas outras realizações ou falando sobre as mercadorias, até que cheguem a um acordo. Negociar é uma disputa de vontades e de honra pessoal; mentir é considerado errado e fará com que um thri-kreen encerre uma negociação imediatamente. O acordo é feito quando ambos os lados estão satisfeitos. Thri-kreen acredita que trapacear é errado; um comprador não deve sentir orgulho por trapacear um vendedor, e um vendedor que permite que um comprador pague muito deve se sentir manchado. Lembre-se de que o thri-kreen não usa dinheiro; todo o seu comércio é realizado por meio de escambo.

Arte e Escultura

Thri-kreen se envolve em vários tipos de práticas artísticas; estas incluem pintura corporal (argila colorida em quitina, em símbolos ou desenhos), pintura de areia (arranjando areia colorida em padrões interessantes, se temporários) e escultura em pedra, osso e madeira.

Thri-kreen esculpir grandes relevos (quase sempre rostos thri-kreen) e animais em pedra. Um escultor thri-kreen raramente faz um grande trabalho na trilha, mais frequentemente esculpindo uma imagem em grandes rochas, depois deixando-a quando a matilha segue em frente. Pode levar anos para concluir um trabalho particularmente grande porque ele ou ela visita a área da escultura por apenas alguns dias do ano. Esculturas menores de osso, madeira ou pequenas pedras são carregadas e muitas vezes negociadas. O Thri-kreen usa técnicas relativamente avançadas. Embora geralmente evitem grandes quantidades de detalhes finos, suas esculturas geralmente parecem bastante realistas.

Vestimenta e Decoração

Thri-kreen não são pessoas materialistas e prestam pouca atenção à riqueza em prol da riqueza. Eles, no entanto, mantêm bens que têm um valor utilitário ou decorativo. Isso inclui várias formas de roupas, bem como arreios e joias.

Embora os thri-kreen geralmente não precisem de roupas (exceto para Jeral, às vezes, para evitar que areia e areia entrem nos orifícios de respiração nas laterais de seus tórax), eles às vezes as usam. Os arreios, usados para transportar armas e outras posses, são a forma mais comum de "roupas" de thri-kreen. Geralmente é feito de couro, um arnês típico circunda o tórax do thri-kreen em dois lugares e tem tiras como suspensórios conectando os dois "cintos" e mantendo o todo no lugar. Cachecóis e faixas são comuns, com cores vivas particularmente favorecidas para ocasiões especiais. Camisas, mantos e mantos também são bastante comuns, especialmente entre sacerdotes e chakak. Envoltórios de pernas e braços, bandas e pulseiras também são comuns.

Alguns thri-kreen também prendem anéis às mandíbulas ou a outros lugares do corpo. Isso requer um quitineiro habilidoso, que também pode criar decorações gravadas e coloridas diretamente na quitina de um thri-kreen; tais



quitineiros também podem direcionar a formação de uma nova quitina que cresce para cobrir uma ferida.

Recreação

Embora possa parecer estranho para criaturas tão dedicadas à caça e à sobrevivência, os thri-kreen se entregam a várias formas de recreação. A maioria deles está relacionada à prática para combate ou para caça.

Os jogos Thri-kreen incluem pegador, perseguir e rastreamento. Seus esportes incluem arremesso (pedras para os jovens, gythka e chatkcha para thri-kreen mais velhos), corrida e bloqueio de gythka. Thri-kreen também se entrega a um tipo de dança, chamada tik-dul (literalmente, "caçar-mover"); nesta dança, um thri-kreen passa lentamente pelos movimentos de perseguição, preparando-se para pular, jogar, esfaquear, arranhar e morder. Os não-kreen acham o tik-dul bastante bonito de uma maneira macabra; na maioria das vezes, isso os lembra de artes marciais humanas cruzadas com os movimentos de uma aranha girando uma teia e comendo presas.

O thri-kreen também usa música, pelo menos ritmos percussivos, como entretenimento, embora seja mais para apreciação pessoal do que para outros thri-kreen. Os thri-kreen tocam ritmos principalmente à noite, com paus, pedras e armas; na trilha, os thri-kreen podem usar seus próprios corpos para produzir ritmo. Em raras ocasiões, o thri-kreen executa o tik-dul com apoio de percussão e, às vezes, eles se envolvem em um canto de clique para acompanhar o ritmo. Os que não são kreen acham a combinação bastante estranha.

Thri-kreen não são realmente adequados para canto ou poesia, como os não-kreen os entendem, e não se envolvem em nenhuma dessas práticas.

Sem a Ninhada

Às vezes, um thri-kreen sai da ninhada. Isso pode acontecer por várias razões; talvez o resto da ninhada seja morta em batalha, ou talvez o thri-kreen tenha saído para encontrar melhores áreas de caça. Ou talvez o thri-kreen simplesmente tenha um desejo de viajar que encoraje uma jornada além das terras normalmente atravessadas pela ninhada. Seja qual for o motivo, um thri-kreen às vezes sai sozinho, tornando-se uma "ninhada de um".

No entanto, um thri-kreen não pode durar muito sem algum tipo de ninhada; o thri-kreen é biologicamente impelido a fazer parte de um grupo. Assim, os thri-kreen solitários aceitam facilmente membros de outras raças como pessoas, companheiros de bando e até mesmo companheiros de ninhada, muitas vezes com base em algo tão simples quanto enfrentar o perigo juntos. Também é importante que um thri-kreen conheça seu lugar, levando a um estabelecimento, pelo menos na mente do thri-kreen, de uma ordem de dominância dentro do grupo.

Aventurando-se

Thri-kreen, pelo menos aqueles com classes de personagens, são frequentemente atraídos pela vida aventureira. Eles gostam da variedade de desafios enfrentados por tais aventureiros autoproclamados, e o estilo de vida do aventureiro permite que o thri-kreen persiga uma ampla variedade de objetivos, desde buscar todo o conhecimento até tentar caçar e matar um espécime de cada espécie em Athas.

Em um grupo de aventureiros, um thri-kreen pode ser um aliado valioso – uma vez que uma ordem de domínio tenha sido estabelecida. Um thri-kreen sempre tenta defender companheiros, mesmo que ainda não tenham sido declarados companheiros de embreagem. O thri-kreen nunca deixa um companheiro vivo para trás, a menos que seja absolutamente impedido de fazê-lo. Não importa qual seja o alinhamento de um thri-kreen, a ninhada é de suma importância, e a preocupação com a ninhada substitui todas as outras preocupações. O thri-kreen pode parecer bom e dócil para os membros do grupo (companheiros de ninhada), mas pode se transformar em uma máquina de matar cruel contra alguém de fora do grupo.

Em grupos menos formais, um thri-kreen geralmente se torna líder, simplesmente porque ele ou ela é o mais agressivo e pode fazer com que os outros ouçam – não necessariamente porque o thri-kreen é o mais bem equipado para liderar a ninhada em várias situações. De fato, um thri-kreen é severamente prejudicado em lidar com culturas não kreen, pelo menos até que o thri-kreen tenha viajado o suficiente para ter experiência com as outras culturas. Um thri-kreen que se torna líder de embreagem de um grupo de aventureiros rapidamente

aprende a reconhecer e invocar as habilidades dos companheiros de ninhada.

Nas Cidades

Um Thri-kreen não é comum nas cidades, por causa do tikchak e porque eles possuem apenas uma compreensão fraca da sociedade humana. No entanto, às vezes eles são tomados como escravos. Nesse caso, eles servem como trabalhadores ou agricultores, mas nunca como soldados: eles são conhecidos por se voltar contra seus mestres, e qualquer humano que confie em um thri-kreen escravizado com uma arma é um tolo. Ocasionalmente, um thri-kreen entra em uma cidade de sua própria vontade, como após a destruição da matilha do thri-kreen. Um thri-kreen que vai morar em uma cidade muitas vezes se torna voluntariamente um gladiador, quase sempre um gladiador livre. Isso permite que o thri-kreen lute por suas próprias razões, em vez de estritamente pelo prazer de outra pessoa. Os gladiadores thri-kreen aprendem habilidades de combate incomuns que eles podem retomar mais tarde para ajudar sua ninhada e seu bando, se ainda existirem, a luta na Arena imita a caça de perto, permitindo que o thri-kreen ganhe fama e bens por fazer algo que vem naturalmente. Os nobres geralmente ficam bastante satisfeitos em adicionar um gladiador thri-kreen, mesmo um livre, aos estábulos.

Alguns thri-kreen também colocam suas formidáveis habilidades de combate a serviço dos templários. Embora possam não durar muito tempo em tais posições – os templários raramente são bons companheiros de ninhada, então o thri-kreen geralmente quer deixá-los depois de um tempo relativamente curto – eles são muito bons em intimidar ou punir os inimigos dos templários, ou qualquer outra pessoa. Esses raros "assassinos" thri-kreen são universalmente temidos e odiados.

O Thri-kreen também acha relativamente fácil conseguir empregos como guardas e seguranças. Que não-kreen vai começar uma briga em uma taverna quando o segurança é um thri-kreen? O fator de intimidação de um thri-kreen é inestimável para muitas pessoas. Thri-kreen também são hábeis em capturar vermes em armazéns ou em outros lugares. Como nunca dormem, são excelentes guarda-costas e guardas noturnos. Tudo o que o thri-kreen pede em troca é comida e água suficientes, um lugar para caçar ocasionalmente e alguma companhia.

Como as Cidades Tratam o Thri-Kreen

Raam: Thri-kreen são mais comuns na cidade de Raam, onde representam cerca de 4% da população: mais de 1.500 thri-kreen. Raam tem mais não-humanos do que humanos. Enquanto os humanos ainda estão no comando, muitos não humanos alcançam proeminência. Em Raam, thri-kreen são sacerdotes, mercadores, artesãos, servos e trabalhadores, e há muitas garras.

A alta população de elfos na cidade (cerca de 15% da população total, ou cerca de 6.000) é uma bênção mista; elfos são preconceituosos contra thri-kreen, mas se o thri-kreen precisar de um lanche saboroso, eles apenas esperam em torno de um beco por tempo suficiente. Obviamente, a lei em Raam desaprova os elfos comedores de thri-kreen, mas um kreen é um kreen.

Urik: Em Urik, os thri-kreen representam cerca de 3% da população, quase 1.000 vivem naquela cidade. As leis fortes em Urik também mantêm a população élfica baixa, e os thri-kreen realmente superam os elfos de lá. Os guardas do portão têm uma maneira incomum de lidar com thri-kreen.

Gulg: Talvez 2% da população bastante pequena desse Gulg seja thri-kreen; os elfos mal os superam em número. É surpreendente que não haja mais, considerando que Gulg, como cidade, tem tikchak, mas Gulg também é uma das cidades humanas mais tradicionais da região. Embora a eficiência do thri-kreen tikchak seja admirada, os próprios thri-kreen são considerados menos que humanos, quase como bestas inteligentes. Gulg exporta gado para muitos lugares, incluindo a cidade bastante próxima de Nibenay, o que também pode explicar a relativa ausência de thri-kreen. Gulg também é uma cidade florestal, não o melhor ambiente para o thri-kreen adaptado ao deserto.

Tyr e Balic: ambas as cidades têm pequenas comunidades de thri-kreen, e nenhuma delas é especialmente amigável ou hostil ao thri-kreen. Os balicanos exportam gado, então o número de invasores thri-kreen fica principalmente fora da cidade, atacando fazendas de gado e caravanas. Em Tyr, a maioria dos thri-kreen são gladiadores, mas



com a morte do Rei-Feiticeiro, os kreen tradicionais provavelmente aparecerão em maior número.

Nibenay: Thri-kreen são raros em Nibenay. Eles são admitidos livremente e tratados com respeito, mas são vistos com alguma apreensão. Isso decorre simplesmente de sua natureza um tanto imprevisível e hábitos alimentares bem conhecidos. Por sua vez, os thri-kreen geralmente ficam fora da cidade, onde a caça é melhor, e onde os invasores thri-kreen podem atacar mais facilmente as ocasionais caravanas de gado de Gulg.

Draj: Thri-kreen são bastante raros em Draj. Como Nibenay, Draj importa gado, e suas rotas de caravanas são vulneráveis a ataques de piratas. Na verdade, as pessoas de Draj não gostam muito de thri-kreen, que são percebidos como tornando suas vidas mais difíceis.

Equipamentos

Embora a maioria dos thri-kreen possa criar armas, eles também fazem e usam uma variedade de ferramentas e outros equipamentos. Ferramentas pequenas e simples são usadas para criar outros itens, incluindo raspadores, cinzéis, martelos e assim por diante. A maioria é feita de pedra, thri-kreen não cria ferramentas de dasl.

As menores ferramentas são usadas para criar armas, decorar quitina, esculpir ou esculpir peças de arte e para uma variedade de outras tarefas comuns. Essas ferramentas são muito parecidas com suas contrapartes não-tintas e merecem pouco comentário, exceto, possivelmente, pelas pequenas ferramentas usadas para gravar quitina. Estas agulhas e cinzéis pequenos e afiados são de osso ou pedra (ou raramente de metal). Eles são usados para raspar linhas na quitina; os pigmentos são então frequentemente trabalhados nas linhas gravadas para tornar as cores relativamente permanentes.

O Thri-kreen também usa alguns itens maiores, especialmente para viagens. O principal deles é o travois, dois longos postes unidos como um "V", com uma pele ou outro material flexível esticado entre eles. Um arnês é anexado ao ápice e as mercadorias são carregadas no corpo flexível do travois. Um thri-kreen (ou dois, para cargas pesadas) coloca o arnês e puxa o travois. Thri-kreen reveza no dever de puxar para evitar esgotar um companheiro de ninhada.

Outro equipamento é o trenó, construído muito parecido com um travois, mas com uma superfície sólida e inflexível (como uma escala de hatori maior) entre dois corredores. O trenó sólido é usado para transportar materiais mais frágeis, como ovos thri-kreen. Os arneses são dispostos como para o travois.

Bando e Nação

Ao contrário do tohr-kreen, o thri-kreen não tem nações verdadeiras. Em vez disso, existem vários grupos de nômades. Os bandos ocasionalmente trocam, mas raramente cooperam além disso. A grande maioria dos bandos de thri-kreen são grupos de caça, mas alguns caíram em ataques, sendo um pouco melhores do que os carniceiros. Devido à influência dos mamíferos do sul, algumas alcateias incomuns mostram elementos do governo dos mamíferos. Também me orgulho de ter ajudado a expandir o Kiltektet, que está levando alguns dos kreen do sul a aprender e estudar. Talvez um dia os Kiltektet liderem as alcateias do sul para se tornarem aliados e associados de nossas nações do norte.

\- dos diários de Klik-Chaka 'da

Thri-kreen são encontrados na maioria dos tipos de terreno da Região de Tyr, embora evitem as salinas, onde quase nenhum animal vive, e bacias de lodo do interior, onde as presas são escassas e as condições não são propícias para viajar. Bandos de tri-kreen nunca visitam voluntariamente o Mar de Silte; eles não são adaptados para locomoção em silte. Indivíduos excepcionais podem viajar para lá e podem até mesmo viajar em veleiros de silte e outros meios de transporte. Seguem as descrições dos outros tipos de terreno.

Planícies Arbustivas: Estas são terras empoeiradas com vegetação dispersa. Thri-kreen, especialmente saqueadores, são comuns aqui. Viajar é mais fácil do que em outros terrenos, e as planícies de matagal são frequentemente protegidas por druidas (possivelmente thri-kreen). Os pastores humanoides se movem pelas planícies arbustivas, e as presas são relativamente comuns: os favoritos dos kreen incluem mekillots e erdlus. Jozhal e gith competem com kreen pela sobrevivência nas planícies de matagal.

Ermos Arenosos: Thri-kreen são comuns neste terreno deserto aberto e arenoso. As muitas dunas são lentas, mas os thri-kreen se sentem confortáveis se movendo na areia. Tempestades de areia são um pequeno perigo, mas os thri-kreen são protegidos principalmente por seus exoesqueletos; eles precisam simplesmente cobrir seus orifícios de respiração para manter os detritos afastados, e eles estão bem. O Thri-kreen, como outras raças, para de se mover quando uma tempestade de areia chega para evitar se separar do bando. Muitas presas vivem nos ermos arenosos, incluindo a maioria dos animais comuns também encontrados em celeiros de pedra; os favoritos incluem lagartos gigantes e cobras. A principal competição por thri-kreen nos desertos arenosos são anakores.

Áridos Pedregosos: Embora este seja o tipo mais comum de terreno nos Planaltos, os bandos de thri-kreen são menos comuns aqui. Lençóis rochosos cobrem a maior parte da terra; escombros rochosos e areia cobrem os lençóis maiores, e há numerosos cactos. Pedra solta torna o pé traiçoeiro, impedindo a capacidade do thri-kreen de correr e pular. Presas nos áridos pedregosos incluem erdlus selvagens, mekillots, inix e outros animais comuns. Inimigos do thri-kreen incluem braxat, tembo e belgoi.

Terras agrícolas : Thri-kreen são atraídos para essas áreas. Enquanto alguns kreen são caçadores ou comerciantes, outros vêm caçar animais domesticados, levando a conflitos com os donos do animal. Esses conflitos, e a simples proximidade de mamíferos inteligentes, às vezes tentam as terras agrícolas em verdadeiras invasões.

Terras Ermas Rochosas : Thri-kreen são incomuns nessas terras, onde cânions, penhascos e formações rochosas quebram o terreno. A maneira mais fácil de viajar para cá é se movendo pelos desfiladeiros; no entanto, eles não permitem que criaturas grandes tenham liberdade real de movimento, e o thri-kreen tem dificuldade em escalar. A presa é relativamente comum em ermos rochosos, assim como tembo, belgoi e Vermes de Seda.

Tipos de Bandos

A grande maioria dos bandos de thri-kreen se divide em duas categorias: caçar e atacar. Talvez 70% dos bandos de thri-kreen sejam bandos de caça (tek), enquanto cerca de 30% são bandos de assalto (kek). A seguir estão breves descrições do estilo de vida e detalhamento dos tipos de pacotes, incluindo exemplos de tek, kek e alguns bandos especiais.

Bandos de Caçada

Um bando de caça típico pode ter entre 20 e 30 membros; bando menores têm mais facilidade em encontrar presas suficientes para se sustentar. Um bando típico de 20 pode consistir em duas ou três ninhadas: metade dos membros podem ser adultos maduros, um venerável, três jovens adultos e talvez meia dúzia de jovens. Aqueles de idade adulta jovem e mais velhos (14 membros) incluem talvez 10 caçadores, enquanto os outros são indivíduos especiais (um chakak, um xamã sacerdote da terra e dois kalak).

A maioria dos bandos de caçadores de thri-kreen são encontrados em desertos arenosos ou planícies de matagal, com alguns em celeiros pedregosos ou ermos rochosos. Detalhes são fornecidos para um bando real, o Chtik-tek, ou "Bando de Caça de Colinas Amarelas".

Chtik-tek: Este bando de caça abrange a região dentro e ao redor das Colinas Amarelas: as colinas e ermos perto da cidade de Walis, no canto sudoeste da Região de Tyr. Eles são um bando de thri-kreen Jeral de tamanho médio que se saem muito bem nas terras áridas. Com um bando estão 34 membros, e talvez mais uma dúzia vagueie por outros lugares. Muitos Chtik-tek se tornam aventureiros, e alguns são membros do Kiltektet.

Enquanto os Chtik-tek tendem a ficar nas Colinas Amarelas, eles também variam os ermos arenosos próximos. Eles são caçadores dedicados, e nunca caíram em ataques, em parte por causa de sua forte associação com o relativamente pacífico Kiltektet, e em parte porque os membros aventureiros ajudam a trazer prosperidade ao bando através de suas habilidades e perícias especiais.

A líder do Bando de Chtik-tek é Do mm kwi, uma kalak feminina de cerca de 15 anos de idade. Existem três outros líderes de ninhada, incluindo um chakak/ikthok (psiônico/sacerdote da terra) do Kiltektet, um tik (caçador) e um ex-gladiador, todos são de idade errante.



Dos 30 outros membros com a matilha, 17 são adultos maduros ou mais velhos, destes, sete são caçadores, e os outros 10 são aventureiros – quatro kalak (rangers), dois chakak, um druida, um gladiador, um lutador/chakak, e um ranger/ik-kos (ranger/sacerdote do ar). Três dos rangers, ambos chakak, e o ranger/ik-kos também são Kiltektet. Os 13 membros mais jovens do bando incluem cinco jovens adultos e oito crianças. Todos os jovens adultos se tornarão Kiltektet de várias profissões, incluindo chakak, ranger e ikthok. As oito crianças estão divididas igualmente, com cinco para se tornarem caçadores, e os outros para se tornarem guerreiros de algum tipo; um começou a seguir o líder da embreagem do gladiador, e é provável que se torne um gladiador

Os Chtik-tek têm um bom número de artistas e, às vezes, trocam estatuetas, pinturas com quitina e armas ornamentadas por alimentos e ferramentas. Os Chtik-tek negociam com outros bandos, bem como com o povo de Walis, que passaram a reconhecer a Chtik-tek como aceitavelmente confiável. O Chtik-tek geralmente evita outros seres inteligentes, viajando em um circuito bastante regular: 30 dias nas terras áridas, depois 30 dias nos desertos arenosos.

Os Chtik-tek têm estado em termos amigáveis com uma tribo local de caçadores-coletores humanos, os Tsumetl, por várias gerações de thri-kreen. Os Tsumetl vivem de acordo com tikchak, e eles têm uma boa compreensão de tokchak. Os membros da tribo Tsumetl muitas vezes se tornam companheiros de embreagem do chtik-tek thri-kreen.

Bandos de Invasão

No geral, há menos bandos de invasores do que de caçadores. Bandos de invasores favorecem planícies de matagal porque há grupos de pastores nômades para atacar; eles também caçam perto de cidades e ao longo de rotas comerciais. Eles são mais comuns nas regiões do sul da Região de Tyr, onde muito gado é criado.

Muitos bandos de invasores começaram como bandos de caça, mas se voltaram para atacar porque as presas eram escassas. A maioria dos bandos de invasores eventualmente retorna à caça legítima ou é exterminada por aqueles que eles atacam. Há alguns, no entanto, que têm atacado bandos por tanto tempo (gerações em um caso), que não conhecem outro caminho. Para eles, o ataque e a caçada se tornaram um só.

Um bando típico tem aproximadamente o mesmo tamanho de um bando de caça, cerca de 20 a 30 membros. Um bando de 20 pode consistir em cinco ou seis ninhadas pequenas, os restos de vários bando: três quartos ou mais são provavelmente adultos maduros. As categorias de idade larva, criança, jovem e venerável são raras, pois os muito jovens e os muito velhos não conseguem acompanhar. Cerca de 90% de um bando de invasores são caçadores, principalmente chakak ou guerreiros. Os gladiadores são bastante comuns, mas os sacerdotes raramente permanecem por muito tempo, os druidas raramente se associam a eles e os guardas florestais nunca o fazem.

Riik-kek: Agora extinto, este bando de thri-kreen surgiu de um experimento que deu terrivelmente errado.

Um zik-trin'ta conhecido como Kachka se aproximou de um bando de invasores para estudá-lo. Ele tentou ensinar ao bando maneiras civilizadas, como construir, e fez com que eles se estabelecessem em um lugar; eles construíram uma aldeia para usar como base entre os ataques. Alguns membros do bando que passaram algum tempo nas cidades dos humanos trouxeram algumas ideias incomuns. Um era um carismático sacerdote do fogo; outros eram gladiadores que tinham visto as atividades dos templários humanos. Normalmente, tais ideias teriam sido ignoradas pelo bando, mas Kachka preparou o bando para ouvir novas ideias, e eles ouviram ansiosamente.

O sacerdote do fogo tornou-se líder da bando, e a matilha ficou conhecida como Riik-kek, a "bando de ataque ao fogo". Um dos antigos gladiadores tornou-se um inquisidor tribal que torturava prisioneiros por informações – ou simplesmente por entretenimento. Ao abandonarem os caminhos dos thri-kreen, os Riik-kek realizaram ataques mais ousados, e suas atividades chamaram a atenção dos humanoides de Draj.

Vendo isso se transformar em desastre, Kachka tentou persuadir o bando a mudar seus caminhos. Kachka foi dada ao inquisidor tribal e torturada, mas escapou com a ajuda de um prisioneiro humano. Não muito tempo depois, as histórias do Riik-kek chegaram ao outro thri-kreen da região. Os humanos de assentamentos próximos

começaram a retaliar contra o Riik-kek, mas, incapazes de distinguir aquela matilha de outras matilhas, eles retaliaram contra todos os thri-kreen. Para impedir a retribuição dos humanos e acabar com a perversão Riik-kek dos modos thri-kreen, três bandos de caça se uniram e erradicaram os Riik-kek e quase todas as evidências de sua existência. Embora o thri-kreen mais velho tenha um acordo tácito de nunca mencionar o Riik-kek, o bando desonesto entrou na lenda do thri-kreen como uma história para assustar os jovens e incentivar o comportamento "correto" do thri-kreen.

No auge, há cerca de uma década, a Riik-kek tinha cerca de 70 membros. A maioria era To'ka, embora alguns digam que seu sacerdote do fogo era um Jeral. A maioria eram caçadores, embora houvesse gladiadores e lutadores entre eles, e um par de chakak habilidoso. Hoje, eles são apenas uma memória e um pesadelo.

Bandos Especiais

Alguns bandos na Região de Tyr não são verdadeiramente caçadores ou invasores; eles nem se encaixam na definição tradicional de "bando". Embora a maioria deles seja semelhante aos bandos de caça, eles diferem de maneiras significativas. Suas formações são únicas, assim como suas políticas. Três grupos especiais de thri-kreen são descritos aqui: o Kltektet, um extenso grupo de estudiosos e filósofos; Raam-tek, o grupo da cidade de Raam; e o thri-kreen de Urik.

Kiltektet: Cerca de um século atrás, um zik-trin'ta tentou trazer a civilização para o thri-kreen da Região de Tyr (na verdade, pode ter havido mais de um zik-trin' ta, com missões semelhantes, mas a tradição descreve um grande professor). Este kreen é conhecido como Klik-Chaka'da, o "professor do Caminho e da reverência".

Klik (como era geralmente chamado) pegou várias ninhadas de filhotes, principalmente Jeral, e os criou, incutindo neles uma reverência pelo conhecimento. Ele redirecionou os impulsos de caça do kreen para uma sede de conhecimento e uma busca pela verdade. Seus alunos ficaram conhecidos como Kiltektet, o "pacote de aprendizado que ilumina". Esses thri-kreen buscam conhecimento, experiência, sabedoria e verdade, e também buscam levar seus conhecimentos para outros thri-kreen. A maioria dos Kiltektet usa "ka" como parte de seu nome, para indicar que estão procurando algo.

O Kiltektet mais famoso foi Ka'cha, o tema da lenda da "Grande Raça". Desde os dias daquela famosa Ka'cha, o número de Kiltektet na Região de Tyr cresceu. Muitos dos primeiros Kiltektet encontraram desprezo, porque escolheram atividades intelectuais em vez de caçadas físicas como presas. No entanto, bem viajados e diplomáticos, eles foram aceitos pela maioria dos thri-kreen da Região de Tyr. Poucos kreen os ridicularizam agora.

A maioria dos Kiltektet são indivíduos especiais de algum tipo; poucos são simples caçadores. A maioria é chakak, mas geralmente em combinação com outra profissão. Muitos são chakak e sacerdotes. Normalmente, um thri-kreen se torna um Kiltektet se criado por Kiltektet, mas alguns se juntaram mais tarde na vida. Para se juntar mais tarde, um thri-kreen deve ser aceito como companheiro de ninhada do Kiltektet por outro Kiltektet. Isso não é automático de forma alguma; enquanto um Kiltektet pode aceitar companheiros de embreagem como qualquer outro thri-kreen, ele ou ela é mais seletivo ao escolher o Kiltektet. Antes da aceitação, o indivíduo deve provar ser digno dos ideais do Kiltektet: um desejo de verdade e conhecimento, uma vontade de compartilhar conhecimento com os outros e uma natureza menos agressiva do que normalmente encontrada no thri-kreen. Isso não quer dizer que Kiltektet seja pacifista, simplesmente que é menos provável que seja atacado sem uma boa provocação. Kiltektet também exibe respeito por todas as criaturas inteligentes e nunca caça seres sapientes como fonte de alimento.

O Kiltektet é um bando estendido sem um líder de bando ou qualquer nível mais alto de organização, embora existam dezenas de garras dentro do Kiltektet. O número real de Kiltektet é difícil de estimar, mas há pelo menos várias centenas espalhadas por toda a Região de Tyr. A maioria dos Kiltektet são Jeral, embora um número significativo seja To 'ksa. Os Kiltektet não se reconhecem necessariamente como companheiros de bando, embora suas maneiras tendam a denunciá-los. Notavelmente, o Kiltektet conseguiu permanecer bastante próximo de seus ideais originais. Até agora, nenhum não-kreen jamais foi aceito como membro do Kiltektet.

Raam-tek: A cidade de Raam tem mais de 1.500



thri-kreen. Eles (como outros não humanos) são tratados com relativa justiça e são sacerdotes, mercadores, artesãos, serventes e trabalhadores, bem como aventureiros. Muitas garras de thri-kreen existem em Raam, e a maioria pertence a um único bando, Raam-tek. Com mais de 1.000 membros, este é o maior bando conhecido na Região de Tyr.

Sua organização é frouxa, e a ninhada de líderes de ninhada é um grupo informal, na melhor das hipóteses. Raam-tek raramente age como um grupo, servindo principalmente para dar ao thri-kreen da cidade um sentimento de pertencimento. É duvidoso que todo o Raam-tek, ou mesmo uma grande parte, pudesse prontamente atuar em conjunto. O líder do bando muda periodicamente, mas atualmente é um chakak feminino de alto nível chamado Sok'si.

Embora Raam-tek seja tecnicamente um bando de caça, poucos de seus membros são realmente caçadores. O bando considera os elfos presas legítimas e, embora a lei em Raam proíba os thri-kreen de comerem elfos, o caos predominante na cidade permite que incidentes ocorram com relativa frequência. O número de thri-kreen na cidade os impede de serem erradicados ou expulsos. Apesar da falta geral de organização, Raam-tek está mais unido do que os elfos da cidade.

Thri-Kreen de Urik: Thri-kreen também são comuns em Urik. O governo daqui estabeleceu uma política há muito tempo que tem sido bastante bem-sucedida. Sempre que o thri-kreen entra na cidade, os guardas do portão explicam que a cidade é um bando grande e que o thri-kreen é bem-vindo para se juntar a qualquer uma das muitas garras da cidade, mas deve obedecer às leis do bando. Isso funciona muito bem para os thri-kreen, que geralmente ficam felizes em se juntar ao pacote grande e poderoso. Os humanoides de Urik, portanto, consideram o thri-kreen da cidade "bem-comportado", e sua presença causa pouco atrito.

As "Nações" Thri-Kreen

O Thri-kreen não tem nações no sentido de estados com governos formais. Os humanoides consideram algumas áreas de caça de thri-kreen como "nações" de thri-kreen; muitos acreditam (incorretamente) que os thri-kreen marcaram e dividiram territórios de bando.

Os bandos de tri-kreen têm áreas sobre as quais eles variam e que eles pensam como suas; no entanto, eles não marcam os limites dessas áreas, porque realmente não existem. Embora não existam limites formais, considera-se adequado pedir permissão antes de se intrometer no alcance de outro bando (thri-kreen raramente são surpreendidos quando outras raças não mostram essa cortesia). Os bandos de caça raramente deixam seu próprio território e a maioria reconhece alguma área ao redor de cada assentamento humano como o território da "matilha" de mamíferos que vive lá. Enquanto os caçadores de thri-kreen respeitam tais divisões territoriais, os invasores não; essa é a natureza do invasor.

Thri-kreen são mais comuns no Sul, em torno de Balic, Gulg e a cidade de Altaruk, todos os quais criam e exportam gado. Caravanas de gado que cruzam o território thri-kreen correm o risco de se tornarem presas. Embora os thri-kreen que invadem caravanas de gado não sejam necessariamente membros do bando de invasores, a prática é limítrofe, e a maioria dos thri-kreen sabe disso. A diferença prática entre um kek de ataque e um tek de caça é que este último, quando inclui uma caravana intrusa na caça, não ataca outros humanoides, a menos que seja atacado primeiro; eles simplesmente matam e levam parte do gado. Algumas caravanas simplesmente liberam algum gado para se tornarem presas para o thri-kreen. Isso funciona com bandos de caça e, ocasionalmente, salva a caravana de um bando de invasores.

Espécies Relacionadas de Kreen

Trin: Entre as Montanhas Ressonantes e os Penhascos Irregulares estão os Sertões, lar de garras primitivas de trin, também chamadas de thritrin. Tão certamente quanto as Montanhas Tocantes, a Serra da Floresta, o Sertão e os Penhascos Irregulares, matilhas de trin representam uma barreira entre as Planícies e o Norte.

Esses seres selvagens e nômades são semelhantes aos kreen, mas menos avançados, mais próximos das bestas do que das pessoas. Eles têm dois braços e quatro pernas e podem se mover um pouco mais rápido que o thri-kreen. Assim, os kreen os chamam de trin, ou "quase-pessoas". Eles são caçadores e necrófagos primitivos, mortais até mesmo para outros povos louva-a-deus. Eles vagam pelas

terras atacando e comendo qualquer animal que não pertença à sua ninhada.

O Trin se parece com crianças kreen, mas é apenas um pouco menor do que o thri-kreen adulto. Suas duas garras grandes e cruéis causam mais dano do que garras de thri-kreen e também podem conter vítimas.

Zik-Chil: Esses louva-a-deus são uma raça fria e misteriosa encontrada apenas além dos Penhascos Irregulares. Tohr-kreen considera o zik-chil mais que normal: seres manipuladores e calculistas com habilidades estranhas e inexplicáveis. Na sociedade tohr-kreen, eles são "sacerdotes de mudança". Entre os tohr-kreen, ambos são reverenciados e temidos. Para thri-kreen, zik-chil são míticos.

Os zik-chil são semelhantes em forma aos kreen, mas mais curtos, mais esbeltos e de cor verde pálida, quase doentia. Um zik-chil tem pernas e braços semelhantes aos do kreen, e seus braços inferiores têm mãos de três garras. No entanto, seus braços terminam em um conjunto único e requintadamente articulado de garras. Cada uma dessas garras pode se separar em seis "dedos" finos e multiarticulados, capazes de manipulação intrincada.

De muitas maneiras, o zik-chil é uma reminiscência do kreen antigo. Eles mantêm a capacidade (através de sua memória racial) de manipular suas próprias enzimas e a capacidade de reconstruir e aumentar os seres vivos. Zik-chil transforma kreen em zik-trin. A mentalidade fria do zik-chil também os diferencia de outros louva-a-deus; eles são sem emoção e implacáveis em suas buscas.

Kreen: Kreen são aqueles louva-a-deus que são considerados pessoas por outros de sua espécie. Athas tem seis subespécies de kreen e uma espécie aumentada chamada zik-trin. Desses tipos, apenas dois, o Jeral e o To'ka, são conhecidos na Região de Tyr.

Os raros kreen do norte que são vistos na Região de Tyr são quase exclusivamente os kreen aumentados, chamados tik-trin (às vezes identificados em outros lugares como apenas "tohr-kreen"). Tohr-kreen normal, sem o aumento da zik-trin, são desconhecidos na Região de Tyr. Se alguém chegasse, ele ou ela quase certamente seria confundido por não-kreen com o thri-kreen fisicamente semelhante.

As diferenças entre thri-kreen e tohr-kreen são culturais, e não físicas. Até agora, esta discussão foi dedicada exclusivamente aos Jeral e To 'ksa, pois eles são os únicos kreen nativos da Região de Tyr. No entanto, além das Montanhas Ressonantes e do Sertão, no Norte, todas as seis subespécies de kreen podem ser encontradas. Os bárbaros To'ksa podem ser encontrados em grande número, e os cultos Jeral são muito mais abundantes aqui do que nos Planaltos. O kreen do Norte também inclui o impiedoso J 'hol, kreen de casca vermelha com pequenos abdômens, o mais humanoide na aparência; o militante J' ez, kreen com conchas pretas e bocas dentadas; o recluso Tondi, uma raça de kreen roxo incomum que se parece com flores gigantes ou formações rochosas exóticas; e o simples T 'keech, cuja quitina verde escura os identifica como tendo vivido em áreas com vida vegetal.

As diferentes cores da quitina de kreen resultam da evolução da camuflagem natural e combinam com a cor do sangue do thri-kreen. Ambos são determinados pelo metabolismo da subespécie, que absorve certas substâncias naturais e produz a quitina e a pigmentação sanguínea características da espécie. As seis subespécies e o ciclo geral de crescimento do kreen são retratados no cartaz colorido incluído neste livro.

Os Jeral, J'ez e J' hol têm nações ao norte dos Penhascos Irregulares. Todas as seis espécies são brevemente descritas no desenho colorido. O restante desta seção inclui notas sobre a sociedade tohr-kreen.

Zik-Trin: Quando encontrados nos Planaltos, os zik-trin são comumente chamados de "tohr-kreen", em parte porque são das terras natais do norte dos tohr-kreen, em parte porque os líderes dos verdadeiros tohr-kreen têm deliberadamente enganado os thri-kreen e outros seres da Região de Tyr.

Uma zik-trin foi radicalmente alterada de sua forma original de kreen por zik-chil, através do uso de soros enzimáticos e aumento físico, como mudanças na quitina e na estrutura interna. Eles também são alterados mentalmente, "programados" para funções específicas. Os Zik-trin são "fabricados" na cidade de Thaythilor, uma cidade kreen não muito ao norte dos Penhascos Irregulares; entre seus "programas" mentais está uma ordem estrita de nunca revelar seu local de origem.

Como evidenciado por seu nome (zik-trin) significa "pessoas próximas alteradas"), zik-trin não são mais



consideradas pessoas verdadeiras pela maioria dos tohr-kreen. No entanto, quase todos os thri-kreen dos Planaltos acreditam que o zik-trin é tohr-kreen "normal". Os zik-chil se esforçam para garantir que seu segredo, o fato de aumentarem o kreen, permaneça em segredo. Até agora, o segredo não se espalhou para além do Império, então nenhum thri-kreen da Região de Tyr sabe a verdade.

Até agora, todos os zik-trin encontrados nos Planaltos foram zik-trin 'ta; estes são especificamente alterados para servir como batedores para as nações tohr-kreen ao norte.

Às vezes chamados de "nobres louva-a-deus" por humanoides, os ziktrin são maiores, mais fortes, velozes e mortais do que outros kreen. Ao mesmo tempo, devido ao seu condicionamento mental, eles são mais pacíficos e cultos. Para muitos, a zik-trin parece uma curiosa mistura de sofisticação e selvageria: bem lida e artisticamente inclinada, mas construída para um combate mortal.

Essa contradição é intencional por parte do zik-chil que fabrica a zik-trin. Os zik-trin são condicionados a serem civilizados, então eles podem estudar com sucesso os povos dos Planaltos. Alguns agem como missionários, tentando espalhar a civilização para seus "primos bárbaros thri-kreen". Todos coletam informações sobre os povos dos Planaltos, com a intenção de levar esse conhecimento para a lendária cidade de Thaythilor, a partir daí, as informações são disseminadas para as nações tohr-kreen do Norte.

Para garantir que o conhecimento retorne a Thaythilor, as zik-trin recebem habilidades físicas formidáveis. Eles recebem uma força maior e uma mudança na musculatura, o que lhes permite usar os braços para escalar; isso permite que a zik-trin rompa os Penhascos Engrenhados e viaje entre o norte e o sul. Sua velocidade é aumentada para permitir que eles evitem o trin comum no Sertão. Além disso, a zik-trin tem habilidades especiais de combate, tornando-os bem capazes de se defender do ataque.

A programação mental da zik-trin garante a segurança de seu segredo. Quando uma kreen é alterada para se tornar uma zik-trin, o conhecimento e a memória anteriores do personagem são apagados, e a criatura recebe uma nova identidade. Um zik-trin sabe que ele ou ela é um batedor e um missionário, com a missão de levar conhecimento ao thri-kreen dos Planaltos e devolver informações à sua cidade. Eles se chamam de tohr-kreen, porque vêm das terras povoadas e porque estão programados para acreditar que são tohr-kreen; zik-trin nunca se referem a si mesmos como zik-trin.

Outras informações específicas não estão disponíveis para zik-trin, incluindo suas origens. Uma zik-trin sabe o nome da cidade, Thaythilor, e sabe que ela está além dos Penhascos Irregulares. Quando a zik-trin retorna a Thaythilor, é mais uma questão de instinto do que de conhecimento; a informação foi plantada no subconsciente da criatura por cirurgia psíquica e é acessada de maneira semelhante à lembrança de uma memória racial kreen (ou uma sugestão pós-hipnótica).

Certos poderes psiônicos e feitiços mágicos podem ler mentes; estes são de eficácia limitada em uma zik-trin, pelo menos em relação às informações secretas. O conhecimento sobre a zik-trin e o processo de mudança não podem ser encontrados na mente da zik-trin, a menos que a zik-trin tenha aprendido sobre isso separadamente. Eles nunca recebem conhecimento de suas origens. A vida anterior do ser (antes de se tornar uma zik-trin) foi suplantada e suprimida; apenas uma série de cirurgias psíquicas poderia recuperar qualquer uma dessas informações, e apenas um pequeno bloco na melhor das hipóteses (como o nome, profissão ou local de nascimento original da zik-trin).

O nome "Thaythilor" pode ser psionicamente recuperado do subconsciente do zik-trin. Sua localização poderia ser descoberta através de cirurgia psíquica, mas o caminho para essa informação está ligado a um conjunto de gatilhos, em vez de apenas um, e vários usos bem-sucedidos da cirurgia psíquica seriam necessários. Uma zik-trin também recebe a compulsão de morrer em vez de revelar a localização de Thaythilor e procurar a morte se for submetida a várias cirurgias psíquicas realizadas com o objetivo de localizar a cidade.

Até agora, todos os zik-trin encontrados nos Planaltos foram zik-trin 'ta, os batedores. No entanto, os zik-chil também desenvolveram outro tipo, o zik-trin 'ak, construído especificamente para o combate. Ziktrin'ak ainda não entrou nas Planícies, e foi visto apenas brevemente no Sertão, e depois apenas por alguns. Quanto ao motivo pelo qual ozik-trin 'ak está sendo construído, apenas o tik-chil e o select tohr-kreen sabem com certeza.

Raiz Cruzada: Os três tipos de pessoas louva-a-deus – kreen, zik-chil e trin – não são interferentes. Ou seja, um

kreen não pode procriar com um trin ou zikchil, nem um trin com um zik-chil. Zik-trin são tornados estéreis pelo processo que os cria, por isso não podem se reproduzir.

As seis subespécies de kreen podem cruzar. No entanto, isso raramente ocorre, porque o kreen quase nunca acasala fora de sua própria espécie. Nas raras ocasiões em que tal coisa pode acontecer, o par raramente produz jovens, embora o cruzamento seja possível, a fisiologia de membros de diferentes espécies difere o suficiente para tornar a procriação bem-sucedida rara. Esses raros indivíduos de ascendência mista podem exibir qualidades de ambos os pais, nem todos bons. Nenhuma descendência de parentesco misto foi encontrada na Região de Tyr.

Linguagem

O thri-kreen tem seu próprio idioma, que não está relacionado a idiomas não kreen (embora o idioma halfling tenha algumas palavras semelhantes às palavras thri-kreen, ou vice-versa). A linguagem thri-kreen tem seus próprios padrões e regras.

Sons

Todas as vozes do Thri-Kreen soam semelhantes às do não-Kreen: ásperas e secas. Geralmente, apenas o thri-kreen pode dizer a diferença entre as vozes do thri-kreen, porque elas estão acostumadas a ouvir as sutilezas da voz do thri-kreen. O thri-kreen não ri naturalmente, mas pode aprender a imitar o som se passar tempo entre os não kreen; um "riso" thri-kreen é um som quebradiço e curto e seco, algo como uma série de vidro batendo no vidro. Um suspiro de thri-kreen (como dor) contém uma série de cliques rápidos, além de uma respiração.

A estrutura da boca thri-kreen os impede de fazer todos os sons que os humanos e outros não-kreen podem. Thri-kreen pode, no entanto, tornar outros sons difíceis ou impossíveis para os humanos reproduzirem, e usar alguns sons ou outras vocalizações incomuns entre as raças que não são kreen.

O Thri-kreen não tem lábios, portanto, não pode duplicar sons que exijam lábios, como p, b, f, v e m. Eles podem duplicar esses sons um pouco, como usar um pop (*) no lugar de p ou b, ou zumbido (mm) para fazer um som m, ou usar os sons th ou s para aproximar f e v. Thri-kreen menos realizado simplesmente substitui sons simples como k ou d pelos sons impossíveis.

As palavras thri-kreen não contêm sons que exijam lábios; esses sons são considerados inúteis, e o thri-kreen às vezes considera os não-kreen que as usam extensivamente bastante rudes (tanto o pop quanto o grind têm essa implicação no thri-kreen, observe esses sons na palavra para "quebrador de ninhada", g 'tokxhko*). Por exemplo, um humano chamado Povim seria considerado hostil, porque seu nome não pode ser pronunciado por thri-kreen; uma aproximação próxima seria *othi-mm.

Como indicado, o thri-kreen também pode fazer vários sons impossíveis ou incomuns para os humanos. Estes incluem o clique, o estalo, a moagem, o zumbido e a parada glotal.

Clique (qh)

O clique é feito clicando as mandíbulas juntas; os não-kreen podem tentar duplicar o som batendo palmas, estalando os dedos, fechando a boca rapidamente para que os dentes batam juntos, batendo duas pedras juntas ou até mesmo usando psionismo para criar som. Os preguiçosos não-kreen usam o ch para aproximar. Apesar do esforço, a diferença é óbvia, exceto pela duplicação psiônica. O clique não é comum na linguagem thri-kreen.

Pop

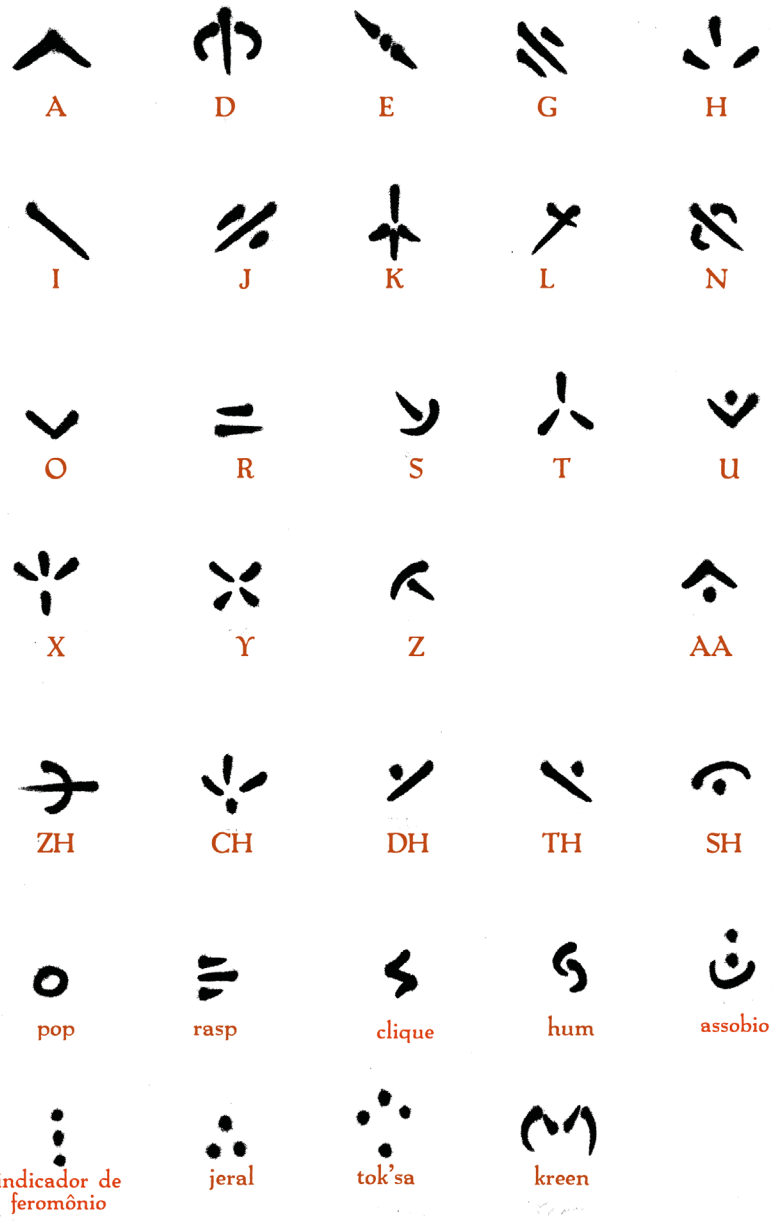
O estalo é feito pelo thri-kreen, estalando a língua contra ambos os lados da mandíbula. Novamente, o som é impossível para os humanos reproduzirem com precisão, embora o clique ou estalo da língua (feito puxando a língua contra a borda do palato duro, onde o som t é feito, depois liberando a língua para clicar contra a parte inferior da boca) se aproxime. Um não-kreen também pode tentar duplicar o som batendo um dedo contra a garganta. Novamente, a diferença é óbvia, mas o thri-kreen aprecia o esforço. O pop é relativamente comum na linguagem thri-kreen.

Moagem (xh)

A moagem é uma explosão audível de ar dos pulmões, acompanhada por um ranger (mas não clicando nas mandíbulas e partes da mandíbula. Um não-kreen pode rosnar para alcançar uma duplicação relativamente próxima. A moagem é rara na linguagem thri-kreen e é usada principalmente para insultos e termos depreciativos.



Alfabeto Thri-Kreen





Hum (mm)

O zumbido é um tipo de zumbido, que pode ser melhor aproximado pelo zumbido de boca aberta de um humano, com um leve som de "Z" feito ao mesmo tempo. A maioria dos humanos se compromete usando o som m. O zumbido é raro na linguagem thri-kreen.

Oclusiva glotal

A Oclusiva glotal é um dos sons mais comuns da linguagem thri-kreen. Esse som é simplesmente uma breve parada no som e é facilmente duplicado por humanos, se eles quiserem tentar (muitos não tentam). Por exemplo, o nome Ka'cha não é pronunciado "KahCHAH"; em vez disso, é pronunciado "Kah-(stop)-CHAH". A oclusiva glotal é mais aparente em palavras onde duas consoantes estão juntas, quando normalmente não estariam em uma palavra humana. Um humano tentando pronunciar "kcha" chega perto de fazer uma parada glotal, uma espécie de pausa não vocal, entre os sons k e ch, porque os sons não fluem um para o outro. Quem não é kreen pode ignorar as paradas glotais ou substituí-las por sons mais lentos e menos elegantes, como "uh" ou "ah".

Gramática

Embora a estrutura da frase seja basicamente a mesma que para as línguas não verbais (sujeito e verbo), existem pequenas diferenças. O Thri-kreen usa todas as mesmas partes do discurso que o não-kreen, exceto os artigos ("um", "uma" e "o"). Eles tendem a deixar essas palavras de fora ao falar com não-kreen, e às vezes as usam indevidamente. Por exemplo, um thri-kreen pode dizer "olhe para um elfo fugitivo", em vez de "olhe para o elfo fugitivo".

Thri-kreen tem um pronome de gênero neutro (ker), bem como pronomes masculinos e femininos. Eles não têm pronomes diferentes (como "ele" e "ele") para casos nominativos e subjetivos. Thri-kreen não tem "taquigrafia" para posse, como em idiomas não-kreen, então, em vez de saciar "esse é o chatkcha de Req", eles estão mais inclinados a dizer "que o chatkcha pertence a Req". Tal como acontece com outras diferenças, estas causam inúmeros problemas de tradução e aprendizagem para o thri-kreen.

Thri-kreen não tem plurais, então eles costumam se referir a números quando possível (como em "Eu vi crodlu muitos, dois quilômetros, leste."). "Thri-kreen " é singular e plural, assim como "chatkcha", "gythka" e todos os outros substantivos na linguagem thri-kreen. Thri-kreen usa alguns substantivos de grupo, como g', que significa família e implica um plural.

O thri-kreen muitas vezes tem dificuldade em se adaptar ao uso das formas plurais de línguas que não são o kreen, e tende a usá-las indevidamente nos dois sentidos ("rochas" quando o thri-kreen significa uma rocha, ou "templário" quando o thri-kreen significa alertar os companheiros de muitos templários). Felizmente para a comunicação, o thri-kreen ainda se refere aos números das coisas sobre as quais ele ou ela fala.

Estrutura das Palavras

Palavras thri-kreen são muitas vezes palavras compostas, feitas juntando duas outras palavras. Por exemplo, "g" significa "sangue" e é frequentemente usado para significar "do mesmo sangue" ou "família"; "tok" significa "ovo"; e "mm a' ak" significa "companheiro próximo" ou "aquele que luta ao seu lado". Assim, "g 'tokmma' ak" significa "companheiro de ninhada" ou, mais literalmente, "mesmo companheiro próximo da família dos ovos". Thri-kreen às vezes tenta levar essa prática para idiomas não-kreen, combinando palavras para criar novas, quando palavras mais curtas já existem (como em "rocha grande" para "parede").

Thri-kreen costuma usar a mesma palavra para uma forma verbal e para a pessoa que executa a ação descrita pelo verbo. Por exemplo, "ka" significa "buscar" e "buscador".

Gíria

Thri-kreen tem gírias e expressões idiomáticas na sua língua. Alguns estão relacionados à sua biologia, como dizer que alguém foi "chocado de um ovo pútrido" ou se referir a alguém ingênuo como uma " larva". Outras incidências de gírias estão relacionadas a crenças de thri-kreen, como "quebrador de ninhada" ser um insulto vil (muito vil para ser usado, na verdade) ou ameaçar enviar alguém "para o Círculo" ser uma ameaça para acabar com sua vida. Se traduzidas diretamente, essas expressões idiomáticas raramente fazem sentido para os não-kreen, e



os thri-kreen muitas vezes têm dificuldade em entender expressões idiomáticas não-kreen, como "você está me passando a perna".

Linguagem e Memória Racial

A linguagem thri-kreen, porque é aprendida principalmente através da memória racial, é uma linguagem principalmente estática que muda pouco de ano para ano ou de século para século. Ocasionalmente, novas palavras são introduzidas. Pode levar gerações antes que eles se tornem uma parte generalizada da memória racial, então, enquanto isso, eles devem ser ensinados por thri-kreen adulto para as crianças.

Língua do Norte

Tohr-kreen do norte fala sua própria língua, que está intimamente relacionada à língua thri-kreen da Região de Tyr. Por exemplo, "kek" é a palavra thri-kreen para "bando de invasão", enquanto "kulak" é a palavra tohr-kreen para qualquer tipo de bando. As palavras são semelhantes o suficiente para mostrar uma raiz comum, mas diferentes o suficiente para criar problemas de comunicação.

Por causa de todas essas diferenças, e como o thri-kreen é uma linguagem mais simples do que a maioria das outras línguas não kreen, os thri-kreen preferem que os membros de outras raças aprendam a falar a língua kreen, em vez de aprenderem o que é para eles uma linguagem desnecessariamente complicada. No entanto, existem outros problemas para os humanos que tentam aprender thri-kreen, incluindo formas não-verbais de comunicação usadas por thri-kreen, e as diferenças na estrutura do órgão de vocalização thri-kreen.

Comunicação não verbal

Outro fator que torna difícil para o thri-kreen se comunicar com o não-kreen é o componente não-verbal da fala thri-kreen. O Thri-kreen às vezes usa feromônios para transmitir emoções; como suas vozes não carregam bem o alcance emocional, isso é bastante importante. Infelizmente, os não-kreen não podem detectar os feromônios thri-kreen (a menos que usem um poder psiônico, como sentidos aguçados; mesmo assim, é preciso prática para interpretar corretamente as variações às vezes sutis nas descargas de feromônio).

Língua de Sinais: O Thri-kreen também usa movimentos de antenas, mandíbulas e, às vezes, mãos, para indicar certas palavras ou frases. Por exemplo, em To'ksa, antenas cruzadas indicam um negativo, enquanto antenas afastadas indicam um positivo, e antenas ondulantes indicam confusão, semelhante a um encolher de ombros em um humano. Nos Jeral, cujas antenas são muito pequenas, esses sinais são ainda mais sutis, geralmente indicados apenas pela direção em que as antenas apontam (isso é tão sutil quanto um humano ou elfo erguendo uma sobrancelha, ou unindo-os). Um thri-kreen "sorri" para indicar felicidade ou humor dobrando as antenas para a frente e fechando as mandíbulas.

Volume: O Thri-kreen também usa volume para indicar certos tipos de emoção. Volumes suaves geralmente indicam emoções mais apaixonadas, como admiração, admiração, amizade, amor ou tokchak. Altos volumes indicam excitação, da raiva à felicidade. Feromônios acompanham as mudanças de volume para indicar exatamente qual emoção se entende. Uma frase thri-kreen de fala mansa pode ser inaudível contra uma brisa suave, e o thri-kreen ficará relutante em mudar o significado das palavras por "falar".

No extremo oposto, um thri-kreen animado pode "gritar" cada palavra. Aqueles que lidam frequentemente com o thri-kreen aceitam essas nuances de fala, que são em grande parte inalteráveis para o thri-kreen.

Nomes

Thri-kreen recebe nomes quando muito jovem; estes são geralmente nomes simples, relacionados a algo que o jovem thri-kreen vê, ou algo que a larva é observada fazendo. Quando o thri-kreen atinge a idade adulta, no final da cerimônia de chatkcha, ele ou ela assume um novo nome que reflete objetivos ou algum outro aspecto do caminho de vida a ser perseguido. Não há diferença entre nomes masculinos e femininos; qualquer nome que possa ser usado para um thri-kreen feminino também pode ser usado para um masculino e vice-versa. Listados estão vários nomes thri-kreen e suas traduções.

Cha'ka	buscador de conhecimento; sinônimo de ka'cha
Chuka-tet	buscador de informações detalhadas, que também ilumina
Drasna	Ela-que-dorme-à-noite; nome thri-kreen para uma mulher humana
Hakka	buscador perdido, buscador que nunca encontra, andarilho
Ka'cha	buscador de conhecimento
Ka'tho	buscador de experiência; caçador de emoções
Klik-chaka'da	professor de poder mental e reverência; aquele que ensina psiônicos e o caminho dos sacerdotes
Lakta-cho	buscador e retornador de conhecimento perdido

Escrita

Thri-kreen na Região de Tyr geralmente não escreve em seu próprio idioma, embora alguns ganhem para usar letras humanas. Letras não-kreen são insuficientes para expressar os sons da linguagem thri-kreen.

No Norte, no entanto, tohr-kreen e thri-kreen usam uma forma de alfabeto. A escrita tohr-kreen é silábica; em outras palavras, cada símbolo representa uma determinada sílaba. Embora tenha mais de 100 símbolos básicos, este sistema de escrita, usado para a linguagem composta do thri-kreen, pode comprimir muitas informações em um espaço comparativamente pequeno.

Para a maioria dos não kreen, o kreen escrito se parece com uma série de marcas de barras aleatórias. Um thri-kreen que vê kreen escrito é instintivamente capaz de lê-lo, devido à memória racial, se um teste de Inteligência bem-sucedido for feito. A escrita pode ser aprendida formalmente estudando com um mentor ou praticando com acesso à memória racial.

Traduções

Palavras Thri-kreen E suas traduções

ak	combater
ch	amarelo
cha	conhecimento
chak	detém conhecimento; mente
chaka	poder da mente; psionismo
chakak	guerreiro mental (psiônico)
chak'sa.	casa da mente; cabeça
chat	retém conhecimento; lembrar
chatkcha	lembrador que acaba com o conhecimento; armas que acabam com o conhecimento e retornam
chil	conhecimento dos poderes psiônicos bioquímicos
cho	conhecimento perdido ou incomum
chtik	terra amarela; Colinas Amarelas
Chtik-tek	bando de caça nas Colinas Amarelas
chu	informação detalhada
chuchaka	psiônico habilidoso
da	reverência; caminho dos sacerdotes
dasl	cristal feito de veneno
dej	círculo
dra	pessoa mamífero
dra-trin	dormentes como pessoas; nome antigo para pessoas mamíferas
draj	homem dorminhoco
dre	morte; morrer
dul	mover; movedor
g	sangue; família
g'tok	família-de-ovo; ninhada
g 'tok-dra	ninhada de dormentes; grupo de humanoides
g 'tok-hoz	líder de ninhada
g 'tokmma' kk	companheiro de ninhada
gak	sangue de combate; alimento que fortalece para o combate; coração de um guerreiro
gyth	sangue; icor
gythka	Buscador de sangue; arma de haste thri-kreen
gyth'sa	órgão que produz sangue
gythtik	caçada de sangue; vingança
haaz	(tohr-kreen) líder
haazik	(tohr-kreen) líder sacerdote
hak	perdido; perder
hoz	líder



ik	sacerdote
iksed	sacerdote da água
ikriik	sacerdote do fogo
ikthok	sacerdote da terra
ik-kos	sacerdote do ar
J'ez	subespécie de kreen (preto)
J 'hol	subespécie de kreen (vermelho)
jalath 'gak	enorme inseto voador
JAV	para rachar; aquele que racha
Jeral	subespécie de kreen (amarelo)
jidz	quitina; casca
k	para terminar; aquele que termina
ka	buscar; buscador
kak	guerreiro.
kalak	buscador/buscador; habilidade em reconhecimento
kaluk	(tohr-kreen) bando/nação
kano	dias de busca; frio; frio "infernal"
kcha	para acabar com o conhecimento; matar; assassino
kek	bando de invasores
Kik	invadir; invasor
kil	aprender
kiltektet	bando que aprende e compartilha
klik	instrutor
ko	quebrador; arrombamento; arma perfurante de quitina
KOS	ar
kos-r-iik	luz do sol; sol
koskcha	assassino de ar; predador voador
Os Kreen	pessoa sociável
kyor	vingança; vingador
kyorkcha	assassino vingativo; arma toh-kreen
la	buscador; para encontrar
laj	capturar
lajav	rachador, arma thri-kreen usada para rachar
lak	para encontrar para o combate; batedor
Lakta-cho	buscador de habilidade perdida
mma'ak	íntimo
na	noite; cada noite
no	dia
qhari	portador; trazer
qhan-cho	Portador de conhecimento perdido
Riik	fogo
sa	casa
si	cresce; aquele que cresce
si 'tsa	(tohr-kreen) cresce-casa; construtor
SED	água
T 'keech	subespécie de kreen (verde)
ta	recuperador; para recuperar
Tek	bando de caçada
tek-hoz	líder do bando
tekchakak	psiônico do bando
tekmma'kk	colega de bando
tet	iluminar; aquele que ilumina
tho	Experiência de vida
thok	ovo de toda a vida; terra
thri	Nômade
tik	caçador; caçar
tik-dul	movimento de caça; dança sobre caça
tik-tik	caçadas; caçadores; um guardião
tik-chak	mente de caça; mentalidade de caçador
tiktik	caçador-sacerdote; druida
To 'ksa	subespécie de kreen (amarelo)
tohr	estabelecido; civilizado
tokchak	mente de ovo; a mentalidade de ninhada
Tondi	subespécie de kreen (roxo)
trin	pessoa próxima; thri-trin
zer	carne
zerka	caçador de carne; arpão thri-kreen
zik	para mudar radicalmente
zik-chil	sacerdote da mudança; criadores de zik-trin
zik-thok	mudanças da terra; erva de cristal
zik-trin	pessoa próxima alterada
zik-trin'ts	zik-trin scout
zik-trin'kk	Guerreiro Zik-trin

Tribo Água Claras

Os elfos de Águas Claras são um elemento permanente na região de Tyr. Suas viagens nômades os levaram do Lago dos Sonhos Dourados à Torre Desolada, do Poço Amargo a Walis e além. Os comerciantes dos Águas Claras são conhecidos por sua habilidade em ganhar e avaliar barras; lidar com eles exige toda a astúcia e astúcia possível nos negócios.

Anciãos de Águas Claras contam histórias, passadas por gerações, de dias em que o céu era azul e vastas florestas verdes cresciam ao lado de riachos profundos e frios. Athas nem sempre foi do jeito que é agora, eles dizem. A água já fluiu aqui; é possível, dizem com sorrisos enigmáticos, que ainda possa fluir novamente.

História

Um grupo de origens antigas e veneráveis, os elfos da Tribo Águas Claras afirmam traçar sua linhagem de volta aos dias em que Athas era verde e fértil, e a água fluía fresca e clara. A verdade de tais afirmações não pode ser verificada, pois sabe-se que Athas tem sido uma terra desolada e quase sem vida por muitos milhares de anos. De qualquer forma, muitos visitantes dos acampamentos da Tribo Águas Claras ficaram encantados com as histórias vívidas dos anciãos sobre o passado de Athas.

A história recente é um pouco mais específica. A tribo apareceu na região de Tyr há quase 800 anos, viajando sobre as Montanhas Ressonante vinda do oeste. Chegando perto da cidade de Tyr, os Águas Claras, sob a liderança do Chefe Annawn, montaram um mercado élfico fora dos muros da cidade. Em poucos dias, o recém-ascendido rei-feiticeiro Kalak recebeu informações de que os Águas Claras estavam vendendo contrabando, como componentes de feitiços e livros de feitiços. Os templários imediatamente desceram ao mercado das Águas Claras, apenas para encontrar um mercado totalmente inócuo cheio de itens comerciais comuns.

A tribo mudou-se para outras cidades, onde continuaram a ostentar a lei local, evitando o confronto direto com os templários. Espiões e cúmplices enviados para comprar contrabando ou serviços ilícitos dos elfos saíram de mãos vazias; a tribo parecia possuir uma capacidade sobrenatural de detectar inimigos ou ameaças à sua segurança.

Em Gulg, no entanto, os elfos entraram em conflito com a Obá da cidade, cujos templários eram habilidosos e inventivos. Vários membros da tribo das Águas Claras foram pegos vendendo componentes de feitiços, presos e condenados à morte nas masmorras da cidade. Quando os torturadores do oba chegaram para cumprir a sentença, no entanto, os elfos se foram, assim como a tribo Águas Claras . Os Águas Claras não visitaram Gulg por muitos anos, até que a velha Obá foi substituído pelo atual governante.

No Triângulo de Marfim, ao sul de Gulg, os elfos foram atacados por giths das Montanhas Mekillot. A batalha foi furiosa, mas quando terminou, nenhum gith permaneceu de pé. Os elfos de Águas Claras perderam quase um quarto de seus adultos e grande parte de seu transporte. Para se recuperar dessa catástrofe, os elfos se estabeleceram perto de Ledopolus do Norte, para grande desgosto dos anões de lá.

A antipatia dos anões durou pouco, pois as habilidades de negociação dos elfos deram um impulso à sua economia e ajudaram a aprimorar as próprias habilidades mercantis dos anões. A tribo também foi fundamental para ajudar a repelir um ataque de nômades humanos que ameaçava todo o assentamento. Isso marcou o início de uma estreita relação entre os elfos de Águas Claras e os anões de Ledopolus. Ocasionalmente, os anões de Ledopolus viajaram com os elfos, vendendo suas pedras e armas (muitas vezes em busca de seu foco). Os elfos sempre estocam mercadorias de Ledopolus entre suas mercadorias.

Depois de vários anos vivendo perto dos anões, a tribo seguiu em frente, viajando para o sul para Balic e Walis. Então, inesperadamente, suas andanças os levaram para o sul ainda mais longe, além da região de Tyr, e fora de vista por quase um século. Eles retornaram inesperadamente, carregados de bens comerciais valiosos e componentes de magia, levando muitos a especular sobre a verdadeira natureza de sua fonte secreta de riqueza no sul. Várias expedições desde então viajaram para o sul para investigar, mas até hoje aqueles que retornaram o fizeram com contos de desperdícios intermináveis sem sinais de civilização.

Nos últimos anos, as Águas Claras retornaram aos seus caminhos errantes, aparecendo um mês ao longo das margens do Mar de Silte e cruzando os Grandes



Desertos de Areia Aluvial no próximo. Problemas com reis-feiticeiros e templários são tão comuns quanto sempre, assim como os talentos dos Águas Claras para evitá-los. Trapaças recentes em Draj transformaram o rei-feiticeiro Tectuktitlay contra os elfos, e as mortes de dois guerreiros de Águas Claras resultaram na cidade sendo escrupulosamente evitada.

Sociedade Tribal

Os elfos de Águas Claras são, em muitos aspectos, uma típica tribo nômade de elfos – caóticos e independentes, mas leais uns aos outros, dispostos a morrer para proteger a tribo e lutando violentamente se sua segurança for ameaçada. Eles são um pouco mais bem organizados do que outras tribos élficas, como as Asas Velozes, mas ainda apresentam uma impressão confusa e um tanto bizarra para os forasteiros.

Os chefes de Águas Claras são escolhidos uma vez a cada dois a quatro anos, por consenso entre todos os anciãos do clã. Os chefes são governantes absolutos apenas na batalha, quando suas ordens são obedecidas instantaneamente e à risca. Em tempos de paz, os chefes procuram o conselho dos anciãos e tomam decisões com base na opinião consensual.

A sociedade gira em torno de várias atividades, a mais importante das quais é o comércio. Embora muitos elfos de Águas Claras sirvam à tribo como guerreiros, a maioria possui pelo menos alguma habilidade como comerciantes. O que um elfo de Águas Claras não sabe sobre negócios e permuta é geralmente considerado como algo que não vale a pena saber.

A lealdade primária de um elfo de Águas Claras é com sua tribo. Os indivíduos nunca são deixados em perigo; aqueles que são capturados ou ameaçados por estranhos tendem a desaparecer. O assassinato de um elfo de Águas Claras invariavelmente trará vingança por toda a tribo, embora essa vingança possa ser adiada por anos.

A tribo consiste em uma dúzia de clãs, cada um contendo de 300 a 700 membros. A população total da tribo é de cerca de 5.000. Cada clã tem sua própria história, tradições e símbolos, conforme descrito brevemente nos parágrafos a seguir.

O casamento entre membros de clãs diferentes é aceitável, mas raro. Quaisquer crianças que resultem de tais casamentos escolhem a qual dos clãs de seus pais desejam se juntar quando atingirem a idade de dez anos.

Cada clã tem um símbolo, geralmente usado como um emblema tridimensional em torno do pescoço dos membros do clã.

Modeladores do Fogo

Este grupo é principalmente um clã mágico, com um grande número de clérigos e alguns guerreiros. Como pode ser deduzido de seu nome, os Modeladores do Fogo se especializam em magia de natureza ardente, com um grande número de invocadores e clérigos da esfera elemental do fogo.

O símbolo do clã é uma única chama laranja e vermelha; a maioria das cerimônias da casa envolve a criação e contemplação do fogo elementar. Os dez guerreiros de mais alto escalão lutam com antigas espadas de língua de chama de aço, enquanto o guerreiro de mais alto escalão (escolhido a cada primavera em torneios de combate mortal) ganha o direito de carregar a espada sagrada do sol da tribo. Esta espada é o símbolo da herança dos Modeladores do Fogo; se for perdida ou roubada, todo o clã direcionará suas habilidades para recuperá-la e punir o ladrão.

Os Modeladores do Fogo vendem armas, roupas finas (geralmente com um motivo de chama) e componentes de magia. Suas armas de aço são consideradas sagradas para a família. Estes são oferecidos apenas como presentes para aqueles que serviram ao clã ou fizeram um grande sacrifício. Sabe-se que o herói anão Tolkas de Ledopolus empunha uma de suas espadas de língua de chama, mas nem ele nem os Modeladores do Fogo dirão o que ele fez para recebê-la.

Graffyons

Nomeados em homenagem a uma espécie extinta que os Clearwaters afirmam ser comum nas montanhas de Athas, os Graffyons são uma casa guerreira que produz muitos lutadores de elite. Por tradição, os Graffyons não utilizam magia; qualquer membro do clã que mostre talento para tais coisas pode se juntar a outro clã onde suas habilidades podem ser adequadamente nutridas.

Os Graffyons se envolvem em extensos rituais de combate e torneios com outros clãs, o que ajuda a aprimorar suas habilidades marciais.

Os graffyons comercializam principalmente armas, embora seus animais domésticos – kanks, crodlu e inix – sejam bem treinados e tenham a reputação de estar entre os melhores disponíveis. Este clã às vezes pode ser persuadido a se separar de uma de suas valiosas armas de aço, mas o preço oferecido deve ser considerável, ou o serviço prestado será ótimo. O símbolo de Graffyon é uma pata de quatro garras segurando uma pedra ou gema bruta.

Estrela Cinzenta

Junto com os Corredores de Areia, os Estrela Cinzenta servem a tribo Águas Claras como batedores. Eles também exploram o deserto ao redor do acampamento tribal, verificando a aproximação de possíveis inimigos. Os batedores Estrela Cinzenta carregam a estrela cinza de seis pontas que é o símbolo do clã, geralmente tatuada entre os olhos ou no centro da testa. Elfos Estrela Cinzenta estão entre os mais independentes e antissociais das Águas Claras. Eles geralmente só passam curtos períodos de tempo com a tribo antes de se aventurarem no deserto novamente. Enquanto no deserto, eles não estão acima de se envolver em ataques ocasionais contra caravanas ou outras tribos élficas.

Os Estrela Cinzenta não se envolvem em negociações com frequência, pois raramente estão por perto o tempo suficiente para fazê-lo. Quando o fazem, eles oferecem capas finas, a carne seca dos animais que caçam, sapatos e botas, armas de osso ou pedra, ou espólios reunidos enquanto exploram (e às vezes atacam) no deserto. Elfos Estrela Cinzenta têm estrelas de pedra cinza grosseiramente esculpidas e de seis pontas.

Relâmpago

Os membros do clã Relâmpago se especializam em magia do tempo e da terra, com um grande número de invocadores e abjuradores. Os membros usam túnicas pretas ou azuis com pequenos relâmpagos estilizados nas mangas ou colarinhos. Grupos deste clã muitas vezes viajam para o deserto para erguer relâmpagos quase elementares como parte de rituais tribais. Não é incomum ver um



círculo de elfos do clã Relâmpago reunidos no terreno baldio, direcionando relâmpagos, bolas de fogo e outros feitiços destrutivos para áreas desertas enquanto recontam histórias épicas da tribo ou adotam um novo membro em suas fileiras. Eles raramente usam armas, preferindo capas ou anéis de proteção e feitiços de invisibilidade para defesa, e varinhas ou anéis de bolas de fogo ou relâmpagos para ataque. A varinha da maravilha é o item mágico mais valioso para os Elfos Relâmpagos. Apenas um desses itens é possuído pelo clã, e eles o mantêm em reverência semelhante à reverência dos Modeladores do Fogo por suas espadas solares.

Elfos Relâmpagos venderão ansiosamente componentes de feitiços. Praticamente qualquer tipo está disponível, embora os custos sejam sempre altos, e eles vendem apenas para aqueles em quem confiam. Itens encantados, como cajados, varinhas, varinhas e roupas, também estão disponíveis para esses elfos, mas eles venderão apenas para aqueles a quem eles têm certeza de que nunca ferirão a tribo Águas Claras.

Onyx

O clã Onyx é especializado em espionagem e assassinato. Eles também praticam magia associada à discrição e ocultação, e valorizam quaisquer itens encantados que aprimorem essas qualidades. Eles se vestem de preto para ocasiões cerimoniais, mas usam a cor que melhor esconde seus movimentos em todos os outros momentos. Seu nome deriva das adagas de ônix afiadas e polidas que tradicionalmente carregam. Adagas mágicas de pedra com nomes como Tira Vidas e Finalizadoras são usadas para missões especiais. Às vezes, eles são vendidos para amigos não élficos de confiança.

Os Onyx raramente lidam com mercadorias legítimas, preferindo vender itens roubados ou proibidos em negócios secretos e clandestinos. Eles roubarão qualquer item por um preço, embora o façam apenas para aqueles que provaram sua confiabilidade. Diz-se que os ônix são responsáveis pela morte de vários templários em Draj após os recentes problemas lá, mas nada nunca foi provado.

Corredores da Areia

Como os Estrela Cinzenta, os Corredores de Areia servem a tribo Águas Claras como batedores, correndo à frente da tribo enquanto ela viaja de um lugar para outro. Seu símbolo é um crodlu esculpido em obsidiana ou outra pedra preta, envolto em um diadema de bronze ou pedra bronzeada.

Os Corredores da Areia são muito mais sociáveis do que os Estrela Cinzenta. Eles são uma presença constante em festas e celebrações de Águas Claras, onde frequentemente desafiam Modeladores de Pedra e Cortadores de Pedra para competições de bebida ou proezas de habilidade. Corredores da Areia são populares nos círculos humanos. Eles até se apresentaram em raras ocasiões diante de reis-feiticeiros, pois seus cantores e dançarinos são conhecidos em toda parte como artistas de habilidade incomparável.

Como comerciantes, os Corredores da Areia são astutos e ansiosos para negociar (embora seus "negócios" muitas vezes deixem seus clientes se perguntando como perderam tanto dinheiro por produtos de má qualidade). Eles preferem lidar com gemas, joias, vinhos e instrumentos musicais. Instrumentos encantados, como carrilhões, harpas e cachimbos, às vezes podem ser comprados deste clã. Alguns clientes descontentes afirmam que os itens mágicos dos Corredores da Areia param de funcionar assim que a tribo Águas Claras deixa a área.

Espuma Marinha

Os elfos da Espuma Marinha possuem uma grande variedade de habilidades. Eles são servos para todos os fins da tribo Águas Claras – guerreiros, magos, batedores, comerciantes, contadores, videntes, curandeiros e clérigos. Suas habilidades comerciais são consideráveis e lidam com quase qualquer item. O símbolo do clã Espuma Marinha é uma pirâmide esculpida em pedra verde.

Folhas Prateadas

Os Folhas Prateadas servem a tribo Águas Claras principalmente como contadores e comerciantes. Eles são responsáveis por gerenciar e proteger a riqueza da tribo. Alguns são guerreiros, mas a ação militar em larga escala é deixada para outras casas. Os magos e psiônicos dos Folhas Prateadas são hábeis nas artes de detecção e furtividade; são eles que protegem o mercado élfico da intrusão de inimigos. O símbolo do clã é uma pequena folha de metal prateado ou pedra brilhante.

Os Folhas Prateadas são os comerciantes mais

altamente qualificados da tribo; quase todos são da classe comerciante. Como o clã Espuma Marinha, os Folhas Prateadas podem obter praticamente qualquer item, lícito ou ilícito, por um preço. Psionistas e magos estão constantemente em guarda para templários, informantes e comerciantes desonestos.

Tecelões de Canção

Depois de aprender muitos ofícios artísticos com os anões de Ledopolus, o clã Tecelões de Canção se tornou o artesão mais habilidoso da tribo Águas Claras. Muitas classes diferentes servem aos Tecelões da Canção, mas todos devem possuir pelo menos alguma habilidade artística. Os guerreiros Tecelões de Canção projetam, usam ferramentas ou lançam suas próprias armaduras e armas; os magos esculpem e encantam bastões e varinhas; os clérigos criam seus próprios símbolos e trajes elementares. A arte produzida pelos Tecelões de Canção sempre alcança preços altos. Algumas delas enfeitam até mesmo os palácios dos reis-feiticeiros.

Os comerciantes da Tecelões de Canção lidam com obras de arte, roupas, tecidos, seda, pedras preciosas e joias finas. Eles não são particularmente dissimulados em seus negócios, pois sabem que seu trabalho é altamente valioso, mesmo sem engano. Muitos dos itens dos Tecelões da Canção são encantados, além de serem obras de arte magistrais. O símbolo do clã Tecelões de Canção é uma bobina de material verde e cinza.

Mandíbula de Aço

O clã Mandíbula de Aço leva o nome de uma antiga espécie de carnívoros extintos. Metalúrgicos e fabricantes de armas, os Mandíbula de Aço fornece armas e armaduras aos Águas Claras. A maioria dessas armas não é metálica, mas algumas ainda são feitas de aço fino. Essas armas são altamente valorizadas pelos elfos de Águas Claras; eles raramente são vendidos para estranhos. Elfos desta casa também são guerreiros ferozes.

Magos e psiônicos Mandíbula de Aço são todos orientados para o combate, usando habilidades ofensivas contra os inimigos de Águas Claras com eficiência implacável. O comércio geralmente é com outros guerreiros, que consideram as armas Mandíbula de Aço de osso, pedra e obsidiana quase iguais a algumas armas de metal. Armas encantadas às vezes podem ser compradas, por um preço exorbitante. O símbolo dos Mandíbula de Aço é a cabeça rosnando de um carnívoro mamífero de presas compridas.

Fura-Ondas

Os Fura-Ondas são conjuradores e clérigos especializados em feitiços à base de água. Os clérigos de alto nível são capazes de entrar na água para a tribo quando os suprimentos estão baixos, ou como bens comerciais ao visitar regiões pobres em água.

Como comerciantes, os Fura-Ondas são agradáveis e amigáveis, para os elfos. Eles vendem água, vasos para segurá-la e itens encantados que ajudam a encontrá-la. O símbolo Fura-Ondas é um círculo de pedra polida que contém uma onda azul estilizada.

Cavaleiros do Vento

Cavaleiros , evocadores e clérigos do ar elementar, os Cavaleiros do Vento afirmam ter montado pássaros gigantescos na batalha, antes que a espécie se extinguisse e os elfos de Águas Claras ficassem para sempre amarrados à terra. Hoje, seus batedores e feitiços ajudam os elfos a sobreviver na selva e ajudam a frustrar os planos dos inimigos da tribo.

Guerreiros Cavaleiros do Vento lutam com arcos, lanças e outras armas de mísseis. Em combate corpo a corpo, eles preferem armas leves, como sabres, espadas curtas, etc. Alguns são feitos de metal; estes são zelosamente guardados e nunca vendidos. Itens mágicos de natureza aérea e itens que transmitem o poder do voo são particularmente valorizados. Batedores montados em penhascos às vezes podem ser vistos viajando na vanguarda da tribo Águas Claras que avança. O símbolo do clã é uma espiral azul e branca.

Práticas Comerciais

Os elfos de Águas Claras são comparativamente confiáveis – para os elfos athasianos. Embora de vez em quando os Águas Claras sejam conhecidos por vender mercadorias de má qualidade por muito mais do que vale a pena ou por passar itens mágicos cujas habilidades desaparecem da noite para o dia, eles geralmente reservam



tal conduta para aqueles que acham que merecem – nobres arrogantes, comerciantes excessivamente ricos, traficantes de escravos, templários e outros tipos desprezíveis.

Os elfos negociam livremente itens comuns, muitas vezes a taxas que se comparam bastante favoravelmente às das casas mercantis humanas. Comerciantes humanos muitas vezes não gostam de tal conduta, mas repetidas tentativas de desencorajar os elfos foram frustradas pelas proteções psiônicas e mágicas dos elfos.

Uma grande variedade de contrabando – livros, itens mágicos, componentes de feitiços e assim por diante – está disponível nos elfos de Águas Claras, mas eles estão relutantes em vender para alguém em quem não confiam. Experiências passadas, nas quais agentes templários atraíram os elfos para armadilhas, fizeram com que as Águas Claras relutassem em vender esses itens sob as condições mais seguras.

Personalidades

Jentil Mandíbula de Aço: Jentil Mandíbula de Aço serviu a tribo Águas Claras como chefe por mais de três décadas. Sua excelente liderança obrigou os anciãos a renovar sua chefia cada vez que ela veio antes deles. Tal é a devoção dos elfos de Águas Claras a ela que, nos últimos quatro conselhos, ninguém se opôs a ela.

Jentil é uma elfa de grande beleza e sabedoria; seu cabelo é prateado pálido e seus olhos violeta profundo. Sua combinação de habilidades mágicas e psiônicas faz dela uma oponente incrível. Ela é uma pessoa altamente respeitada em um mundo onde habilidades mortais e violência são comuns. Contos em toda a região de Tyr falam de suas façanhas como uma maga Mandíbula de Aço e como líder dos elfos de Água Clara.

Pouco se sabe sobre seus primeiros anos, pois ela é bastante velha e poucos se lembram daqueles dias. Por muitos anos, uma maga de batalha com o Clã Mandíbula de Aço, Jentil tornou-se conhecida por suas habilidades mágicas e psiônicas durante as batalhas contra invasores thri-kreen. Por mais de um século, ela serviu com grande distinção, subindo para o alto escalão dentro do Clã Mandíbula de Aço. Depois que o ex-chefe foi morto por belgois, ela foi escolhida para substituí-lo. Sua primeira ordem de negócios foi viajar sozinha para o deserto para se vingar dos belgois – ela voltou dez dias depois com as cabeças dos seis que haviam feito o ato.

Arvos Folha Prateada: Arvos é o principal comerciante da tribo Águas Claras. Ele supervisiona todas as atividades mercantis, certificando-se de que a tribo está obtendo lucros suficientes e lidando honestamente com aqueles que o merecem. Embora nenhum clã seja obrigado a obedecer a Arvos, sua opinião tem um peso considerável. Se ele pede a um clã para cessar uma determinada atividade, o clã quase sempre obedece.

Arvos tem mais de 100 anos. Ele tem um rosto bonito e de ossos finos, e seu cabelo continua vermelho-dourado. Bastante amigável com outros elfos, até mesmo os rivais de Águas Claras, ele é muito reservado com estranhos, particularmente humanos. Sua confiança não é dada facilmente, mas há rumores de que ele tem pelo menos um ou dois amigos humanos em algum lugar da região de Tyr. Ele fará quase qualquer coisa por aqueles que considera amigos.

Keyvas Graffyon: Nos últimos 80 anos, Keyvas lutou contra os inimigos das Águas Claras. Ele é atualmente o melhor guerreiro do clã Graffyon. Mestre de uma ampla gama de estilos de luta, ele favorece a tradicional espada longa élfica. Keyvas empunha a lâmina encantada Garra de Graffyon. Ele também usa uma cota de malha mágica e carrega um escudo mágico. Todos esses itens são de origem antiga e valem o resgate de um rei. Keyvas não se dá bem com roubos; numerosos ladrões em potencial sofreram nas mãos dele.

Anos de batalha endureceram Keyvas, e agora ele vive apenas para a luta. Várias cicatrizes proeminentes marcam seu rosto bonito e sereno. Ele não tem amigos íntimos entre a tribo. No entanto, ele é reconhecido como um dos principais guerreiros da tribo Águas Claras, e sua proeza marcial salvou seus companheiros em várias ocasiões.

Corredores Noturnos

Os elfos da tribo Corredores Noturnos operam nas sombras de Athas, passando de canto escuro para canto escuro como sussurros à noite. Este grupo secreto de elfos não é tão antigo ou tão numeroso quanto os elfos da tribo das Sombras, mas está fazendo um nome para si



mesmo entre aqueles que exigem especialistas das "artes das sombras".

Os Corredores Noturnos se especializam em atividades que a maioria considera secretas, se não totalmente ilegais. Espionagem, roubo, sequestro, contrabando, assassinato e extorsão são apenas algumas das áreas em que esses elfos trabalham. Aqueles que podem pagar seus preços podem contratar esses elfos que, como seus concorrentes, as Sombras, transformaram o contrabando, o comércio de contrabando e outras atividades ilegais em formas de arte.

Organização

Hukaa Luas Novas, uma poderosa ladra que tem as habilidades de uma comerciante, atualmente lidera a tribo Corredores Noturnos. Ela trata todas as atividades da tribo como um negócio, conduzindo suas operações da mesma forma que as casas comerciais bem-sucedidas conduzem as suas. A tribo consiste em seis clãs, cada um dos quais é responsável por um tipo particular de arte das sombras.

O chefe coordena todas as atividades e supervisiona toda a tribo, enquanto cada clã é liderado por um corredor mestre. Os corredores mestres funcionam muito como mestres de comércio, supervisionando todas as operações e dirigindo o curso das negociações e a designação de pessoal. Esta tribo é consideravelmente mais organizada do que outras tribos de elfos, em parte por causa das atitudes e crenças de seu líder, e em parte por causa da natureza do trabalho que realizam. A direção de Hukaa é sólida, no entanto, para competir com as antigas Sombras, os Corredores Noturnos devem permanecer focados e em um curso uniforme.

Os clãs Corredores da Noite incluem os clãs Lua Solitária, Luas Escuras, Luas Cheias, Meia Luas, Luas Minguantes e Luas Novas. Os nascidos desses clãs passam



por treinamento específico em um número limitado de campos. A crença é que, ao se concentrar em alguns tipos de habilidades necessárias para uma arte de sombra específica, cada elfo se tornará um especialista altamente treinado na área de devoção do clã. O clã Lua Solitária, por exemplo, é especializado em roubo e empreendimentos mercantis. Ao treinar como comerciantes legítimos, eles têm uma cobertura estabelecida para suas atividades de roubo. Os elfos do clã Lua Solitária regularmente roubam de outros comerciantes para estocar suas próprias lojas, e também assumem trabalhos especiais que exigem seu toque especial. Se alguém vier aos Corredores Noturnos com necessidade de adquirir um item especial atualmente na posse de outra pessoa, então o clã Lua Solitária assume o trabalho. No que diz respeito à negociação, o clã Lua Solitária comprará e venderá qualquer coisa e lidará com qualquer um. Esses elfos até negociarão escravos se o preço for justo e a oportunidade se apresentar.

O clã Luas Negras produz alguns dos melhores assassinos de toda Athas. Esses assassinos de aluguel transformaram a matança em uma forma de arte. Na maioria dos casos, os clientes podem especificar não apenas um alvo, mas um meio de morte e um momento em que a morte deve ocorrer. O clã Luas Cheias, por outro lado, é especializado em uma forma mais direta de lidar com a morte: o combate. Esse clã não apenas serve como protetor de toda a tribo, mas também contrata seus membros como mercenários. No entanto, quando um bando de guerreiros élficos deste clã sai como lutadores de aluguel, eles não se revelam como membros da lendária tribo Corredores Noturnos. Em vez disso, eles aparecem como elfos párias ou andarilhos livres vendendo suas espadas e arcos para ganhar a vida. Apenas suas grandes habilidades e alto grau de profissionalismo sugerem que eles podem ser mais do que parecem ser. Quando o Corredor Noturno espia ao ouvir que alguém procura contratar guerreiros, a notícia é enviada ao clã Luas Cheias. Eles exigem taxas pesadas, mas só aceitam metade adiantado. O restante deve ser entregue se provarem ser tão bons quanto afirmam.

Os elfos do clã Meia-Luas se especializam em magia. Usando magias de engano, furtividade e ilusão, esses usuários de magia ajudam agentes dos outros clãs e, às vezes, realizam suas próprias missões. O clã Luas Minguantess, por outro lado, é um bando selvagem e feroz de elfos invasores. Forasteiros contratarão esses invasores para criar desvios, interromper linhas de abastecimento e rotas de caravanas, ou apenas para eliminar um concorrente. As taxas geralmente são baseadas no alvo em questão, já que o clã Luas Minguantes mantém tudo o que saqueia. Esses elfos não são contratados por clientes que querem o conteúdo de uma caravana, por exemplo, mas por aqueles que simplesmente querem que a caravana seja destruída. Aqueles que querem os bens devem ir para o clã Lua Solitária.

Por fim, o clã Luas Novas é especializado em espionagem. Esses elfos buscam conhecimento oculto aprendendo os grandes segredos da nobreza, das casas mercantis e até mesmo dos reis-feiticeiros. Em alguns casos, as Luas Novas buscam esse conhecimento por iniciativa própria, pois o conhecimento não é apenas lucrativo, é um meio de poder. Outras vezes, este clã assume contratos para descobrir informações específicas para clientes pagantes. Esses elfos são treinados para observar sem serem observados, para seguir sem som, para entrar em lugares considerados seguros e protegidos sem deixar vestígios de sua passagem. Além de seu papel como coletor de informações para a tribo, este clã há muito tempo domina os outros clãs em virtude de sua proximidade com o chefe tribal. Este clã produziu o chefe da tribo nas últimas seis gerações e, como a linhagem de Hukaa permanece forte, deve continuar nessa capacidade por pelo menos mais uma geração por vir.

História Recente

Hukaa Luas Novas tem estado ocupada ultimamente. A guerra comercial com as Sombras aumentou, ameaçando explodir em uma batalha em grande escala por território. Ela trabalhou para contornar as ações das Sombras, que interromperam as operações de sua tribo e até mesmo custaram a vida de alguns de seus membros.

No entanto, poucos fora dessas tribos de elfos clandestinos sabem que uma guerra comercial está em andamento, pois ambos os grupos raramente se expõem à luz do sol ardente de Athas ou ao escrutínio de outros. Para aqueles que estão cientes deste conflito crescente, parece óbvio que esta guerra secreta acabará por transbordar para a vista do público. Hukaa espera chegar a um acordo antes que isso ocorra, pois tal evento certamente impedirá ambas as tribos – e pode até deixá-las expostas

a outros inimigos. O grande mestre das sombras, líder da tribo das Sombras, até agora recusou ou ignorou todos os pedidos de negociação de Hukaa. Enquanto isso, a guerra comercial continua.

Esforços Atuais

A maior operação atualmente sendo tratada pela tribo Corredores Noturnos envolve um contrato com a Casa Shom de Nibenay. A casa mercantil contratou os Corredores Noturnos para fornecer informações sobre os planos, pontos fortes e fracos dos comerciantes que atualmente operam no Triângulo do Marfim. Como Shom precisava de ajuda contratada para sobreviver, decidiu usar um dos melhores recursos disponíveis. Os Corredores Noturnos estão trabalhando duro para desenterrar informações sobre os maiores e mais perigosos concorrentes de Shom – especialmente a Casa Stel de Urik.

Os elfos também foram contratados pelo patrício Hericulopis, um nobre da cidade-estado de Bálico, para eliminar o líder de uma família nobre rival. O alvo, Posidian, até agora escapou de duas tentativas de assassinato. Os Corredores Noturnos, que sentem que sua reputação está em jogo, aumentaram seus esforços para cumprir esse assassinato de aluguel antes que o ano do comerciante termine. Há rumores de que Posidian contratou as Sombras para protegê-lo, mas os Corredores Noturnos ainda não determinaram a verdade dessas alegações.

Eles sabem, no entanto, que a tribo das Sombras declarou uma espécie de guerra comercial contra os Corredores Noturnos. As Sombras veem essa tribo de elfos como um grupo iniciante que começou a interferir em suas antigas províncias, atravessando o território que as Sombras consideram delas. Esta guerra está sendo conduzida em segredo, conhecida apenas pelas duas tribos envolvidas. Às vezes, evidências desse conflito são encontradas por pessoas de fora, mas só aparecem como um evento misterioso que não tem rima ou razão. Um elfo morto encontrado em um beco escuro, por exemplo, pode não significar nada para um estranho, mas as duas tatuagens de meia-lua inscritas no ombro do elfo o identificam para outros Corredores Noturnos como um do clã Meia-Luas – outra vítima da guerra com as Sombras.

Área de Atividade

Os Corredores Noturnos operam em toda a região de Tyr, mas a tribo tende a concentrar seus esforços a leste das Montanhas Quebra-Vento. A tribo mantém uma dagada em Gulg, pequenos mercados em Nibenay, Balic e Raam, e tem agentes constantemente de plantão em todo o Triângulo do Marfim. Os membros do clã Luas Novas podem ser encontrados em todas as cidades-estados e em muitas das aldeias maiores, assistindo e ouvindo notícias para enviar de volta ao chefe e aos mestres corredores. Como a tribo das Sombras, a tribo Corredores da Noite coloca seus membros em outras tribos. Esses elfos disfarçados servem como olhos e ouvidos dos Corredores Noturnos e operam como contatos entre a lendária tribo e contatos em potencial em toda a região de Tyr. Na maioria dos casos, o chefe das tribos semeadas sabe das conexões dos elfos disfarçados. Eles permitem que esse engano ocorra por causa de favores que devem aos Corredores Noturnos – ou por favores que receberão em alguma data futura.

Relacionamento com os outros

De uma maneira ou de outra, os Corredores Noturnos lidam com todos os forasteiros. Outros elfos, nobres das cidades-estados, agentes das casas mercantis, até mesmo templários – o dinheiro de todos é bem-vindo aos Corredores Noturnos. Como poucos podem identificar prontamente um membro desta tribo secreta, mesmo aqueles que não gostam dos Corredores da Noite nunca sabem quando estão lidando com seus membros. Os principais concorrentes da tribo nas artes das sombras são os elfos da tribo das Sombras. O grande mestre das sombras declarou uma guerra comercial contra os Corredores Noturnos, e as Sombras têm trabalhado para desacreditar e interromper as operações dos Corredores Noturnos. As duas tribos nunca se deram bem, mas nos últimos meses as Sombras se tornaram particularmente hostis.

Os Corredores Noturnos têm boas relações com a tribo dos Cantores Celestes, por outro lado, e pelo menos um elfo que trabalha no mercado dos Cantores Celestes é um elfo dos Corredores Noturnos disfarçado. Os chefes de ambas as tribos trocaram favores no passado, e ambos



consideram o outro um amigo. Isso pode ter algo a ver com o fato de que ambos são comerciantes natos, ou pode simplesmente ser o resultado de negociações anteriores. Por qualquer motivo, Hukaa e Muuton muitas vezes se encontram para compartilhar histórias e discutir negócios que afetam suas respectivas tribos. Alguns sugeriram que os dois estão apaixonados, mas nenhum deles ainda tentou roubar o outro ou se envolveu em qualquer outra prática óbvia de cortejo élfico.

Outro relacionamento merece ser mencionado. Os Corredores Noturnos sempre mantiveram um olho cauteloso nas atividades da tribo Espreitadores do Silte. Em parte como um favor ao Cantor Celeste Muuton, e em parte porque Hukaa sempre considerou prudente saber o que a tribo invasora está fazendo, os Corredores Noturnos mantiveram uma vigilância vigilante sobre os elfos dos Espreitadores de Silte. O recente desaparecimento de um dos clãs da tribo, suas ações frenéticas nos últimos tempos e o comportamento misterioso do mestre profanador da tribo dispararam sinais de alerta na parte de trás da mente de Hukaa. Ela ordenou que o clã Novas Luas mantivesse uma vigilância cuidadosa sobre as ações da tribo invasora, pois ela sente que algo significativo e importante pode estar levando os Caçadores de Silte a novas alturas de pilhagem feroz. Os Corredores Noturnos esperam saber o destino do clã desaparecido, pois Hukaa acredita que essa é a chave para o comportamento do mestre profanador e as ações sem precedentes do chefe dos Espreitadores do Silte.

Personalidades

Hukaa Luas Novas: Hukaa Luas Novas é chefe da tribo Corredores Noturnos há mais de 20 anos, assumindo o papel quando seu pai sentiu o peso de sua grande idade diminuindo seus reflexos outrora rápidos. Como a própria Hukaa está se aproximando rapidamente da meia-idade,

ela se interessou mais em treinar seus filhos para que pelo menos um deles esteja preparado para liderar a tribo quando ela finalmente decidir renunciar. Por enquanto, ela vê esse evento acontecendo em um futuro distante.

Por entender as artes mercantis, bem como as artes das sombras, Hukaa se esforçou para fazer com que os Corredores Noturnos operassem como uma casa mercantil de sucesso. Todas as operações são organizadas e administradas de forma ordenada, e todas as missões são vistas como empreendimentos com fins lucrativos. Embora ela permita que seus conselheiros e líderes de clã tenham a liberdade de operar independentemente de seu controle, ela gosta de permanecer envolvida nas operações do dia-a-dia da tribo. Para facilitar isso, Hukaa solicita reuniões e atualizações frequentes para que ela possa ficar por dentro das atividades de sua tribo.

Hukaa tem cabelos brancos descoloridos pelo sol que brilham ao redor de seu rosto bem bronzeado. Sua grande beleza a serviu, bem como suas habilidades de roubo e negociação ao longo dos anos, e ela parece ter ficado mais bonita com a idade.

Keelorr Lua Nova: Keelorr Lua Nova é uma assassina talentosa que usa furtividade e desorientação para completar suas missões, assim como outros usam venenos e armas à distância. Ela quase sempre assume um papel assumido, fingindo ser um mendigo ou uma dançarina, uma serviente ou um comerciante comum, a fim de se aproximar de seu alvo e sob sua guarda. Seu papel favorito é o de uma dançarina elfa.

As habilidades de dança de Keelorr são tão grandes que ela muitas vezes é manchete na Tenda das Espadas Dançantes no mercado dos Cantores Celestes. Ela presta atenção naqueles que foi contratada para assassinar, flertando impiedosamente e dançando apenas para eles. É sua prática dar às vítimas um último momento de alegria antes de atacar, fazendo-as felizes com sua dança, seu sorriso ou a atenção acolhedora de seus grandes olhos cinzentos. Se ela pode fazer com que suas vítimas a amem, mesmo que por um instante, então ela experimenta seu próprio sentimento de alegria. Então, uma vez que esse ritual que ela adora realizar foi concluído, ela cumpre sua missão. Suas mortes são rápidas, indolores e realizadas com quase nenhuma luta.

Keelorr foi mencionada como a sucessora do atual corredor mestre do clã Luas Negras, mas é duvidoso que ela aceitaria a posição. Ela gosta muito de seu trabalho de campo para aceitar um papel de liderança.

Misteek Lua Minguante: Misteek Lua Minguante serve tanto como um cantor de terra quanto como um mestre profanador para o clã Luas Minguantes. Ele gosta muito de seu papel com os invasores, pois se deleita com a violência e a destruição. A pilhagem é a esmola que os fracos de fora devem colocar aos pés dos fortes elfos da tribo Corredores Noturnos, e Misteek tem o prazer de apontar isso para aqueles que ele invade. Ele é um elfo alto e de pele escura, com longos cabelos escuros e olhos encapuzados e sombrios. Ele carrega orgulhosamente a marca de seu clã: dois quartos de luas tatuadas na carne de seu ombro direito.

Como cantor de terra, Misteek comunga com os espíritos elementais da terra, cantando suas canções para que todos ouçam. Como profanador, ele se esforça muito para não prejudicar as coisas da terra ao extrair poder para lançar seus feitiços. Ele não tem consideração por qualquer outra coisa que possa machucar ao atrair poder para si mesmo. Ele serve como um dos principais conselheiros do líder do clã, e seus poderes e habilidades são respeitados em toda a tribo. Quando ele participa de um ataque (e há poucos ataques que seu clã empreende que Misteek não está presente), Misteek usa suas habilidades para causar o máximo de destruição e confusão possível. Ele acredita que o tremor da terra é a maior canção de seus espíritos elementais, e busca imitar seu poder destrutivo sempre que volta suas habilidades contra estranhos. Quando a destruição e o caos terminam, ele procura na pilhagem itens mágicos, componentes de magia, coleções de magias e outros itens de interesse arcano.

Poucos em seu clã o desafiam por essas coisas. A maça de aço encantada que ele empunha em combate foi tirada de uma caravana que o clã invadiu há vários anos. Desde então, Misteek manteve os olhos abertos para itens ainda mais poderosos que podem estar escondidos entre as mercadorias que os forasteiros gostam de mover de um lugar para outro nas costas de kank, crodlu e mekillots.

Espreitadores de Silte

Um dos verdadeiros terrores da porção oriental da região



de Tyr é a feroz tribo de elfos chamada Espreitadores de Silte. Esta tribo invasora ataca forasteiros pelo puro prazer; pilhagem e saque são simplesmente bônus adicionais. Esses elfos temíveis se movem propositalmente pela área, muitas vezes passando despercebidos até que seu terrível grito sinalize o início de um ataque.

Muito pouco está fora da atenção dos Espreitadores de Silte. Pequenas aldeias, postos avançados de mercadores, caravanas – todos aparecem como alvos tentadores para os elfos invasores. Como os Saqueadores da Areia Negra no oeste, simplesmente sussurrar o nome da tribo Espreitadores do Silte no leste faz com que até mesmo os guardas de caravana mais fortes e experientes fiquem pálidos. Poucos querem se envolver com esses assassinos enlouquecidos, pois, ao contrário de outras tribos de elfos, os Espreitadores do Silte anseiam pelo sangue de suas vítimas, bem como por seus despojos.

Todas as principais trilhas de caravanas desapareceram da região leste há muito tempo, mas os Espreitadores do Silte têm pouca dificuldade em encontrar saques. Muitos de seus alvos consistem em tribos de gith ou belgoi. Os elfos também perseguem caravanas com destino a aldeias de escravos ou à dispersão de fortes e postos avançados que ainda povoam a terra à beira do Mar de Silte.

Organização

Eevuu Espreitador do Silte governa sua tribo de invasores elfos com força e uma vontade de ferro. Como os chefes antes dele, Eevuu obtém prazer não apenas trazendo terror para os de fora, mas governando seus seguidores por meio do medo, da intimidação e da ocasional luta mortal para provar sua superioridade. Ele obteve sua posição elevada depois de derrotar o chefe anterior em uma luta mortal sete anos atrás; ele só teve que defender sua posição três vezes nos anos seguintes.

Os companheiros constantes e conselheiros principais de Eevuu são Miiri Arco de Fogo, o cantor elemental de fogo da tribo, e Luubarra Adaga de Fogo, o mestre profanador da tribo. Ambas as fêmeas gostam de estar perto da sede do poder da tribo, tanto quanto gostam de empregar suas habilidades e talentos em uma incursão.

Como na maioria das tribos invasoras, a liderança e os privilégios vão para aqueles que têm o poder de reivindicar tais papéis e despojos para si mesmos. Guerreiros fortes, magos habilidosos, ladinos astutos e clérigos poderosos sobem ao topo da hierarquia dos Caçadores de Seda. O resto cai em posições subservientes – ou acaba morto. A vida nesta tribo envolve não apenas lutar contra os perigos naturais de Athas, mas também contra os outros membros da tribo. Os laços tribais não contam muito nesta sociedade violenta. Eles devem ser cimentados com sangue, músculos e armas.

A luta mortal serve para julgar todas as disputas e reivindicações de avanço. É a única lei tribal que deve ser obedecida por todos – incluindo o chefe. Se um elfo é desafiado para uma luta mortal, ele ou ela não tem escolha a não ser aceitar ou perder honra, posição e possivelmente até a vida. Em uma luta mortal, as únicas regras são que a luta continue até que um ou ambos os combatentes estejam mortos, e que o golpe mortal seja dado por uma arma física criada por elfos (embora magia e psiônicos possam ser usados no intervalo). Se um elfo sentir que ele ou ela está pronto para assumir o comando da tribo, então um desafio de luta mortal é emitido para o chefe governante. Se o chefe perder, o desafiante assume o título. Como mencionado antes, Eevuu foi desafiado três vezes, mas ainda continua sendo o chefe dos Espreitadores do Silte.

A tribo consiste em três clãs: os clãs Arco de Fogo, Adaga de Fogo e Espada de Fogo. O clã Arco de Fogo é dedicado ao reconhecimento e habilidades selvagens. Sua arma de escolha é o arco longo, e esses arqueiros estão entre os melhores de toda a região de Tyr. Muitos dos cantores elementais de fogo da tribo vêm das fileiras deste clã. Os membros do clã Arco de Fogo estão constantemente à frente, procurando alvos para atacar e observando quaisquer perigos que possam ameaçar a tribo.

O clã da Adaga de Fogo segue os caminhos sombrios da profanação, roubo e assassinato. Principalmente composto por profanadores e ladinos, o clã da Adaga de Fogo fica em segundo plano até que suas habilidades especializadas sejam solicitadas pelo chefe.

O clã Espada de Fogo, sob o comando direto do chefe, é um clã guerreiro. Como o nome indica, os membros do clã fazem uso de espadas longas criadas por elfos. Quando um alvo é localizado, o clã da Espada de Fogo corre para atacar, cortando um caminho sangrento até mesmo entre os oponentes mais difíceis, para que o resto



da tribo possa participar das "festividades".

História Recente

Os conselheiros de Eevuu têm pedido que ele assuma mais e mais riscos ultimamente. Alguns meses atrás, Luubarra começou a sussurrar profecias de poder, glória e riquezas nos ouvidos afilados de Eevuu. "Essas previsões se tornarão realidade", assegurou ela, "se nossos seguidores se envolverem em ainda mais caos e derramamento de sangue do que o habitual".

Eevuu cumpriu os desejos sombrios de Luubarra, atacando e massacrando um assentamento gith nas Montanhas da Espinha Negra, atacando a aldeia de Cromlin (embora os Espreitadores de Silte fossem forçados a recuar de suas muralhas bem defendidas) e destruindo uma caravana fortemente armada na estrada comercial entre Nibenay e Raam. Cada uma dessas incursões custou muito aos Espreitadores do Silte em termos de vidas e tempo, e nenhuma das incursões forneceu mais saque do que a tribo normalmente reúne em ataques mais fáceis. Além disso, como Luubarra persuadiu Eevuu a cronometrar esses ataques extremamente próximos um do outro, a tribo não conseguiu descansar e curar suas feridas.

O ímpeto por trás das profecias de Luubarra se originou durante sua estada na cidade arruinada de Giustenal. Quando ela voltou daquele lugar desolado há pouco mais de dois meses, ela imediatamente enviou seu clã para as ruínas para explorar uma nova entrada que ela alegou ter descoberto. O clã ainda não voltou.

Luubarra tem instado o chefe a enviar o resto da tribo para investigar, mas até agora Eevuu se recusou. Ele é cauteloso com as ruínas assombradas, e a tribo expressou preocupação e até medo sobre o destino do clã da Adaga de Fogo. Se algo nas ruínas foi capaz de capturar ou destruir um clã inteiro de usuários de magia e ladinos, então é algo que o restante da tribo deve deixar em paz.

Luubarra, no entanto, descarta esses resmungos. Ela tem certeza de que o clã simplesmente encontrou muito para carregar de volta e está esperando por ajuda adicional. Por que então, Eevuu se perguntou (embora ele não tenha expressado esse pensamento ao seu mestre profanador), o clã não conseguiu enviar um corredor com uma mensagem? Enquanto Eevuu está decidindo o que fazer,



ele continua a ouvir as visões sussurradas de Luubarra e os sonhos dos grandes ataques que ainda estão por vir para sua tribo de Espreitadores de Silte.

Relacionamento com os outros

A tribo Espreitadores do Silte não tem aliados de fora. Para eles, todos e tudo o que vagueia pela terra a leste das Montanhas Quebra-Vento existe apenas com o propósito de ser invadido e morto. Este nicho que os Espreitadores do Silte esculpiram para si mesmos é deles, e eles não o teriam de outra maneira. No entanto, apesar de toda a sua bravata, os Espreitadores de Silte são cautelosos. Eevuu e sua tribo tendem a evitar se aproximar das cidades-estado de Gulg e Nibenay, pois o chefe sabe que sua tribo não pode enfrentar os exércitos dos reis-feiticeiros – ainda.

Luubarra promete que chegará o dia em que os Espreitadores do Silte poderão desafiar um rei-feiticeiro, e Eevuu aguarda ansiosamente a chance de matar um pessoalmente. Embora a maioria dos forasteiros veja isso como um evento improvável, Eevuu e seus elfos acreditam que, uma vez que construam um número suficiente de guerreiros, nada estará além de seu alcance. Afinal, eles são os Espreitadores de Silte, a maior tribo de elfos de toda Athas (se é que eles mesmos dizem isso).

Esses invasores causam muitos problemas para as casas mercantis de Fyra, Inika, Shom e Wavir. Todos têm interesses na área e devem ocasionalmente enviar caravanas através do território dos Espreitadores de Silte. Os comerciantes com destino a ou passando por Fort Fyra, Fort Harbeth, Fort Inix, Cromlin e Posto Avançado 19 devem estar sempre vigilantes contra os invasores elfos ferozes e mortais. Mesmo Mirante do Sal, o Bando de Tenpug e os elfos da tribo dos Cantores Celestes não estão imunes aos ataques dos Espreitadores. As tribos gith das Montanhas da Espinha Negra, bem como outros assentamentos de monstros na região, são as que mais sofrem com os ataques terríveis e muitas vezes surpreendentes da tribo.

Como a tribo invasora se tornou ainda mais feroz e ativa nos últimos meses, os ex-escravos de Mirante do Sal dobraram suas próprias defesas para se protegerem. Mesmo a normalmente indiferente Casa Shom de Nibenay reagiu fortemente aos recentes ataques à aldeia de Cromlin. Os líderes da casa mercantil aumentaram suas tropas protegendo a aldeia em antecipação a outro ataque dos Espreitadores do Silte.

Luubarra, conselheiro e mestre profanador do Chefe Eevuu, tem uma antipatia particular pela tribo dos Cantores Celestes, embora o motivo não esteja totalmente claro. Ela odeia especialmente o clã dos Apanhadores do Crepúsculo, pois esses preservadores buscam os mesmos tesouros e segredos da cidade arruinada de Giustenal que ela. Através de seus impulsos, os ataques contra as caravanas dos Cantores Celestes aumentaram dramaticamente. Ela até tentou convencer Eevuu de que, se algum desastre realmente aconteceu com seu clã da Adaga de Fogo em Giustenal, então os Cantores Celestes são os culpados.

Esforços Atuais

Os Espreitadores do Silte são uma tribo invasora, ganhando seu caminho saqueando e saqueando. Eles não são dados a atividades domésticas. Eles não criam rebanhos. Eles não se envolvem em nenhum comércio. Eles simplesmente pegam o que querem de quem quer que seja, desde que o Chefe Eevuu sinta que seus guerreiros podem sobreviver ao encontro – e há poucos forasteiros que podem ferir sua tribo de guerreiros e ladrões.

Onde outras tribos de elfos realizam seu trabalho diário e depois se envolvem em celebrações e festividades para trazer alegria ao agora, os Espreitadores de Silte consideram cada ataque uma festividade. Eles se deleitam com o caos e o derramamento de sangue, celebrando suas proezas superiores com combate, assassinato e pilhagem em vez de dançar, cantar e beber. Para os Espreitadores do Silte, o ataque é tudo. Perseguir, atacar e derrotar com sucesso um alvo fornece tanto sustento quanto o saque que ele recebe, mesmo que apenas em um nível psicológico. Quanto aos bens saqueados, a tribo leva apenas o que pode carregar. Deixa o resto para quem quer que venha em seu rastro.

Os Espreitadores do Silte observam seus alvos pretendidos por um tempo, determinando pontos fortes e fracos o melhor que podem. Então, quando Eevuu dá o comando, os elfos começam seu grito de ataque. Este ruído arrepiante sobe do deserto como o vento, batendo contra o alvo da tribo, assim como ondas de água uma vez

bateram ao longo das margens do Mar de Silte. O som assustador da banshee geralmente tem um de dois efeitos: ou imobiliza os alvos da tribo com medo entorpecedor ou assusta os alvos para que cometam erros estúpidos. Independentemente do resultado, os Espreitadores de Silte se beneficiam.

Como os Dançarinos do Vento, os Espreitadores do Silte não têm planos de longo alcance. A tribo simplesmente se move em uma espiral aleatória da costa de lodo para a floresta e vice-versa, observando as caravanas atacarem. Ao longo do caminho, os elfos podem atingir um forte ou aldeia, dependendo do humor e das necessidades do Chefe Eevuu e seus conselheiros. Normalmente, porém, os Espreitadores de Silte esperam que os viajantes saiam de trás das muralhas da aldeia em vez de lançar ataques contra locais fortificados. Em uma nota lateral, o chefe dá a seus guerreiros ordens estritas para manter pelo menos alguns membros de uma caravana atacada vivos para que o mestre profanador, Adaga de Fogo Luubarra, tenha assuntos para experimentar.

Área de Atividade

Os Espreitadores de Silte rondam os trechos orientais da região de Tyr. Esses elfos operam dentro da área de terra que se projeta e é cercada em três lados pelo Mar de Silte. Essencialmente, a área a leste da Floresta Crescente até o Mar de Silte, ao norte do Estuário da Língua Bifurcada e ao sul da baía de silte que separa Raam de Nibenay cai sob a sombra dos Espreitadores de Silte. Esta é a terra pela qual eles vagam; esta é a terra que eles saqueiam e atacam.

A tribo se envolve em ataques periódicos contra o Forte Harbeth e o Forte Inix; o Posto Avançado 19 e o Forte Fyra; a aldeia de Cromlin; e o tráfego que chega e sai de Gulg, Nibenay e Salt View. Na verdade, os viajantes do Triângulo de Marfim são os alvos favoritos desses elfos. Temendo pouco, a tribo às vezes acampava perto das ruínas de Giustenal e Bodach, chegando ao ponto de ocasionalmente procurar tesouros espalhados nas ruínas. No entanto, com o recente desaparecimento do clã da Adaga de Fogo, a tribo se tornou cautelosa com Giustenal. É improvável que eles se aventurem nas ruínas até que o mistério seja resolvido.

Personalidades

Eevuu Espreitador do Silte : Eevuu Espreitador do Silte, chefe da tribo de elfos Espreitadores de Silte, é um elfo enorme e poderoso que tem olhos selvagens e um sorriso cruel. Ele se deleita na batalha e na matança real, muitas vezes liderando seus guerreiros em incursões puramente pela pura diversão que proporcionam.

Eevuu tem mais de dois metros e meio de altura e, embora ainda magro, parece mais musculoso do que seus companheiros elfos. Como os outros elfos de sua tribo, Eevuu usa seu cabelo em um padrão de espinhos selvagens. Um peitoral de osso coberto com runas arcanas protege sua parte superior do corpo, e ele carrega um escudo ósseo.

Sua espada longa de osso, que foi usada por muitos chefes dos Caçadores de Silte antes dele, é encantada com uma magia que faz com que chamas ardentes dancem ao longo de sua borda extremamente afiada quando usada em combate.

O profanador e companheiro de Eevuu, Luubarra, tem enchido sua cabeça com visões de conquista e grande poder. O chefe elfo vê um festival de assassinato e caos em seu futuro, uma celebração na qual as próprias areias ficarão vermelhas de sangue. Ele está impaciente para que essas visões de poder se tornem realidade.

Luubarra Adaga de Fogo: Luubarra Adaga de Fogo sempre foi atraída para o poder. Ela o procurou para seu uso pessoal e trabalhou duro para se posicionar perto daqueles que exercem um poder ainda maior do que ela. Naturalmente, ela foi atraída por Eevuu, e ela está ao seu lado há três anos. É sua intenção permanecer sua companheira até o momento em que Eevuu for derrubado.

Como outros membros da tribo Espreitadores do Silte, Luubarra tem sede de sangue e violência. Ela gosta especialmente de conduzir pesquisas de difamadores sobre forasteiros capturados. Desde que voltou das ruínas de Giustenal, há alguns meses, Luubarra se tornou ainda mais inclinada ao assassinato e ao caos. A seu pedido, Eevuu levou a tribo a maiores e maiores oportunidades de morte e destruição – tudo porque ela afirma que o caminho para uma riqueza e poder incalculáveis deve ser pavimentado com sangue. Esse comportamento tem algo a ver com o que Luubarra encontrou nas ruínas



da cidade antiga, mas ela até agora se recusou a revelar quaisquer detalhes para Eevuu ou qualquer outra pessoa. Ela também mantém seu talento psiônico selvagem em segredo, empregando-o contra seus inimigos com malícia silenciosa.

Miiri Arco de Fogo : Miiri Arco de Fogo é um cantor elemental do fogo – o clérigo mais poderoso da tribo Espreitadores do Silte. Além de seu papel como conselheira do chefe, Miiri lidera o clã Arco de Fogo. Ela participa da tomada de decisão diária sobre as atividades da tribo. Seu principal rival pelo poder na tribo, bem como pela atenção e afetos de Eevuu, é o profanador Luubarra. As duas elfas se odeiam, pois ambas cobiçam a mesma coisa – poder. Para eles, Eevuu é apenas um meio para um poder maior. "Deixe-o pensar que ele é o chefe", Miiri diz a si mesma, "enquanto eu exerço o verdadeiro poder das sombras."

A clériga sempre acreditou que poderia lidar com Luubarra e até eliminar a mulher quando necessário, mas as ações iniciadas pela profanadora nos últimos dois meses deram ao bombeiro motivo para fazer uma pausa. Miiri acredita que há algo mais no comportamento errático recente de Luubarra do que simples sede de sangue. Ela decidiu observar o profanador com cuidado, pois os próprios planos de Miiri para alcançar um poder maior dependem de uma tribo intacta e poderosa dos Espreitadores do Silte. Luubarra, por outro lado, parece determinado a exortar o chefe Eevuu a liderar a tribo para sua própria destruição.

Mãos Prateadas

As Mãos Prateadas não são uma típica tribo de elfos em Athas. Enquanto outros elfos correm livres, as Mãos Prateadas decidiram se estabelecer. A tribo reivindicou um pequeno oásis como seu e concedeu-lhe o elevado nome de Fonte Prateada. Não se engane: não há nada de prata neste oásis, exceto pelas moedas que o chefe da tribo anseia. A água é de gosto ruim e menos do que clara, mas é segura para beber – e é aí que reside sua atração pelos elfos.

O Oásis da Fonte Prateada floresce nos Planaltos perto da principal estrada comercial de Urik a Tyr. É um local privilegiado que há muito oferece alívio aos viajantes, oferecendo um pouco de sombra e água suficiente para saciar a sede até mesmo da maior tripulação de caravanas. Embora sua localização o tornasse um ponto de parada natural, sua aparência ruim e água menos do que perfeita nunca inspiraram um assentamento ou forte a surgir em torno dele. Então a tribo Mãos Prateadas descobriu o oásis, e tudo mudou.

O chefe da tribo, com sua paixão por prata, viu uma maneira melhor de encher suas mochilas e bolsos do que encontrar alvos para roubar. “Melhor deixá-los vir até você e depois roubá-los”, decidiu Toramund. Quando a tribo encontrou o oásis durante sua peregrinação, o chefe declarou que o local pertencia às Mãos Prateadas. A tribo controla o oásis desde então. No início, os elfos simplesmente montaram um acampamento ao redor do oásis e exigiram o pagamento de todos os viajantes que pararam lá. Eventualmente, eles construíram um complexo fortificado para melhor fazer valer sua reivindicação à propriedade e para garantir que a área fosse protegida daqueles que não queriam ou não podiam pagar.

Organização

Toramund lidera os elfos das Mãos Prateadas com humor e uma obsessão por riqueza. Ele tem um carinho especial pela prata e, quando assumiu o comando, mudou o nome da tribo para refletir seus próprios gostos. Ele é um guerreiro astuto e um profanador astuto que infectou sua tribo com sua própria ganância e desejos. Ao contrário de outros líderes elfos de um molde semelhante, Toramund prontamente compartilha toda a riqueza que aparece em seu caminho com toda a tribo. Ele acredita que, ao ser generoso com seus seguidores, eles serão menos propensos a reter qualquer riqueza que obtenham. Ele prefere receber uma parte da maior parte da renda da tribo em vez de acumular todos os ativos óbvios e perder a renda sobre a qual ele poderia não saber nada.

Os elfos das Mãos Prateadas há muito tempo são uma tribo de foras-da-lei e invasores, embora nunca tenham alcançado os números necessários para fazer um nome para si mesmos em todo o Planalto. Toramund arrancou o controle da tribo do chefe anterior, desafiando-a para uma luta depois de uma celebração particularmente longa e festiva. Enquanto Toramund estava lúcido e alerta, seu rival Vorundi estava intoxicado com muito néctar



fermentado e um potente jarro de uísque anão do Sul de Ledopolus (gentilmente oferecido a ela no início das festividades por Toramund). Além de ser o chefe de Toramund, Vorundi também era sua mãe. A luta não durou muito. Toramund matou Vorundi e se declarou chefe da tribo.

A tribo não tem clãs separados. Todos os seus membros são elfos das Mãos Prateadas. Existem aproximadamente 100 elfos na tribo; metade desse número são guerreiros. O resto da tribo é composto por vários ladrões, comerciantes, psiônicos e crianças. Existem também alguns profanadores e clérigos para adicionar poder à tribo.

Há apenas três postos oficiais na tribo – chefe, protetor da muralha e guardião da prata. Toramund, é claro, é o chefe. O guerreiro Basettu é o protetor da muralha. É sua responsabilidade defender a tribo e sua propriedade de toda e qualquer ameaça. Por fim, a filha de Toramund, Torami, serve como guardiã da prata. Ela acompanha e cuida dos bens da tribo, prestando atenção especial à prata que seu pai tanto ama. Se Toramund considerar que sua filha pode fazer com ele o que ele fez com sua mãe, ele nunca mostrará. No entanto, foi observado por membros mais velhos da tribo que ele nunca bebe de peles ou garrafas oferecidas a ele por Torami.

História Recente

No início, a tribo Mãos Prateadas teve que impor o pagamento pelo uso do oásis por ameaças, esperando que quaisquer viajantes que visitassem o local estivessem dispostos a entregar a prata em vez de lutar. Esse método nem sempre funcionava, e muitas vezes as Mãos Prateadas tinham que fugir diante de grupos cada vez maiores. Então Toramund teve uma ideia. Ele fez seus elfos construírem uma parede de tijolos de barro secos ao sol para proteger a nascente. Isso funcionou por um tempo, mas então a tribo dos Corredores do Sol decidiu



que não gostavam da ideia de uma parede os mantendo do lado de fora. A maga dos Corredores do Sol (que por acaso era Sadira de Tyr) derrubou a muralha em uma saraivada de magias poderosas.

Desde então, as Mãos Prateadas construíram um complexo maior com paredes mais resistentes. Este forte foi construído de pedra, pois Toramund culpa o último desastre não pelo poder do mago dos elfos rivais, mas pela vulnerabilidade da lama frágil. Além disso, Toramund ordenou que seus elfos admitissem os Corredores do Sol da próxima vez que eles aparecessem. Ele prefere perder algumas taxas do que ter que reconstruir o complexo pela terceira vez. Além disso, se ele puder fazer com que os Corredores do Sol baixem a guarda, seus elfos podem ter a oportunidade de se vingar deles de alguma maneira sutil. Roubo, ou talvez veneno, geralmente é mais seguro do que o combate direto, Toramund argumenta, e de certa forma muito mais satisfatório do que tirar sangue.

A tribo tem procurado por um poderoso profanador. Toramund prefere manter seus próprios poderes mágicos em segredo, usando-os apenas quando não observados ou absolutamente necessários. Em vez disso, ele gosta de ter outro profanador ao seu lado para oferecer proteção e seguir suas ordens. Nenhum dos magos nascidos de sua tribo é forte o suficiente para preencher suas necessidades, então ele procura elfos párias ou magos de outras raças para servi-lo. Seu último profanador, um velho humano chamado Bademyr, morreu durante a última visita dos Corredores do Sol.

Relacionamento com os outros

Todos são bem-vindos ao Oásis da Fonte Prateada – desde que tenham dinheiro para pagar as taxas associadas ao descanso e à rega dentro das paredes do complexo. Somente aqueles que se recusam a entregar a quantidade apropriada de prata são rejeitados, geralmente por uma saraivada de flechas e algumas magias bem colocadas. Se um grupo de visitantes parecer especialmente poderoso, Toramund pode decidir abrir os portões compostos e dar-lhes acesso livre ao oásis, a fim de evitar uma batalha que sua tribo possa não vencer.

Os Corredores do Sol, liderados pela elfa chamada Faenaeyon, competem com as Mãos Prateadas há muito tempo. A última vez que as duas tribos se encontraram, os Corredores do Sol usaram magia poderosa para derrubar as paredes do complexo. No tempo anterior, os Corredores do Sol roubaram uma grande parte do tesouro particular de Toramund. Na próxima vez que se encontrarem, Toramund quer que sua tribo saia com vantagem. Ele planeja ser amigável e perdoar seus irmãos élficos, oferecendo-lhes acesso livre ao oásis. Então, quando estiverem desprevenidos, ele planeja atacá-los de uma maneira que realmente machucará Faenaeyon - roubando a própria reserva de riqueza do chefe Corredor do Sol.

As Mãos Prateadas também têm um acordo com os Saqueadores da Areia Negra. Em troca de permitir que a tribo escrava use o oásis, os Bandoleiros concordaram em não saquear ou destruir o complexo dos elfos. As Mãos Prateadas servem como olhos e ouvidos dos saqueadores, chegando ao ponto de trabalhar ativamente para eles se os Saqueadores exigirem. Eles observam caravanas escolhidas e sinais de perigo que possam preocupar os Saqueadores, e às vezes até fornecem ajuda envenenando um alvo específico ou enviando uma mensagem à tribo escrava de algo que certamente interessará ao líder dos Saqueadores ou seu conselheiro profanador.

Esforços Atuais

A tribo fora da lei Mãos Prateadas assumiu um ar de legitimidade ao estabelecer um posto comercial permanente na encruzilhada do Planalto. Essa aparência não mudou o fato de que as Mãos Prateadas são ladrões e invasores. Os elfos apenas mudaram o método pelo qual saqueiam os viajantes. Agora, em vez de procurar caravanas e viajantes para invadir, eles esperam que os viajantes venham até eles. Em seguida, eles os roubam cobrando preços altos pelos serviços que prestam e roubando uma bolsa de dinheiro ou um item caro ou dois da maneira élfica típica.

O complexo que os elfos ergueram ao redor do oásis dá um novo significado à frase: "Que o comprador tome cuidado". No Oásis da Fonte Prateada, um viajante e seu dinheiro logo se separam. Os elfos exigem pagamento por tudo, desde se refrescar no lago até receber uma pequena área para montar acampamento. Devido a problemas recentes, todos os preços foram aumentados. Agora custa duas moedas de prata para cada pessoa e animal que busca admissão no oásis.

Uma vez que um viajante atravessa os portões fortificados que cercam o oásis, ele ou ela recebe a atenção interminável de mascates e artistas. Todos, de elfos velhos a crianças pequenas, artasanam o viajante, na esperança de vender ou trocar alguma bugiganga por mais do que vale ou buscando uma oportunidade de roubar secretamente uma posse valiosa. Quando o desfile de mascates diminui, outros elfos chegam para nivelar uma série de pequenas taxas, cobranças e gratificações irritantes pelo privilégio de descansar dentro da proteção da muralha fortificada. O complexo possui um mercado élfico onde os viajantes podem estocar suprimentos ou encontrar uma ou duas bugigangas exóticas. Tudo é extremamente caro e a maioria dos itens é de qualidade duvidosa.

Se algum viajante parece particularmente rico, Toramund tem um interesse pessoal. Ele usa todo o seu charme e astúcia para se apropriar de uma parte dessa riqueza para si mesmo, chegando ao ponto de oferecer um item de verdadeiro valor em troca de uma quantidade de prata. Uma vez que tal acordo é concluído, Toramund muitas vezes envia ladrões para acompanhar o viajante com ordens para roubar de volta o item na primeira oportunidade. Por outro lado, o chefe tenta minimizar os atos óbvios de roubo e violência. Afinal, se o Oasis conquistar uma reputação irracionalmente ruim, os negócios provavelmente diminuirão.

Área de Atividade

As Mãos Prateadas operam exclusivamente na área ao redor do Oásis da Fonte Prateadaa. Desde que reivindicaram o oásis como seu, os elfos se dedicaram a protegê-lo e transformá-lo em um empreendimento lucrativo. Como a prata que ele acumula, Toramund zelosamente guarda o oásis, excluindo todas as outras atividades. A tribo nunca pode vagar muito longe de suas costas lamacentas por medo de que outra pessoa se mude. Toramund às vezes envia pequenos grupos comerciais para o Forte de Ferro ou Ablath quando os suprimentos estão baixos, e os batedores de elfos observam caravanas e sinais de perigo nos celeiros ao redor, mas a maioria da tribo permanece no oásis.

Personalidades

Toramund: A ganância governa Toramund, chefe da tribo Mãos Prateadas. Seu desejo de possuir prata é esmagador, e ele infectou o resto da tribo com a mesma obsessão. Ele está orgulhoso do forte que construiu em torno de Silver Spring, e acredita que o método de sua tribo de roubar visitantes é muito melhor do que realmente rastrear e atacar caravanas no deserto. Ele mantém suas habilidades de profanador em segredo, embora esteja interessado em quaisquer textos ou itens mágicos que sua tribo adquira. Ele carrega uma espada longa de metal encantado (não de fabricação élfica) e uma perversa espada curta de osso. Se pressionado para a batalha, ele pode empunhar as duas armas ao mesmo tempo.

Quaar: Quaar supervisiona todo o comércio dentro do complexo da Fonte Prateada, embora ele seja geralmente encontrado no mercado ou na Tenda das Delícias. Sua longa amizade com Toramund o ajudou a ganhar sua posição, assim como seus talentos e habilidades aprendidas. O elfo amigável adora fazer acordos e administrar negócios – especialmente negócios desonestos. Ele compartilha a mesma obsessão por prata que aflige seu chefe, mas ele também gosta de enganar os visitantes com outros tipos de riqueza. Ele às vezes vende informações aos Corredores Noturnos e agentes da Casa Vordon de Tyr.

Cantores Celestes

Quando alguém menciona mercadores de elfos na região de Tyr, provavelmente está falando sobre a tribo dos Cantores Celestes. Embora não seja uma tribo tão antiga quanto seus principais rivais, os elfos de Águas Claras, os Cantores Celestes rapidamente se estabeleceram como comerciantes notáveis. O mercado semi-permanente que a tribo mantém em Nibenay, por exemplo, é uma festa para os sentidos, cheio de produtos exóticos e comuns apresentados de modo a fascinar os clientes enquanto vagam entre as tendas coloridas e barracas lotadas. A maioria dos clientes sai do mercado com a sensação de que recebeu a melhor parte de qualquer negócio em que participou, mesmo que não tenha recebido. É apenas mais uma parte da ilusão de qualidade e serviço que os Cantores Celestes habilmente tecem em seu repertório de



merchandising.

A tribo dos Cantores Celestes adotou o comércio como seu principal meio de existência muito antes de seu chefe atual (ou o chefe antes dele) nascer. Cada atividade em que a tribo se envolve contribui de alguma maneira para seus empreendimentos mercantis. Eles gostam dessa abordagem da vida e parecem satisfeitos em continuar como comerciantes – pelo menos por enquanto.

Organização

As principais regras dos Cantores Celestes para a vida, mas o faz em consulta estrita com seus conselheiros e líderes de clã. Se a tribo falhar em obter lucro após o ano de comércio, os líderes podem desafiar o direito dos chefes de governar. A única lembrança de tal ação sendo tomada está no Cântico dos Temtaa, que fala de uma época em que o comércio era tão ruim que a tribo teve que recorrer a ataques para sobreviver.

O atual chefe, Cantor Celeste Muuton, é considerado um membro de todos os clãs, de modo que nenhum clã pode reivindicar superioridade sobre outro. A tribo tem aproximadamente 3.500 membros divididos entre três clãs. Destes, o clã Saltadores do Dia é o maior, com cerca de 1.500 membros. O resto da tribo é dividido igualmente entre os Caçadores da Aurora e os Caçadores do Crepúsculo.

Cada clã compartilha a maioria das tarefas necessárias para manter uma casa mercante élfica bem-sucedida. Ao contrário das atividades de outras tribos de elfos, os Cantores Celestes realmente coletam seus bens de mercado por meios principalmente legítimos. Eles negociam e compram bens dos assentamentos periféricos para levar ao mercado nas cidades-estado e, em seguida, coletam mercadorias em uma cidade para negociar em outra. O roubo total representa apenas uma fração de seu estoque total.

Se um clã se sair mal durante um determinado período, não é considerado uma infração pela tribo como um todo. Toda a tribo compartilha os ativos e déficits dos clãs

individuais, espalhando a riqueza e a boa fortuna. Após um período de negociação, o chefe e os líderes do clã fazem o inventário dos ativos da tribo, relegam uma parte para usar para reabastecer bens comerciais e, em seguida, distribuem uma parte dos lucros restantes para todos os membros da tribo.

Mesmo que os clãs coordenem seus empreendimentos lucrativos, cada clã é especializado em algumas áreas selecionadas. Os Caçadores da Aurora, por exemplo, continuam a operar como pastores. Os membros deste clã são responsáveis não apenas pelos animais da tribo, mas também pelos animais que os clientes pagam para ter cuidado nos mercados. Eles também criam ou protegem animais por outros meios para vender nos mercados, desde animais de carga e montaria até animais de estimação pessoais. O clã Saltadores do Dia é especializado em grande comércio e compreensão das leis e costumes da cidade. Os membros deste clã mantêm os mercados permanentes da tribo nas cidades-estado, negociando, negociando e garantindo novos bens enquanto o restante da tribo viaja para outro lugar. Finalmente, o clã dos Caçadores de Crepúsculo lida com coisas pertencentes às artes arcanas. Componentes de feitiços, itens mágicos e textos mágicos de todas as descrições são seu estoque no comércio.

Os chefes conselheiros consistem no líder de cada clã, o cantor de chamas, o mago mais velho, o comandante dos guardas élficos e os nove mestres do comércio que supervisionam todas as atividades mercantis. Enquanto os líderes do clã mantêm seus cargos por períodos de 12 anos, os outros conselheiros representam os melhores indivíduos que a tribo produz – o clérigo e mago mais poderoso, o melhor guerreiro e os mercadores mais talentosos, por exemplo. Os elfos nesses postos são revistos regularmente, com seus assentos consultivos frequentemente mudando de mãos, pois outros elfos demonstram melhores habilidades e habilidades nas áreas apropriadas.

Onde outras tribos organizam grupos de ataque, os Cantores Celestes usam pequenos grupos comerciais para explorar locais de mercado, fazer grandes negócios e encontrar novas fontes de suprimento. Esses grupos comerciais são liderados por capitães mercantes e consistem em apenas seis elfos ou até várias centenas quando o transporte e a proteção são necessários.

História Recente

Os Cantores Celestes retornaram recentemente a Nibenay após uma ausência de seis meses. O que a tribo descobriu produziu choque e raiva em seus membros – todos os elfos deixados para trás para supervisionar as atividades mercantis diárias estavam mortos ou desaparecidos. Dos 16 elfos que permaneceram em Nibenay, 11 foram encontrados abatidos. Os outros cinco ainda não foram localizados, e a tribo teme o pior.

O prédio usado como alojamento permanente para os elfos estacionados na cidade parecia estranhamente silencioso e deserto quando Muuton e seus guerreiros chegaram. A princípio, Muuton pensou que os templários haviam fugido de seus comerciantes, como às vezes acontecia, mas a terrível verdade logo se tornou evidente. Os corpos dos comerciantes estavam espalhados pelo interior escuro do prédio, cada um mais brutalmente espancado do que o anterior. Enquanto alguns dos corpos exibiam evidências de revidar, a maioria parecia ter sido morta antes mesmo que pudessem sacar suas armas. Muuton e seus conselheiros suspeitam que a Casa Stel ou os elfos de Águas Claras orquestraram os assassinatos, mas nenhum dos lados assumiu a responsabilidade ainda.

Apesar dos assassinatos e elfos desaparecidos, os Cantores Celestes decidiram abrir o mercado de Nibenay como programado. Muuton acredita que os assassinatos foram cometidos para atrasar ou mesmo cancelar o mercado dos Cantores Celestes, e ele não tem intenção de deixar que nenhuma dessas possibilidades ocorra.

Muuton ordenou que vários grupos comerciais saíssem às ruas para procurar os cinco elfos desaparecidos ou por notícias relativas ao ataque mortal. Até mesmo foi sussurrado que o chefe deseja se encontrar com as Sombras ou os Corredores Noturnos, mas nenhum conselheiro confirmará isso. Tudo o que pode ser dito com certeza é que os Cantores Celestes desejam vingança, e uma guerra que envolve mais do que comércio pode estar no horizonte.

Relacionamento com os outros

A Casa Stel, uma casa mercante operando a partir de Urik, mostrou um profundo ódio por raças não humanas, especialmente elfos. Como a casa está ocupada tentando



tomar partes do mercado da Casa Shom em Nibenay, ela entrou em conflito aberto com os Cantores Celestes. A Casa Stel pensou em capitalizar a atual mania de animais domésticos que varria Nibenay porque a Casa Shom estava mostrando pouco interesse em lidar com mercadorias vivas. Os Cantores Celestes, no entanto, rapidamente capturaram uma parcela maior desse mercado. Os elfos são capazes de levar os animais ao mercado mais rápido e em maiores quantidades, e sua experiência contribui para criaturas mais saudáveis e robustas. Os agentes da Casa Stel já estão trabalhando para mudar essa situação, e alguns dos conselheiros de Muuton atribuem os recentes assassinatos a esta casa mercante amante da guerra.

Se se pode dizer que a tribo conta com quaisquer forasteiros como amigos, então esses forasteiros seriam membros da Aliança Velada de Nibenay. Guvaano, o mago mais velho da tribo, tem vários contatos na Aliança. Embora a maioria dos Caçadores do Crepúsculo saiba sobre essa conexão, Muuton e o resto da tribo só suspeitam que esses laços existam. Guvaano às vezes janta com Thagya Phon, o líder da Aliança da cidade, mas geralmente se encontra com Allya Durz, uma meio-elfa que serve no Conselho. Ela passa informações importantes, notícias, rumores e até mesmo o que a Aliança sabe sobre a atividade templária no Distrito da Colina, tornando o conselho de Guvaano para Muuton altamente valorizado.

Das outras tribos de elfos, os Cantores Celestes estão em competição aberta com a tribo Águas Claras e em conflito aberto com os Espreitadores de Silte. Os elfos de Águas Claras, há muito considerados os mais poderosos e bem-sucedidos das casas mercantes élficas, temem que os Cantores Celestes estejam se tornando muito proeminentes por si só. As duas tribos começaram a competir pelos mesmos mercados, as mesmas fontes de mercadorias e as mesmas rotas comerciais. Alguns dos conselheiros de Muuton acreditam que os recentes assassinatos dos comerciantes dos Cantores Celestes foram obra dos elfos de Água Clara. Se essa crença for comprovada, a guerra comercial pode se transformar em um conflito mais violento. Os Espreitadores de Silte, por outro lado, atacam regularmente os grupos comerciais dos Cantores Celestes enquanto retornam com mercadorias para o mercado. Os Cantores Celestes perderam quantidades significativas de mercadorias para esses ataques, e maneiras de defender melhor os pequenos grupos comerciais estão sendo debatidas por Muuton e seus conselheiros.

Esforços Atuais

Os Cantores Celestes operam como mercadores, e todas as atividades das quais a tribo participa promovem essa ocupação. Toda a tribo está voltada para empreendimentos mercantis de todos os tipos. Esses elfos adoram descobrir novas fontes de comércio de bens e novos clientes para lidar. Mais do que tudo, os Cantores Celestes encontram prazer e satisfação em pechinchar um acordo. Enquanto eles adoram sair na frente, eles também simplesmente desfrutam de uma boa sessão de rodar e lidar.

A tribo tem feito negócios muito bons recentemente negociando animais domésticos. Kanks, erdlu e crodlu estão sempre em demanda, mas os Cantores Celestes também encontraram um mercado próspero para carruagens e animais domésticos. O couro carru é atualmente a raiva em Gulg, pois os nobres e templários da cidade o descobriram como um material de "alta moda".

Enquanto isso, animais que podem ser usados como animais de estimação, como hurrum e críticos, tornaram-se favoritos da elite de Nibenay. O clã Caçadores da Aurora não consegue manter o suficiente dessas criaturas em estoque, e seus grupos comerciais estão viajando cada vez mais longe para encontrar novos suprimentos para levar ao mercado. Mesmo com a alta demanda e o baixo estoque, os Cantores Celestes conseguiram trazer mais animais domésticos para o mercado do que seu principal rival neste empreendimento, a Casa Stel. Os agentes da Casa Stel já estão procurando maneiras de impedir os elfos e transformar o mercado a seu favor.

Os Caçadores de Crepúsculo, enquanto isso, têm estado ocupados trazendo itens mágicos para o mercado. Como negociar mercadorias arcanas é altamente ilegal, esses elfos devem ter extrema cautela e tomar todas as salvaguardas possíveis ao vender essas mercadorias nos mercados da cidade-estado. Além do comércio normalmente rápido de componentes de feitiços, itens levemente encantados (apresentados como poderosos objetos mágicos) e itens mágicos genuínos criados pelos elfos, o clã adquiriu uma série de artefatos antigos. Essas armas mágicas de metal, peças de armadura, itens diversos e textos podem exigir um preço exorbitante – mas devem ser comercializados

lenta e cuidadosamente para evitar aviso prévio indevido. Os Caçadores de Crepúsculo se recusam a dizer de onde vêm esses artigos genuínos, mas seus grupos comerciais têm estado ativos perto das ruínas de Giustenal e Bodach.

Giustenal

Há rumores de que os Cantores Celestes frequentemente exploram as ruínas próximas de Giustenal. Os contos são meio verdadeiros. Membros do clã Caçadores do Crepusculo entraram nas ruínas mais de uma vez. Alguns deles conhecem maneiras de entrar e sair da área, embora façam apenas visitas pouco frequentes e raramente passem muito tempo nos braços da cidade.

Às vezes, alguns pedacinhos das ruínas chegam às barracas dos Caçadores do Crepúsculo em Nibenay. Alguns desses itens são verdadeiros itens mágicos, embora de baixa potência. A maioria são artefatos mundanos imbuídos de encantamentos suficientes para enganar os ingênuos a se separarem de suas cerâmicas.

Um jovem elfo chamado Jessix Caçador do Crepusculo e alguns de seus melhores companheiros entraram duas vezes nas ruínas, embora agora se recusem a entrar no local amaldiçoado com uma flecha. Durante a primeira viagem, Jessix e seus amigos saquearam câmaras pertencentes aos templários de Dregoth. Este empreendimento desenterrou vários itens mágicos menores que renderam enormes lucros em Nibenay. Encorajado por seu sucesso, Jessix insistiu que os elfos retornassem às ruínas.

A segunda expedição enfrentou um desastre. A melhor amiga de Jessix, Slinnasia, foi vítima do Chamador na Escuridão. Quando ela morreu, Jessix foi responsabilizada por sua morte. As manchas escuras que mancham suas mãos são mantidas como evidência de sua culpa. Jessix, desde então, deixou os Caçadores do Crepúsculo e se tornou uma espécie de lenda trágica nos arredores de Giustenal.

Os Caçadores do Crepúsculo não voltaram para Giustenal desde então. As ruínas de Bodach, embora de forma alguma seguras, são pelo menos guardadas por horrores que podem ser vistos e combatidos com aço honesto, então o clã direcionou seus esforços para esse local.

Área de Atividade

Muuton e sua tribo de mercadores elfos operam dentro da região dos Planaltos conhecida como Triângulo do Marfim, embora muitas vezes saiam desta área para garantir itens comerciais novos ou incomuns. Os Cantores Celestes mantêm uma presença permanente no Distrito da Colina de Nibenay e geralmente têm representantes em Gulg e Balic.

Quando os Cantores Celestes entram em uma cidade ou vila, eles rapidamente montam um bazar elaborado de tendas coloridas e barracas bem abastecidas. Seu mercado em Nibenay é sua exibição mais extravagante, pois a tribo possui ou aluga vários edifícios ao redor de uma grande praça. Isso lhes dá muito espaço para exibir suas mercadorias, e eles aprenderam a aproveitar ao máximo o local. Nas outras cidades e aldeias que os Cantores Celestes visitam, eles não têm acesso a tanto espaço. Os bazares que eles montaram nesses locais não são tão extensos, mas continuam sendo vitrines de itens exóticos de toda a região de Tyr e além.

Pelo menos uma vez por ano, os Cantores Celestes montam um bazar ao ar livre em algum lugar ao longo de uma das estradas comerciais que levam a Gulg ou Nibenay. Esses bazares têm uma sensação festiva, proporcionando não apenas oportunidades de comércio, mas uma atmosfera festiva para aqueles que se aventuram na cidade de tendas que brota dos resíduos. Muitas casas comerciais enviam representantes ao bazar dos Cantores Celestes para encontrar produtos exóticos para comercializar em uma das cidades mais distantes, mas a maioria dos clientes são viajantes e pessoas dos assentamentos do deserto. Não é incomum ver membros das raças evitadas vagando entre as tendas em busca de negócios, e até mesmo algumas das tribos de escravos vêm para garantir suprimentos e outros itens dos Cantores Celestes.

Enquanto a maior parte da tribo permanece perto do Triângulo do Marfim, grupos comerciais com a marca dos Cantores do Céu podem ser encontrados desde Serra Florestada até o Mar de Silte enquanto buscam novos negócios para negociar e novos estoques para preencher seus mercados.



Personalidades

Muuton Cantor Celeste: Muuton Cantor Celeste lidera a tribo com força, astúcia e um forte senso de negócios. Ele adora fazer acordos, e os sons da pechincha do mercado de sua tribo lhe dão muito prazer no agora. Ainda assim, ele sonha com coisas maiores. Um jovem de 58 anos, Muuton quer tornar os Cantores Celestes os mercadores mais poderosos da região de Tyr. Apesar da dor causada pelo recente abate de seus companheiros de tribo, ele não pode deixar de tomar isso como uma indicação de que está se movendo na direção certa. Muuton usa uma capa ornamentada sobre uma armadura de couro decorada. Um elmo de couro e penas de roc é seu manto de ofício.

Kiiretti Saltadora do Dia: Kiretti Saltadora do Dia é a atual mestre de comércio da tribo – um cargo que ela ocupou nos últimos cinco anos. Enquanto outros cargos consultivos deslocam o pessoal regularmente, Kiretti conseguiu manter e até aumentar sua base pessoal de poder. Além de suas táticas agressivas, senso de negociação astuto e carisma natural, a bela e vigorosa Kiiretti também tem um talento selvagem psiônico que se mostra útil em suas negociações com os outros. Com a mudança de tempo, ela pode perscrutar o futuro para ver o que seus oponentes (e ela trata todos, exceto Muuton, como um oponente) vão fazer. Então ela ajusta seus próprios planos de acordo. Ela ajudou a tribo a enriquecer através de seus esforços, e parece provável que ela permaneça mestre do comércio no futuro próximo.

Abyuuk Caçador da Aurora: Abyuuk Caçador da Aurora serve como comandante da guarda élfica. Ele ganhou o posto com sua bravura e destreza de combate. A guarda élfica protege não apenas os mercados dos Cantores Celestes, mas também opera como a primeira linha de defesa da tribo. As habilidades de guarda-florestal e o talento selvagem psiônico de Abyuuk fazem dele um guerreiro muito eficaz; mas ele também entende de táticas militares e sabe como liderar combatentes em batalha. Ele está particularmente preocupado com a segurança após os recentes assassinatos e dobrou o número de guardas em patrulha. Quando o verdadeiro culpado for identificado, Abyuuk planeja liderar pessoalmente o contra-ataque com o maior número possível de guerreiros.

Jessix, o Andarilho: Jessix (anteriormente Jessix Caçador do Crepúsculo) é uma figura misteriosa que vagueia pelos desertos ao redor de Giustenal. Jessareen o responsabiliza pela morte de sua amiga Slinnasia, e suas canções persuasivas rapidamente fizeram de Jessix muitos inimigos. Embora ele nunca tenha sido realmente exilado dos Cantores Celestes, o elfo abandonado rapidamente percebeu que a tribo estava se voltando contra ele. Ele saiu pouco tempo depois, seguido por cinco dos jovens elfos que o acompanharam até Giustenal. Esses cinco vieram a ser conhecidos como Leais, e são ironicamente respeitados por elfos de todas as tribos por sua honestidade e integridade, embora alguns duvidem da causa à qual se comprometeram.

Agora Jessix e seus companheiros vagam pelos arredores de Giustenal e fazem o possível para proteger os viajantes dos terríveis perigos que abundam nesta região amaldiçoada.

Se alguém perguntar a Jessix se as histórias são verdadeiras, ele se mostrará menos falador. A maioria não acredita mais nele e ele se cansou de tentar convencê-los do contrário. Seus amigos dirão a verdade aos ouvintes sinceros, no entanto. O elfo tentou o seu melhor para salvar Slinnasia, mas o Chamador na Escuridão dominou sua mente e pediu que ela tirasse a própria vida dentro das ruínas de Giustenal. As manchas pretas nas mãos de Jessix são o resultado de um encontro com um ladrão de poços, um encontro que o atrasou de chegar a Slinnasia a tempo de salvá-la.

Tribo Asa Veloz

Emergindo do deserto, correndo como um vento quente e destruidor pelas dunas, soprando altos e ululantes gritos de guerra – poucas coisas no deserto são mais aterrorizantes do que a tribo de elfos Asa Veloz no ataque. Seus ataques são notórios em toda a região de Tyr; em combate, eles têm poucos iguais.

As Asas Velozes são a essência de uma tribo do deserto – rápidas, astutas e mortais. Eles são temidos e respeitados pelos comerciantes que viajam pelos desertos da região de Tyr, e também são o flagelo de outras tribos élficas. Mas os Asas Velozes têm outro lado, quase

tão conhecido. Quando não estão atacando ou lutando contra outras tribos, eles encontram tempo para negociar. Embora as Asas Velozes sejam uma fonte de muitos bens normalmente proibidos – livros, componentes de feitiços, suprimentos de escrita, itens encantados e assim por diante – o ateniense médio deve estar em guarda.

História

Os Asas Velozes datam sua história de mais de 500 anos. Naquela época, um pequeno grupo de rebeldes se separou de sua tribo principal, os elfos da Areia Vermelha, após um desentendimento com os líderes da tribo. O pequeno bando parecia condenado, mas seu teimoso senso de honra os levou para longe da tribo Areia Vermelha. Depois de semanas aparentemente intermináveis vagando pelos Ermos de Areia Aluvial, os rebeldes foram guiados para a Bacia do Dragão por um bando de pássaros. Lá, eles fizeram amizade com o druida que protegia o lago. Eles tomaram o nome de Asa Veloz em homenagem aos pássaros que os guiaram.

A nova tribo atacou os Planaltos. Eles logo estavam invadindo caravanas ao longo da rota Fonte Prateada-Altaruk-Gulg. O nome Asa Veloz começou a ser falado com preocupação, desdém e medo. Os templários começaram a acompanhar as caravanas (um movimento quase inédito em outras cidades) e todos os guardas foram dobrados. Foi tudo em vão; os ataques continuaram e a receita da rota comercial vital diminuiu ainda mais. Os nobres e mercadores de Gulg ficaram determinados que algo tinha que ser feito sobre os Asas Velozes.

Um notório bando de mercenários conhecido como a Irmandade da Pedra Negra foi contratado e instruído a erradicar os Asas Velozes. Posando como uma caravana mal armada, a Irmandade aguardava o ataque dos elfos. Nunca veio. Alguém havia avisado os Asas Velozes, e a Irmandade passou semanas viajando pelo deserto, ficando cansada e cansada.

Finalmente, quando a Irmandade estava prestes a desistir, os Asas Velozes atacaram. A batalha foi feroz, mas a Irmandade foi dispersa no final.

Em seguida, os nobres contrataram os serviços de duas tribos élficas rivais, incluindo o inimigo dos Asas Velozes, a tribo das Areias Vermelhas. A pressão combinada dessas duas tribos provou ser suficiente para convencer os Asas Velozes de que a região estava ficando muito perigosa. Infelizmente para os mercadores de Gulg, os elfos das Areias Vermelhas permaneceram na área por algum tempo, continuando a invadir caravanas.

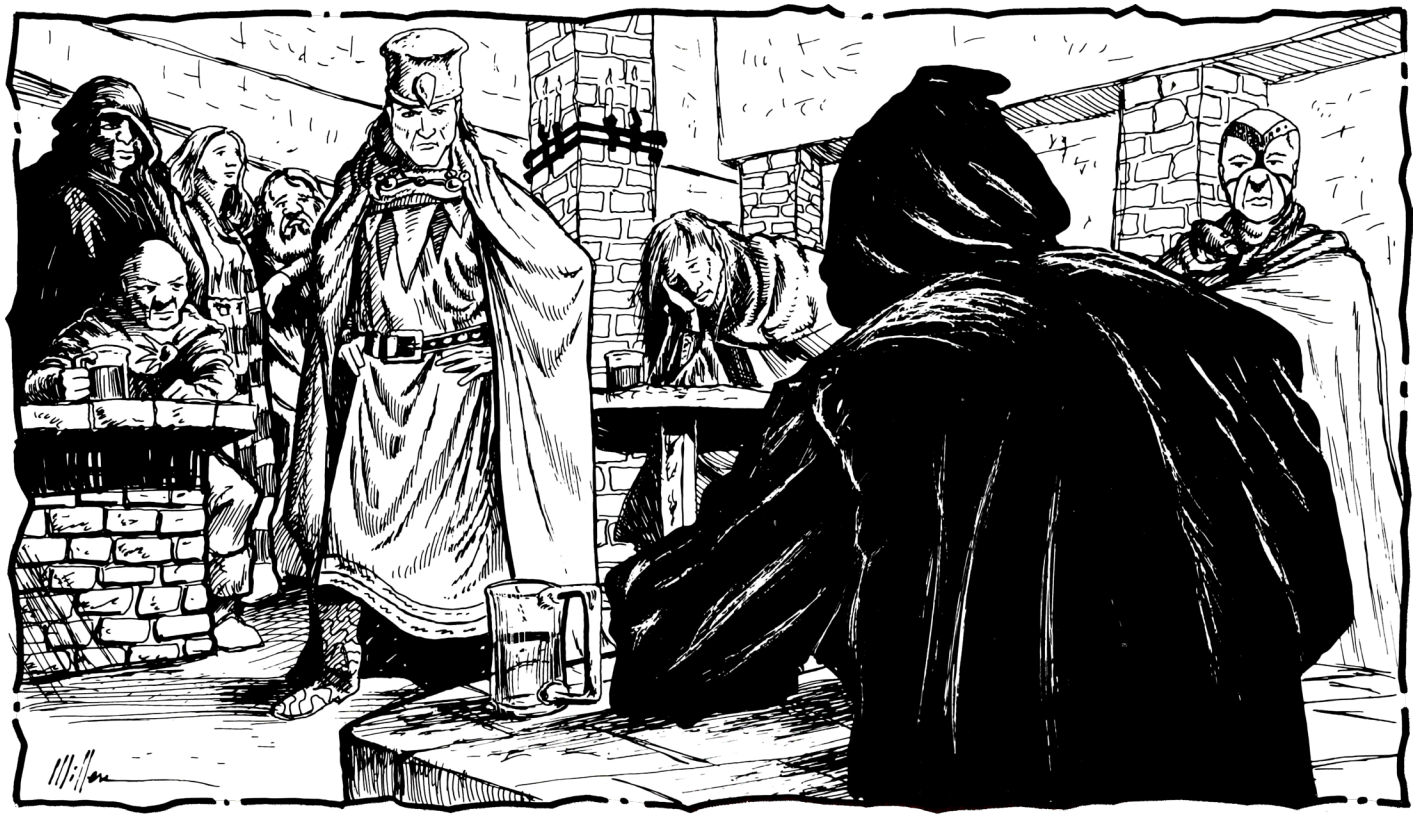
Os Asas Velozes vagaram por um tempo, invadindo e lutando. Por fim, sobrecarregados com espólio, chegaram a Balic, onde montaram um mercado élfico fora dos muros da cidade. Como a maioria dos mercados élficos, a operação dos Asas Velozes chamou a atenção indesejada dos templários de Balic. Como na maioria dos mercados élficos, no entanto, os templários não conseguiram encontrar nenhuma evidência de irregularidade.

Quando os templários estavam fora, o mercado oferecia uma riqueza de contrabando, todos garantidos para enfurecer as autoridades. Os membros da Aliança Velada descobriram o mercado, e enormes lucros foram colhidos de componentes de feitiços ilegais e documentos mágicos raros. Ao deixarem Balic, os Asas Velozes perceberam que havia mais na vida do que atacar.

Ataques e lutas continuaram a ser uma grande parte da existência da tribo, mas o recém-descoberto mundo do comércio tornou-se cada vez mais importante com o passar do tempo. Os Asas Velozes tratavam o comércio com a mesma alegria caótica que normalmente reservavam para ataques a caravanas. Contrabando, itens roubados e mercadorias legais e ilegais foram vendidos livremente e avidamente comprados por clientes em toda a região.

As negociações dos Asas Velozes em itens ilegais atraíram a atenção de um poderoso profanador chamado Shardas, que comprou grandes quantidades de componentes mágicos e itens mágicos deles. Os Asas Velozes concordaram, depois de vislumbrar o ouro do profanador, em vender a crédito. Depois de um carregamento particularmente grande, os Asas Velozes esperaram meses para que Shardas os pagasse. Emissários enviados para a torre do profanador nas Montanhas Ressonantes nunca retornaram. A tribo, sua honra desprezada e sua sede de sangue enfurecida, entrou nas montanhas em busca de vingança.

Infelizmente, o profanador atacou primeiro. Na escuridão da noite, os sombrios lacaios de Shardas entraram na tenda do Chefe Anor e fugiram com suas filhas gêmeas. Uma mensagem simples deixada em um dos travesseiros dos jovens elfos indicava claramente a posição do profanador – desistir e deixar as montanhas,



ou as filhas do chefe morreriam.

Ao que tudo indica, a ameaça funcionou. Os Asas Velozes imediatamente acertaram o acampamento, se viraram e voltaram para a região de Tyr. Mas, como a Irmandade da Pedra Negra havia aprendido, pouco do que os Asas Velozes faziam era o que parecia. Enquanto a maior parte da tribo cruzava as montanhas, um pequeno grupo de guerreiros de elite se aprofundou nas montanhas, onde a fortaleza de Shardas se encrustrava como uma fera maligna. Escalando as muralhas, eles entraram na fortaleza, evitando os guardas de Shardas e confrontando o próprio profanador. Shardas foi gravemente ferido, mas escapou com vida, enquanto os Asas Velozes resgataram seus prisioneiros e reduziram sua fortaleza a escombros. Até hoje, os Asas Velozes assustam seus jovens dizendo que Shardas ainda espreita nas sombras, ansiosos para se vingar de sua humilhação.

A tribo voltou para a região de Tyr carregada de espólio da fortaleza de Shardas. Este saque foi rapidamente convertido em ouro. Os elfos voltaram aos seus velhos hábitos - viajando, lutando e negociando quando o clima os atingiu.

Organização

A tribo Asa Veloz é liderada por um chefe e conselho de conselheiros conhecidos como os "Aprendizes". Os Eruditos não são eleitos nem nomeados. Em vez disso, na verdadeira forma élfica, os membros deste conselho são escolhidos por consenso. Aqueles que participam do conselho afirmam que simplesmente sabem intuitivamente quando é o momento certo para assumir seu lugar com os outros Aprendizes. Esses indivíduos são todos elfos de grande habilidade e realização – guerreiros, magos, artesãos, caçadores, clérigos e assim por diante. Quando a atitude daqueles ao seu redor combina com seu próprio senso de realização e autoconfiança, eles se juntam ao conselho. Aqueles que são claramente desqualificados nunca seriam levados a sério por outros Aprendizes; esses elfos nunca tentam se juntar ao conselho.

As decisões do conselho também são tomadas por consenso. Nem todo Erudito está presente para todas as

decisões – apenas aqueles que sentem que são necessários ou que têm um interesse pessoal no assunto em questão.

O chefe é escolhido desta forma entre os Eruditos. Uma vez escolhido, um chefe governa por decreto, embora os Eruditos que discordam de suas decisões possam contestá-las e tentar mudar a mente do chefe. Se uma das partes parecer inflexível em sua opinião, a outra muitas vezes cederá ou se comprometerá. Somente nos raros casos em que ambas as partes são igualmente determinadas, os Eruditos são convocados para decidir a questão. Se o chefe não concordar com o consenso dos Aprendizes em tal situação, ele ou ela é removido e um novo chefe é escolhido.

Como pode ser inferido a partir das informações acima, há completa igualdade sexual na tribo Asa Veloze. O estilo de vida nômade robusto criou fêmeas capazes de trabalhar, viajar e até lutar enquanto estavam com a criança, até poucos dias antes do nascimento. Consequentemente, não há restrições quanto à posição que homens ou mulheres podem ocupar.

Depois de tudo dito e feito, os Asas Velozes são, no fundo, uma tribo de guerreiros nômades. Todas as ações da tribo giram em torno da viagem de um lugar para outro e da eventual necessidade de batalha. O comércio é uma inovação comparativamente recente. Embora o comércio tenha assumido uma importância considerável, ele está sujeito às demandas do estilo de vida nômade dos Asas Velozes.

Os abrigos para a tribo são leves e facilmente transportáveis. A maioria dos Asas Velozes vive em tendas que variam de pequenos tendas de um homem a grandes estruturas com várias salas habitadas pelo chefe e outros membros proeminentes da tribo. As tendas são feitas de pano de cores vivas, muitas vezes decoradas com moedas, bandeiras capturadas, troféus e crânios de inimigos ou monstros. Mesmo a maior dessas tendas pode ser desmontada e empacotada em questão de horas; as menores podem ser guardadas em apenas alguns minutos. Muitas dessas tendas são tão pequenas e leves que podem ser convertidas em mochilas e usadas para carregar equipamentos pessoais. Tendas maiores são carregadas em kanks ou crodlu para viagens.

Todos os Asas Velozes viajam a pé, pois seus corpos magros e rápidos são ideais para o ambiente acidentado do deserto. Vagões puxados por mekillot ou inix às vezes podem ser utilizados, especialmente quando grandes quantidades de espólio ou mercadorias comerciais estão sendo transportadas.

A economia dos Asas Velozes é impulsionada por vários fatores. Embora os membros da tribo detestem admitir, atacar não é a principal fonte de sustento da tribo. Caçar, coletar e pastorear erdlu, crodlu e kank fornecem a maior parte da comida da tribo, enquanto o comércio de bens roubados traz a maior parte de sua renda.

Participar de ataques e batalhas com inimigos tribais é o caminho mais seguro para um membro da tribo ganhar status. Muitos atos diferentes de bravura (ou tolice, de acordo com forasteiros) podem fornecer status a um membro da tribo Asa Veloz. Cada ato é reconhecido por outros guerreiros por um distintivo, símbolo ou decoração diferente. Matar um guerreiro inimigo, por exemplo, é recompensado com uma conta preta ou cinza que é usada ao redor do pescoço ou trançada no cabelo do guerreiro. Guerreiros Asas Velozes com numerosas contas devem ser tratados com o devido respeito.

Alguns guerreiros entram em batalha desarmados e sem armadura, contando com sua agilidade e habilidades de artes marciais para superar seus inimigos. Um guerreiro que mata um inimigo dessa maneira ganha o direito de usar uma conta vermelha, seja em um colar ou em suas tranças. A tribo trata esses guerreiros – conhecidos como "vingadores" – com admiração quase religiosa.

O status mais alto da tribo é reservado para aqueles indivíduos que mataram um profanador que é um inimigo comprovado da tribo. Os Profanadores são particularmente odiados pelos Asas Velozes. Os poucos guerreiros que podem alegar ter matado um profanador podem se tatuar com a imagem de uma estrela de nove pontas. Esta tatuagem pode aparecer em qualquer lugar, mas é mais comum nos ombros e testas. Embora a atitude da tribo seja que o único bom profanador é um profanador morto, a estrela é concedida apenas se o profanador morto for um inimigo conhecido e ativo das Asas Velozes. Matar um mago, clérigo ou psiônico comum é recompensado com uma conta verde ou um bracelete.

Outras honras menores também existem. Batedores que matam um inimigo recebem uma conta ou pulseira azul; eles recebem uma conta ou pedra branca se encontrarem uma caravana particularmente rica para a tribo atacar, e



assim por diante.

Elfos dos Asas Velozes se vestem com roupas brilhantes, com cores que significam a ocupação do indivíduo. Guerreiros usam cores quentes, como vermelho, amarelo e laranja; conjuradores e psiônicos usam azul ou violeta; batedores usam tons do deserto ou marrom. O preto é reservado para o chefe e sua família. Essas convenções de cores não são regras rígidas e rápidas – o mago pode usar amarelo se desejar, por exemplo –, mas são uma boa diretriz geral para determinar a ocupação de um indivíduo.

Práticas Comerciais

O comércio real com fins lucrativos, com os Asas Velozes comprando mercadorias em uma cidade e transportando-as para outra, é um novo conceito para a maioria dos membros da tribo. Eles ainda não pegaram o jeito. Recentemente, por exemplo, a tribo sofreu um embaraço agudo quando chegou a Gulg com uma carga de penas exóticas, itens que Gulg já possuía em abundância.

As Asas Velozes estão melhorando, no entanto, à medida que aprendem com as práticas de outros comerciantes élficos, como a tribo Águas Claras, e com as casas mercantis dinásticas das cidades-estado. Apenas recentemente os comerciante genuínos surgiram entre os Asas Velozes. A maioria deles ainda é de baixo nível, embora estejam ganhando experiência e habilidades rapidamente.

Os clientes em potencial podem esperar que os Asas Velozes sejam negociadores difíceis, apesar de sua falta de experiência, especialmente quando se trata de componentes mágicos e itens mágicos. Esses objetos são duramente conquistados e muito procurados, e é improvável que os elfos os deixem ir sem incentivos substanciais em dinheiro.

Personalidades

Targaz: O chefe atual é um elfo muito velho. Targaz serviu como guerreira tribal por pelo menos 60 anos. Ele havia sido oferecido o cargo de chefe inúmeras vezes pelos Eruditos, mas ele se recusou a cada vez, alegando que não poderia dar ao posto a atenção que merecia. Por fim, após a morte do chefe anterior em batalha, Targaz aceitou.

Alto e quase esqueleticamente magro, ele é uma visão impressionante com seu fino cabelo branco preso em tranças com inúmeras contas de honra de todas as cores. Ele usa uma armadura de couro de mekillot sem adornos, complementada por sua destreza inacreditável e um anel de proteção. Ele luta com uma antiga espada bastarda de aço. Esta espada é chamada de Lâmina da Alma, e pode possuir poderes conhecidos apenas por Targaz.

Sua habilidade como lutador é igualada por sua sabedoria como líder, pois sob sua liderança a tribo prosperou. A recente mudança da tribo para um comércio sério ocorreu com sua aprovação e assistência; ele não poupa despesas para garantir que os comerciantes da tribo sejam bem treinados. Ele vê o comércio como um experimento interessante e lucrativo, mas duvida que a tribo desista de seus métodos implacáveis e invasores.

Yarma: Yarma é uma das principais dos Eruditos. Uma ranger e batedora talentosa, ela muitas vezes pode ser encontrada no deserto, correndo a pé pelas dunas, em busca de perigo ou saque. Ela tem muitas contas de honra, mas é mais conhecida como a principal vingadora da tribo, muitas vezes atacando os inimigos da tribo sem armas nem armaduras, contando com suas habilidades consideráveis em combate desarmado. Quando não está lutando como uma vingadora, ela usa uma armadura de couro e carrega uma espada longa. Ela também é conhecida como uma profanadora-assassina, tendo nada menos que cinco estrelas tatuadas em seu rosto, braços e ombros.

Yarma é uma elfa sombriamente violenta, desfrutando de combate sobre a maioria dos outros prazeres da vida. Seu rosto bonito e de bochechas salientes está marcado por várias cicatrizes, enquanto seu cabelo loiro prateado está tão cheio de contas de honra que poderia ser usado como uma arma. Ela raramente fala com outros membros da tribo, exceto no conselho, onde invariavelmente favorece os cursos de ação mais perigosos e violentos. Ela não fala com estranhos, preferindo fixá-los com um olhar gelado até que eles saiam.

Muitos Asas Velozes afirmam que os pais de Yarma foram mortos por templários (ou gith; a história varia) quando ela era jovem, e que ela carrega cicatrizes

emocionais até hoje. Pode haver alguma verdade nessa história, pois ela se recusa a discutir sobre seus pais e parece destacar os templários para atenção especial em batalha.

Silax: Silax é um mago tão distinto e respeitado quanto o melhor guerreiro das asas rápidas. Ele se veste de azul sombrio e cinza. Ele é lento para se enfurecer, mas rápido para punir os inimigos da tribo Asa Veloz. Embora ele seja quieto e raramente troque palavras com alguém, Silax tem um ódio profundo pelos traficantes de escravos e pelos giths. Ele tem grande prazer em lutar contra eles.

Muito velho, Silax é uma mina de informações sobre os Asas Velozes e sua história, mas ele não dá sua confiança ou amizade facilmente.

Dylauris: Dylauris é sem dúvida o comerciante Asa Veloz mais talentoso. Ele é famoso por suas viagens comerciais, que o levaram de um canto da região de Tyr para o outro. Suas aventuras ganharam o status de lendas, assim como sua capacidade de tirar o melhor dos humanos, anões e gigantes. Vários contos até falam de Dylauris superando um rei-feiticeiro ou poderosos profanadores. A verdade de tais contos é questionável, mas na sociedade Asa Veloz a verdade de um conto é secundária ao seu valor de entretenimento.

Dylauris é uma elfa espirituosa, às vezes incômoda. Ele adotou muitos maneirismos humanos – uma falha que seus companheiros Asas Velozes acham irritante, mas eles a perdoam por causa da riqueza e glória que ele trouxe para a tribo. Ele se veste de marrom, cinza, castanho e amarelo – todas as cores do deserto.

As Sombras

Entre os elfos selvagens e retorcidos de Athas, o mais misterioso é a tribo conhecida apenas como Sombras. Não se sabe se é assim que eles se chamam ou se é simplesmente um nome atribuído a eles por suas vítimas, clientes ou aqueles que contam histórias sobre eles.

O que se sabe é que as Sombras são um grupo vasto e secreto de elfos, especializados em muitas atividades secretas e ilegais – espionagem, assassinato, roubo, extorsão e assim por diante. No entanto, a atividade de maior interesse para este trabalho é, como com os outros grupos discutidos, o comércio.

Muitos outros grupos comercializam contrabando e proíbem itens – até mesmo, às vezes, as casas mercantis dinásticas. Mas nenhum outro aprimorou as práticas de contrabando e comércio de objetos e substâncias ilegais a uma altura como as Sombras, e ninguém sabe exatamente como eles fazem isso.

História

Muitos athasianos afirmam que as Sombras sempre existiram. Há poucas evidências para contradizer isso, pois as referências às Sombras remontam a centenas de anos. Depois de tanto tempo, as Sombras evoluíram consideravelmente, tornando-se menos uma tribo ou família e mais uma vasta e complicada sociedade secreta com uma associação exclusivamente élfica. Enquanto a maioria das Sombras nasce no grupo, pessoas de fora às vezes são admitidas.

Uma referência inicial às Sombras vem de um antigo épico cantado por bardos. Isso é conhecido como "A Saga da Queda de Kaday". A música fala de Kaday, uma poderosa profanadora, que é desfeita por um ex-amante ciumento. Rejeitada e rejeitada, uma bela feiticeira faz um pacto com um misterioso grupo de elfos vestidos de preto, dando-lhes todas as suas posses mundanas para conceder sua vingança. Para sua consternação, os elfos retaliam fora de todas as proporções, derrubando Kaday em um cataclismo que destrói tanto ele quanto tudo o que ele possui. No final, a maga perturbada se arrepende de seu feito e morre de tristeza.

Esta história, uma tragédia popular contada em inúmeras versões (em uma, a maga rejeitada e seu amante ainda vagam pelo deserto de Athas, lamentando sem parar), ilustra vários pontos que são familiares para aqueles que conhecem as Sombras. Um senso inerente (talvez caótico) de justiça e jogo limpo parece permear suas negociações. As ordens são frequentemente seguidas à risca, até ao ponto de causar destruição e sofrimento muito fora de proporção com o que o cliente solicitou inicialmente. As Sombras, ao que parece, estão determinadas a ensinar estranhos tolos a pensar sobre as consequências de suas ações.

Toda cidade, assim como a maioria das aldeias, tem contos sobre as Sombras. Eles podem assumir o papel



de heróis, vilões ou uma força amoral da natureza. Às vezes, eles são ladrões que só podem ser frustrados pelo pensamento rápido de templários corajosos. Outras vezes, as Sombras são nobres vingadores que frustram os objetivos de reis-feiticeiros gananciosos ou bandidos brutais. Em todas as histórias, eles são semelhantes – elfos vestidos de preto e de fala mansa que fornecem qualquer serviço ou obtêm qualquer item, por um preço.

Recentemente, no entanto, as Sombras parecem estar ficando menos ativas. Embora muitos assassinatos, roubos e outros atos de caos tenham sido atribuídos a esse misterioso grupo, há poucas evidências de que as Sombras estejam envolvidas. É verdade que o trabalho deles ainda é visto de vez em quando, mas em nenhum lugar perto da extensão que era no passado.

Alguns afirmam que as Sombras estão morrendo. A maioria dos eruditos concorda que as Sombras ainda estão ativas, mas simplesmente mudaram de tática. Os roubos, assassinatos e espionagem continuam, e ainda são oferecidos a qualquer um que saiba as perguntas certas a serem feitas, mas agora as Sombras parecem ter descoberto um modo de vida mais fácil e certo. Como muitas outras tribos élficas, as Sombras descobriram o comércio.

Sociedade Tribal

A população em geral sabe pouco sobre as Sombras, pensando nelas apenas como elfos misteriosos que aparecem – às vezes inesperadamente – para oferecer seus serviços a qualquer um que possa pagar por eles. Quanto ao funcionamento interno exato da tribo, poucos sabem ou se importam. Tudo isso está bem com as Sombras. Uma vasta e impensável organização antiga, as Sombras sobreviveram até agora mantendo seus segredos a salvo de estranhos.

As Sombras são divididas em numerosas células, conhecidas como garras. Cada garra é baseada em uma cidade diferente e é responsável por todas as atividades nas proximidades. Uma garra é liderada por um mestre de garras, geralmente um ladino ou mago de alto escalão, que atua como patriarca (ou matriarca) do que equivale a uma família extensa.

Os mestres das garras se encontram uma vez a cada dez anos em um local secreto para selecionar o grande mestre das sombras, que lidera a tribo pela próxima década. O grão-mestre arbitra disputas, seleciona novos mestres de garras e coordena todas as atividades. Os mestres de garras são líderes autônomos, sem obrigação de seguir os decretos do grão-mestre, mas o grão-mestre mantém o direito de remover os mestres de garras do cargo, então seus desejos geralmente são respeitados.

Abaixo dos mestres de garras estão numerosos subcomandantes, conhecidos como mestres das sombras, cada um responsável por uma seção diferente (ou "garra") da garra. Um lutador lidera a garra mercenária, um mago a garra mágica, um ladrão a garra de espionagem, etc. Sob os mestres das sombras estão vários elfos com habilidades apropriadas para sua seção. Algumas Sombras não estão associadas a nenhuma garra em particular, mas funcionam temporariamente para o que for mais apropriado no momento. A maioria das garras adicionou uma garra dedicada exclusivamente ao comércio, liderada por um comerciante de alto nível e empregando Sombras de nível inferior de todas as classes. Várias garras, suas regras e organização, estão listadas abaixo. Alguns detalhes variam de garra para garra, mas as funções básicas permanecem as mesmas.

Garra de Mercenário

Esta é a garra mais frequentemente encontrada por pessoas de fora. Muitas garras mercenárias das Sombras são conhecidas apenas como saqueadores sem conexão com os elfos misteriosos. Esses grupos têm sua própria história, heráldica e uniformes, levando os clientes a acreditar que são mercenários élficos independentes.

Garra Mágica

Os profanadores de sombras favorecem feitiços de furtividade, decepção e ilusão (há um grande número de especialistas ilusionistas). Esses especialistas quase sempre são designados individualmente para ajudar outras garras na busca de missões. Tal como acontece com os mercenários, os membros da garra mágica às vezes se disfarçam de agentes independentes, contratando pelo maior lance. Os fundos de seu emprego voltam para a garra do mago, sem o conhecimento do empregador.

Garra de Ladrão

Roubo é uma das especialidades das Sombras. Esta garra

inclui principalmente ladrões, além de alguns ilusionistas habilidosos em feitiços de ocultação. Numerosos cofres supostamente inexpugnáveis e fortalezas fortemente vigiadas caíram em suas habilidades quase milagrosas. A habilidade das Sombras como ladrões entrou na lenda popular, pois se uma determinada tarefa é considerada impossível, um provérbio popular afirma que "você pode muito bem tentar esconder o tesouro das Sombras".

Os serviços das Sombras não são baratos. Um depósito de até 100 peças de ouro é necessário para tarefas particularmente difíceis, uma quantia que poucos athasianos podem pagar. Depois que o trabalho é feito, as Sombras exigem até metade do valor do item que são solicitadas a roubar. Ai do indivíduo que engana as Sombras, pois o item em questão desaparecerá invariavelmente, juntamente com grande parte da riqueza do empregador.

Garra de Espionagem

A habilidade das Sombras em intrigas é tão impressionante quanto seu talento para o roubo. Segredos conhecidos apenas nos corações mais profundos dos nobres athasianos tornaram-se de conhecimento comum ou caíram nas mãos de extorsionistas como resultado das atividades das Sombras. Acordos comerciais secretos, comunicações entre conspiradores e crimes contra reis-feiticeiros – todos são alvos dos espiões das Sombras, e nada parece realmente seguro.

Caso as Sombras sintam que seu empregador usará as informações obtidas para fins malignos ou egoístas ou para prejudicar os inocentes, esse empregador pode muito bem se tornar o alvo da vingança das Sombras. Muitas vezes, informações ou atos semelhantes ao que o empregador solicitou são visitados por ele, ou seus inimigos aprendem seus segredos mais devastadores. Não há como dizer exatamente quando o senso de justiça das Sombras será ofendido, mas quando é, o desastre invariavelmente se segue.

Garra de Saque

Garras de saque não são atribuídas tanto quanto são simplesmente liberadas. Aqueles que precisam de seus serviços geralmente os contratam simplesmente para interromper o tráfego de caravanas de um inimigo. O ganho material não é um problema para o empregador, pois as garras de saque levam tudo o que encontram como parte do pagamento da garra.

Essas garras têm uma composição semelhante a uma tribo normal, com lutadores, batedores, magos e assim por diante. O pagamento depende da pilhagem a ser obtida do alvo. Alvos extremamente lucrativos são saqueados por quase nada (algumas dezenas de peças de ouro), enquanto vítimas mais pobres custam mais (centenas ou milhares de peças de ouro).

Garra Mercante

Até recentemente, o comércio era uma parte limitada das atividades das Sombras. Pequenas garras mercantes eram mantidas para cercar bens roubados ou para comprar suprimentos necessários para a garra. Nos últimos anos, no entanto, os comerciantes das Sombras ganharam um respeito considerável, e suas atividades cresceram para igualar ou eclipsar as atividades familiares das Sombras.

Negociar com as Sombras é simples. Eles comprarão ou venderão qualquer coisa, a qualquer hora, em qualquer lugar e para praticamente qualquer pessoa. Os preços dependem da atitude das Sombras em relação ao indivíduo. Os compradores ou vendedores de alinhamento caótico ou bom são geralmente favorecidos, embora os de inclinação neutra também recebam um bom tratamento. Indivíduos maus ou legais podem obter bons negócios, mas eles devem negociar habilmente. Os únicos grupos com os quais as Sombras se recusam a lidar são os reis-feiticeiros e seus templários. Eles até lidam com profanadores externos, embora cobrem preços exorbitantes por isso.

Na maioria das vezes, as Sombras aparecem e desaparecem tão silenciosa e misteriosamente quanto seu nome sugere. Um indivíduo que precisa de um determinado item encontrará geralmente o item exato oferecido a ele por um elfo misterioso e encapuzado que fala pouco, mas sempre entrega como prometido.

Às vezes, as sombras operam a partir de um mercado élfico normal, geralmente por acordo com a tribo que o opera. Embora às vezes se apresentem abertamente como Sombras, na maioria das vezes fazem negócios sob o disfarce de sua tribo anfitriã, permitindo que seus anfitriões participem dos lucros. As Sombras nunca operam



mercados élficos, preferindo trabalhar individualmente ou em grupos muito pequenos.

Personalidades

Darzus: Darzus é uma das poucas Sombras conhecidas pelo nome para o público em geral. Durante sua longa vida, diz-se que ele entrou no santuário interno de reis-feiticeiros, roubou segredos da Aliança Velada e até roubou a horda do próprio dragão.

É claro que, com as Sombras, é difícil separar o fato da ficção, mas muitos dos contos sobre Darzus parecem ser verdadeiros. Ele é atualmente um membro de uma garra de espionagem na cidade de Urik, mas muitas vezes serve em outras funções e locais.

Darzus é alto, moreno e de natureza bastante taciturna. Ele raramente fala mais do que o absolutamente necessário, exceto para aceitar um contrato ou relatar sua conclusão. Como todas as Sombras, ele nunca se esquece de nada e não hesita em se vingar de qualquer um que o traia.

Strannys: Strannys é uma psiônica especializada em espionagem. Ele se veste de cores vivas e gosta de viajar incógnito, posando como um artista ou psiônica freelancer. Dizem que sua habilidade com o alaúde e sua voz cantada rivalizam até mesmo com os bardos, mas seu verdadeiro amor é por intriga.

Ele geralmente é acompanhado por duas ou mais Sombras de nível inferior que circulam pelas comunidades com Strannys, procurando clientes em potencial. Aqueles que parecem precisar de seus serviços são contatados e instruídos a encontrar Strannys à noite em um local neutro. Strannys usa sua visão de aura e precognição para determinar se o cliente é sincero ou não. Se as tarefas necessárias estiverem além das habilidades de Strannys, ele age como um agente, colocando o cliente em contato com outras Sombras que podem ajudar.

Deryssa: Deryssa mora abertamente na cidade de Balic, conhecida por seus vizinhos como uma simples negociante de tapetes e artesanato. Sua vida secreta como conjuradora é conhecida por poucos e é mantida

especialmente bem escondida dos templários. Ela está em contato com outros membros de sua garra, que também moram mais ou menos abertamente em Balic.

Um intrigante realizado, bem como um mago, Deryssa serve tanto como um mago individual quanto como suporte para outros membros da garra. Em sua vida pública como lojista, ela se veste de cores vivas e brinca de ser um pouco fraca. Quando em missão, no entanto, Deryssa usa cinza ou preto; sua incrível inteligência é evidente nesses momentos.

Sellak: Um elfo razoavelmente bem-humorado (para uma Sombra), Sellak gosta de desempenhar o papel do misterioso contrabandista. Ele gosta muito de encontrar clientes no meio da noite, envolto em uma capa profunda encapuzada. Ele faz isso mesmo quando está lidando com mercadorias comerciais legítimas, apenas para manter sua imagem.

Sellak aprecia o papel do comerciante, especialmente porque o mercantilismo é uma inovação comparativamente recente para as Sombras. Ele está determinado a se distinguir como um comerciante sem igual.

Caçadores de Água

Os elfos da tribo Caçadores de Água vagam pelos desertos arenosos e ermos rochosos em uma busca interminável por sustento. Os caçadores-coletores e pastores que compõem a tribo abraçam os velhos costumes élficos. Eles rejeitam as "novas" ideias que outras tribos adotaram, declarando que as atividades mercantis são a província das raças mais lentas e não dignas de verdadeiros corredores do deserto.

Os Caçadores de Água desprezam a tribo Mãos Prateadas com um desprezo especial. Essa tribo não apenas se estabeleceu em um lugar, mas seus membros chegaram ao ponto de construir um forte permanente em uma parte do deserto. Isso vai contra tudo o que Coraanu Corredor das Estrelas ensinou aos elfos de Athas. É apenas uma questão de tempo, acreditam os Caçadores de Água, até que as piores dificuldades da vida alcancem esses hereges de natureza élfica que desistiram do dom de correr livremente.

Os Caçadores de Água são lutadores ferozes. Embora não persigam ativamente caravanas para invadir ou procurar assentamentos para saquear, eles lutarão contra quaisquer forasteiros que invadirem o que consideram ser seu território (atualmente a área nas proximidades do Bosque de Utbo). Eles também atacarão aqueles que interferirem em suas atividades de caça e pastoreio.

Esses elfos mantêm uma série de práticas bárbaras que datam de uma época anterior; como tal, eles são muito parecidos com os halflings da Serra Florestal. Os Caçadores de Água consomem carne crua, muitas vezes arrancando-a das criaturas ainda vivas que perseguiram e capturaram. Eles coletam troféus de suas presas e inimigos caídos, usando orgulhosamente os ossos daqueles que venceram na caça ou em combate. Apesar de toda a sua selvageria, não há melhores caçadores, rastreadores ou batedores nos Tabuleiros do que os elfos da tribo Caçadores de Água.

Organização

Duas forças principais impulsionam os elfos da tribo Caçadores de Água. O primeiro é a observância inflexível das mais antigas tradições élficas. A segunda é sua devoção aos espíritos elementais da água. Juntas, essas forças moldam cada curso de ação que a tribo e seu chefe e líderes de clã seguem.

Três clãs antigos formam a base da tribo: os Dançarinos da Chuva, os Corredores dos Lagos e os Cantores Lacustres. Cada clã conduz atividades semelhantes; caçar, pastorear e se reunir um ao lado do outro para o benefício de toda a tribo. No final da caçada de cada dia, os clãs se reúnem para ouvir as canções lendárias de sua tribo e honrar os elementais da água que os ajudaram em suas atividades ao longo desse dia.

Lismuuk Caçador de Água lidera a tribo à maneira de seus ancestrais. De acordo com a tradição, os membros de sua tribo são livres para seguir qualquer curso que desejarem – desde que este curso não viole a tradição ou irrite os elementais da água. Como Coraanu Corredor das Estrelas, Lismuuk lidera pelo exemplo, fornecendo orientação e aconselhamento quando seus seguidores o procuram. Enquanto as tradições da tribo permanecerem intactas, Lismuuk prefere deixar seus elfos por conta própria. Lismuuk ocupou seu cargo por dois mandatos de 10 anos, e ele se sente confiante de que permanecerá chefe após o próximo processo de seleção ocorrer em um



ano.

Um pequeno bosque na base das Montanhas Ressonantes, a oeste de Urik, serve como um lugar sagrado para os Caçadores de Água. O bosque, chamado Utbo ("água borbulhante") pelos elfos, recebe água vital de uma fonte subterrânea. Uma vez a cada 10 anos, a água da nascente borbulha para a superfície sob uma antiga árvore kaor. Para os elfos da tribo Caçadores de Água, esse evento natural marca a passagem do mandato de outro chefe, e eles se reúnem no bosque para selecionar um novo líder. Tradicionalmente, um novo líder é escolhido pelos espíritos elementais da água que habitam a fonte subterrânea. Se nenhum elemental parece selecionar um novo chefe, o antigo chefe continua a governar por outro mandato.

Além do chefe e dos cantores de água e dançarinos rituais da tribo, há outros líderes, que vêm de entre os melhores caçadores da tribo. Caçadores usam as peles manchadas de etiquetas sob suas capas protetoras. Quanto mais troféus de ossos adornam suas peles e anéis de cabeça, mais autoridade e prestígio um caçador recebe do resto da tribo.

Embora Lismuuk não exerça controle constante sobre os elfos, os mestres da caça exigem obediência e cooperação ao perseguir presas. Esses líderes acreditam na disciplina e na necessidade de seguir ordens. Os Caçadores também servem como os principais guerreiros da tribo, protegendo os rebanhos e clãs de quaisquer ameaças que entrem no território atualmente reivindicado pelos Caçadores de Água. Curiosamente, eles não veem essa possessividade da terra em que estão caçando como a mesma propriedade imposta à propriedade pelas raças mais lentas. Conforme a tradição élfica, a propriedade pertence a quem a detém por enquanto. Em algum futuro agora, pode pertencer a outra pessoa, mas durante este agora eles vão guardá-lo e defendê-lo com suas vidas.

História Recente

Os Caçadores de Água têm estado ocupados protegendo Bosque Utbo ultimamente. Eles veem os mercadores da Casa Stel como ameaças ao bosque, e o Chefe Lismuuk está determinado a lutar contra essa ameaça com todos os recursos sob seu comando. Ele ordenou propositalmente que os Caçadores de Água permanecessem a um dia de corrida (80 quilômetros) do bosque para que toda a força de seus guerreiros pudesse ser reunida, caso fosse necessário. Seus melhores batedores percorrem a área, atentos a sinais de uma nova força marchando para fora dos portões altos de Urik.

Este estado de guerra começou há quatro meses. Naquela época, os Caçadores de Água retornaram à área e descobriram que um posto avançado humano estava sendo construído à sombra das Montanhas Ressonantes, a menos de oito quilômetros ao sul do bosque escondido. Quando se verificou que o posto avançado tinha laços com a cidade-estado de Urik – cujos habitantes guerreiros praticavam o abate de tribos de elfos – Lismuuk ordenou que sua tribo atacasse. O posto avançado e seus defensores foram surpreendidos pelos elfos, que saíram das planícies sem aviso prévio. Todos os mercadores, guardas e escravos foram mortos no ataque frenético.

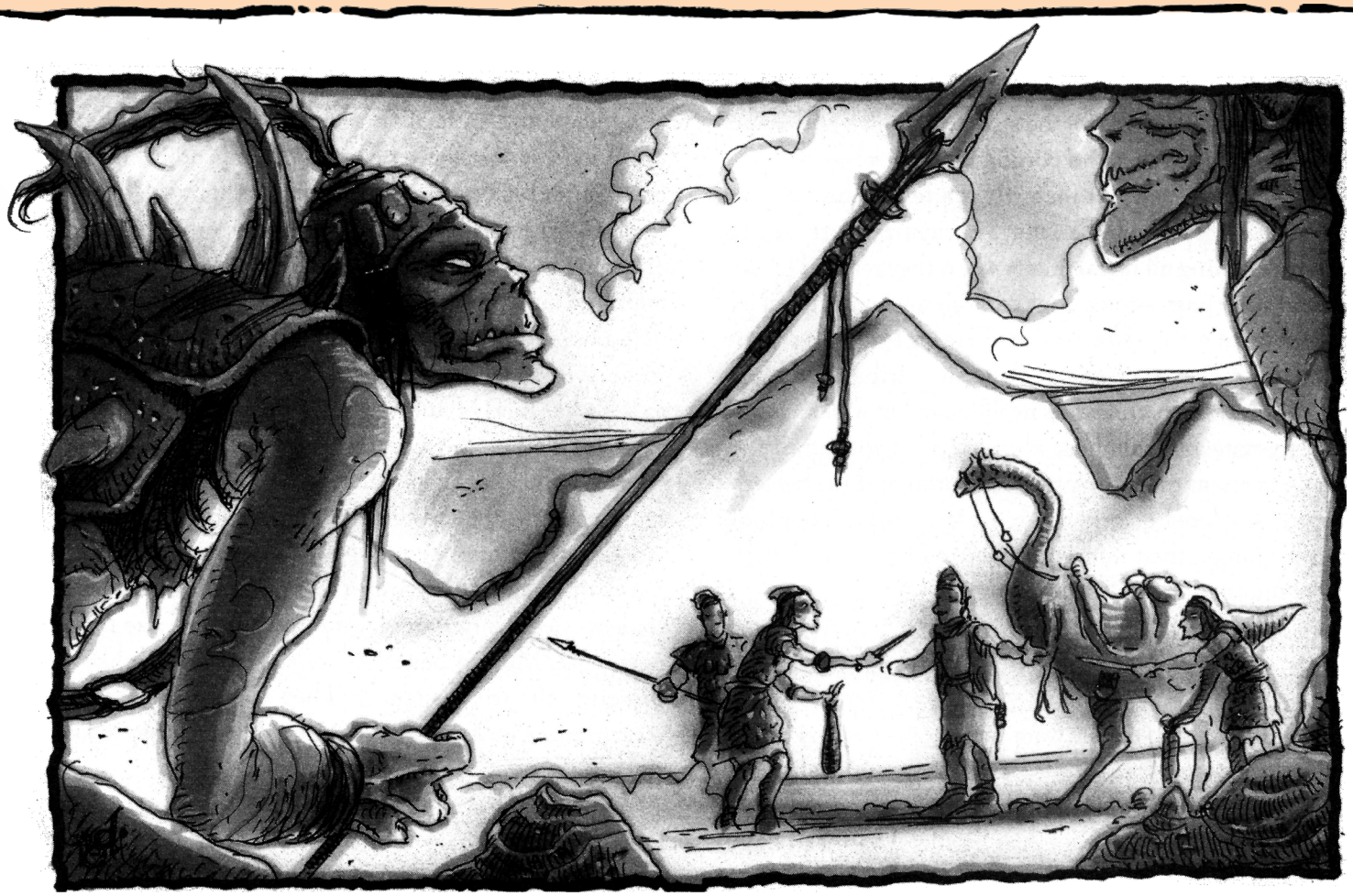
Dois meses depois, depois que a tribo se envolveu em uma série de escaramuças com pequenas tropas leais à Casa Stel, uma segunda força da casa mercante em Urik chegou para restabelecer o posto avançado. Este grupo continha soldados, psiônicos, templários e até mesmo alguns profanadores. Lismuuk liderou seus guerreiros para a batalha uma segunda vez, e embora os Caçadores de Água tenham sofrido uma quantidade significativa de danos, o posto avançado foi destruído mais uma vez.

Agora Lismuuk e seus seguidores observam os sinais inevitáveis de aproximação de uma força ainda mais forte. O chefe ouviu muitos contos sobre o patriarca da Casa Stel, Hargan Stel III, e todos eles falam de um verdadeiro guerreiro que odeia elfos quase tanto quanto ele odeia perder. Essa caçada em particular pode acabar destruindo a tribo de Lismuuk, mas a tradição exige que os Caçadores de Água defendam o bosque sagrado – e é isso que o chefe elfo fará.

Relacionamento com os outros

Os viajantes na área noroeste da região de Tyr têm bons motivos para serem cautelosos: qualquer coisa que entre nos campos de perseguição dos Caçadores de Água se torna uma presa em potencial. Não importa se é animal ou monstro, humano ou semi-humano. Tudo é um jogo justo para os elfos da tribo Caçadores de Água.

Se a tribo dos elfos reconhece ou não, os Caçadores



de Água estão em guerra com a Casa Stel de Urik. A casa mercantil, que também está causando problemas para os Cantores Celestes e as tribos de elfos de Asa Veloz, dedicou uma quantidade considerável de fundos para eliminar a tribo Caçadores de Água. A batalha que certamente virá poderia ser quase tão devastadora para a área quanto a recente guerra entre Urik e Tyr.

Os vizinhos mais próximos do sagrado Bosque de Utbo são os habitantes da Vila Oculta. Esses ex-escravos, que agora se chamam de Livres, enfrentavam a mesma perspectiva que agora enfrentam os agentes da Casa Stel – mudar-se para outro lugar ou arriscar uma guerra com os Caçadores de Água. Mas o líder dos Livres, o ex-soldado-escravo Bartras, recusou-se a ceder a qualquer uma das ações. Ele exigiu uma reunião com Lismuuk para provar sua igualdade. Depois de se envolver em uma série de competições, o humano ganhou o respeito do chefe elfo. Desde então, as duas tribos têm se dado bem. Eles geralmente trocam suprimentos excedentes, notícias e até se reúnem para celebrações de tempos em tempos. Bartras se ofereceu para ajudar os Caçadores de Água contra as tropas da Casa Stel, pois a presença de uma grande força armada tão perto da Vila Oculta ameaça a segurança da tribo de escravos. Lismuuk até agora recusou essa oferta.

Esforços Atuais

Seguindo as tradições mais antigas do povo élfico de Athas, os Caçadores de Água vivem quase exclusivamente da terra. Esses elfos não negociam ou vendem mercadorias; eles não estabelecem mercados; nem criam itens frívolos que não servem para nada além de enganar as raças mais lentas com peças e bens de cerâmica. Isso não quer dizer que trapacear pessoas de fora seja errado. Na verdade, trapacear é um dos caminhos para a felicidade momentânea forjada pelo próprio Coraanu durante sua



corrida pelas estrelas. Em vez de seguir os caminhos tomados pelas outras tribos de elfos, os Caçadores de Água preferem abordar tudo o que fazem em termos de Caça.

A Caça é sagrada. A Caçada é tudo. Rastrear, perseguir e matar presas não apenas demonstra as habilidades do caçador, mas também honra a presa, dando-lhe a chance de usar suas próprias habilidades. Tal como acontece com o conceito de forasteiros, se a presa for igual ou melhor que o caçador de elfos, ela escapará ou até matará o caçador antes que o caçador possa matá-lo. Se não fosse, sua morte era inevitável. Melhor servir a um propósito que valha a pena, alimentando e vestindo a tribo do que acabar como a refeição de alguma criatura menor. A Caçada se estende a tudo o que cruza os atuais campos de perseguição dos Caçadores de Água, incluindo membros das raças inteligentes.

Quando humanos, semi-humanos ou outros elfos se tornam presas, eles recebem todos os direitos que outros tipos de presas recebem sob as tradições da Caça. Se eles conseguirem superar o caçador que os persegue, eles provaram seu valor e sobreviverão – pelo menos até que outro caçador pegue seu rastro. A presa que é caçada até uma conclusão bem-sucedida geralmente é morta, mas isso nem sempre é o caso. Às vezes, presas inteligentes são perseguidas pelas provisões que carregam. Ainda pode acabar morto, mas essa não é a intenção de tal caçada.

Além de caçar constantemente, os elfos da tribo Caçadores de Água participam de apenas algumas outras atividades regulares. Toda a tribo cuida dos grandes rebanhos de kanks que são mantidos por cada clã. Esses pastores também são responsáveis por coletar as plantas necessárias para complementar a dieta da tribo e fornecer materiais para roupas, ferramentas, armas e componentes de magia. Todos os membros da tribo, com exceção do chefe e de seus caçadores de mais alto escalão, se revezam na fabricação e reparo de armas; evisceração e limpeza de novas mortes; e fabricação de tendas, roupas e outros itens necessários para a sobrevivência do dia-a-dia da tribo.

A outra atividade regular que ocupa os Caçadores de Água é seu ódio selvagem pelos agentes da Casa Stel. O posto avançado que a casa mercantil dinástica vem tentando estabelecer na base das Montanhas Ressonantes está nas profundezas do território que a tribo dos elfos considera seu campo de caça tradicional e muito perto de seu bosque oculto de Utbo. Duas vezes nos últimos meses, os elfos atacaram e destruíram aqueles enviados para estabelecer este posto avançado, e eles mantêm batedores em patrulha constante para observar os sinais do retorno da Casa Stel.

Área de Atividade

A tribo dos Caçadores de Água persegue as presas pelas terras rochosas que se estendem de Tyr até a Coroa Fumegante e mais ao norte, bem como pelos ermos arenosos ao sul de Urik. Eles seguem rebanhos selvagens, procuram fontes de água e buscam pastagens enquanto permanecem relativamente perto do bosque escondido que consideram sagrado. Os Caçadores de Água procuram presas desafiadoras e perigosas nas sombras das Montanhas Ressonantes, embora se recusem a subir às montanhas. Principalmente caçadores e pastores, a tribo ocasionalmente invade caravanas que viajam de e para postos avançados da área ou aqueles com destino a Urik. Os elfos atacam incessantemente aqueles que entram indiscriminadamente em seus campos de caça (para fins defensivos, mas também para ocasionalmente complementar seu estoque de provisões).

Embora a tribo não viva no Bosque Utbo, ela considera a área como parte de seu território. Como nenhum elfo puro-sangue pode se tornar um druida, a tribo considera um dever sagrado produzir periodicamente descendentes de meio-elfos que possam cuidar e proteger o bosque. Um número seleto de meio-elfos é retido pela tribo após o nascimento e depois entregue aos cuidados do meio-elfo druida do bosque. Enquanto a tribo vagueia pelos Planaltos em busca de presas e pastagens, esses meio-elfos druidas vigiam o bosque. Os Caçadores de Água não têm mais amor ou compaixão por meio-elfos do que qualquer outra tribo de elfos, mas esses elfos são obrigados por suas tradições a fornecer um druida de sangue élfico para cuidar do bosque e de seus espíritos elementais. Ele fará o que for necessário para defender as antigas tradições.

Personalidades

Lismuuk Caçador da Água: Lismuuk é chefe da tribo Caçadores de Água há quase 20 anos. Durante

esse tempo, ele lutou contra as tendências que afetam outras tribos de elfos, a fim de manter seus elfos fiéis às tradições de longa data estabelecidas no passado distante. Outras tribos se tornaram mercadores ou mercenários, e pelo menos uma tribo estabeleceu um assentamento permanente. Lismuuk não quer ter nada a ver com essas novas ideias, e quaisquer membros de sua tribo que tentem adotá-las são expulsos.

O chefe é um elfo alto e bonito que usa uma coroa de pêlo de tagter adornada com os dentes longos e afiados de algum monstro enorme. Pederneiras de pele simples e uma túnica cobrem sua pele bronzeada, botas de couro protegem seus pés e ele carrega um escudo de couro braxat. Sua longa espada, carinhosamente esculpida em osso pelo melhor artesão da tribo e encantada com uma borda mágica, é tanto um símbolo de sua posição quanto a coroa que ele usa.

A única pessoa fora de sua tribo que Lismuuk considera igual é Bartras, o líder humano dos Livres. Quanto a Hargan, patriarca da Casa Stel, o chefe elfo declarou que ele era uma presa – para ser caçado e morto na primeira oportunidade. Lismuuk espera ser aquele a levar para casa o golpe mortal.

Borjaanu Dançarino da Chuva: Borjaanu Dançarino da Chuva, um guerreiro/preservador, serve como mestre de caça de Lismuuk, conselheiro-chefe e guarda-costas. Ele nunca está longe do lado de Lismuuk, usando suas proezas de luta, habilidades de conjuração e talentos selvagens psiônicos para aumentar as próprias habilidades formidáveis do chefe. Ele é extremamente leal ao seu chefe, pronto para dar sua própria vida, se necessário, para preservar a de Lismuuk.

Como irmão de longa data de Lismuuk (eles compartilham o mesmo pai) e primeiro filho do chefe anterior, alguns assumiram que Borjaanu seria escolhido para liderar os Caçadores de Água. Os espíritos elementais da água, no entanto, selecionaram o Lismuuk mais jovem, e Borjaanu aceitou essa decisão sem reclamar. Ele não é tão carismático ou extrovertido quanto seu irmão/chefe de longa data, e tende a ser mais reservado nas celebrações. Alguns creditam isso à sua natureza quieta, mas Borjaanu simplesmente leva seu papel de guardião muito a sério. Ninguém se aproxima do chefe sem primeiro passar pelo poderoso Borjaanu.

Feykaar: O meio-elfo chamado Feykaar nasceu de uma mulher da tribo Caçadores de Água há 33 anos. Quando Feykaar fez 13 anos, ela foi dada ao druida do Bosque de Utbo para determinar se deveria ser treinada ou transformada nos resíduos para se defender sozinha. A decisão foi fácil, pois era evidente desde os dias mais jovens de Feykaar que ela se tornaria uma druida a ser considerada. Os espíritos elementais do bosque tiveram um gosto instantâneo por ela, e ela rapidamente adquiriu habilidades e habilidades antes que sua educação formal começasse. Ela tem sido a druida do bosque desde os vinte anos, atendendo às suas necessidades, protegendo-a e criando os poucos meio-elfos deixados para ela pela tribo Caçadores de Água.

Feykaar tem grande respeito por Lismuuk, embora ela deseje que ele lhe mostre mais do que a homenagem exigida dele pela tradição. Ela pode ser a druida do bosque que os Caçadores de Água consideram sagrado, mas ela ainda é apenas uma meio-elfa e não um membro da tribo.

Ao contrário de outros druidas, Feykaar muitas vezes emerge do esconderijo para receber visitantes e ouvir notícias de lugares distantes. Ela se preocupa com a ameaça representada pela Casa Stel, mas está confiante de que os Caçadores de Água a ajudarão a proteger o Bosque Utbo.

Dançarinos do Vento

Nem todas as tribos de elfos são tão prósperas ou bem-sucedidas quanto a tribo dos Cantores Celestes. Alguns devem lutar de vez em quando, passando por uma batalha constante para sobreviver nos desertos duros e implacáveis. Esse é o caso da tribo dos Dançarinos do Vento. Os Dançarinos do Vento já percorreram os Grandes Aluviais de Areia de Tyr a Bálico, cuidando de enormes rebanhos de kanks e vivendo uma existência rica e pacífica. A tribo estava começando um pequeno negócio no comércio, principalmente como transportadora de mercadorias entre as duas cidades-estado. Mas, como todos os elfos sabem, as dificuldades acontecem quando o agora está feliz e brilhante, e foi o que aconteceu com os Dançarinos do Vento.

Passados dois anos, uma terrível doença devastou o



rebanho da tribo. Não importava o que os elfos ou seus cantores elementares tentassem, os kanks continuavam a morrer. Pior, os próprios elfos não estavam imunes à doença. Muitos morreram, e aqueles que não morreram ficaram incapacitados, até que apenas uma pequena porcentagem da tribo permaneceu de pé para oferecer cuidados e proteção. Menos de 50 elfos eram fortes o suficiente para cozinhar, cuidar dos kanks e membros restantes da tribo e ficar de guarda. Foi então, no auge da vulnerabilidade dos Dançarinos do Vento, que um bando de caçadores de thri-kreen atacou.

A horda era o maior número de thri-kreen que os Dançarinos do Vento já tinham visto reunidos. Talvez algum desastre semelhante tenha acontecido com os homens-insetos, pois nunca tantos deles se uniram antes. Eles estavam com fome e desesperados, e os Dançarinos do Vento eram um banquete diante deles. Entre a doença e o thri-kreen faminto, os Dançarinos do Vento perderam todos os seus kanks restantes e a maioria de seus números. Dos 2.000 elfos, apenas 400 sobreviveram às pragas gêmeas. Houve alguma retribuição, no entanto: a doença devastou seus atacantes thri-kreen algumas semanas depois, matando um grande número de homens inseto.

Até que a tribo dos Dançarinos do Vento possa se reconstruir, ela deve fazer o que puder para sobreviver. Agora, com bocas famintas para alimentar e poucas escolhas sobre como fazer isso, os elfos se voltaram para o ataque. Enquanto a maioria da tribo espera retornar ao pastoreio, uma minoria pequena, mas vocal, gosta de se sustentar à força. Eles estão determinados a que a invasão seja a nova estrada a seguir na jornada dos elfos através dos agora.

Organização

Santhaal Dançarina do Vento assumiu o comando daqueles elfos que escaparam do ataque vicioso dos thri-kreen. Ela os forçou a superar o desespero e seguir um curso de ação produtivo. Antes que a doença e a batalha dizimassem os Dançarinos do Vento, Santhaal era a senhora da guerra da tribo; ela era responsável por comandar os guerreiros e defender a tribo. Quando o chefe da tribo morreu na praga, os elfos perderam toda a coesão. Eles precisavam de um líder forte que pudesse inspirá-los se quisessem sobreviver aos agora que estão por vir. Santhaal decidiu que ela era a elfa para o trabalho. Depois de reunir os sobreviventes e organizar o primeiro ataque bem-sucedido, ela foi declarada chefe.

Apenas dois clãs permanecem dos cinco que originalmente compunham a tribo dos Dançarinos do Vento. O punhado de membros dos outros clãs que sobreviveram foi assimilado nos dois clãs por ordem de Santhaal. Esses clãs, os Caçadores Aéreos e os Caçadores da Brisa, formam a base para o retorno dos Dançarinos do Vento à glória. Mesmo que os dois clãs continuem a manter líderes separados, Santhaal os faz operar juntos, misturando membros nos mesmos grupos de ataque. No que diz respeito ao chefe, os Caçadores Aéreos e os Caçadores da Brisa devem ser como um clã se a tribo dos Dançarinos do Vento quiser sobreviver.

Os conselheiros de Santhaal são extraídos das classes guerreiras. Até mesmo o cantor do elemento da tribo e o mago mestre têm uma abordagem militarista da vida. Para uma tribo de pastores simples que se tornaram invasores, a liderança que os guerreiros podem fornecer tem precedência sobre qualquer outra preocupação.

A tribo é dividida em grupos de ataque que consistem em 50 elfos – homens, mulheres e crianças de ambos os clãs. Um mestre de ataque comanda cada grupo e também serve como um dos conselheiros de Santhaal. As partes podem ser combinadas quando são necessários números maiores. Em tais casos, a própria Santhaal opera como mestre de ataque, ou ela designa um líder para comandar as forças combinadas.

História Recente

Depois de passar mais de um ano fugindo e sobrevivendo com rações de fome, os Dançarinos do Vento começaram a fazer um nome para si mesmos como invasores capazes. Eles ainda não inspiram os níveis de medo e terror associados aos Saqueadores da Areia Negra ou aos Espreitadores do Silte, mas os comerciantes ao sul de Tyr aprenderam a ter cuidado com essa tribo desesperada de elfos. Após a praga devastadora e o subsequente ataque de caçadores de thri-kreen, a tribo foi reduzida a poucas posses, quase nenhum suprimento e menos de um quarto de seu número. Os elfos literalmente tiveram que começar do zero. Embora as coisas tenham melhorado

do que eram nos dias sombrios que testemunharam sua fuga desesperada do thri-kreen, os Dançarinos do Vento permanecem à beira da extinção.

Durante um recente ataque ao Forte Adros, os Dançarinos do Vento foram emboscados por guerreiros gith. O forte, localizado a cerca de 56 quilômetros ao norte do Oásis Perdido, abriu seus portões para que uma caravana carregando ouro com destino a Altaruk pudesse sair. Quando a caravana se afastou da proteção do forte, os Dançarinos do Vento saíram dos ermos. O ataque estava indo bem quando os gith decidiram atacar. Eles saíram das montanhas ao norte do Oásis Perdido, buscando pegar o que os elfos haviam lutado. A batalha de três vias terminou com os elfos e Gith fugindo com cerca de um terço da carga cada. O resto foi levado de volta para o forte pelos membros restantes da caravana. Este foi o mais recente incidente no crescente conflito entre os Dançarinos do Vento e os gith do Clã de Sangue dos ermos do sul.

Para reforçar a força dos Dançarinos do Vento, Santhaal permitiu que párias de outras tribos de elfos se juntassem a seus invasores. O mais novo desses elfos párias é um profanador chamado Duukodo. Muitos dos membros da tribo se sentem desconfortáveis com essa adição, pois a tribo tradicionalmente se sente em casa para preservar a magia. A maga mestre da tribo, uma preservadora chamada Riikaa Breezechaser, não gosta do profanador, mas ela concordou com sua inclusão por insistência do chefe e porque a tribo precisa do poder que a magia de Duukodo fornece. Horuum Airhunter, o cantor de vento da tribo, não aceitou o profanador, no entanto. Seus protestos vocais poderiam forçar Santhaal a escolher entre seu clérigo-chefe e o novo usuário de magia.

Entretanto, tal decisão terá que esperar, já que Santhaal está ocupada planejando um grande ataque ao Posto Avançado 10 da Casa Wavir. O pequeno entreposto comercial na orla das Montanhas Tocantes tem recebido grandes remessas da Cordilheira da Floresta, e Santhaal quer saquear o máximo que puder antes que as caravanas cheguem de Balic para transportar as mercadorias.

Relacionamento com os outros

Todos os forasteiros, com exceção dos párias de outras tribos de elfos, são vistos como inimigos ou fontes de saque pelos elfos da tribo dos Dançarinos do Vento. Párias élficos recebem um lugar na tribo se concordarem em jurar lealdade a Santhaal. O chefe decidiu por essa prática para aumentar os números esgotados da tribo. O resto dos Dançarinos do Vento não está satisfeito com esse desrespeito à tradição, mas eles entendem que a tribo deve crescer rapidamente se quiser sobreviver. O processo de iniciação inclui uma série de testes de lealdade, muitos dos quais Santhaal administra a si mesma. Este teste apaziguou os dois clãs existentes até certo ponto.

A Casa Wavir de Balic e a Casa Inika de Gulg reforçaram as caravanas que atendem esta porção da região de Tyr com mais guardas, mas isso ainda não serviu para deter os desesperados Dançarinos do Vento. Como as duas casas mercantes atualmente operam como aliadas, a possibilidade de elas criarem um exército de mercenários para enviar atrás dos Dançarinos do Vento é uma certeza virtual.

Uma tribo de gith que habita as montanhas ao norte do Oásis Perdido entrou em conflito com os Dançarinos do Vento em pelo menos seis ocasiões diferentes no ano passado. O Clã de Sangue, como os gith se chamam, são atraídos pelos mesmos alvos de oportunidade que interessam aos Dançarinos do Vento. Santhaal não acredita que sua tribo esteja pronta para entrar em guerra com os gith, mas ela pode ser forçada a isso se as criaturas imundas continuarem a atacar os grupos de ataque dos elfos. Na verdade, o Clã de Sangue começou recentemente a sombrear os Dançarinos do Vento, esperando que os elfos lançassem um ataque – e depois entrando para tomar uma parte para si.

Os Dançarinos do Vento recentemente fizeram outro inimigo. Os elfos saquearam uma pequena caravana a caminho de Altaruk, matando todos os seus membros quando se recusaram a entregar suas posses. Esta caravana era composta de ex-escravos de uma pequena aldeia perto de Poço de Grak, e suas mortes não passaram despercebidas. A tribo de escravos chamada Exército de Sortar, que se considera travada em uma guerra contra as cidades-estado, vê todos aqueles que prejudicariam ou impediriam os ex-escravos como inimigos a serem destruídos. Sortar e seus guerreiros implacáveis agora estão procurando pelos Dançarinos do Vento, e eles têm retribuição em suas mentes.



Esforços Atuais

Uma vez que os Dançarinos do Vento eram pastores prósperos, eles começaram a desenvolver uma rota comercial entre Tyr e Balic; agora eles vivem como invasores selvagens. Nos dois anos desde que a doença e a guerra reduziram a tribo, a Chefe Santhaal tem treinado seus elfos para lutar, roubar e tomar o que eles precisam pela força das armas. Com as constantes ameaças de thri-kreen, gith, tribos de escravos e guardas de caravanas pairando sobre eles – sem mencionar os outros perigos dos desertos – Santhaal quer que sua tribo esteja tão preparada e capaz de se defender quanto possível.

A tribo tende a ser extremamente violenta durante os momentos iniciais de um ataque. Eles atacam rapidamente, na esperança de paralisar seu alvo para que o resto do ataque corra bem. Durante essas varreduras de violência sanguinária, a tribo procura descontar um pouco de sua raiva e tristeza reprimidas. No entanto, uma vez que a primeira linha de defesa é quebrada, os invasores parecem recuperar a compostura. Eles se tornam quase apologéticos e cuidadosos para não matar mais pessoas do que deveriam. Mas não se engane: a tribo permanece em situação desesperadora e fará de tudo para garantir as coisas de que precisa para sobreviver.

Além do esforço de Santhaal para treinar sua tribo para a batalha, os Dançarinos do Vento não têm um plano ou agenda definido. Os elfos aprenderam onde as melhores emboscadas podem ser montadas, mas raramente fazem grandes planos ou elaboram preparativos antes de se envolverem em um ataque. Eles são saqueadores de oportunidades, aproveitando quaisquer viajantes, caravanas ou assentamentos mal defendidos que aconteçam em seus caminhos. Eles fazem verificações periódicas nos fortes e oásis dos resíduos para ver que tipo de atividade está em andamento, mas essa é a extensão de sua rotina planejada.

Os Dançarinos do Vento se tornaram invasores por causa das circunstâncias que os levaram à pobreza. A tribo está muito longe de se tornar invasores bem experientes, e muitos de seus membros não têm certeza de que querem ser invasores assim que o rebanho tiver crescido o suficiente para apoiá-los. A maioria dos conselheiros de Santhaal, no entanto, gosta da direção que a tribo está tomando. Eles são elfos com uma mentalidade militar e veem os ataques como a melhor maneira de manter a tribo forte.

Enquanto a tribo seguir uma filosofia de combate, esses conselheiros acreditam que manterão suas posições de poder. Se eles puderem continuar a convencer Santhaal de que saquear é a melhor direção para os Dançarinos do Vento, a tribo continuará sendo um obstáculo para os comerciantes do sul.

Área de Atividade

A tribo dos Dançarinos do Vento vagueia pelos Grandes Aluviais de Areia, viajando para o norte até Tyr e para o sul até o Oásis Perdido em sua busca por pilhagem. A tribo tem apenas um número limitado de kank para transportar suprimentos, e cada elfo deve carregar seus próprios itens.

Santhaal lidera regularmente seus invasores contra o Posto Avançado 10 da Casa Wavir e as caravanas de Balic que o servem. Ela também ordena ataques periódicos ao Forte Adros e aos comerciantes que ele defende ao longo da rota do ouro entre Walis e Altaruk.

Personalidades

Santhaal Dançarina do Vento: Santhaal foi originalmente encarregada da defesa dos pastores da tribo dos Dançarinos do Vento. Ela desempenhou bem essa posição – até que a doença a atingiu. Não importava o quão forte ela fosse, não importava o quão habilidosa com espada e arco, não havia como Santhaal lutar contra a doença. Até reivindicou seu amado, Chefe Wooguun. Incapaz de se vingar da praga, Santhaal ficou impotente quando aqueles a quem ela jurou proteger morreram. Quando os thri-kreen atacaram, tudo o que ela e seus guerreiros podiam fazer era fugir.

Agora Santhaal governa a tribo, e ela promete que cada membro aprenderá a se proteger. Sua visão é que, embora os Dançarinos do Vento agora estejam fracos, em breve seus ataques serão motivo de música.

Santhaal usa uma bata de couro coberta com quadrados planos de pedras esculpidas e ossos que foram gravados com símbolos arcanos de proteção. A cicatriz em seu rosto não teve efeito estragando sua beleza natural e natureza carismática.

Duukodo: Duukodo se juntou aos Dançarinos do Vento há pouco tempo, aproveitando a oferta de Santhaal aos elfos que haviam sido expulsos de outras tribos. Ele impressionou o chefe com suas exibições de poder arcano e desde então assumiu um papel não oficial como um de seus conselheiros. Ele tem estado muito quieto sobre seu passado, embora seus planos futuros pareçam óbvios para aqueles que não se deixam levar por seu poder e carisma. Duukodo quer liderar os Dançarinos do Vento – ou pelo menos se tornar o poder por trás do trono. Por que ele quer essa tribo permanece um mistério, mas pode ter algo a ver com sua expulsão de sua tribo anterior. Duukodo sabe que o cantor de vento da tribo não confia nele e acabará por se opor a ele, mas ele planeja eliminar essa ameaça antes que ela aconteça. Os feitiços de Duukodo estão inscritos no cajado de ossos que ele carrega, e ele mantém sua adaga de metal encantada escondida em seu envoltório do deserto.

Meebog Caçador Aéreo : Meebog Caçador Aéreo foi um dos primeiros comerciantes da tribo dos Dançarinos do Vento antes do desastre acontecer. Ele estava aprendendo os meandros do mercantilismo e ajudando a estabelecer a primeira rota comercial da tribo. A doença que reivindicou tantos dos elfos também prejudicou Meebog, mas ele finalmente se recuperou enquanto a maioria simplesmente morreu. Desde então, a tribo mudou drasticamente de direção. Ele entende a necessidade de invasão, mas quer que a tribo retorne aos seus caminhos de pastoreio para que ele possa voltar a aprender a ser um comerciante. Ele teme que Santhaal e seus conselheiros queiram permanecer invasores, o que deixaria pouco espaço para o comércio pacífico. Meebog ficou retraído e quieto desde sua doença, e seu humor não foi ajudado pela mentalidade saqueadora que paira sobre a tribo. Ele preferiria saquear através de negociação e inteligência do que com uma espada e arco, mas ele pode ter que deixar a tribo para seguir seus desejos.

Corredores da Lua

Entre as muitas pequenas tribos de nômades e colonos primitivos que vivem em todo o Planalto Queimado há uma série de tribos de elfos. Como as tribos de elfos ao sul, esses elfos são andarilhos que desdenham paredes, casas e outras estruturas permanentes. Algumas dessas tribos operam como invasores, algumas como pastores, e pelo menos uma se envolve em empreendimentos mercantis limitados. Os viajantes devem se aproximar das tribos de elfos do norte com o mesmo cuidado que usam com as tribos do sul - mantendo uma mão em suas cordas da bolsa e outra em suas espadas.

Liderados por Jesiv Moonsong, os Corredores da Lua se envolvem em duas atividades principais: caçam e criam kanks. Todos os habitantes da área conhecem os Corredores da Lua e a maioria os respeita como vizinhos que nunca tentam tirar proveito de uma situação. Alguns podem considerar isso um comportamento peculiarmente não elfo, mas se encaixa na filosofia de Jesiv. Ele só se importa que seus caçadores tenham presas para perseguir e seus pastores tenham pastagens e água. Além disso, sua tribo está mais interessada em festivais e diversão do que em invadir ou roubar.

A tribo tem uma posse que considera sagrada. Um oásis perto da costa do Mar de Silte chamado Parada do Corredor da Lua é mantido como um lugar sagrado pela tribo. Os elfos fazem peregrinações regulares ao local para estocar água e relaxar. Enquanto o oásis não for ferido ou abusado, qualquer um pode usá-lo enquanto os Corredores da Lua estiverem fora. Quando retornam, qualquer pessoa encontrada no local exuberante é atacada e expulsa ou morta. Este costume se relaciona com a lenda do fundador da tribo. Quando o Corredores da Lua terminou sua corrida pelo deserto, este oásis estava esperando por ele. Foi um presente dos elementais da água, prometido a ele quando sua sede se tornou tão grande que ele quase desistiu de correr. Quando ele chegou, um pastor e seus animais estavam bebendo água no local. Furioso por seu dom ter sido usado antes que ele tivesse a chance de saciar sua sede, o Dançarino da Lua matou todos eles. Até hoje, os Dançarinos da Lua continuam essa tradição, embora a maioria das pessoas familiarizadas com a área saiba o suficiente para deixar o oásis antes que a tribo retorne.

Casas Mercantes

O Código do Mercador

Todas as casas mercantis seguem um rigoroso código de comportamento, conhecido como Código dos Comerciantes. Qualquer pessoa que deseje juntar-se a uma casa mercante deve aceitar todos os aspectos deste código e cumpri-los ou enfrentar a expulsão imediata. O código varia de casa para casa, mas na maioria dos casos está em conformidade com os seguintes princípios:

1. Reconhecimento de que, ao ingressar em uma casa mercante, um agente abandona a cidadania em qualquer cidade ou associação a qualquer tribo.
2. Um juramento de lealdade à casa mercante.
3. Uma promessa de realizar no melhor interesse da casa mercante em troca de um salário.
4. Uma promessa de lidar honestamente com estranhos, amigos e inimigos.
5. Uma promessa de não ostentar qualquer riqueza obtida através do emprego na casa.
6. Uma promessa de defender as leis da cidade em que o agente está estacionado e de não fazer nada para trazer a ira do rei-feiticeiro ou de seus agentes sobre a casa.
7. Uma promessa de cooperar com outros comerciantes para tornar a vida muito cara para qualquer pessoa que injustamente aprisione, chantageie ou assedie qualquer comerciante.

Casa Inika

A Inika opera a partir de sua sede na cidade de Gulg. É pequena em comparação com algumas das outras casas principais, mas isso é por escolha. Lidando com cargas pequenas e valiosas, como nozes de cola, penas exóticas, especiarias e pedras preciosas, Inika vê o benefício de permanecer pequena e eficiente. Como resultado, a casa obtém lucros muito fora de proporção com seu tamanho, ganhando a reputação de ser uma das casas mais astutas da região. A bandeira da Casa Inika mostra um círculo dourado simples em um campo preto.

História

Há mais de três séculos, no ano da Fúria do Deserto, na cidade de Gulg, Taro Inika, um agente de confiança da Casa Riben, quebrou o juramento de seu comerciante e deixou seus empregadores, começando sua própria casa. Apenas a boa vontade de Biria Riben, a matriarca da casa que fora amante de Inika, impediu que a nova casa fosse esmagada dentro de um ano.

Em Gulg, as rivalidades entre casas comerciais são reduzidas ao mínimo para manter a paz e a tranquilidade da cidade. Isso provou ser um ambiente rico para a nova preocupação. Em poucos anos, a casa assumiu sua forma atual: um negócio simplificado que lidava com cargas pequenas, mas valiosas.

A Casa Vordon, sempre à procura de rivais fracos para explorar ou destruir, imediatamente despachou invasores para interromper as rotas da seda entre Urik e Raam. Surpreendentemente, a Casa Inika cedeu imediatamente, abandonando as rotas, cedendo-as efetivamente ao seu concorrente mais rico. Infelizmente para Vordon, eles logo descobriram que os recursos que Inika havia retirado da rota da seda haviam sido redirecionados para o comércio de especiarias entre Tyr e Gulg, onde Vordon estava extremamente vulnerável. Em poucos meses, Vordon estava nas cordas, perdendo dinheiro na rota das especiarias e lamentando o dia em que ouviu falar da Casa Inika.

Tais incidentes sublinham duas das principais filosofias da Casa Inikas: que a força deve ser usada apenas como último recurso e que a retirada estratégica para uma posição superior é muitas vezes o melhor caminho.

Ativos

As mercadorias comerciais favoritas de Inika – nozes de cola, especiarias, pedras preciosas, penas e outros itens pequenos, mas valiosos, ajudam a tornar as caravanas de Inika pequenas e rápidas. A relativa tranquilidade de Gulg e a regularidade de sua produção proporcionam à Casa Inika uma renda regular. Investimento sábio e gastos conservadores se combinam para manter a Inika em uma base financeira sólida.

Caravanas

As caravanas de Inika são pequenas e rápidas. Batedores élficos fornecem aviso prévio de emboscadas ou ataques, que geralmente são evitados em vez de confrontados. A carga é transportada quase exclusivamente em kanks,

embora inix às vezes seja usado para cargas maiores. Mekillots e vagões quase nunca são encontrados nas caravanas de Inika.

As caravanas médias incluem cerca de uma dúzia de batedores élficos com até 20 kanks e (raramente) quatro a seis inix. Devido ao pequeno tamanho das caravanas, a Casa Inika pode se dar ao luxo de manter muito mais do que outras casas mercantis. A qualquer momento, a Inika pode ter de 50 a 75 caravanas transportando carga pela região.

As táticas das caravanas Inika são, em primeiro lugar, evitar quaisquer forças inimigas. Se isso falhar, eles se dispersam para acabar com a perseguição. Espera-se que os batedores procurem os cavaleiros dispersos e os reúnam depois que o ataque terminar.

Instalações

A Casa Inika mantém muito poucas instalações permanentes, preferindo alugar ou arrendar temporariamente espaço em aldeias, fortes ou cidades. A casa mantém algumas aldeias comerciais e fortalezas, como o Forte Adros. As instalações permanentes, como a sede da casa em Gulg, são obras-primas do luxo discreto. Esta estrutura é enganosamente calma, com poucos guardas e poucas defesas óbvias. Como os possíveis intrusos descobriram, no entanto, os guardas de Inika são lutadores mortais, e a própria mansão está repleta de armadilhas e perigos em suas cem ou mais salas. As principais instalações e seus recursos estão listadas abaixo.

Forte Adros: 75 funcionários, 150 escravos. Ponto de abastecimento ao longo da rota do ouro entre Walis e Altaruk. Muitas vezes, um alvo de ataques de elfos e gith.

Forte Harbeth: 50 funcionários, 100 escravos. Ponto de abastecimento e armazenamento no sopé a sudoeste das Montanhas Mekillot, equidistante de Gulg, Vista do Sal e Ledopolus do Norte. Um importante entreposto comercial para os escravos da Vista do Sal e um lugar para comprar itens anões de Ledopolus.

Forte Skonz: 50 funcionários, 75 escravos. Ponto de abastecimento na junção de três estradas entre Tyr, Altaruk e Fonte Prateada. Uma posição cada vez mais importante à medida que as ligações comerciais entre Tyr e outras cidades começam a ser restabelecidas. O Forte Skonz foi ameaçado de ocupação pelas forças Urik durante o recente conflito entre Tyr e Urik, mas a ameaça não se materializou.

Shazlim: Vila comercial, 500 cidadãos. Localizado ao longo da borda sul da Bacia do Dragão entre Raam e Fonte Prateada, Shazlin representa um importante ponto de parada e comércio na área.

Tropas

Como pode ser adivinhado, a Casa Inika evita um grande número de tropas. As forças domésticas que são mantidas permanentemente são de qualidade de elite, enquanto as tropas menos qualificadas são contratadas apenas quando absolutamente necessário e, em seguida, apenas por um curto período de tempo. Inika emprega permanentemente talvez 500 indivíduos cujas funções são exclusivamente militares. Esses indivíduos são de nível 5 ou superior. Todos são hábeis em muitas armas e táticas diferentes e podem servir como batedores, cavalaria, infantaria ou forças de ataque de elite.

Oportunidades

Inika está longe de ser um empregador generoso, preferindo gastar sua riqueza com agentes confiáveis. Os contratados podem esperar trabalhar com salário médio ou inferior, e não devem antecipar um emprego de longo prazo, a menos que seu desempenho seja exemplar. No entanto, se um mercenário subir na hierarquia para se tornar um funcionário valioso, a Casa Inika pode oferecer a honra final – uma posição permanente como agente. Agentes particularmente bem-sucedidos podem ser convidados a se juntar à própria família, mas isso é muito raro.

Os agentes são bem cuidados, em parte devido ao seu pequeno número. Inika está relutante em compartilhar sua prosperidade com muitos membros da casa, então seus agentes são poucos, mas altamente qualificados. Inika cuida de seus agentes e de suas famílias do berço ao túmulo, com o sábio pensamento de que um investimento tão grande não é deixado de lado de ânimo leve.

Batedores, espiões, cavaleiros de kank e combatentes



levemente armados e velozes são favorecidos como mercenários. Magos e psiônicos têm preços muito altos e são empregados apenas em extrema necessidade.

A Casa Inika possui mais de 2.000 escravos de várias raças. Inika tem a reputação de tratar bem seus escravos, embora preguiçosos e indivíduos que não obedecem rapidamente às ordens se encontrem vendidos para trabalhar em minas ou para outros trabalhos desagradáveis.

Relacionamento com os outros

A Casa Inika fica longe de problemas. Isso não quer dizer que Inika nunca se envolva em intrigas ou negociações duplas; é muito difícil pegar Inika nisso. Tal conduta geralmente é dirigida apenas àqueles que cometeram erros por Inika. A Casa Inika não fica brava, mas se vinga.

Ao lidar com outras casas e os reis-feiticeiros, Inika adota uma abordagem não conflituosa. Se desafiado pelo controle de uma rota ou mercadoria importante, Inika resiste fortemente para persuadir seus oponentes a dedicar tempo e recursos ao conflito. Inika então se retira de repente, muda de tática e acaba pressionando os adversários em um trimestre totalmente inesperado.

Inika raramente emprega um grande número de mercenários, preferindo os serviços de pequenos grupos de elite de invasores para atormentar seus inimigos ou agentes para coletar informações. Inika é muito mais propensa a se envolver em intrigas e negociações nos bastidores do que atacar abertamente um inimigo com soldados ou magia.

As relações cordiais são mantidas em todos os momentos, mesmo durante as rivalidades mais intensas. O patriarca de uma casa que havia incorrido na ira de Inika uma vez comentou que Inika era altamente habilidosa em sorrir para um rival enquanto torcia uma faca em suas costas.

Apesar disso, Inika tenta permanecer em termos amigáveis com outras casas. A Casa Wavir em Balic é contada como um aliado pela Casa Inika. A maioria dos outros, pelo menos, não tem nada contra a Casa Inika, embora as rivalidades comerciais sejam comuns. A Casa Tsalaxa abriga sentimentos ruins em relação a Inika, mas a reputação de Inika impede Tsalaxa de agir abertamente.

Como Inika controla praticamente todo o comércio de nozes de cola, pimenta e açafrão, ela pode manipular os preços dessas especiarias quase à vontade. Às vezes, atrai rivais para o comércio de especiarias com preços baixos e, em seguida, aumenta os custos da noite para o dia, causando grave tensão financeira. Tais táticas são reservadas para rivais particularmente amargos, já que Inika prefere boas relações com seus concorrentes.

Inika lida bem com a Obá, a rainha-feiticeira de Gulg. Seus templários negociam com casas comerciais em nome do povo de Gulg. Apesar de pequenas disputas ocasionais e maus sentimentos entre as casas e os templários, esse sistema geralmente é bem-sucedido em manter a cidade e seus comerciantes prósperos.

Personalidades

Andiama Inika: Andiama Inika é uma mulher alta e esbelta, com cabelo preto cortado em cinza. Ela costuma usar vestes longas de seda com faixas elaboradas. Seus modos são ao mesmo tempo amigáveis e firmes. Seus agentes e familiares estendem lealdade inquestionável a ela e sempre seguem seus desejos à risca.

A matriarca da Casa Inika mantém o controle da casa há 18 anos e levou Inika à sua maior prosperidade em gerações.

Ranis Inika: Ranis começou sua carreira na Casa Inika como uma agente altamente qualificada. Sob o disfarce de um simples bardo errante, ela reuniu quantidades volumosas de informações sobre os rivais, inimigos, amigos de Inika e até mesmo sobre os próprios reis-feiticeiros. Quando seu raciocínio rápido salvou Andiama de uma tentativa de assassinato por uma casa rival, Ranis foi oficialmente adotado pela família. Desde então, ela continua servindo a casa fielmente. Ela é o membro mais leal de uma família conhecida por sua lealdade.

Fisicamente, Ranis é impressionante – sua graça e beleza excepcionais cativaram muitos, e sua habilidade como artista fez dela uma lenda em toda a região de Tyr. Ela é conhecida por muitos pseudônimos; poucos percebem que o belo bardo élfico cujo desempenho teria reduzido o rei-feiticeiro de Urik às lágrimas, ou o misterioso espião que roubou os documentos comerciais mais secretos da Casa Rees, é na verdade o membro mais confiável e perigoso da Casa Inika depois da própria matriarca.

Shallin Losya: Shallin é a principal psiônica da Casa Inika e, como tal, é uma incrível guerreira psíquica. Como a maioria dos membros da família, Shallin é fanaticamente leal a Andiama e sua família, e ela nunca deixa de usar seus poderes substanciais em defesa de Inika. Embora seus deveres incluam a supervisão e o treinamento de outros psiônicos a serviço de Inika, Shallin gosta de manter suas habilidades em forma, ocasionalmente indo em missões, acompanhando caravanas ou servindo por algumas semanas em um posto avançado da família.

Normalmente vestida de marrom e cinza, Shallin mantém seu cabelo castanho curto, a fim de usar um elmo de psiônico. Ela normalmente carrega um cajado ornamentado com um chifre esculpido em uma extremidade, que muitos dizem ser mágico. Apesar de seu alinhamento neutro, ela reserva uma lealdade profunda e duradoura à sua casa. Sua neutralidade é mais óbvia nas relações com aqueles que estão fora da Casa Inika.

Tomak Reslin: Tomak ganhou destaque como um dos gladiadores mais mortais de Gulg. Sua carne parecia absorver os golpes mais ferozes sem danos e aqueles que tinham a coragem de lutar contra ele muitas vezes pareciam devastados pela dor antes mesmo de sofrerem os golpes.

A verdade era que Tomak era um dos talentos selvagens mais psionicamente poderosos da história de Gulg, e suas vitórias vieram como resultado de habilidades marciais combinadas com poderes psíquicos. Assim que Tomak percebeu isso, ele imediatamente procurou a Casa Inika, que havia sido uma de suas apoiadoras mais consistentes nos jogos. Ele ofereceu seus serviços como agente se comprassem sua liberdade. Depois de examiná-lo psionicamente, Andiama concordou. A Casa Inika comprou Tomak por uma quantia enorme e imediatamente concedeu ao gladiador sua liberdade em troca de sua promessa de lealdade como agente. Tomak obedeceu à risca e, como a maioria dos outros agentes da Inika, continua a trabalhar com diligência e lealdade.

Tomak é uma mul despretensiosa que normalmente se veste de forma indescritível e faz pouco para atrair a atenção. Como comandante da guarda-costas de Andiama e líder de caravanas ou missões militares particularmente difíceis, Tomak é um terror. Ele empunha sua espada de duas mãos (uma valiosa antiguidade de uma horda de tesouros que ele encontrou em Arkhold) com eficiência mortal. Ele ainda se esforça para manter suas habilidades psiônicas em segredo. Até agora, ele conseguiu, mas se os psiônicos de casas opostas entenderem, Tomak pode ganhar alguns novos inimigos perigosos.

Casa M'ke

Como casa principal da conturbada cidade de Raam, M'ke mantém um equilíbrio precário entre o injuriado Grande Vizir e a população inquieta. A reputação da casa caiu um pouco nos últimos anos devido à quase anarquia em Raam, mas M'ke recuou em suas vastas reservas de caixa para sobreviver. As casas Vordon e Tsalaxa têm pressionado M'ke ultimamente, instando-o a se juntar aos rebeldes que buscam derrubar o Grande Vizir, mas até agora nada aconteceu. O símbolo de M'ke é uma caneta de pena prateada em um campo vermelho.

História

As origens da Casa M'ke são um pouco misteriosas. Alguns afirmam que a casa se originou em uma área desconhecida além da região de Tyr, enquanto outros acreditam que M'ke foi fundada por templários dissidentes que fugiam da ira de seu rei-feiticeiro. Seja qual for a sua origem, M'ke tornou-se uma força a ser reconhecida.

Sob a liderança de uma feiticeira velada chamada Katyana, que nunca mostrou mais de si mesma do que um par de olhos roxos escuros exóticos e alinhados com kohl, M'ke rapidamente destituiu a Casa Comis, então os comerciantes mais influentes de Raam. Isso foi realizado através de uma combinação de assassinatos, incursões em rotas comerciais inimigas e redução dramática dos preços de Comis nas principais cidades.

Em poucos anos, M'ke assumiu as principais rotas comerciais para Draj, Urik e Nibenay. Finalmente, M'ke lançou uma campanha militar contra Comis, usando agentes domésticos, guardas e um grande número de mercenários para assumir a vital vila comercial de Dayos, entre Raam e Draj. Esta vitória esmagadora fez a Casa Comis fugir para o sul para a obscuridade e eventual extinção.

O comportamento subsequente de M'ke tem sido uma combinação interessante de crueldade e cautela. Eles



tratam rivais mais poderosos com intenso respeito, mas roubam rotas comerciais e até se envolvem em combates abertos com casas mais fracas. Apesar de sua ocasional veia viciosa, os membros da Casa M'ke são geralmente considerados indivíduos agradáveis e inteligentes, com poucos maus hábitos. Este é apenas um dos muitos contrastes bizarros na confusa e contraditória Casa M'ke.

Conforme os anos passaram, as práticas de negócios inteligentes prevaleceram, e a Casa M'ke acumulou um tesouro considerável, reservando partes dos lucros de cada ano para uso durante os anos magros.

Os anos magros vieram mais cedo do que o esperado. Abalach-Re, governante de Raam, agora é motivo de chacota, com nobres lutando abertamente pelo controle da cidade, e muitos cidadãos importantes pedindo sua derrubada.

O recente caos em Tyr, onde pela primeira vez na história um rei-feiticeiro foi derrubado, adicionou novo combustível aos incêndios em Raam. Batalhas entre bandos de nobres e seus seguidores são comuns nas ruas da cidade. Os templários do Grande Vizir, tão insultados quanto sua senhora, acham cada vez mais difícil cumprir seus deveres. Embora Abalach-Re ainda mantenha muito poder, a corrupção, a violência e o crime correram soltos. Essas condições instáveis prejudicaram a economia outrora próspera de Raam, e as casas comerciais da cidade sofreram de acordo.

Grande parte da riqueza acumulada da Casa M'ke agora está sendo canalizada para a contratação de mercenários para proteger armazéns e instalações dentro da cidade e para defender a casa contra os nobres saqueadores, que agora são pouco melhores do que as próprias tribos invasoras.

A rebelião é falada abertamente em Raam, um evento quase impensável em outras cidades. Os templários do Grão Vizir são mantidos em total desprezo, em vez de tratados com o respeito e o medo concedidos aos templários em outros lugares. Vários nobres estão falando em combinar seus exércitos para atacar o palácio de Abalach-Re e colocar um deles no trono como o novo rei-feiticeiro. À medida que a trama se espalha, a pressão aumenta de dentro e de fora da cidade para M'ke se juntar aos conspiradores, pressão que o patriarca de M'ke, Truvo, até agora resistiu.

Hamanu de Urik e Tectuktitlay de Draj também desejam a derrubada de Abalach-Re. Hamanu vê isso como uma oportunidade para expandir seu império, enquanto Tectuktitlay quer alguma estabilidade em Raam. Com simpatizantes tão influentes, a conspiração contra o Grão-Vizir certamente continuará ganhando força.

O comércio pela casa encolheu ultimamente, com M'ke se retirando para garantir cidadelas e postos avançados e adotando uma mentalidade de fortaleza para resistir ao caos em Raam. Truvo M'ke percebe que isso significa que o futuro terá intensas lutas para recuperar velhas rotas, mas a casa tem sido igual à tarefa no passado.

Ativos

O maior patrimônio de M'ke é sua riqueza oculta, grande parte da qual está contida nos cofres sob o palácio da família em Raam. Há rumores de que outros esconderijos de riqueza estejam espalhados por toda a região de Tyr como uma proteção contra futuros reveses. Dizem que eles estão localizados em áreas inacessíveis ou perigosas, como sob o Mar de Silte, nos Ermos de Areia Aluvial ou na infame cidade dos mortos-vivos, Bodach. Se o tesouro da Casa M'ke estiver localizado nesses lugares, os agentes da casa devem ter algum meio secreto de alcançar seus esconderijos e evitar os perigos naturais.

Caravanas

Caravanas que voam com as cores de M'ke ainda percorrem as rotas comerciais para Urik, Altaruk, Tyr e Balic, carregando metais, alimentos, armas e obsidiana. Os lucros desses empreendimentos foram desviados para manter a casa viva à medida que a situação política de Raam se deteriora.

M'ke pode manter apenas dez a 20 caravanas por vez. Uma caravana típica consiste em 20-30 batedores montados em crodlu, seis a dez vagões de tamanho médio e, em caravanas especialmente importantes, até quatro caravanas blindadas bem defendidas. Tropas armadas com bestas cavalgam nas caravanas, enquanto soldados a pé ou escravos caminham ao lado para fornecer mais proteção.

Instalações

As propriedades da Casa M'ke encolheram junto

com suas rotas de caravana. A casa mantém pequenos escritórios, muitas vezes com bastões de esqueleto, na maioria das grandes cidades da região de Tyr. Embora cada rota de caravana já tenha apresentado pelo menos um posto avançado da Casa M'ke, estes diminuíram para uma fração de seu número anterior. As principais instalações estão listadas abaixo.

Forte Firstwatch: 30 funcionários, 50 escravos. Ponto de armazenamento e abastecimento entre Raam e Draj. Alvo frequente de ataques de rivais comerciais e elfos nômades.

Forte Isus: 50 funcionários, 100 escravos. Ponto de abastecimento e entreposto comercial entre Raam e Nibenay. Local popular para negociar com tribos nômades. Comerciantes de tri-kreen costumam visitar Isus, para negociar com elfos, embora as duas raças geralmente sejam inimigas juradas.

Forte Xalis: 100 funcionários, 150 escravos. Principal entreposto comercial, ponto de abastecimento e base militar perto de Águas Negras, entre Raam e Urik. Grande parte da mão de obra militar reduzida de M'ke está concentrada aqui, porque as rotas de obsidiana e escravos entre Raam e Urik são vitais para a sobrevivência de Raam e a prosperidade contínua de M' ke. Um grande ataque a Xalis por um rival comercial desconhecido, que havia contratado mercenários élficos, halfling e thri-kreen, foi recentemente repelido, mas as muralhas do Forte Xalis foram seriamente danificadas no ataque.

Jalaka: Vila comercial, 250 cidadãos. Apesar do terreno difícil e dos enormes problemas logísticos, M'ke continua a manter esta aldeia, localizada na borda da Cordilheira da Floresta, a aproximadamente 64 quilômetros ao norte de Tyr. As razões para essa persistência são os lucros a serem obtidos com a madeira de lei encontrada na floresta e os bens comerciais exclusivos dos halflings da floresta. Alguns também sugerem que Jalaka abriga uma grande parte da riqueza de M'ke, embora nenhum detalhe desse suposto tesouro seja conhecido.

Tropas

Com a redução da Casa M'ke, houve uma redução substancial de suas forças militares permanentes. Hoje, M'ke emprega aproximadamente 600 soldados, principalmente cavalaria e infantaria blindada. Uma vez usadas para atormentar ou destruir caravanas rivais, essas tropas hoje cumprem o dever de guarnição em fortes, caravanas de guarda ou protegem os membros da casa de assassinatos. A sede da família em Raam é extremamente bem defendida por tropas de 6□ nível ou superior.

Oportunidades

Os agentes da Casa M'ke são mestres da negociação, intriga e diplomacia. Vilões e psiônicos são frequentemente empregados aqui; eles podem subir alto na organização com sucesso contínuo. Infelizmente, a taxa de mortalidade entre os funcionários da M'ke, que devem morrer em vez de trair ou comprometer seus mestres, é bastante alta.

Ultimamente, M'ke não tem feito muitas contratações, mas quando o fazem, a casa paga bem (25-50% acima da média), mas exige lealdade absoluta. Os funcionários que transferem lealdade (quando são oferecidos salários mais altos, por exemplo) são tratados com dureza. Os contratados devem obter permissão do topo para mudar de empregador.

Trabalhar com M'ke é bem remunerado, mas perigoso, e os novos funcionários podem esperar uma ação constante, incluindo lidar com incursões de tribos externas, nobres e até casas mercantis rivais. Bônus especiais são pagos por atos particularmente engenhosos ou habilidosos em batalha.

O estado patético da monarquia em Raam é ilustrado pelo fato de que alguns dos templários do Grande Vizir são conhecidos por oferecer seus serviços à Casa M'ke, como guardas, espiões ou conjuradores. Embora isso seja punível com a morte, o Grão-Vizir nunca se preocupou em tomar nenhuma ação contra subalternos que se comportam dessa maneira.

Relacionamento com os outros

Em tempos menos turbulentos, as práticas comerciais da M'ke são extremamente flexíveis e imprevisíveis, variando de acordo com cada situação. Rivais poderosos



são tratados com respeito e até amizade, enquanto casas mais fracas são tratadas com desprezo. Os mercenários de M'ke têm poucos escrúpulos em invadir as caravanas de pequenas casas ou mesmo atacar seus quartéis-generais ou armazéns nas principais cidades. Talvez a melhor maneira de uma pequena casa lidar com M'ke seja colocar uma frente ousada, pois M' ke atacará ao menor sinal de fraqueza.

A negociação real é feita de forma justa, embora implacável. Os agentes da M'ke têm a reputação de espremer a última peça de cerâmica dos clientes, mas sempre entregam o que prometem. Clientes favorecidos e representantes de outras casas são tratados com o devido respeito. Ai do rival, no entanto, que subestima ou mostra fraqueza aos mestres de M'ke.

Como pode ser percebido, as relações da Casa M'ke com estranhos variam muito. Com as outras grandes casas – Tsalaxa, Wavir, Shom e afins, as relações são amigáveis e cooperativas. A M'ke é conhecida por sua política de respeitar aqueles que podem fazer mal a ela. Seus representantes frequentemente visitam outras casas oferecendo presentes e bons desejos, e informações sobre rotas comerciais são trocadas livremente.

Ao lidar com uma casa menor ou menos influente, no entanto, a fachada amigável de M'ke se transforma em uma de pura crueldade. Os ataques dos mercenários de M'ke interrompem as rotas comerciais de pequenas casas, danificam seus armazéns e ferem ou matam seus funcionários. Uma vez que uma pequena casa é expulsa do negócio, M'ke entra em cena para recolher as peças.

Recentemente, as coisas mudaram um pouco, já que M'ke foi forçado a cortar suas rotas. Agora sente a pressão das pequenas casas vingativas mordiscando seus lucros. À medida que M'ke se volta para dentro, defendendo-se contra a agitação em Raam, a pressão sobre os rivais mais fracos diminuiu e a pressão de outras grandes casas aumentou. Se M'ke sobreviverá ao atual período de turbulência não é certo.

M'ke também trata os reis-feiticeiros com grande respeito, chegando ao ponto de manter uma neutralidade estrita enquanto o resto da população de Raam pede a derrubada do Grande Vizir. M'ke nunca se envolve em contrabando e é particularmente amigável com os reis de Draj e Urik.

Personalidades

Truvo M'ke: O patriarca da Casa M' ke é um humano enrugado de idade indeterminada (alguns afirmam que ele tem mais de 200 anos). Truvo se apega fanaticamente ao Código dos Mercadores, mesmo às custas de sua própria casa, enquanto Raam se desintegra lentamente ao seu redor. Ele é quieto e lento para se enfurecer. Alguns membros de sua família se perguntam se Truvo ainda está de posse de todas as suas faculdades.

Truvo é pequeno, enrugado e completamente careca. Ele normalmente se veste com vestes volumosas de preto com acabamento dourado e passa a maior parte do tempo com seu corvo de estimação, Kraa. Embora os rumores falem em invadir a senilidade, o conselho de Truvo é sempre sábio, mas ele é conhecido por refletir sobre perguntas e pedidos por dias antes de responder.

Rogil M'ke : O neto de Truvo M' ke (ou possivelmente bisneto); ninguém tem certeza, nem mesmo Rogil) é um homem bonito com cabelos escuros e ondulados, um rosto hawkish e olhos escuros e penetrantes. Ele é conhecido por gostar da companhia de mulheres atraentes, mas nunca é visto com a mesma mulher duas vezes. Ele se associa livremente com os nobres de Raam, muitos dos quais o consideram uma espécie de fop.

Não surpreendentemente, a imagem popular de Rogil não é nada mais do que um disfarce astuto para o sucessor habilidoso, mortal e altamente inteligente de Truvo. Apenas Rogil e seu avô (ou possivelmente bisavô) sabem a verdade: que Rogil está envolvido na administração de muitas das operações de M'ke há anos e que sua fachada falsa existe para desviar as suspeitas e permitir que ele colete informações sobre a situação política em Raam. Quando Truvo morrer ou se aposentar, Rogil estará totalmente preparado para assumir as rédeas da Casa M'ke e guiá-la nos tempos difíceis à frente.

Astara Legar: Astara é a maga chefe da Casa M'ke. Para evitar problemas com os reis-feiticeiros, nem ela nem sua posição existem oficialmente; os membros da casa negam imediatamente que alguém associado a M'ke pratique magia. Ela não é vista há vários meses, levando alguns a sugerir que está morta e outros a alegar que está em uma missão secreta para ajudar a restaurar a fortuna

da Casa M'ke.

Uma maga de idade indeterminada, Astara fez fortuna como mercenária e finalmente se inscreveu como agente da Casa M'ke. Normalmente, ela é o reflexo perfeito do dono da casa – quieta, contemplativa e despretensiosa. Ela tem um temperamento, no entanto, e não hesita em usar feitiços destrutivos contra qualquer um que tenha prejudicado ela ou sua casa.

Mys 'tll: Um dos membros mais incomuns da comitiva de M' ke, Mys 'tll é um dos poucos thri-kreen a fazer o seu caminho na sociedade humana. Depois que sua tribo foi exterminada, Mys 'tll ganhou a vida como ladrão (por si só incomum para um thri-kreen). Mys 'tll foi pego tentando roubar um dos postos avançados de M' ke, mas foi perdoado em troca de um voto de lealdade. Retreinado como guardião, Mys 'tll se tornou um membro valioso da família.

Embora sua natureza caótica faça com que Mys 'tll desapareça em suas próprias missões ocasionalmente, e seu comportamento possa ser imprevisível, o guerreiro mantis continua a honrar seu voto a M' ke. É frequentemente encontrado no deserto, explorando caravanas ou atuando como intermediário para tribos selvagens de thri-kreen.

Casa Shom

A Casa Shom, a principal facção comercial da cidade de Nibenay, é uma casa velha e (aos olhos de muitos) corrupta. Talvez a atmosfera decadente de Nibenay tenha afetado os governantes da casa, tornando-os estranhos e impiedosos. Talvez séculos de luxos sibaríticos tenham entorpecido suas mentes e os convencido de que qualquer meio de obter lucro é aceitável. Independentemente de sua motivação, os antigos governantes da Casa Shom se afastaram do humilde começo de sua casa. Eles agora sonham no esquecimento enquanto sua casa envelhece e desumana e lentamente desmorona ao redor deles. A bandeira da Casa Shom retrata três libélulas brancas em um campo vermelho e preto, diagonalmente dividido.

História

Shom pode ser a casa comercial mais antiga da região de Tyr, com uma história que remonta a mais de mil anos. As origens da casa estão cheias de mistério e lendas, mas os historiadores de Nibenay estão certos de que, até oito séculos atrás, Shom era uma pequena casa com algumas rotas comerciais seguras e pouca ambição. Foi quando um jovem comerciante chamado Kys chegou ao poder após as mortes inexplicáveis de seu avô e mãe que a Casa Shom começou a crescer em tamanho e influência.

Kys travou uma guerra comercial agressiva contra a Casa Wavir em Balic e a Casa Inika na vizinha Gulg. Primeiro Shom arrancou as rotas vitais de cobre e néctar de kank entre Gulg e Ledopolus de Inika, depois estabeleceu uma rota de caravana entre Nibenay, Raam e Draj, trazendo cordas de cânhamo e cerâmicas muito necessárias para sua cidade natal. Os lucros de Shom quadruplicaram em meses.

O sucesso de Shom não passou despercebido; casas rivais se uniram para destruir o intruso. Kys tomou a precaução de garantir os serviços de uma tribo de guerreiros thri-kreen, que concordaram em proteger as caravanas Shom em troca da vida de qualquer atacante, a quem consideravam "presa". Quando um grupo de invasores da Casa Vordon atacou uma caravana Shom, os guerreiros mantis os pegaram completamente de surpresa, e apenas um punhado dos invasores voltou para contar a história. Isso marcou o início de uma longa relação entre a Casa Shom e o thri-kreen, que durou até recentemente.

A capacidade de Kys de atrair aliados incomuns não terminou com o thri-kreen. Em mais de uma ocasião, uma tribo invasora ficou horrorizada ao descobrir que os batedores Shom levemente armados envoltos em queimaduras e capuzes eram na verdade belgos disfarçados. Até hoje, os belgoi às vezes são empregados pela Casa Shom, uma surpresa desagradável para aqueles que atacam as caravanas de Shom. Não se sabe como Shom mantém relações amigáveis com essas criaturas hostis.

Os sucessos de Shom continuaram enquanto décadas se estendiam por séculos. Os lucros do comércio de cordas, grãos, água, obsidiana e metais preciosos trouxeram prosperidade aos descendentes de Kys. Infelizmente, eles também trouxeram decadência e amor ao luxo. Os membros da família Shom passavam cada vez menos tempo gerenciando os assuntos da casa, deixando esses assuntos mundanos para agentes de confiança. Os membros da família preferiam permanecer nos confins



acolchoados e sedosos de suas vastas mansões e vilas isoladas. Inevitavelmente, com o passar do tempo, esses agentes confiáveis se tornaram cada vez menos confiáveis, percebendo que seus mestres distantes se importavam apenas que os lucros aceitáveis continuassem a aparecer.

Hoje em dia, à medida que as fortunas da casa diminuem e seus governantes ficam mais isolados, alguns afirmam que os mestres da Casa Shom se tornaram reis-feiticeiros, exceto no nome.

Hoje, poucas pessoas podem afirmar ter visto um membro da família Shom. Eles se mantêm em seus palácios, emergindo apenas em palanquins com cortinas pesadas para observar os jogos de gladiadores ou para assistir aos elaborados bailes encenados pelos nobres de Nibenay.

Ativos

Os ativos da Casa Shom são verdadeiramente impressionantes. Infelizmente, grande parte da riqueza da casa está ligada a mansões enormes e tesouros de arte extravagantes. O volume real de comércio em que a casa se envolve encolheu constantemente nas últimas décadas.

Shom exporta obsidiana, arroz, água e madeira da Floresta Crescente, bem como uma série de produtos menores, como armas e obras de arte. As principais rotas comerciais transportam mercadorias para Urik, Raam, Draj e Tyr. A pressão da Obá de Gulg, cuja rivalidade com o Rei das Sombras de Nibenay se intensificou nos últimos anos, forçou a Casa Shom a sair dos lucrativos negócios de especiarias e ouro para o sul. É uma indicação de quão longe a casa caiu que os líderes de Shom parecem se importar pouco com a perda de rotas tão valiosas.

Alguns dos membros mais jovens de Shom perceberam o terrível aperto em que sua casa está e começaram a se mover para neutralizar esse perigo. A maioria dos observadores considera esses movimentos muito pouco e tarde demais, mas no mundo do comércio, tudo é possível.

Caravanas

As caravanas Shom já se espalharam por toda a região de Tyr. Hoje, talvez 20 caravanas voem nas libélulas brancas de Shom; esses números diminuem a cada ano.

Uma caravana Shom típica é grande e lenta, sobrecarregada por muito mais tropas do que realmente precisa, e numerosos funcionários que, apesar de títulos impressionantes ("Mestre de Escravos e Cargas", "Assistente do Segundo Mestre de Relações Comerciais", "Subsecretário Encarregado do Consumo de Água", etc.), fazem pouco mais do que ocupar um valioso espaço de carga.

Tal caravana emprega de 20 a 50 cavaleiros montados em kank ou crodlu (que geralmente ficam perto do corpo principal da caravana, derrotando assim seu propósito), até 150 infantaria blindada de couro, até dez meio-gigantes e até 20 gladiadores mul que servem como guardas para qualquer membro da família ou agentes seniores da caravana. Os membros da família raramente acompanham caravanas, mas quando o fazem, é em uma carroça mekillot privada com amplas instalações.

Instalações

Enquanto Shom mantém vastas propriedades em Tyr, Raam e Draj, e os palácios da casa dentro de Nibenay perdem apenas para o Rei das Sombras, muitos dos postos avançados e vilas da casa foram vendidos para manter os mestres de Shom em seu estilo de vida acostumado.

Os postos avançados típicos apresentam alojamentos bastante espartanos para os guardas mercenários e alojamentos escandalosamente extravagantes para o membro da família ou agente designado para o comando. Seguem-se várias participações familiares notáveis.

Forte Melidor: 60 funcionários, 150 escravos. Ponto de abastecimento localizado perto do Oásis Perdido. Melidor é mais um resort para os membros da família Shom do que uma fortaleza real. Com excesso de pessoal e ricamente provido de escravos, Melidor custa muito mais para manter do que o lento gotejamento das caravanas Shom pode justificar. Na maioria das vezes, o forte fica ocioso, esperando que os membros da família o visitem.

Forte Inix: 75 funcionários, 200 escravos. Ponto de abastecimento e armazenamento localizado no oásis a 30 milhas a leste de Nibenay. Inix é outro exemplo da ineficiência de Shom. Embora este forte ainda seja mantido e ricamente abastecido, não serve a nenhum propósito útil, pois todas as principais rotas de caravanas nesta área desapareceram anos atrás. Inix às vezes é

invadida por escravos de Salt View ou por várias tribos do deserto, mas, em geral, é um lugar monótono.

Forte do Crepúsculo: 25 funcionários. Este pequeno posto avançado no abrigo das Montanhas Ressonantes foi para onde Jebea Shom foi enviado por sua irmã, que esperava que ele simplesmente desaparecesse. O posto avançado é bastante empobrecido, mas ocasionalmente atende a uma caravana Shom ou luta contra um ataque de gith.

Cromlin: Vila comercial, 300 cidadãos. Localizada na costa do Mar de Silte, a 48 quilômetros a oeste de Giustenal, esta aldeia ainda faz negócios substanciais e é uma das poucas operações lucrativas de Shom. Cromlin serve como uma cidade comercial para tribos nômades. Também mantém instalações para a reparação e armazenamento de escumadeiras de lodo, que muitas casas comerciais usam para atravessar o mar e reduzir o tempo de viagem entre Nibenay e Raam.

Tropas

Shom mantém mais de 2.000 soldados permanentes em toda a região. A maioria deles não tem um propósito real e simplesmente fica ociosa, coletando pagamento, jogando e entrando em brigas bêbadas. Todos os tipos de guerreiros encontram emprego com Shom, de batedores halfling leves a gigantes blindados. Várias tribos de thri-kreen continuam a receber o pagamento de Shom, servindo a casa quando chamados. Essas tropas ocupam fortalezas, postos avançados ou quartéis em várias cidades. Cada guarnição tem um sistema organizacional diferente; os problemas administrativos causados por isso custam ainda mais à família.

Oportunidades

Mais do que qualquer outra casa, Shom depende de agentes e mercenários para sua sobrevivência. Como Giovvo e os outros membros da família Shom detestam reconhecer a necessidade de lucro e práticas mercantis, o que resta da outrora vasta influência da Casa Shom está nas mãos dos poucos agentes que mantêm um pingo de lealdade. Mesmo esses poucos são motivados pela ganância, mas percebem que a morte da Casa Shom os privará de seus empregos.

Os atuais contratados são extremamente invejosos de suas posições e, portanto, são hostis aos novos funcionários. Por sua vez, os agentes raramente permitem que os mercenários subam na hierarquia para a posição de agente. Por esta razão, há uma grande quantidade de intrigas e trapaças entre os funcionários da Casa Shom. Embora o pagamento seja extremamente bom, aqueles sortudos (ou azarados) o suficiente para conseguir emprego na Casa Shom devem tratar sua nova casa como um buraco escuro cheio de cobras venenosas e extremamente hostis.

Atualmente, a Casa Shom tem poucas vagas. Quando a contratação ocorre, os guerreiros e clérigos são mais comumente empregados. Os psiônicos são desaprovados porque os agentes de Shom são paranóicos, desconfiando de qualquer um que possa ser capaz de discernir seus segredos. Shom tem poucos escrúpulos em contratar profanadores, mas eles são contratados apenas a curto prazo.

Apesar de seu status diminuído, Shom mantém boas relações com várias tribos de thri-kreen, bem como numerosos invasores belgois. Aqueles que atacam caravanas ou postos avançados de Shom ocasionalmente se vêem confrontados por hordas inesperadas de guerreiros louva-a-deus ou belgoi disfarçados.

Personagens que encontram a Casa Shom quase nunca verão membros da família (com a possível exceção de Jebea), pois preferem permanecer em seus palácios desperdiçando a vasta riqueza da família. A gestão diária dos assuntos de Shom é deixada para os agentes, a maioria dos quais são corruptos e invejosos de suas posições. É improvável que tais indivíduos contratem subordinados competentes, por medo de que eles sejam ofuscados e percam o status.

Agentes reformistas, incluindo o pequeno mas crescente punhado que segue Jebea, podem contratar personagens de jogadores, na esperança de preencher as fileiras de mercenários com indivíduos inteligentes e úteis. O pagamento é excelente (até o dobro das taxas normais), mas novos mercenários devem proteger suas costas constantemente, dada a natureza paranoica de outros agentes e mercenários.

Os personagens podem encontrar o próprio Jebea, que pode recrutá-los para seus esforços de reforma. Por outro lado, Temmnya pode usar suas artimanhas para atrair



personagens caóticos ou malignos para sua causa e para subverter Jebea e seus seguidores.

Relacionamento com os outros

A Casa Shom geralmente não se digna a reconhecer que existem outras casas mercantis; sua atitude em relação aos poderosos reis-feiticeiros é apenas um pouco melhor. Isso não torna a Casa Shom muito popular entre as outras casas, que se alinharam para obter um pedaço do império da casa quando ela finalmente desmorona. Casas agressivas, particularmente a militarista Casa Stel, se envolveram em uma campanha ativa de invasão e interrupção das rotas de Shom entre Nibenay e Raam. Mais uma vez, os mestres da Casa Shom parecem despreocupados, movendo-se apenas lenta e pesadamente para combater a ameaça. A vasta riqueza à disposição da casa, bem como os contatos que ela ainda mantém com invasores thri-kreen, agora estão sendo canalizados para defender a casa contra seus inimigos. Mesmo assim, pode ser tarde demais, pois a renda de Shom caiu acentuadamente nas últimas décadas, talvez para níveis muito baixos para se recuperar.

Pessoas de fora que lidam com Shom geralmente têm facilidade se tiverem dinheiro suficiente para subornos. Os agentes Shom podem ser persuadidos a quase qualquer curso com peças de cerâmica suficientes, embora os agentes reformistas respondam às tentativas de suborno com desdém ou até violência.

Personalidades

Giovvo Shom: Giovvo Shom era (a última vez que alguém realmente o viu) um comerciante vasto e corpulento, dado a usar vestes luxuosas dos melhores materiais e beber grandes quantidades de licores finos. Uma vez que Giovvo era um patriarca astuto e perspicaz, determinado a tirar a Casa Shom de seu marasmo. Hoje, parece que o amor pelo luxo levou a melhor sobre o mestre da Casa Shom; o máximo que alguém do lado de fora vê dele é o palanquim de cortina sobre o qual ele viaja, carregado por uma dúzia de escravos.

Os vastos entretenimentos da Casa Shom se tornaram a fúria da alta sociedade de Nibenay, apesar do fato de que as festas estão custando uma fortuna à casa. Giovvo também gosta de jogos de gladiadores e apostou grandes quantias da fortuna da família em tacadas longas. Suas apostas são sempre entregues por escravos ou agentes, e nenhum dos líderes atuais de Shom parece excessivamente preocupado com seus excessos.

Temmnya Shom: Temmnya representa tudo o que deu errado com a Casa Shom. Apesar de seu considerável carisma pessoal, beleza e inteligência, Temmnya parece mais preocupada em levar a Casa Shom à falência com ainda mais entusiasmo do que seu pai, Giovvo. Uma hedonista dedicada, ela é infame em Nibenay por seus numerosos admiradores e pelas festas excessivas que dá em sua vila pessoal nos arredores da cidade, na Floresta Crescente. Seus próprios entretenimentos já começaram a rivalizar com os do pai em excesso.

Temmnya normalmente usa roupas bastante reveladoras de preto e vermelho, e geralmente é acompanhada por seu animal de estimação, uma pantera negra chamada Ger. Uma mulher completamente má, ela gosta de usar sua magia para ferir rivais ou simplesmente pelo prazer de infligir dor. Ela parece desinteressada em assumir o dia-a-dia da Casa Shom, o que, sem dúvida, será chamada a fazer se Giovvo expirar por excesso de indulgência ou idade. Como seu pai e a maioria de seus irmãos, Temmnya se contenta em deixar a administração da Casa Shom para seus agentes. Ela vive para jogar fora os lucros de seus empreendimentos em seu próprio estilo de vida excessivo. Ela recentemente se juntou à conspiração iniciada por Farlahn Mordis para desacreditar ou se livrar de seu irmão Jebea.

Jebea Shom: Com ciúmes de sua posição dentro da Casa Shom, mas relutante em fazer violência a um membro da família, Temmnya providenciou para que seu irmão mais novo Jebea fosse enviado para um posto avançado distante na orla das Montanhas Tocantes. Lá ele passou a maior parte de seus primeiros anos. Infelizmente para Temmnya, o posto avançado era administrado por um agente que ainda cuidava da Casa Shom e de sua prosperidade contínua; o jovem cresceu e se tornou um comerciante competente e reformista. Embora Jebea ainda tenha um longo caminho a percorrer para igualar a experiência dos membros mais velhos da família, ele tem um enorme carisma e invariavelmente atrai a lealdade



daqueles ao seu redor.

Atualmente em uma visita de inspeção aos postos avançados de Shom, Jebea começou a formular um plano para arrastar sua casa para fora de suas profundezas atuais. Outros membros da família, sua irmã mais velha entre eles, começaram a se ressentir da atitude reformista de Jebea, e Temmnya agora tem motivos para se arrepender de não se livrar dele quando teve a chance.

Jebea é enganosamente magro, parecendo mais frágil do que realmente é. Ele usa uma armadura de guerreiro quando está em campo. Ele é um espadachim competente, mas seu principal talento está em detectar as fraquezas dos oponentes e atrair a lealdade dos outros. Embora o número de membros da família que apoiam suas reformas seja pequeno no momento, ele está crescendo de forma constante.

Jabea foi treinada como comerciante, mas agora está perseguindo o crcaft de um guerreiro.

Farlahn Mordis: Aparentemente um dos principais agentes de Shom, Farlahn é um indivíduo bastante bonito, mas completamente corrupto. Seus interesses progrediram de preservar a integridade e a prosperidade da Casa Shom para preservar sua própria segurança preciosa e estilo de vida luxuoso. Ele está perfeitamente feliz em drenar enormes quantidades de dinheiro da casa, enquanto seus mestres decadentes não sabem nem se importam.

Farlahn se opõe totalmente às reformas de Jebea, uma vez que elas significariam o fim de sua vida de comodidade e prazer. Ele entrou em uma aliança secreta com Temmnya Shom e vários outros agentes que desejam manter a Casa Shom em seu curso atual. Seu objetivo é desacreditar Jebea e tê-lo renegado pela família ou, na falta disso, matá-lo imediatamente e remover sua ameaça à sua decadência contínua.

Casa Stel

Intimamente associada à cultura guerreira de Urik, Stel é sem dúvida a mais agressiva e militarista das casas mercantis. Stel é especializada nos despojos de guerra – escravos, carga roubada, armas e, ocasionalmente, reféns para resgate. Enquanto Stel também mantém rotas comerciais regulares (embora fortemente vigiadas) e se envolve em comércio comum, a casa é mais conhecida por seu lado violento. O símbolo da Casa Stel é um par de cimitarras pretas cruzadas em um campo branco.

História

Ninguém que viva em Urik por qualquer período de tempo permanece sem ser afetado pelo militarismo onipresente da cidade; a Casa Stel não é exceção. Fundada por um pequeno grupo de guerreiros e gladiadores há quase 300 anos e liderada por um soldado da fortuna chamado Korvo Stel, a casa não teria durado muito sem a assistência e a boa vontade do rei-feiticeiro. Isso significava agir de boa-fé e cooperar com as ambições militaristas do rei. Embora o rei-feiticeiro não exigisse que a nova casa violasse o Código dos Mercadores, envolvendo-se diretamente em seus planos de conquista, ele certamente pretendia usar Stel como meio de capturar riqueza. Ele encorajou fortemente a casa a desenvolver um poderoso braço militar.

Experiente nos caminhos da guerra, mas um pouco ingênuo no mundo dos negócios, Korvo cooperou. Ele construiu uma impressionante casa comercial cujas bases, postos avançados e caravanas eram organizados ao longo de linhas militares estritas. As operações da Casa Stel, portanto, sofreram muito menos perdas para invasores do que outras casas. Infelizmente, a segurança dos invasores não compensava o fato de que os mestres de Stel tinham pouco talento para selecionar cargas lucrativas ou para gerenciar o dinheiro que as caravanas traziam. Ganhava-se dinheiro extra alugando caravanas e guardas para outras casas mercantis.

Em poucos anos, ficou claro que a casa precisava de ajuda profissional. Vários forasteiros, cada um considerado especialista em administrar um negócio, foram contratados para ajudar Korvo a entender a bagunça que ele havia criado. Depois de descobrir uma horrível confusão de desperdício e más práticas de negócios, Korvo foi aconselhado a reduzir severamente suas operações e devolver todos os lucros de volta ao negócio. Depois de vários anos magros, a Casa Stel finalmente foi lucrativa. Korvo Stel agradeceu aos especialistas pelo dinheiro e os mandou embora.

Infelizmente para o guerreiro, este não era o fim do assunto. O líder dos conselheiros, Iol, um talentoso psiônico, exigiu um preço muito mais caro do que Korvo



estava disposto a pagar. Ele queria ser um sócio pleno da Casa Stel, e seus companheiros também. Korvo recusou no início, mas logo percebeu que, sem ajuda, a casa estava condenada. Reconhecendo que Iol tinha todas as cartas (para não mencionar os livros), Korvo finalmente concordou.

Dentro de uma década, após a misteriosa morte de Korvo (dizia-se que ele literalmente explodiu durante uma viagem de caça – uma morte mais tarde atribuída à rica refeição que ele havia comido na noite anterior), Iol tomou o nome de Stel e era o chefe da família. Obviamente, muitos alegaram que o próprio Iol era responsável pela morte de Korvo, utilizando seus poderes psiônicos mortais. Nada foi provado, e tais alegações sempre foram ditas em particular, de preferência tarde da noite.

Reconhecendo um nicho quando via um, Iol mantinha as especializações de Stel, lidando com escravos, pilhagem e armas, enquanto contratava guardas domésticos e agentes como mercenários para outras casas e até mesmo, às vezes, para reis-feiticeiros. Iol deu um novo giro nas práticas de Stel, ordenando que as tropas da casa se envolvessem em ataques por escravos e espólios.

Hoje, os descendentes de Iol e Korvo continuam controlando a casa. Qualquer ressentimento que possa ter existido uma vez foi varrido pela afeição e fraternidade engendradas por uma força muito maior – a prosperidade. Muitos concorrentes consideram a Casa Stel pouco mais que um ninho de bandidos disfarçados sob o disfarce de uma casa de comércio legítima, mas a boa vontade entre a casa e a maioria dos reis-feiticeiros mantém Stel no negócio.

Ativos

A Casa Stel lida com a variedade usual de bens comerciais – na verdade, a maior parte de sua riqueza é trazida por itens tradicionais, como armas, cerâmica e especialmente ferro de Tyr, um item vital para as indústrias de guerra de Urik. Stel é mais conhecido, no entanto, por negociar itens apreendidos durante as conquistas de Urik – escravos, ouro e uma miscelânea de cargas roubadas. A Stel também se envolve, a portas fechadas, em sequestros por resgate, embora isso seja considerado uma violação do Código dos Mercadores e nunca seja discutido em público.

As principais rotas de caravanas de Stel são de Urik a Raam e Draj. Essas caravanas carregam escravos, armas e água em troca de ferro, grãos e obsidiana. Stel também mantém, e zelosamente guarda, as únicas rotas principais até o vilarejo de Makla e até as Montanhas Ressonantes até Ogo. Nessas aldeias, madeira, penas e joias valiosas são compradas dos halflings selvagens em troca de escravos, ouro e obras de arte.

Como esperado, toda a casa está organizada em linhas militares, com o patriarca atuando como o "general" e os subordinados como seus "oficiais". A rigorosa cadeia de comando é mantida, com oficiais superiores assumindo a responsabilidade pelas ações daqueles sob eles e subordinados aceitando ordens sem questionar.

Caravanas

As caravanas são lentas e fortemente vigiadas, sob o comando estrito do mestre de caravanas, com numerosos guardas e escaramuçadores armados com mísseis. Vagões Mekillot, muitas vezes carregados mais com soldados do que com carga e balistas de montagem e até mesmo uma catapulta ocasional, são favorecidos. Estes são acompanhados por rápida cavalaria crodlu e arqueiros escravos sob mul empunhando chicote ou guardas meio-gigantes. Uma caravana típica inclui até dez vagões de vários tamanhos (vagões maiores são favorecidos) e até 100 soldados a pé e 30 a 40 cavaleiros.

Essas caravanas são caras, mas a Casa Stel acredita que a segurança vale o preço. A qualquer momento, a Casa Stel tem de 20 a 30 caravanas viajando pelas rotas comerciais.

Instalações

Postos avançados, aldeias comerciais e a sede da casa em Urik são todos construídos como fortalezas. Eles às vezes são contratados como tal, quando reis-feiticeiros ou nômades desejam uma base segura de operações. Stel mantém pelo menos uma presença simbólica em todas as principais cidades e muitas aldeias. No sul, a presença de Stel em Balic, Altaruk e Walis é limitada a um único escritório em cada cidade. Esses escritórios gerenciam algumas caravanas por ano e passam o resto do tempo coletando informações sobre os ativos militares

de potenciais rivais na área.

No norte, o estandarte preto e branco de Stel é uma presença constante. Postos avançados, aldeias comerciais e caravanas são comuns em todas as rotas entre Urik, Raam e Draj, e entre Urik e as florestas das Montanhas Ressonantes. A sede principal em Urik é uma fortaleza ocupada por guerreiros de elite e constantemente pronta para o ataque. Os postos avançados e outras operações da casa são menores, mas semelhantes na configuração. Os armazéns são mantidos em todas as cidades do norte; os armazéns temporários são usados em Gulg, Nibenay e Tyr. A seguir estão as instalações Stel mais conhecidas.

Forte Coragem: 150 funcionários, 200 escravos. Ponto de abastecimento e base militar perto da Coroa Fumegante na rota entre Urik e Makla. Esta enorme fortaleza desencoraja ataques contra caravanas entre Urik, Makla e o assentamento halfling de Ogo.

Forte de Ferro: 75 funcionários, 100 escravos. Ponto de abastecimento e base militar a 30 milhas a oeste de Fonte Prateada. Essa base representou uma importante posição de avanço durante a recente guerra entre Urik e Tyr.

Forte Sandol: 20 funcionários, 50 escravos. Posto avançado e entreposto comercial nos Planaltos, a aproximadamente 80 quilômetros ao norte de Gulg. Este distante e solitário posto avançado ocasionalmente serve caravanas, mas sua principal função é como um entreposto comercial para os vários nômades que viajam pelas Planícies. Nômades de todas as raças podem ser encontrados aqui, vendendo obras de arte, armas ou escravos levados em ataques.

Tropas

Não é preciso dizer que as tropas da Casa Stel são as melhores, mais bem equipadas e mais numerosas de todas as casas mercantis. Mais de 3.000 guerreiros servem a Casa Stel como mercenários ou agentes. Todos carregam armas de alta qualidade e são bem treinados em todas as formas de tática. Kank blindado ou cavaleiros crodlu, batedores levemente blindados, invasores de elite choviam em sigilo e discrição, mul mercenários sombrios e eficientes, guerreiros anões, arqueiros élficos e todos os outros tipos de tropas imagináveis encontram emprego na Casa Stel.

Oportunidades

A Casa Stel requer os serviços de uma grande variedade de mercenários, com ênfase naqueles com habilidades militares ou de combate. Magos com feitiços ofensivos, clérigos de fogo e guerreiros de todos os tipos - todos encontram emprego nas legiões da Casa Stel.

Stel está sempre procurando mais guardas, mercenários, espiões, gladiadores e afins. As taxas de pagamento são médias ou acima; contratados particularmente promissores são frequentemente promovidos ao status de agente. Os agentes raramente são convidados a se juntar à família, no entanto, mas atos excepcionais de bravura ou habilidade resultaram em tais convites no passado.

O rei Hamanu, sempre ansioso para expandir suas conquistas e dar às suas tropas experiência de batalha, muitas vezes empresta os serviços de suas tropas de elite ou até mesmo, ocasionalmente, seus templários, para ajudar a proteger as caravanas e postos avançados de Stel. Além de promover boas relações entre Urik e a Casa Stel, também mantém os comerciantes obrigados a Hamanu. Outras casas mercantes se queixaram de que aceitar esses guerreiros viola o espírito do Código dos Mercadores, mas o poder e a influência óbvios de Stel mantiveram essas queixas em silêncio.

Os guerreiros são bem pagos pela casa e muitas vezes encontram emprego permanente como agentes no comando de pequenas unidades de guarda ou postos avançados. A admissão na própria família é um processo longo e árduo, reservado apenas aos agentes mais leais.

Relacionamento com os outros

As políticas agressivas e a natureza militarista de Stel fizeram mais do que alguns inimigos entre seus companheiros mercadores. A Casa Tsalaxa, com sua longa memória de desprezo, é um inimigo particularmente veemente, assim como a Casa Inika, cujas caravanas foram invadidas e rotas comerciais saqueadas com muita frequência. Os métodos de vingança de Inika são muito mais sutis do que os de Tsalaxa; embora nada de evidente tenha surgido do conflito, os observadores estão certos de



que ele surgirá em breve.

As relações neutras são mantidas com a Casa Wavir, com um acordo tácito de que as duas casas poderosas não interferirão uma com a outra, para que o desastre não aconteça a ambas. Como a maioria das rotas e interesses de Wavir fica bem ao sul de Urik, a Stel se contenta em manter este acordo por enquanto.

A atitude de Stel em relação às casas élficas e aos pequenos comerciantes é nada menos que assassina. Os líderes de Stel são conhecidos por nutrir uma profunda aversão aos não-humanos em geral e aos elfos em particular. O conflito entre Stel e os mercadores élficos (particularmente a problemática tribo Asa Veloz) está aberto e sem quartel. O ódio de Stel pelos elfos é devolvido na íntegra – poucos elfos permitirão que as caravanas que levam as cimitarras cruzadas de Stel não sejam molestadas. As recentes batalhas ao longo da rota da caravana entre Urik e Fonte Prateada custaram centenas de baixas a ambos os lados.

Em contraste, Stel mantém boas relações com todos os reis-feiticeiros, particularmente os de Urik, Raam e Draj, que ficam ao longo das principais rotas comerciais de Stel. A lei da cidade é obedecida à risca, e Stel nunca se envolve em contrabando ou comércio de itens ilegais. A influência de Stel atinge bem a Floresta Crescente, onde a casa mantém um equilíbrio desconfortável entre os regimes hostis de Nibenay e Gulg, mantendo relações amistosas com ambas.

Mais ao sul, onde a influência da Casa Wavir é mais forte, a Stel voluntariamente se limita a algumas caravanas todos os anos que trazem lucro extra e ajudam a manter um olho em potenciais rivais na área.

Personalidades

Hargan Stel III: Um guerreiro talentoso e um comerciante astuto, Hargan Stel subiu nas fileiras da família Stel da maneira mais difícil. Como a maioria dos jovens da família, Hargan começou sua carreira como guarda de caravanas, depois subiu para a posição de mestre de caravanas, comandante de posto avançado, segundo em comando depois de seu pai Hargan II e, finalmente, patriarca de toda a família.

Hargan é um guerreiro áspero e grisalho com um tórax de barril e uma barba cinza como ferro. Quando não está vestido com sua armadura de aço (comprada a grande custo do chefe de uma tribo invasora), ele usa túnicas elaboradas e coloridas com mangas volumosas e mangas cortantes. Hargan também gosta de chapéus elaborados com penas caras. Ele está coberto de cicatrizes e conhece a história exata de cada uma, que ele repetirá à menor provocação. Quando se inclina positivamente para alguém (geralmente um companheiro guerreiro de habilidade comprovada), ele fica acordado até todas as horas bebendo e contando histórias. Hargan é um amigo leal que nunca quebra sua palavra.

Não surpreendentemente, Hargan deixa assuntos de negócios para seus agentes. Ele fica mais à vontade quando está organizando defesas ou assuntos militares para a Casa Stel. Ele está frequentemente longe da sede da família em Urik, liderando uma importante caravana ou cuidando das defesas de um posto avançado vital.

Tara Stel: Tara ainda é jovem, e ela ainda serve como comandante de caravana ou líder de posto avançado enquanto aprende os ofícios de guerreira e comerciante. Ela é atualmente considerada a sucessora mais provável de Hargan, mas a maioria sente que ele permanecerá forte e no controle por pelo menos mais uma década.

Ela é uma mulher de cabelos escuros, com um rosto largo e forte e um físico musculoso. Ela também obteve uma rara e cara armadura de metal. Há rumores de que ela está dando passos hesitantes para consertar o relacionamento abismal entre Stel e os elfos. Amigável e extrovertida, Tara é conhecida por nutrir uma séria aversão ao rei Hamanu e seu aventureirismo militar, mas isso não a impediu de continuar as boas relações da família com ele.

Terric Avan: Terric é o chefe dos batedores do deserto e guardas de caravanas da Casa Stel. Ele está a serviço de Stel quase desde o nascimento. Um confidente próximo de Hargan, Terric é um dos principais conselheiros militares da casa.

A natureza independente de Terric o faz operar sozinho com bastante frequência, muitas vezes sentindo que outros batedores ou guardas florestais simplesmente o atrasarão. Ele é razoavelmente amigável, embora grandes grupos de pessoas o deixem nervoso. Como rastreador, espião ou batedor, ele tem poucos iguais. Quando vestido

com sua marca registrada de manto e túnica cor de areia, diz-se que ele é quase invisível no deserto.

Casa Tsalaxa

A principal casa mercantil da cidade de Draj é infame em toda a região de Tyr. A Tsalaxa se envolve em intermináveis jogos de espionagem e intriga para garantir os contratos de negociação mais valiosos. Esta casa é bem conhecida por suas práticas comerciais implacáveis. O símbolo de Tsalaxa é uma bandeira preta com um par de olhos amarelos brilhantes e bestiais.

História

Tsalaxa tem uma história longa e intrincada. Depois de vários séculos de existência, ninguém sabe ao certo quanto de sua origem é fato e quanto é mera lenda. A família Tsalaxa afirma que a casa foi fundada por um mago poderoso há mais de 500 anos; os únicos assessores do mago eram meio-gigantes leais. Depois de uma longa série de lutas (contadas em grande detalhe em histórias familiares escritas) em que Tsalaxa se viu cercada por inimigos que iam de reis-feiticeiros perversos a mercadores rivais gananciosos e monstros desumanos, a casa finalmente triunfou, tornando-se um elemento permanente na cidade de Draj. Deste ponto em diante (assim dizem as crônicas), os inimigos de Tsalaxa fugiram, seus rivais tremeram de medo e o mundo cresceu para amar e respeitar a casa.

A verdade é um pouco menos elogiosa. A história da fundação da casa pode muito bem ser verdadeira (o patriarca da casa continua a manter um guarda-costas firmemente leal composto inteiramente de meio-gigantes), mas sua conduta subsequente pouco fez para ganhar amor e respeito. Embora Tsalaxa adira oficialmente ao Código dos Mercadores e lide de forma razoavelmente justa com seus clientes, também é amplamente conhecido como um covil dissimulado de intrigantes e conspiradores cujos espiões e assassinos são inigualáveis.

Conflitos recentes com a Casa Wavir, nos quais invasores contratados por Tsalaxa tentaram interromper as rotas comerciais mais lucrativas de Wavir, são apenas parte da história. Tsalaxa também é infame por sua longa memória. "Nunca cruze o dragão ou a Casa Tsalaxa" é um provérbio popular em Draj.

Ativos

Os principais produtos da Draj – cânhamo e grãos – estão em grande demanda, dando a Tsalaxa uma sólida base econômica sobre a qual construir. Com uma fonte constante de lucro, Tsalaxa é capaz de especular em commodities mais arriscadas, como obras de arte, armas ornamentadas e escravos. Muitos afirmam que Tsalaxa também lida com contrabando, se não por outro motivo além de seu conhecido amor por intrigas e negociações nos bastidores.

Tsalaxa mantém postos avançados em todas as grandes cidades da região de Tyr. Também administra várias aldeias ao longo das rotas comerciais entre Draj, Raam e Urik.

Caravanas

As caravanas Tsalaxa são geralmente construídas para a velocidade – pequenas, rápidas, com numerosos cavaleiros e poucos, se houver, vagões. As caravanas de escravos são muito mais lentas e pesadas do que as caravanas comuns; elas contêm muito mais vagões e são fortemente vigiadas. À medida que os ataques contra caravanas de escravos aumentaram ultimamente, Tsalaxa tomou cuidado para aumentar a segurança.

Uma caravana típica de Tsalaxan é de cinco a dez vagões precedidos por uma dúzia ou mais de cavaleiros de crodlu. Os vagões geralmente estão abertos, com capacidade de 5.000 a 10.000 libras. Caravanas blindadas são raramente usadas. Quando um caixão de escravos está presente, ele se arrasta atrás da caravana principal, constantemente patrulhado por cavaleiros crodlu e mul empunhando chicote ou supervisores humanos.

Instalações

A sede Draj de Tsalaxa é desarmantemente inócua – uma vila murada simples com um par de guardas de aparência entediada descansando. Como era de se esperar, as aparências enganam. A vila é protegida por inúmeras armadilhas, proteções mágicas e franco-atiradores escondidos. Os guardas aparentemente entediados são, na verdade, agentes seniores de elite. A estrutura é construída



sobre rocha sólida e a maioria de seus cômodos está localizada no subsolo. Rumores falam de túneis secretos que se estendem por Draj, além do conhecimento até mesmo dos templários. Ninguém sabe como tais túneis podem ser construídos no solo lamacento e instável sob a cidade.

Os postos avançados de Tsalaxa estão localizados em toda a região de Tyr, todos igualmente simples, mas bem defendidos. A exceção é Balic, onde as Casas Wavir e Rees conseguiram manter Tsalaxa fora. Não será dizer que isso enfurece Ydris, o patriarca da família. Agentes de Tsalaxa são constantemente despachados para Balic para perturbar ou destruir os inimigos de Ydris. A seguir estão os principais postos avançados e outras instalações.

Forte Ebon: 100 funcionários, 250 escravos. Ponto de abastecimento entre Draj e Raam. Ebon é um elo de abastecimento vital para todas as caravanas de Tsalaxa.

Forte Kalvis: 50 funcionários, 125 escravos. Ponto de abastecimento e armazenamento e entreposto comercial em cinturão verdejante entre Gulg e Altaruk.

Rocha de Rumish: 20 funcionários, 20 escravos. Posto avançado e entreposto comercial a 48 quilômetros a sudeste do Oásis Perdido. Um posto pequeno, mas importante, é aqui que Tsalaxa obtém grande parte de seu ouro através do comércio com caravanas vindas do leste de Walis.

Ablath: Vila comercial, 500 cidadãos. Localizado perto de um oásis a 32 km a sudoeste de Fonte Prateada. Ablath é o contato de Tsalaxa com as tribos dos Planaltos. É um ponto de parada frequente para caravanas com destino e saída de Altaruk.

Tropas

Tsalaxa mantém cerca de 1.500 guerreiros de várias raças, todos com os dois olhos bestiais da casa em algum lugar de seu uniforme. Essas tropas são divididas em guarnições que ocupam as instalações de Tsalaxa em todas as grandes cidades da região de Tyr.

Oportunidades

Tsalaxa está sempre à procura de guardas de caravanas e indivíduos com habilidades como espiões ou assassinos. Infelizmente, uma vez que os mercenários descobrem alguns dos segredos de Tsalaxa, a casa reluta em deixá-los sair. Manter esses indivíduos por perto é realizado através de uma combinação de recompensas e ameaças. Embora os contratados e agentes de longo prazo sejam bem pagos, eles sabem que estariam em grave perigo se saíssem.

Esta casa tem poucos escrúpulos sobre quem contrata – profanadores, assassinos, tribos invasoras, até mesmo gith, braxat e anakore, indivíduos que empregadores mais sensatos evitam como o dragão. Psiônicos com habilidades de detecção e observação, como clariaudiência e clarividência, quase sempre podem encontrar emprego. Tsalaxa tem uma tendência a desconfiar dos magos tradicionais por causa da suposta influência e ameaça da Aliança Velada.

As taxas de pagamento de Tsalaxa são um pouco mais altas do que a média. Contratados e agentes particularmente confiáveis recebem o controle das extensas instalações de Tsalaxa e sua escolha de luxos, desde que façam o trabalho. A Tsalaxa é conhecida por eliminar seus próprios funcionários se eles se suavizarem com os luxos e as vantagens do trabalho.

Relacionamento com os outros

A atitude de Tsalaxa em relação à competição é que os aptos sobrevivem, os demais morrem. A Casa Tsalaxa tem sucesso e prospera, enquanto outras – fracas, sentimentais e desatualizadas – caem no esquecimento. Claro, se a Casa Tsalaxa puder fornecer aos rivais um empurrão para apressar essa queda, tanto melhor. A Tsalaxa é especializada em atravessar os rivais, oferecendo preços diferenciado para seus produtos, perdendo dinheiro por uma ou duas temporadas até que as casas adversárias sejam eliminadas e, em seguida, triplicando ou quadruplicando os preços para compensar as perdas. A essa altura, é claro, a maior parte da concorrência foi eliminada e o cliente está à mercê de Tsalaxa. Recentemente, os clientes têm percebido esse esquema e recusado até mesmo o mais favorável dos negócios de Tsalaxa, forçando a casa a repensar algumas de suas táticas.



Agora os inimigos começaram a ser eliminados de maneiras mais criativas. Chantagem, sequestro e até assassinato entraram no arsenal de Tsalaxa, além de assédio militar direto utilizando os serviços de tribos invasoras mercenárias.

Tsalaxa mantém relações cordiais com os reis-feiticeiros, percebendo que sua boa vontade é necessária para o sucesso contínuo. Como pode ser deduzido do material anterior, as relações de Tsalaxa com a maioria das outras casas comerciais são tudo menos cordiais.

A Casa Stel, que muitas vezes permite que Tsalaxa contrate seus mercenários, é a única casa com a qual Tsalaxa mantém um bom relacionamento. Alguns sugeriram que isso não é surpreendente, pois Tsalaxa e Stel são as casas comerciais mais inescrupulosas e violentas.

Outras casas são vistas como pouco mais do que obstáculos no caminho para o domínio total de Tsalaxa na região de Tyr. Pequenas casas são implacavelmente exterminadas por agentes vestindo as cores de Tsalaxa e admitindo livremente sua lealdade. Ações contra casas maiores são realizadas de forma mais furtiva, por agentes secretos e mercenários contratados. Quando os mercenários aprendem muito sobre as operações e o funcionamento interno de Tsalaxa, eles podem ser convidados a se juntar à família (e ai deles se recusarem), mas isso geralmente é simplesmente para mantê-los em uma coleira curta. Em outras ocasiões, os mercenários simplesmente desaparecem.

Casas maiores podem ser atormentadas por assassinos misteriosos, invadidas por bandidos mascarados, afetadas por maldições estranhas ou investigadas por templários sob acusações forjadas. Tsalaxa é especialmente talentoso em descobrir segredos de culpa – negociações ilegais, atribuições ilícitas ou pontos de vista políticos suspeitos. Tais informações, devastadoras nas mãos dos templários, podem ser mantidas em segredo por um preço alto. Tsalaxa também se esforça para evitar ser pego em armadilhas semelhantes, então desenterrar os ossos enterrados no passado de Tsalaxa pode ser difícil e perigoso.

Personalidades

Ydris Tsalaxa: Astuto, inteligente, dissimulado e às vezes cruel, Ydris governa a Casa Tsalaxa nos últimos 50 anos, e seu domínio sobre a casa não mostra sinais de enfraquecimento. Ele é a personificação viva da filosofia de negócios de Tsalaxa: lucro é tudo, e aqueles que estão no caminho do lucro devem ser removidos pelos meios mais convenientes. Ydris despreza a violência e a crueldade desnecessárias, não por razões morais, mas porque são ineficientes.

Os anos começaram a aparecer no rosto de Ydris; ele deve ter bem mais de 70 anos, mas não parece ter mais de 50. Alguns membros da família começaram a reclamar que ele pretende manter o poder para sempre; alguns, particularmente sua neta Yarsha, começaram a considerar depô-lo.

Ydris normalmente se veste com roupas vermelhas e amarelas. Ele sempre carrega uma haste de metal pesado que também pode emitir um raio anti-magia.

Yarsha Tsalaxa: A neta de Ydris é uma mulher altamente inteligente que sente que poderia administrar a casa melhor do que seu avô excessivamente cauteloso. Ela manteve a maioria de seus planos para si mesma, mas ela começou a reunir um círculo interno de seguidores leais para ajudá-la a tomar o poder caso a necessidade surgisse.

Yarsha é alta (quase um metro e oitenta), com longos cabelos negros e um rosto agradável. Apesar de sua aparência e amor ao luxo, ela está intimamente familiarizada com o funcionamento interno da Casa Tsalaxa. Ela é atualmente responsável pelo comércio de grãos e cânhamo de Tsalaxa.

Bartis: Bartis é um ex-gladiador que trabalha como guarda e especialista militar para a Casa Tsalaxa há 20 anos. Embora ele não seja excessivamente inteligente, ele tem uma compreensão inata de táticas e outros assuntos militares. Sua lealdade à Casa Tsalaxa, e particularmente a Ydris (que o resgatou dos poços dos gladiadores e lhe deu sua liberdade), é inquebrável.

Kargash: Kargash não tem título oficial, mas se ele o fez, pode ser o de intrigante chefe, mestre de espiões e intrometido especialista. Apesar de seu alinhamento caótico, ele é leal à Casa Tsalaxa com um entusiasmo e gosto que beira o diabólico. Muitos forasteiros chegaram ao ponto de sugerir que Kargash é demente, citando seu temperamento mercurial e o aparente prazer que ele deriva de infligir ferimentos.



Quando não está envolvido em travessuras em nome de seu mestre, Kargash pode ser agradável, charmoso e desarmantemente amigável. Infelizmente, tais emoções são invariavelmente um ato, pois este profanador não confia em ninguém. Ele usa as pessoas apenas para ganhar mais poder ou glória para si mesmo ou para a Casa Tsalaxa.

Garchom: Garchom é o capitão do guarda-costas pessoal de meio-gigantes de Ydris. Ele é comparativamente inteligente para um meio-gigante, e é extremamente leal. Seu alinhamento leal é fixo - independentemente de ele ser atualmente neutro, mau ou bom, sua maior lealdade permanece para com Tsalaxa. Enquanto estiver em seu alinhamento legal neutro ou maligno, Garchom obedece inquestionavelmente a quaisquer ordens dadas a ele por um membro da família Tsalaxa. Quando é leal e bom, ele obedece, mas reluta em tirar uma vida sem causa (quando é mau, ele a aprecia).

Casa Vordon

Outrora uma das mais temidas e respeitadas das grandes casas de Athas, a Casa Vordon tornou-se motivo de chacota. Essa transformação se deve principalmente aos excessos dementes do rei-feiticeiro de Tyr, Kalak. Kalak desviou recursos valiosos para a construção de um enorme zigurate e quase levou sua cidade à falência. Isso causou um enorme ressentimento entre os nobres e mercadores de Tyr. Com os excessos de Kalak terminados e a cidade nas mãos de revolucionários e ex-escravos, a Casa Vordon está pronta para voltar à proeminência mais uma vez. A bandeira de Vordon mostra um diamante preto (representando ferro) em um campo marrom-avermelhado (representando as montanhas ao redor de Tyr).

História

A Casa Vordon se originou na antiga cidade de Kalidnay, estrategicamente localizada na rota comercial vital entre as minas de ouro de Walis e os mercados famintos de Tyr e Gulg. Exatamente o que causou a queda desta grande cidade não é conhecido hoje, mas o patriarca da Casa Vordon aparentemente teve algum aviso da catástrofe. Ele e seus servos conseguiram escapar pouco antes do desastre, carregando toda a riqueza que podiam.

Realocada em Tyr, a casa lutou em terríveis dificuldades financeiras por anos, reconstruindo lentamente seu império destruído. Quando o ferro foi descoberto nas montanhas ao redor de Tyr, todos os mercadores da cidade prosperaram, incluindo Vordon. Após receber uma fortuna inesperada, Vordon, recém-chegado, se mudou rapidamente para os mercados de Poço Amargo e Canção da Sereia, transportando ferro em toda a área de Tyr.

Com o aumento da prosperidade veio o respeito. Os escritórios e postos avançados de Vordon surgiram em toda a região. Logo, até mesmo o mais resistente invasor do deserto percebeu que as caravanas e guerreiros de Vordon eram forças a serem consideradas. Vordon engoliu inúmeras casas menores, até mesmo deslocando a venerável Casa Krosi de Urik como a principal transportadora de ferro e obsidiana. Quando o rei-feiticeiro Kalak subiu ao trono, a Casa Vordon era a dinastia mercantil mais rica e influente da região.

No início, a prosperidade continuou, com o governo severo, mas justo, de Kalak trazendo prosperidade e segurança para a cidade. Os membros da família Vordon se tornaram favoritos imperiais, sentados à direita do rei-feiticeiro nos jogos de gladiadores, associando-se abertamente aos templários e nobres de Kalak.

Por mil anos essa situação prevaleceu e a Casa Vordon ficou poderosa e arrogante. Mas nos últimos anos, quando os vastos recursos de Tyr foram desviados para construir o zigurate de Kalak, as fortunas da Casa Vordon diminuíram. Mercadorias foram vendidas para obter dinheiro para materiais, escravos foram requisitados e colocados para trabalhar no monumento, e toda a cidade sofreu. Logo, Vordon se tornou um objeto de escárnio e ridículo por outras casas, que riram da senilidade de Kalak e dos problemas de Vordon.

Vordons não são nada além de pragmáticos, no entanto, e o patriarca Thaxos logo se juntou a outros cidadãos de Tyr na conclusão de que Kalak deveria ser destruído. Embora alegando que seu único interesse era o bem-estar de Tyr e de seus cidadãos, Thaxos secretamente desejava assumir o trono para si mesmo, elevando-se de simples príncipe comerciante a poderoso rei-feiticeiro. Para esse fim, ele começou a desviar recursos da casa para a criação de várias casas mercantis fictícias secretamente controladas

pela Casa Vordon. Ele também começou a montar um exército secreto, com o qual pretendia tomar o poder "em nome do povo oprimido de Tyr".

A dramática derrubada de Kalak, enquanto tentava sacrificar todos os cidadãos e escravos em Tyr, interrompeu os planos de Thaxos. Agora ele está repensando seu esquema, percebendo que o retorno da prosperidade a Tyr ajudaria seus planos e que sua ascensão como rei-feiticeiro simplesmente foi atrasada um pouco. Na recente guerra com Urik, Thaxos tornou-se ainda mais querido pelos novos governantes de Tyr, emprestando tropas e materiais ao exército da cidade.

Ativos

Quando não está planejando revolução e comportamento não mercantil semelhante, a Casa Vordon é especializada na exportação de ferro de Tyr. Este elemento raro e vital está em demanda em toda a região de Tyr. Como principal fornecedor de ferro, a Vordon pode praticamente definir seu próprio preço. É o comércio de ferro, na verdade, que manteve Vordon na posição de ordem civil em na Tyr dissolvida.

Outros itens de exportação incluem escravos, obras de arte e têxteis, mas a escassez de mão-de-obra à medida que Kalak desviava mais e mais recursos para a construção de seu zigurate praticamente os eliminava como bens comerciais. Financeiramente amarrado e à beira da fome, Tyr foi forçado a importar grandes quantidades de comida, água e néctar de kank. Vordon ajudou a fornecer esses itens à cidade, mas uma escassez crônica de dinheiro dentro de Tyr manteve seus lucros baixos.

Com Kalak derrubado, o ferro está mais uma vez sendo exportado de Tyr, e as fortunas de Vordon estão aumentando. Os fundos do comércio recém-aperfeiçoado foram desviados para continuar construindo o exército secreto de Thaxos, agora escondido em postos avançados e fortalezas em toda a região. Até agora, apenas membros selecionados da família imediata de Thaxos e agentes particularmente confiáveis sabem de seus planos. Alguns membros mais jovens da família ficaram sabendo dos planos e procuram se opor a Thaxos, caso ele avance com seu esquema.

Caravanas

As caravanas de Vordon são grandes e bem guardadas. Vinte ou mais cavaleiros crodlu blindados fornecem cobertura, enquanto até 50 lacaios armados acompanham as cinco a dez carroças blindadas que compõem a caravana propriamente dita. Meio-gigantes e mulas também fornecem defesa, se necessário. Mesmo em seu atual estado conturbado, a Casa Vordon opera pelo menos 20 caravanas de cada vez, enquanto suas casas fictícias controlam mais uma dúzia.

Instalações

Os postos avançados são mantidos principalmente ao longo das rotas Tyr-Altaruk, Tyr-Urik e Tyr-Balic, que tradicionalmente são as mais lucrativas da casa. Outros postos avançados foram abandonados, mas alguns são mantidos operando mesmo com prejuízo, ou são alugados para outras casas simplesmente para gerar lucros. Embora os escravos tenham sido oficialmente libertados dentro de Tyr, Thaxos continua a manter escravos em suas instalações fora da cidade; ele inventou inúmeras desculpas para não libertá-los. A seguir estão os principais fortes e postos avançados da Casa Vordon.

Forte Âmbar: 75 funcionários, 100 escravos. Ponto de abastecimento e armazenamento entre Tyr e Altaruk. Também destinado como um refúgio para a família se o caos em Tyr se tornar muito grande, Amber está bem abastecida com suprimentos e reservas secretas de dinheiro escondidas em cofres subterrâneos.

Forte Thamo: 50 funcionários, 125 escravos. Ponto de abastecimento e entreposto comercial entre Poço de Grak e Ledopolus do Sul. Esta fortaleza mantém uma ligação importante com o sul, particularmente Balic. Será um ponto de negociação importante quando o ferro de Tyr começar a fluir novamente.

Halo de Mira: 20 funcionários, 30 escravos. Posto avançado localizado em desertos arenosos entre Tyr e Urik. Nomeado devido a uma formação rochosa incomum nas proximidades, este posto avançado é oficialmente propriedade da Casa Qual, uma das casas comerciais fictícias de Thaxos. Ocupada pelas forças urikitas durante



o conflito com Tyr, desde então reverteu para seus proprietários originais. Será usado para abrigar remessas de ferro de Tyr. O Halo também tem instalações para abrigar 100 ou mais tropas, embora atualmente não tenha guerreiros.

Tropas

Vordon emprega oficialmente 2.000 soldados, principalmente para se proteger contra a interrupção dos negócios em Tyr. Durante a recente revolução, Thaxos tentou agradar aos novos governantes da cidade, permitindo que suas tropas fossem usadas para reprimir distúrbios e lutar contra o exército avançado de Urik. Além dessas tropas, a Casa Vordon controla secretamente mais de 1.000 através de suas várias casas fictícias. Esses números estão aumentando constantemente, especialmente à medida que novos lucros do comércio de ferro começam a encher os cofres da Casa Vordon.

Oportunidades

Para quem está de fora, a Casa Vordon parece estar se retraindo recentemente. Parece estar contratando muito poucos, se houver, novos funcionários. Na realidade, um grande número de guerreiros e conjuradores estão sendo contratados, mas Thaxos os emprega através de suas casas fictícias. Os novos funcionários são contratados legítimos das novas casas. Por um tempo, eles continuarão perseguindo tarefas normais, como guardar caravanas, gerenciar contas, detectar rivais e fornecer suporte mágico. Para isso, eles são bem pagos, muitas vezes até 50% a mais do que os salários normais.

Quando Thaxos sentir que é o momento certo, aqueles novos funcionários que se destacaram no serviço de suas casas fictícias serão informados do conflito que está por vir. Esses contratados selecionados receberão recompensas valiosas em troca de sua lealdade contínua. Thaxos pretende que esses indivíduos, junto com seus agentes mais confiáveis, sirvam como a espinha dorsal dos templários que o servirão quando ele for rei.

A maioria dos agentes da Thaxos são homens e mulheres leais e honestos que acreditam no Código dos Comerciantes. Eles ficariam horrorizados se soubessem de seus planos. Se Thaxos realmente tentar derrubar o governo de Tyr, muitos de seus agentes certamente se voltarão contra ele. Isso mergulharia a Casa Vordon, e possivelmente toda Tyr, em uma nova e sangrenta guerra civil.

Relacionamento com os outros

Vordon já foi tido em enorme estima por outras casas comerciais – objeto de medo e respeito. Outras casas ficaram escrupulosamente fora do caminho de Vordon. Os próprios reis-feiticeiros não gostavam da casa, mas rapidamente reconheceram sua importância. Vordon ganhou esse respeito através de uma combinação de profundo senso comercial, eficiência implacável e pura sorte.

Hoje, grande parte do temor que outras casas sentiam por Vordon evaporou com a fortuna de Vordon. As outras casas não mais se curvam e raspam na presença de Vordon. À medida que as casas maiores subvertem agressivamente a influência de Vordon ao longo das principais rotas de caravanas, as casas menores mordiscam ativos menos bem defendidos. Vordon se esforça para reparar o dano.

Tal situação não pode, é claro, continuar. Os planos de Thaxos Vordon são todos direcionados para o que ele considera seu destino maior – o de rei. Suas casas fictícias servem principalmente para trazer conspiradores leais ao seu círculo, enquanto novos lucros da economia outrora mais vibrante de Tyr permitiram que os agentes de Vordon lutassem contra aqueles que roubariam a riqueza de sua casa. A Casa Vordon é um ponto de inflamação para todos os problemas que atualmente assolam a cidade de Tyr. Como todo o caso terminará é uma incógnita.

Personalidades

Thaxos Vordon: Thaxos Vordon governa sua casa há 50 anos com mão de ferro. Agora ele sente que a liderança de uma das casas comerciais mais poderosas de Athas não é suficiente. Os problemas atuais em Tyr deram-lhe a oportunidade perfeita para avançar suas ambições: Thaxos aspira a nada menos do que a posição de rei.

Thaxos é um homem bonito, apesar de sua aparente idade de mais de 100 anos (muitos afirmam que ele tem acesso a inúmeras poções e dispositivos mágicos para prolongar sua vida). Ele se veste habitualmente de preto e

amarelo. Seu rosto magro e barbudo é a própria imagem da sabedoria malévola.

Derlan Watari: Derlan é o guarda-costas pessoal de Thaxos, participando de Thaxos em todas as ocasiões públicas. Ele é um renegado de sua tribo, expulso por causa de seus maus caminhos. Um sorrateiro habilidoso, traidor e envenenador, Derlan também serve a Thaxos na capacidade secreta de eliminar os inimigos de seu empregador. Sua adaga envenenada nunca está longe de seu lado, e ele segue ansiosamente as ordens de Thaxos, preferindo aquelas que resultam em mais caos.

Quando em público, Derlan é tratado quase como uma figura de diversão, vestido com versões menores das túnicas de seu mestre, ganhando risadas com suas travessuras desajeitadas e comentários turbulentos. A verdade é muito mais mortal, como os inimigos de Thaxos descobriram.

Talara Vordon: A prima de Thaxos, Talara, chegou recentemente a Tyr. Ela foi retirada de um posto avançado fechado e agora aguarda reatribuição. Uma mulher esbelta e ruiva com um senso inato de justiça e equidade, ela começou a suspeitar que nem tudo é o que parece com Thaxos. Ela descobriu suas casas fictícias e preparações militares incomuns e está chocada com as implicações. Thaxos tomou nota de suas investigações e percebe que, se descobrir seus planos de golpe, será um inimigo perigoso. Ele está determinado a que ela nunca tenha a chance.

Casa Wavir

Sob a liderança de seu atual patriarca, Tabaros, a Casa Wavir se elevou muito acima de suas origens humildes para se tornar uma das casas mercantes mais poderosas da região de Tyr. A partir de sua base em Bálico, a Wavir agora controla vastas rotas comerciais, dominando o embarque e a venda de grãos, cerâmicas e metais preciosos.

As práticas comerciais da Wavir beiram a crueldade, mas são sempre conduzidas de acordo com o Código dos Comerciantes. Todos os lucros são reinvestidos nas operações da casa. A enorme riqueza e influência da Casa Wavir levaram muitos a especular que Tabaros tem uma fonte secreta de renda (especulações que são discutidas em detalhes mais tarde), mas até agora nenhuma prova disso foi encontrada. O símbolo da Casa Wavir é um jozhal de prata em um campo azul.

História

A história da Casa Wavir é uma história de sucesso que tem poucos iguais. A casa começou há pouco mais de dois séculos, quando um aventureiro freelancer, Traxidos Wavir (agora carinhosamente lembrado simplesmente como "O Wavir") fundou a empresa como uma joint venture com vários de seus companheiros aventureiros.

A própria história de Traxidos é tão fascinante quanto a de sua casa mercante. Um ex-gladiador escravo que comprou sua própria liberdade, Traxidos se juntou a vários outros aventureiros. A banda partiu para explorar as ruínas perto de Bálico. As coisas foram difíceis no início – ataques de tribos invasoras e caçadores de thri-kreen tiraram a vida de vários companheiros de Traxidos. As próprias ruínas provaram ser o lar de um ninho de giths, que envolveram os companheiros em uma batalha épica. Finalmente, os gith fugiram, deixando Traxidos e três outros sobreviventes para saquear as ruínas. Exatamente o que foi encontrado é incalculável, mas deve ter sido substancial, pois os quatro retornaram a Balic com mekillot carregados de pilhagem. Com esses lucros, os companheiros firmaram parceria, selecionando a Traxidos como líder da nova trading house.

Apesar dos lucros substanciais de suas aventuras, Traxidos e seus parceiros logo perceberam que mesmo sua própria riqueza incrível não se comparava à das casas estabelecidas. Tomblador, Rees, Malaxi e as outras casas detestavam compartilhar seus mercados com ex-escravos e aventureiros novatos. Os preços de bens e serviços aumentaram inexplicavelmente, e os serviços de guardas, agentes e mercenários tornaram-se repentinamente escassos. Assassinos mascarados mataram Thassa Amita, o único psiônico do grupo; uma tentativa semelhante contra a vida de Traxidos foi frustrada.

O custo de equipar as duas primeiras caravanas da Casa Wavir consumiu quase todo o dinheiro dos parceiros. No momento em que os comerciantes em apuros os enviaram, sua situação era realmente desesperadora. Mais uma vez, a sorte estava com Wavir, pois sua primeira caravana,



carregada de água e grãos, chegou a Urik no momento em que a cidade estava no meio de uma grande seca e subsequente fome. Wavir foi capaz de nomear seu preço, e um rei-feiticeiro grato pagou enormes quantias de seu tesouro para alimentar seus súditos inquietos. A segunda caravana sobreviveu a um ataque de invasores élficos e também retornou um lucro substancial.

Logo, ficou claro que a Casa Wavir não iria simplesmente desaparecer. Casas rivais começaram a se curvar ao inevitável; elas permitiram que Wavir continuasse a fazer negócios, relativamente sem ser molestado. Este período (muitas vezes chamado de "a sangria") é típico de casas comerciais novas e ambiciosas. Poucas casas novatas sobrevivem a ela. Wavir provou ser uma exceção em mais de uma maneira, pois Traxidos começou a ficar rico e poderoso, lançando as bases da lendária casa que sobreviveria a ele. Ele morreu pacificamente na cama quase seis décadas depois, seguro na garantia de que seus descendentes governariam uma das maiores casas mercantis atásias.

Desde então, a Casa Wavir não esqueceu suas origens humildes. Lembrando-se de como a intriga e os assassinos quase os destruíram, os descendentes de Traxidos permanecem sempre vigilantes. Seus guardas e agentes são treinados nas artes de contra-espionagem e detecção. Além disso, a Casa Wavir parece valorizar a concorrência como um meio de manter mercados saudáveis (e também pelo desafio que representa), e raramente assedia ou ataca casas comerciais menores. Na verdade, muitos afirmam que receberam empréstimos e outra assistência da Casa Wavir, especialmente se as atividades da casa menor servirem para frustrar os rivais de Wavir.

Hoje, a Casa Wavir reina suprema, dominando até mesmo seus antigos inimigos, Tomblador e Rees. O rival mais amargo de Wavir, Malaxi, não existe mais, varrido como areias do deserto pelo tempo e pelo infortúnio. Dezenas de caravanas voam no jozhal de prata de Wavir, e a casa mantém bases permanentes em toda a região de Tyr. A Casa Wavir fornece uma prova duradoura de que, com sorte e bravura, mesmo os mais baixos dos baixos podem se tornar ricos e poderosos.

Ativos

Wavir está bem ciente de suas origens como uma casa de duas caravanas. Ela entende que apenas a boa sorte e as práticas comerciais vigilantes a trouxeram até aqui. Os jovens membros da família são incentivados a trabalhar nas rotas das caravanas ou ajudar os postos avançados da equipe; os membros da família de alto escalão esperam pouco dos privilégios de luxo e sibaríticos estendidos a outros membros da casa comercial.

A Casa Wavir mantém várias posições oficiais que melhoram sua imagem com os plebeus, mas parecem um pouco indulgentes com outros comerciantes. As caravanas de Wavir às vezes permitem que as aldeias em apuros comprem suprimentos e alimentos a crédito, com a promessa de concessões futuras ou em troca de hospedagem ou assistência profissional.

Outra das características da Casa Wavir é seu ódio profundo e duradouro pela escravidão. Wavir foi fundada por um ex-escravo, e as gerações futuras foram criadas para sentir que a escravidão era uma coisa má. Muitos dos funcionários da casa são ex-escravos que apoiam de todo o coração essa posição. Alguns dos rivais de Wavir chegaram ao ponto de acusar a casa de promover e apoiar revoltas de escravos em violação do Código dos Mercadores, que proíbe a intervenção direta em questões partidárias. Nada nunca foi provado.

Caravanas

A qualquer momento, existem de 40 a 50 caravanas que voam nas cores azul e prata Wavir, carregadas com todas as mercadorias imagináveis. As caravanas são geralmente bem guardadas, com mercenários elfos e cavaleiros crodlu ou kank como batedores. Numerosos arqueiros levemente armados acompanham as carroças e embalam inix. Uma caravana típica tem de 20 a 30 batedores élficos, uma dúzia de cavaleiros, de 20 a 30 arqueiros e até dez vagões de tamanho variável. Até dez pacotes de inix e numerosas cargas de kank e crodlu também podem acompanhar a caravana. Wavir usa caravanas blindadas em viagens longas, ou quando a carga transportada é extremamente valiosa.

Instalações

A Casa Wavir mantém participações em todas as grandes cidades da região de Tyr, bem como postos avançados e aldeias ao longo de suas rotas de caravanas. A sede de



Wavir em Balic rivaliza com os palácios de muitos reis-feiticeiros. Mercenários bem pagos patrulham as muralhas externas, enquanto magos e psiônicos confiáveis aparecem de tempos em tempos para verificar se há entrada subreptícia ou mágica. No interior, diz-se que a mansão da família contém quase mil quartos, inúmeros espiões, passagens secretas e câmaras escondidas. Guardas e agentes de elite estão constantemente em guarda dentro da casa, protegendo os membros da família de ataques. Nenhum inimigo realmente entrou na mansão, embora muitos tenham tentado.

Outras bases e postos avançados além de Balic estão organizados em linhas semelhantes, sob o comando de um membro da família ou agente sênior. Defesas mágicas, psiônicas e militares são bastante impressionantes, já que a preocupação de Wavir com a segurança muitas vezes beira a paranoia. As instalações de Wavir são quase únicas, pois não utilizam trabalho escravo. Por esta razão, os fortes de Wavir tendem a ter equipes maiores, pois todo o trabalho braçal é realizado por funcionários.

A casa tenta manter bons estoques de água e suprimentos em seus vários postos avançados, mas muitas das bases periféricas, isoladas pela distância e pelas condições climáticas ferozes de Athas, muitas vezes passam meses sem contato. Junto com as antigas casas rivais Rees e Tomblador, Wavir mantém a principal aldeia comercial de Altaruk, a sudeste de Tyr. Os principais postos avançados e fortalezas em toda a região de Tyr incluem o seguinte:

Forte Glamis: 150 funcionários. Ponto de abastecimento na junção da estrada Balic/Ledopolus. Uma importante encruzilhada entre Balic e o resto da região.

Forte Thetis: 75 funcionários. Ponto de abastecimento e entreposto comercial no extremo sul das montanhas, 60 milhas a leste de Walis. Wavir controla completamente esta rota do ouro entre Balic e Walis. Esta fortaleza é um alvo frequente de ataques de gith e tribos humanas, bem como de rivais comerciais, como a Casa Tsalaxa.

Posto Dez: 15 funcionários. Posto comercial localizado na borda oeste do campo de pedras, a 70 milhas a sudoeste de Tyr. Os postos avançados de Wavir têm números em vez de nomes. Este pequeno forte fica na borda da Serra Florestada. Aqui, Wavir mantém tênues conexões comerciais com os selvagens halfling, que trocam madeira de lei, pedras preciosas e animais exóticos por ouro, especiarias e armas.

Posto 19: 20 funcionários. Posto avançado no extremo nordeste das Montanhas Mekillot. Aqui, Wavir fornece caravanas e negocia com os ex-escravos da Vista do Sal. Wavir muitas vezes comercializa armas e outros itens vitais para os escravos a taxas não lucrativas, mas continua a fazê-lo por causa de seu ódio à escravidão.

Oportunidades

A Casa Wavir oferece incentivos generosos para persuadir agentes e aventureiros mercenários a se juntarem à família. Os funcionários estão constantemente em demanda, particularmente guerreiros, ladinos e psiônicos.

A obsessão de Wavir com defesa e segurança o leva a contratar muitos psiônicos e magos com habilidades de detecção e defesa. Um membro da família ou agente de classificação raramente aparece em público sem um psionista presente. Quaisquer estruturas que devam ser ocupadas por membros da família são cuidadosamente verificadas por magos e psiônicos de antemão.

Aqueles psiônicos com boas habilidades clarissencientes e telepáticas provavelmente encontrarão trabalho com a Casa Wavir. Se forem particularmente bem-sucedidos e leais, podem até ser convidados a se juntar à família como agentes. Um psiônico habilidoso pode esperar receber 20 moedas de prata ou mais por nível por mês.

Magia e psiônicos são usados extensivamente pela Casa Wavir, especialmente para detectar e eliminar espiões e agentes inimigos. É claro que, devido à natureza ilegal da magia dentro das cidades-estados, os preservadores devem servir a casa sob identidades secretas, muitas vezes em funções servis para evitar suspeitas.

A magia profanadora é evitada e odiada; emprego aos profanadores é enfaticamente negado. O Wavir geralmente não dá tratamento favorável aos clientes que empregam um grande número de profanadores.

Sacerdotes, especialmente aqueles dedicados à água elementar, são empregados por Wavir. Muitos ocupam cargos como agentes ou agentes seniores. Os sacerdotes da água servem em caravanas, criando água em emergências



e ajudando a encontrar água. É claro que esses sacerdotes estão em alta demanda com outras casas mercantes e com os reis-feiticeiros, então Wavir se preocupa em pagá-los bem. O pagamento padrão para um padre é de 50 pp por mês, 70 pp para um padre da água.

Relacionamento com os outros

A Casa Wavir se esforça para manter boas relações com os reis-feiticeiros e outras casas mercantis. A reputação da casa de resposta rápida e avassaladora a traições ou ataques mantém os outros amigáveis com Wavir, pelo menos na superfície.

As relações entre Wavir e o Ditador Andropinis, rei-feiticeiro de Balic, são cordiais, mas Andropinis é conhecido por confiar em seus asseclas que ele seria muito mais feliz se a Casa Wavir desaparecesse da face de Athas. Ele pode fazer pouco sobre isso, no entanto, já que Wavir controla grande parte do comércio que é vital para a sobrevivência de Balic.

Como a rede de conexões comerciais de Wavir se estende por toda a região de Tyr e além, poucos feiticeiros são abertamente hostis. Lalali-Puy, obá de Gulg, não gosta do fato de que os comerciantes de Wavir muitas vezes superam seus templários ao negociar em nome da cidade. Existem relações calorosas com o novo governo de Tyr, em parte devido ao fato de que todos os escravos de Tyr foram libertados. Hamanu de Urik, que gosta de conflitos e aprecia a tomada e venda de escravos, é abertamente hostil à Casa Wavir, acreditando que eles são indiretamente responsáveis por várias revoltas de escravos e ataques às suas caravanas de escravos.

As relações com outras casas comerciais são um pouco mais complexas. Enquanto Wavir coopera com as Casas Tromblador e Rees de Balic na manutenção da fortaleza comercial vital de Altaruk, os três são tudo menos aliados. A Casa Tromblador mantém um rancor desde que Wavir a superou há mais de um século, e hoje procura frustrar seu rival agora maior a qualquer momento. Entende-se, no entanto, que esse conflito nunca pode explodir em guerra aberta, pois todos sabem que isso seria ruim para os negócios.

A Casa Tsalaxa de Draj, no entanto, não tem tais escrúpulos em sua campanha para arruinar Wavir. Os dois lados se encontraram no deserto em batalha aberta em várias ocasiões, enquanto mercenários pagos por Tsalaxa tentavam invadir as caravanas de Wavir ou sequestrar membros importantes da família. Os representantes de Tsalaxa estiveram no exterior, espalhando rumores selvagens sobre Wavir e oferecendo-se para assumir suas rotas comerciais estabelecidas por preços ridiculamente baixos. Embora nenhum dos lados admita o conflito (e os membros de ambas as famílias sejam cordiais um com o outro), fica claro que Tsalaxa quer usurpar algumas das rotas comerciais mais importantes de Wavir, uma situação que pode ser desastrosa para Wavir.

Wavir é conhecida por ter pouca briga com casas pequenas e não humanas. Raramente se envolve no tipo de bullying que sofreu durante sua própria história. Muitos afirmam que Wavir tem amplos contatos com as Sombras, um misterioso grupo de elfos que se envolve em espionagem, contrabando e comércio de substâncias proibidas. Embora Wavir publicamente não lide com itens ilegais como componentes de feitiços, muitos suspeitam que o façam através das Sombras e de outros contatos do submundo.

As relações com outras casas são comparativamente normais – ou seja, competição intensa aliada a respeito saudável e amizade pública.

Personalidades

Tabaros Wavir: Agora com mais de 90 anos, Tabaros é o atual patriarca de Wavir, seguindo os passos dos grandes Traxidos. Um comerciante astuto, intrigante e habilidoso, Tabaros está, no entanto, sentindo os efeitos do envelhecimento, e está frequentemente doente. Como os efeitos da mortalidade pesam cada vez mais sobre ele, Tabaros começou a perceber que ele não viverá para sempre. Ele logo planeja renunciar em favor de seu filho, Targ, que agora tem mais de 60 anos e é tão astuto quanto seu pai.

Falmon Durow: O mestre dos agentes da Casa Wavir é um agente talentoso e mortal. Ele é alto e magro, mais elfo do que homem. Seus olhos cinzentos refletem apenas dedicação obstinada e um senso de dever quase fanático. Aqueles que cruzam Falmon raramente vivem o suficiente para se arrepender. Implacavelmente eficiente, o ardor de Falmon por seu trabalho perde apenas para sua

lealdade a Wavir. Ele opera a partir da sede de Wavir em Balic, onde trabalha incansavelmente para frustrar os inimigos. Falmon também desaparece periodicamente para coletar informações ou realizar missões para Tabaros.

Nnn'tkk: A designação oficial deste solitário thri-kreen é "Mestre dos Caçadores", mas sua função real é como batedor. Ele é um dos melhores batedores de Tyr. Ele considera a Casa Wavir sua matilha e segue lealmente as ordens de seus superiores.

Pequenas Casas de Comércio

Enquanto as casas mercantis dinásticas das cidades-estado dominam o comércio em Athas, o mundo também abriga uma infinidade de casas comerciais menores – operações minúsculas, muitas vezes de uma caravana, que oscilam continuamente entre a solvência e a falência. Embora alguns possam ganhar destaque, até mesmo se tornando casas mercantis dinásticas, a grande maioria falha desastrosamente ou, na melhor das hipóteses, apenas consegue sobreviver.

Além das grandes casas comerciais, que muitas vezes não podem tolerar nem mesmo a pequena quantidade de concorrência representada por uma pequena casa, novas preocupações mercantis também têm que lidar com outras pequenas empresas, que não podem sobreviver se os concorrentes puderem existir. Guerras entre pequenas casas são iguais em ferocidade, se não em extensão, àquelas travadas pelas casas dinásticas.

A seguir, descrevemos várias casas menores proeminentes, juntamente com suas bases, recursos, capacidades, atitudes em relação aos concorrentes e status atuais.

Casa Ardian

Com sede na aldeia de Walis, Ardian exerce influência bem fora de proporção com seu tamanho. Controlando grande parte do tráfego vital de ouro de Walis, Ardian colhe enormes lucros de outras casas que devem pagar uma tarifa sobre todo o ouro transportado das minas acima da aldeia. A maioria dessas minas é composta e guardada pelos agentes e mercenários de Ardian. Todos estão bem guardados e equipados com armadilhas e dispositivos mágicos ou físicos para destruir as minas, caso alguma força hostil os ataque.

Por causa do domínio da casa sobre o comércio de ouro, outras casas rangem os dentes e reclamam da atitude arrogante de Ardian, mas não podem fazer mais nada para não ameaçar o comércio de ouro.

Ardian é atualmente o domínio exclusivo da família Ardian, com o comerciante Eloyas Ardian (que também é secretamente um preservador) à sua frente. Os Ardianos não toleravam interferência de outros, mesmo os mais poderosos e influentes das casas dinásticas. Embora os números de Ardianos sejam pequenos, seus agentes e mercenários são todos do status de elite, pagos e tratados melhor do que muitos funcionários dinásticos.

O principal interesse de Ardian é o comércio de ouro, mas Eloyas mantém várias rotas de caravanas para Balic, Altaruk e Tyr. Estes colhem lucros substanciais.

As negociações com outras pessoas sobre questões não diretamente relacionadas ao comércio de ouro geralmente são tratadas com cortesia e pouca competitividade. Na questão do ouro, no entanto, Ardian é inflexível. Nenhuma outra casa deve ter permissão para negociar ouro em qualquer lugar perto de Walis. Qualquer um que arrisque a mais severa das consequências.

Ativos

Ardian mantém uma única grande fortaleza e vários pequenos postos avançados na região de Walis. As caravanas não são a principal fonte de renda da casa, mas Walis mantém três ou quatro ao mesmo tempo.
As tropas de Ardian são de alta qualidade, embora apenas cerca de 300 sejam mantidas permanentemente.

O Consórcio Dedys

Esta aliança de três pequenas casas (Terg, Voyan e Shakktur) opera fora da cidade-estado de Draj, normalmente o território da predadora Casa Tsalaxa. O consórcio sobrevive por causa de sua natureza extremamente astuta e da generosa assistência que recebe dos inimigos de Tsalaxa, particularmente da Casa Wavir de Balic.

Na verdade, a aliança entre as três casas surgiu em grande parte por causa da pressão da Casa Tsalaxa. Depois de uma série de ataques devastadores de mercenários pagos por Tsalaxa, as três casas se encontraram em segredo na aldeia de Dedys, onde decidiram fazer um



acordo. Daquele ponto em diante, eles concordaram, recursos e informações sobre comércio e rivais deveriam ser reunidos, e os lucros deveriam ser compartilhados igualmente. Quase imediatamente, a Casa Tsalaxa respondeu à ameaça, enviando assassinos para decapitar o novo consórcio. Felizmente, os agentes da Casa Wavir souberam da trama e avisaram o consórcio. Os assassinos foram emboscados e exterminados, e os corpos enviados para a Casa Tsalaxa como um aviso não muito sutil.

Ydris Tsalaxa ficou furioso. Ele redobrou seus esforços para acabar com a nova empresa. Embora gravemente ferido, Dedys conseguiu sobreviver, principalmente como resultado de empréstimos e outra assistência da Casa Wavir. Hoje é uma casa mercantil lucrativa, embora ainda pequena, colhendo lucros consideráveis do comércio de seda.

Como o consórcio parece estar subindo e não desperdiça nenhuma oportunidade de ajustar a cauda da odiada Casa Tsalaxa, muitos aventureiros e outros tipos imprudentes trabalham para Dedys. Suas táticas com rivais são astutas e sutis, mas Dedys não tem hostilidade particular por outras pequenas casas – a menos, é claro, que interfiram no comércio de seda, a principal fonte de lucros de Dedys. Nesses casos, ameaças sutis e sugestões de que um curso de ação diferente seria mais lucrativo geralmente são suficientes para dissuadir quaisquer rivais. A Dedys ainda não travou uma guerra comercial em grande escala; com seus recursos ainda escassos, não é provável que consiga.

Ativos

O Consórcio mantém três fortalezas (uma para cada casa membro) e seis postos avançados. Mantém até seis caravanas por vez. Atualmente, 500 soldados servem Dedys.

Casa Fyra

Esta casa é um pouco anormal, pois opera a partir da aldeia de escravos de Vista do Sal. Composta exclusivamente por escravos fugitivos e ne'er-do-wells, Fyra é uma das poucas casas de comércio que é administrada democraticamente. Um líder é escolhido a cada dois anos, e esse líder pode nomear quaisquer assistentes e oficiais que desejar.

Embora isso pareça bom em princípio, na prática a Casa Fyra é destruída por dissidências e lutas pelo poder. Há uma enorme competição, rancor e negócios sujos entre os candidatos à liderança da Casa Fyra. Reuniões supostamente democráticas são conhecidas por se desintegrarem em brigas com armas empunhadas, ferimentos graves e até mesmo fatalidades ocasionais. Em Vista do Sal, é costume, ao testemunhar uma briga violenta, comentar que "a Casa Fyra deve estar tendo uma reunião".

A Fyra é especializada – não surpreendentemente – no comércio de sal. O sal é encontrado nas proximidades em abundância, e pode ser um item de alto lucro em cidades distantes como Tyr e Draj. Infelizmente, a coleta de sal é demorada e perigosa, então a Fyra deve pagar bem seus trabalhadores. No mundo pobre em dinheiro de Vista do Sal, este é um grande desperdício de recursos. A única coisa que mantém Fyra viva e razoavelmente saudável é seu relativo isolamento e falta de importância. Poucas casas maiores se preocupam em competir no comércio de sal, deixando Fyra como uma das poucas casas a fazê-lo.

Os escravos da Vista do Sal desconfiam de estranhos, uma vez que devem constantemente se proteger contra caçadores de recompensas enviados pelos mestres para recuperar escravos fugitivos. Por esse motivo, é improvável que outras casas comerciais ganhem uma posição em Vista do Sal, mesmo que estejam tão perturbadas a ponto de querer fazê-lo. A Casa Fyra mantém uma atitude extremamente protetora em relação à aldeia (seus guardas mercenários são geralmente as tropas mais bem treinadas e equipadas em Vista do Sal). Ele se oporá da melhor forma possível a quaisquer tentativas de danificar a aldeia ou usurpar o comércio de sal.

Ativos

Fyra mantém apenas uma única fortaleza, ao sul de Vista do Sal, que também serve como um ponto forte militar para a comunidade. Fyra raramente envia caravanas, preferindo negociar com forasteiros. Quase 300 guerreiros servem Fyra; muitos deles são escravos libertos ou ex-gladiadores, então suas habilidades são substanciais.

Casa Ianto

Uma vez prestes a se tornar uma grande casa, Ianto

passou por momentos difíceis quando o comércio do ferro de Tyr caiu (devido à demência do agora destronado rei-feiticeiro Kalak). Ianto considerou se mudar para outra cidade, mas os recursos são tão limitados que mesmo essa opção não é viável.

Ianto, sob a liderança do patriarca Estrabão Ianto, tentou se expandir para seda e tecidos, mas mesmo esses mercados normalmente confiáveis estão secando diante da crise econômica em Tyr. Sem as reservas de caixa das casas maiores, Ianto está cambaleando à beira do esquecimento. O retorno do comércio de ferro após a morte de Kalak pode trazer um retorno das fortunas de Ianto, mas só o tempo dirá.

Ativos

Ianto concentrou seus recursos em uma única fortaleza a dez milhas ao sul de Tyr. Lá, relativamente seguro da luta em Tyr, Ianto pode se retrair em paz. Alguns pequenos postos avançados estão espalhados ao longo das rotas de Tyr a Altaruk, Fonte Prateada e Urik. Talvez 200 soldados sirvam Ianto.

Casa Klethira

Outra casa que mal se agarra à existência, Klethira opera a partir de Urik. Ele percorre suas duas caravanas ao longo das rotas de obsidiana e escravos através das Montanhas Ressonantes até o assentamento halfling de Ogo. Os ataques de halflings hostis se mostraram caros; um ataque de uma tribo élfica libertou recentemente um cofre de mais de 200 escravos, custando a Klethira os lucros de uma caravana inteira.

Não ajuda em nada que Klethira tenha conquistado a ira da Casa Stel, comerciantes militaristas também baseados em Urik. Considerando-se o único possuidor das rotas de escravos e obsidiana para Ogo, Stel pressionou os novatos Klethira, atacando vários de seus postos avançados ao longo do caminho. Stel também ameaçou expor os mestres de Klethira como membros secretos da Aliança Velada (as acusações são falsas, mas certos templários acreditarão em qualquer coisa). Klethira tentou revidar, sequestrando um proeminente agente da Stel, mas isso não conseguiu deter os ataques. Com suas atitudes militaristas impiedosas, Stel está disposto a sacrificar um ou dois agentes pela causa da eliminação de inimigos.

Como a Casa Ianto, Klethira está pensando em se mudar. Ao contrário de Ianto, Klethira pode ter sucesso simplesmente carregando todos os seus recursos, pessoal e equipamentos em uma ou duas caravanas e escapando na calada da noite. Raam e Balic atualmente parecem ter climas melhores para casas como Klethira, e esse movimento pode realmente ocorrer em breve. Se Stel souber dos planos de Klethira, ele imediatamente contratará mercenários para acabar com seu rival enquanto ele foge, como prova final de que a Casa Stel reina suprema em Urik.

Klethira ainda tem alguns truques na manga. Sua matriarca, Drynnia Klethira, é uma poderosa psiônica (até mesmo a Casa Stel não sabe disso), e ela pode usar seus poderes para frustrar os planos de Stel. Klethira também conseguiu, a um grande custo, colocar um par de agentes profundos na Casa Stel, e um deles ganhou uma proeminência considerável. É possível, embora improvável, que um desses agentes possa se aproximar o suficiente dos líderes de Stel para causar danos consideráveis, como vingança ou para evitar qualquer ataque à Casa Klethira. Drynnia é esperta o suficiente para se encontrar com a Casa Stel, pedindo paz em troca de Klethira deixar a área e concordando em nunca mais competir com Stel. Ainda não se sabe se isso satisfará Stel ou não.

Ativos

Klethira mantém uma fortaleza, a noroeste de Urik, que é fortemente protegida contra o ataque da Casa Stel. Apenas uma ou duas caravanas por ano conseguem passar pela fortaleza. Os preparativos estão em andamento para a Casa Klethira deixar a região completamente. Klethira emprega 150 guerreiros para defender a fortaleza, bem como numerosos arqueiros escravos para ajudar a proteger suas caravanas.

Casa Lamnos

Esta pequena casa não tem sede real. É uma espécie de tribo nômade estendida, com seu patriarca Airos viajando em uma caravana fortemente guardada. Sua localização precisa nunca é conhecida por pessoas de fora, pois ele se move de caravana em caravana. Apenas os conselheiros mais próximos de Airos – membros da família e agentes de confiança – sabem com certeza sua localização; eles



são encarregados de lhe trazer relatórios e transmitir suas ordens a outras caravanas.

Esse arranjo tem desvantagens, uma vez que a natureza descentralizada da casa torna as comunicações lentas. No entanto, as vantagens parecem superar os problemas, e a natureza dispersa da estrutura de poder de Lamnos torna praticamente impossível eliminá-la sem um enorme investimento de recursos.

A segurança de Lamnos a torna uma casa um tanto irreverente, provocando alegremente as casas principais, interferindo em seus assuntos comerciais, invadindo suas caravanas e desaparecendo no deserto. Isso frustra os inimigos da casa, pois eles se vêem incapazes de se vingar.

Mesmo identificar as caravanas de Lamnos é difícil, pois a casa não tem símbolo e dirige suas caravanas sob uma grande variedade de bandeiras, às vezes até mesmo as das principais casas dinásticas. Os membros de Lamnos costumam usar as cores da Casa Tsalaxa, Vordon ou Shom. Não será dizer que isso enfurece os verdadeiros donos dessas cores, e eles pagarão praticamente qualquer preço para ver a Casa Lamnos eliminada.

Lamnos é muito mais tolerante ao lidar com outras casas pequenas. O senso inato de fair play de Airos (ele é um ex-escravo) o impede de intimidar casas mais fracas. Essa filosofia é refletida nas ações de seus funcionários e agentes.

Ativos

Como observado anteriormente, Lamnos não possui instalações permanentes, mas mantém até seis caravanas por vez. Mais de 500 guerreiros servem a Casa Lamnos.

A Liga Renythi

Uma dúzia de casas, variando de empresas de tamanho moderado a operações de caravana única, são agrupadas nesta aliança frouxa. A Liga Renythi se estende por toda a região de Tyr, sem sede permanente. A liga é um grande experimento – muitas ligas já existiram antes, mas nunca uma com uma variedade tão grande de membros ou grande escopo geográfico.

As reuniões dos chefes dos vários membros da liga ocorrem a cada três a quatro meses. As decisões são tomadas nessas reuniões, geralmente por consenso, embora às vezes sejam tomadas votações. A liga não tem líderes permanentes, embora um indivíduo deva ser escolhido para atuar como presidente das reuniões. O presidente atua como supervisor e não tem autoridade real além disso.

Como em Vista do Sal, esse sistema funciona muito melhor na teoria do que na prática. As reuniões são pontuadas por disputas ferozes e os membros estão constantemente se juntando, desistindo e voltando, dependendo das atitudes de seus líderes.

A liga recentemente ganhou uma boa influência, especialmente com o declínio de casas outrora poderosas como Shom e Vordon. Apenas sua estrutura caótica impede que a liga ganhe ainda mais poder. Seus amplos interesses e crescente influência atraíram a atenção de casas maiores, que começaram a se reunir, buscando maneiras de reduzir ou destruir a influência da liga.

A liga também emprega inúmeros agentes e espiões e não ignora os planos de seus rivais. Ele começou a tramar suas próprias tramas, dobrando a guarda em caravanas e contratando aventureiros para fazer maldades contra seus inimigos. O poder da liga – possivelmente rivalizando com o das casas dinásticas hereditárias, pode em breve ser posto à prova. Caso Renythi prevaleça, isso pode encorajar outras casas a seguir seu Exemplo.

Ativos

Os ativos da liga são difíceis de definir, uma vez que os membros vêm e vão constantemente. Em média, a liga controla quatro ou cinco fortalezas, o dobro desse número de postos avançados, e tem até dez caravanas em operação por vez. A liga também emprega de 300 a 600 soldados permanentemente.

Casa Lubar

A Casa Lubar é uma típica casa nobre urikita. Seu símbolo é uma serpente monstruosa, um emblema adequado para esta família avarenta. O patriarca de Lubar, o jovem Maetan Lubar, tem ambições além de sua posição. Ele pressiona o rei Hamanu para deixá-lo levar um exército de mercenários para aproveitar as minas de ferro de Tyr.



Casa Sysra

Tão longe que não mantém mais uma sede em uma grande cidade, a Casa Sysra está confinada a um único posto avançado minúsculo nas profundezas do deserto dos Grandes Desertos de Areia Aluvial, com um punhado de animais de carga e alguns retentores leais.

Iniciado por aventureiros, Sysra foi lucrativo por alguns anos, antes que agentes desonestos roubassem uma rica caravana e desaparecessem. Lutando para recuperar sua posição, o líder Andris Sysra, um ranger e comerciante, mudou a casa para uma fortaleza distante e enviou várias pequenas caravanas.

Praticamente todos ficaram tristes, levando Andris e os poucos companheiros aventureiros que permaneceram ao seu lado a suspeitar que um inimigo desconhecido estava disposto a pegá-los. Os eventos provaram que eles estavam certos. Descobriu-se que um dos seguidores mais confiáveis de Andris, a lutadora élfica Tandysa, estava a soldo da Casa Vordon e estava vendendo segredos para os rivais de negócios de Andris. Com raiva, Andris matou seu amigo e afundou em uma profunda depressão, que continua até hoje.

Desde então, as fortunas da Casa Sysra pelo menos se estabilizaram. Não mais considerada uma ameaça, a empresa agora é deixada em paz, e ainda pode encenar um retorno. Atualmente planejando uma caravana final, Andris e seus companheiros colocaram todos os seus fundos restantes neste último esforço.

Sysra está muito ansioso para aceitar a ajuda de qualquer um que a ofereça. Infelizmente, não pode pagar muito, mas promete favores mais tarde, se a casa sobreviver. Andris e seus companheiros de aventura ainda podem ter sucesso e voltar para atormentar seus inimigos.

Ativos

A Fortaleza Sysra, nas profundezas dos Planaltos, é a única instalação permanente da casa. Sysra pode se dar ao luxo de manter apenas uma pequena caravana de cada vez. Talvez 50 guerreiros e escravos possam ser chamados para defender a casa se ela for atacada.

Casa Troika

Uma nova casa comercial em Tyr pode ser encontrada em um escritório apertado do outro lado da rua do empório Shom. Asher Troika, fundador da casa e mestre de caravanas, está se preparando para uma viagem a Altaruk, o Oásis Perdido e Ledópolis do Sul, para trocar sedas e vidros com habitantes e membros de tribos nômades em troca de néctar de kank, cobre e qualquer outra coisa que possa gerar lucro em Tyr. Ele precisa de batedores e guardas para a caravana. Se os personagens do jogador aceitarem sua oferta, eles acharão Asher um chefe duro, mas justo, exigindo os melhores esforços dos personagens e recompensando-os bem por um bom trabalho. Ao longo de algumas aventuras, os personagens podem descobrir o segredo da Casa Troika. Na verdade, é uma casa de comércio fictícia para a Casa Vordon. Se eles investigarem mais, eles podem descobrir os planos de poder de Thaxos Vordon em Tyr, fazendo com que eles se envolvam em uma batalha amarga contra a poderosa Casa Vordon.

Emblema

Uma lança prateada terminando em um relâmpago curto em um campo azul.

Bens Comerciais

Seda, vidro, artesanato.

Casa Tomblador

Localizado em Balic e inimigo jurado da Casa Wavir, Tomblador lida de bom grado com o comércio de escravos que Wavir abandona. Tomblador era a proeminente casa mercantil de Balic até que Wavir surgiu e se deslocou há um século. Hoje, Tomblador controla a maioria dos veleiros do silte de Balic e o comércio do Estuário.

Casa Rees

Impulsionada apenas por uma busca por lucros, a Rees é conhecida por suas casas de contagem balicanas – instituições de crédito que investem em empresas menores e as comprimem brutalmente por anos a fio. Muitas famílias patrícias antigas têm ligações com a Casa Rees ou devem dinheiro a ela.



Casa Jarko

Os agentes da Casa Jarko se especializam em comprar e treinar escravos destinados à arena bálica e, a cada dia, dezenas de gladiadores em potencial completam exercícios no pátio do complexo do amanhecer ao anoitecer.

Casa Madar

A Casa Madar caiu nas maquinações da Casa Tsalaxa há cem anos, mas a vitória de Tsalaxa foi incompleta. Os últimos Madars esconderam uma boa parte da sua riqueza num reduto escondido antes que os assassinos de Tsalaxa matassem todos os que conheciam o segredo do seu local de descanso. Supostamente, o cofre está em algum lugar nos desertos arenosos a leste de Tyr. Diz-se que sua entrada se assemelha a um pórtico natural esculpido pelo vento, situado na face sombreada de uma parede de um cânion. No interior, uma entrada escondida abre para um labirinto de túneis que contém o cofre do tesouro da Casa Madar. Mortos-vivos (aparentemente consistindo de ancestrais e servos Madar enterrados), construções, armadilhas e proteções guardam o local. Apesar das armadilhas elaboradas e da riqueza real armazenada aqui, a tumba pode ser falsa – uma estratégia destinada a desviar a atenção do verdadeiro e ainda não descoberto cofre da Casa Madar.

Casas Mercantes Élficas

Compartilhando o mundo do comércio athasiano com as casas mercantis dinásticas, os mercadores élficos vivem uma existência precária. Eles devem escapar dos templários dos reis-feiticeiros e, ao mesmo tempo, frustrar os esquemas das casas comerciais estabelecidas e das tribos élficas concorrentes.

Quase todas as casas élficas são nômades, movendo-se de cidade em cidade, montando mercados élficos esfarrapados à beira da cidade ou fora das muralhas da cidade. Aqui, para grande desgosto dos reis-feiticeiros ou anciãos da aldeia, praticamente qualquer item pode ser obtido se o preço for justo. Salvaguardas psiônicas e mágicas protegem os elfos de templários curiosos, enquanto a mobilidade da tribo ajuda a manter os mercadores humanos afastados.

A maioria dos comerciantes élficos se enquadra em uma de três categorias amplas. Há muito cruzamento, e algumas tribos desafiam qualquer organização simplista, mas as diretrizes a seguir cobrem a maioria delas.

Primeiro, há um grupo puramente mercantil, como a tribo Águas Claras, cuja principal fonte de renda é o comércio. Esses grupos não estão acima de um ataque ocasional ou ato de intriga, mas a maior parte do tempo é gasta em empreendimentos mercantis.

O tipo mais comum de comerciantes élficos, tipificado pela tribo Asa Veloz, é um grupo que se envolve em invasões, pastoreio, caça ou comércio como bem entender. Muitas vezes, as condições econômicas – mau tempo, falta de tráfego de caravanas, pressão incomum dos templários – obrigam a tribo a adotar um estilo de vida diferente por um tempo, mas assim que as condições melhoram, os elfos estão de volta aos seus velhos hábitos. Essas tribos não são confiáveis nem mesmo para os elfos. Eles são conhecidos por se envolverem em práticas ultrajantes, como invadir comerciantes com quem acabaram de negociar para roubar de volta suas mercadorias, ou trair compradores de contrabando depois de serem subornados por templários. Embora essas tribos sejam muitas vezes a única fonte de itens proibidos, como componentes de feitiços, livros e itens mágicos, os clientes são avisados para ficarem atentos.

O comércio é de menor preocupação para o último e mais raro grupo de mercadores élficos. Esses grupos, dos quais o mais famoso é a misteriosa tribo conhecida apenas como Sombras, são especializados em intriga, espionagem e – de acordo com alguns – assassinato de aluguel. As preocupações comerciais para esses grupos incluem contrabando, escravos e itens roubados de grande valor ou notoriedade. Mas o comércio é periférico ao seu interesse principal – a parte inferior da sociedade athasiana.

Outros Mercadores

Dada a natureza vital do comércio para os Athasianos, praticamente todas as raças se envolvem em atividades mercantis em algum momento. Embora apenas humanos, elfos e meio-elfos possam ser membros da classe de personagem comerciante, a maioria das outras raças tem alguma habilidade em negociar, comprar e vender.



Belgoi

Esses humanoides objetáveis realmente se envolvem em negociações de vez em quando. Sua natureza maligna os torna completamente censuráveis, e eles gostam de negociar os itens mais desagradáveis. O alinhamento leal dos belgoi, no entanto, garante que eles sejam razoavelmente honestos em todas as negociações. Apesar disso, o fato de os belgoi serem quase universalmente odiados e insultados impede que muitas outras raças lidem com eles.

Anões

Os anões são, por natureza, industriosos, habilidosos e materialistas. Eles, portanto, são mercadores naturais, especializados no comércio de artesanato, armas e armaduras. Os anões detestam negociar; eles nunca deixam um item ir por menos do que acham que vale a pena.

A maioria das tribos e aldeias anãs tem vários indivíduos especializados em comércio. Esses indivíduos também servem à tribo como guerreiros, clérigos e artesãos, mas sua contribuição mais importante para sua comunidade é como comerciantes.

Anões vendem armas, uma armadura de todas as descrições. Eles continuam sendo uma das poucas raças que retém os segredos de trabalhar metal e criar aço de alta qualidade. As armas de metal dos anões são conhecidas em todo o mundo como as melhores disponíveis. Só raramente um anão se separará com armas ou armaduras encantadas, e apenas por um ótimo preço.

Gigantes

Os gigantes não gostam de negociar, mas se envolvem nisso quando necessário. Sua inteligência limitada os torna fáceis de trapacear, mas poucos mercadores se orgulham de tal ato.

Gigantes lidam com gado, alimentos e artesanato bruto. Eles preferem a troca, pois vêem pouco valor no dinheiro de estilo humano. Gigantes humanoides não atacam aqueles que se aproximam com a intenção de negociar. Gigantes com cabeças de fera, no entanto, raramente se envolvem em negociações e muitas vezes expulsam potenciais mercadores com pedras.

Gith

Como os elfos do deserto profundo, os gith preferem ganhar a vida atacando, mas às vezes trocam se as circunstâncias exigirem.

Os gith malignos caóticos são parceiros comerciais perigosos, mas às vezes oferecem itens de grande valor por preços de barganha. A maioria dos itens comercializados são espólios de invasões – tesouros, bens comerciais, escravos e cativos para resgate. Aqueles que negociam com eles devem tomar cuidado para não exibir excesso de riqueza, pois os gith são conhecidos por atacar seus antigos clientes, a fim de recuperar os itens que acabaram de vender.

Meio-Gigantes

Os membros desta raça exótica se envolvem em negociações conforme sua natureza mutável os atinge. Meio-gigantes legalmente inclinados são mais propensos a negociar do que indivíduos caóticos (e são mais propensos a negociar honestamente). Meio-gigantes lidam com qualquer coisa. Como alguns são bastante brilhantes, até mesmo o trader mais experiente pode achar que eles fazem uma barganha difícil.

O alinhamento variável de um meio-gigante significa que a cautela deve ser exercida. Os traders devem colocar a maior distância possível entre eles e o meio-gigante antes do nascer do sol seguinte.

Halflings

OS Halflings Athasianos Selvagens são um grande perigo para viajantes e aventureiros. Forasteiros podem negociar com halflings, no entanto, particularmente os halflings de aldeias como Ogo, que estão acostumados a negociar com os mercadores de Urik e Makla.

Outras tribos halfling são muito perigosas, mas muitas vezes podem ser induzidas a negociar se os itens oferecidos forem valiosos o suficiente. Muitas tribos halfling das Montanhas Ressonantes têm acesso a depósitos de pedras preciosas, madeira dura, penas exóticas e outros bens comerciais preciosos. Eles trocarão alegremente por roupas coloridas, armas, copos, gado e outros itens raros (para eles). Mesmo assim, os mercadores devem exercer



vigilância contínua contra movimentos hostis dos halflings voláteis.

Thri-kreen

Surpreendentemente, os guerreiros louva-a-deus funcionam de forma bastante eficiente como mercadores. Quando não estão caçando, às vezes se encontram com outras tribos do deserto para trocar por comida, água e outras substâncias vitais.

Thri-kreen leva sua ética guerreira para o comércio. Eles consideram cada transação uma competição entre caçador (comprador) e caçado (vendedor). A barganha é uma arte com thri-kreen, com muitos aspectos ritualísticos. Um comprador thri-kreen sempre começa uma transação listando sua linhagem e conquistas como caçador e guerreiro; espera-se que um vendedor conte a história do item à venda, quem o produziu e seus pontos fortes, bem como seu próprio pedigree e história. O negócio então prossegue de uma maneira familiar – o comprador responde com uma oferta muito menor do que o valor das mercadorias, o vendedor com uma oferta muito maior. Negociar é uma disputa de vontades e honra pessoal.

O acordo final é considerado feito quando o orgulho de ambos os lados é satisfeito. Thri-kreen acredita que trapacear é desonroso - um comprador não se orgulha de trapacear um vendedor, enquanto um comerciante que permite que um cliente pague muito se sente manchado.

Gladiadores

Vida Diária dos Gladiadores

Qualquer grupo de gladiadores escravizados é definido como um estábulo. Alguns estábulos são bastante grandes, enquanto outros possuem apenas dois ou três gladiadores. A maioria dos estábulos, no entanto, é de propriedade de nobres ou casas de comerciantes, que os usam para aumentar suas já vastas reservas de riqueza. Possuir um estábulo não é apenas lucro, embora possa parecer assim. Afinal, os proprietários devem alimentar e abrigar seus escravos, sem mencionar garantir que eles estejam aptos para a arena.

Cada estábulo tem um campeão (embora as casas mais ricas possam ter vários), o gladiador ou gladiadores que podem superar a maioria ou todos os outros do estábulo. Normalmente, quanto mais poderosa a casa, mais poderoso o estábulo e, portanto, mais poderoso o campeão. Existem exceções a essa regra, mas são poucas e distantes entre si. Por exemplo, um dono de escravo menor pode ter apenas dois gladiadores, mas um pode ter proezas excepcionais. Da mesma forma, um enorme estábulo pode não ter feito provisões para o treinamento necessário, e assim seus gladiadores sofrem de inexperiência.

Ocasionalmente, rivalidades entre gladiadores no mesmo estábulo se desenvolvem, mas nunca são encorajadas. O proprietário nunca organiza partidas públicas entre dois gladiadores combativos, pois ambos são ativos. Se a rivalidade se tornar muito intensa, o proprietário pode optar por fazer com que os dois lutem um combate não letal na privacidade de seus terrenos pessoais. Com guardas de prontidão por toda parte, poucas dessas partidas ficam muito fora de controle, e só raramente elas se mostram mortais. O curandeiro da casa está pronto para evitar ferimentos graves e permanentes em ambos os lados.

Além dessas partidas pessoais para desabafar suas frustrações (e para a diversão do dono), é improvável que os dois rivais consigam colocar as mãos um no outro. No entanto, se um dos rivais for negociado com outro proprietário, é provável que eles se encontrem na arena algum dia. Se isso acontecer, a multidão está realmente em uma das melhores lutas em Athas; os dois gladiadores não precisam se transformar em um ódio mortal, pois as faíscas já estão lá. Mesmo uma partida não letal resultará em um dos gladiadores sendo carregado da arena em uma maca, pois os dois rivais se espancarão impiedosamente.

Estábulos Particulares

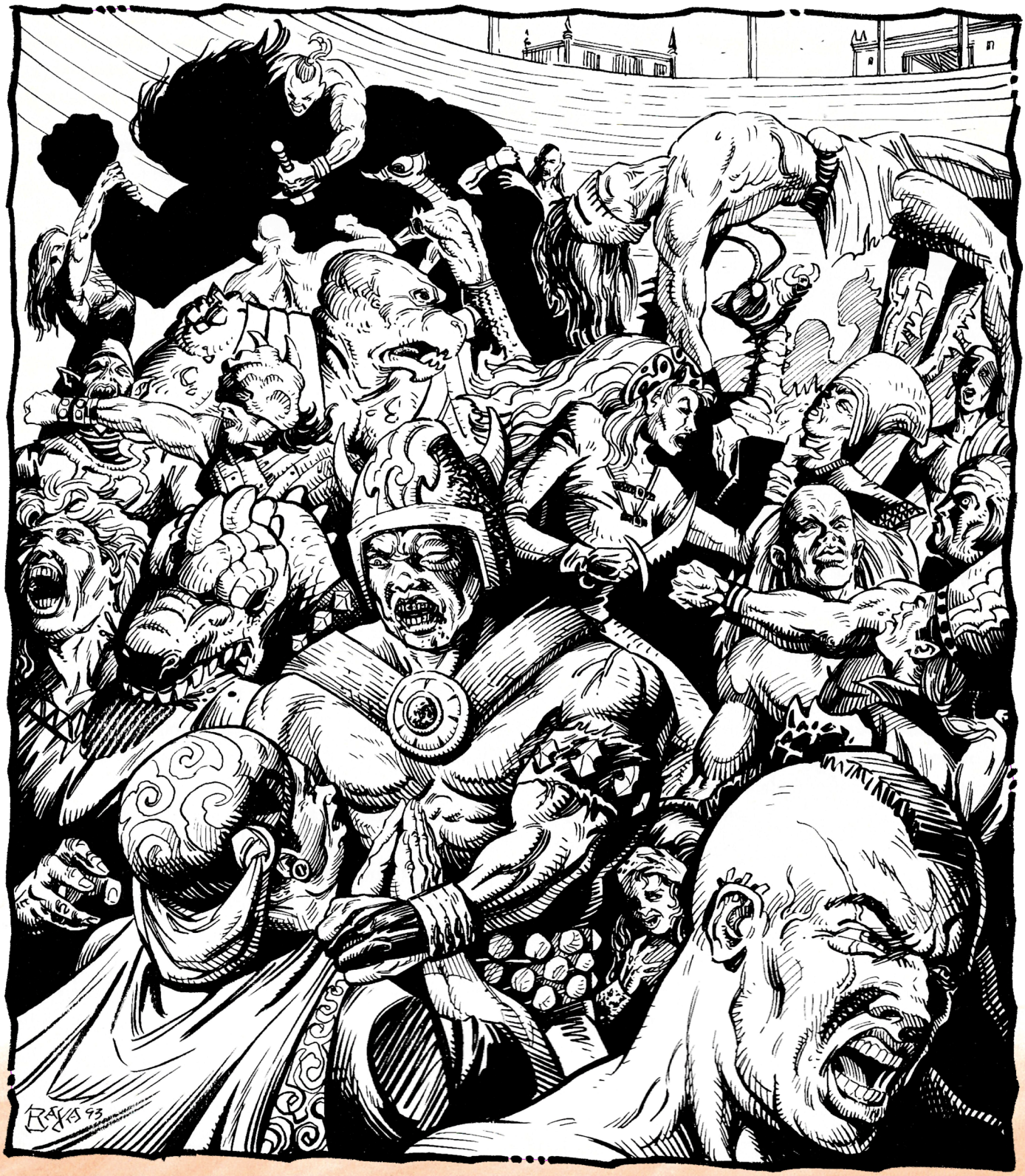
Para a maioria dos gladiadores escravizados, a comida e a moradia são melhores do que a do escravo médio. No entanto, eles permanecem escravos e, portanto, dependem da vontade de seu mestre. Não importa o quão agradável seja o resto de suas vidas, o único fato imutável de sua existência é que sua felicidade depende do prazer de seu mestre.

Na maioria das vezes, suas vidas são prazerosas; pelo menos, são prazerosas em comparação com as condições sob as quais a maioria dos cidadãos, livres ou escravos, deve sobreviver. Não apenas sua alimentação e hospedagem são fornecidas, mas essas necessidades são melhores do que a média. Afinal, se um gladiador está desnutrido e exausto, seu desempenho sofre.

A maioria dos gladiadores, embora não sejam reclamões por natureza, estão ansiosos para melhorar sua sorte por todos os meios possíveis, e afirmam que a tarifa que recebem não é boa o suficiente, que suas camas são impróprias para o sono verdadeiro. Seus donos, ansiosos para manter os gladiadores felizes, fornecem isso desde que os gladiadores se mostrem úteis. Quanto melhor e mais lucrativo for o gladiador, melhores serão as condições de vida em que ele se encontra.

No entanto, quando os gladiadores se tornam descuidados ou não conseguem trazer lucro ao proprietário, ele invariavelmente os devolve às condições espartanas em que viviam anteriormente. Se eles trouxeram desastre, financeiro ou não, para sua casa, muitas vezes ele os matou diretamente ou os negociou com um de seus rivais, na esperança de que um destino semelhante caísse sobre seu rival.

Além de comida e hospedagem, todos os gladiadores escravos também recebem treinamento gratuito. Isso explica, em grande parte, a proficiência do gladiador com todas as armas. Eles não têm nada para fazer o dia todo além de treinar, comer, treinar, comer, treinar, comer e dormir. Muitos gladiadores esperam ansiosamente por um Dia de Jogo, apenas para quebrar essa rotina monótona. Quando um gladiador escravo é capaz de avançar um nível, ele sempre tem treinamento disponível para ele. Para mais informações sobre este assunto, consulte a



seção "Treinamento" mais adiante neste capítulo.

Se um gladiador sofrer ferimentos no treinamento brutal, o proprietário quase sempre tem curandeiros disponíveis para lidar com os ferimentos. Não adianta nada ao proprietário se o gladiador não estiver bem o suficiente para lutar e vencer. Curandeiros habilidosos pairam constantemente perto das arenas de treinamento de proprietários privados.

Finalmente, além da cura, os gladiadores de propriedade privada geralmente têm massagistas para cuidar de seus músculos doloridos e corpos machucados. Com um par de mãos habilidosas trabalhando os nós e os músculos doloridos para um relaxamento fácil no final de cada dia, esses gladiadores podem treinar mais e com mais força do que a maioria dos outros. Alguns proprietários fornecem escravos que podem realizar esse serviço, enquanto outros exigem companheiros de estábulo para realizar essa tarefa benéfica.

Os Estábulos da Cidade

Os gladiadores de propriedade da cidade, por outro lado, geralmente sofrem um manuseio menos do que perfeito por seus superintendentes. A cidade não se importa com seu conforto; os guerreiros existem apenas para proporcionar entretenimento para as massas. Gladiadores habilidosos recebem um tratamento ligeiramente melhor do que os novos ou inaptos. Gladiadores pobres e queixosos sempre podem ser substituídos por novos recrutas recém-colhidos das ruas da cidade.

A comida para esses gladiadores é nutritiva, se não agradável; a roupa de cama nos dormitórios pode ser usada para dormir, embora não seja um leito de penas por qualquer extensão da imaginação. Ainda assim, embora essas duas comodidades não sejam perfeitas, elas são vistas como muito melhores do que morrer de fome e dormir nas rochas. No entanto, um fato incômodo permanece na mente de cada gladiador da cidade: a liberdade é melhor do que a escravidão.

A maioria dos gladiadores de propriedade da cidade não tem a sorte de ter curandeiros. Se forem feridos em treinamento, espera-se que se recuperem a tempo para as grandes batalhas. Se provarem ser um passivo a esse respeito, eles são colocados nas ruas, vendidos a um novo proprietário ou simplesmente descartados. A menos que um gladiador de propriedade da cidade tenha a sorte de ter alguém de olho nele, ele deve fazer o seu melhor para se manter saudável e saudável por conta própria.

Após os jogos, é claro, a cidade é obrigada a curar seus gladiadores ou eliminá-los completamente. Aqueles que lutaram bem (mesmo que não tenham vencido) ganham sua cura; aqueles que não o fizeram são vendidos ou mortos. Eles nunca são libertados, apesar dos rumores em contrário.

Gladiadores

Gladiadores livres têm uma condição de vida tão boa quanto sua fama, habilidade e área lhes permitirão. Um pobre gladiador geralmente vive em um bairro pobre, incapaz de pagar as diversões em que seus irmãos mais ricos e habilidosos se envolvem. Seu treinamento será abaixo do padrão, a menos que ele possa de alguma forma persuadir um treinador a aceitá-lo. Sua casa será ainda pior do que seu treinamento, a menos que ele seja rico de forma independente. No entanto, o gladiador empobrecido tem uma vantagem significativa sobre seus irmãos: ele é livre.

Ele não precisa lutar pelo prazer de outra pessoa. Ele luta por sua própria dignidade e sua própria sobrevivência, não pelo capricho de um mestre pouco conhecido. Ele luta por sua própria vida, dentro e fora do ringue, e isso o torna muito mais desesperado e, portanto, mais perigoso do que um gladiador escravo. Embora sua formação possa não ser tão avançada quanto a de seus compatriotas, seu fervor, intensidade e entusiasmo muitas vezes podem compensar a falta de ensino formalizado.

O gladiador livre deve pagar por todas as despesas em que incorre, seja para cura ou para treinamento. A menos que ele possa encontrar alguém que execute esses serviços de graça, as chances são de que seus ganhos evaporem pelo menos parcialmente nos bolsos dos curandeiros e treinadores da cidade-estado.

Patronos

Em Athas, a maioria dos gladiadores são escravos, embora existam alguns homens livres e voluntários entre as fileiras. No entanto, sem proprietários para patrociná-los, os poucos homens livres tendem a ser constantemente

superados por seus oponentes e em grave desvantagem no ringue. Aqui é onde os patronos entram em cena.

Os patronos oferecem treinamento e moradia em troca de nada menos que 50% dos ganhos do gladiador gratuito e da companhia do gladiador. Quaisquer outros termos devem ser acordados pelos dois envolvidos, mas o gladiador deve ser avisado de que o povo rico pode sair da maioria de seus negócios abanando uma bolsa na frente de um templário, e o gladiador não poderá fazer nada depois disso.

Como a maioria dos gladiadores alcança seus clientes em potencial antes que eles tenham a chance de obter grandes fundos por conta própria, eles podem encontrar pouco dano em receber patrocínio. O patrono e o gladiador lucram com o arranjo, pois o gladiador finalmente tem acesso ao treinamento que os gladiadores escravos usam regularmente.

O patrono, por outro lado, pode ajudar o gladiador em seu caminho para a glória e reivindicar um papel fundamental ao fazê-lo. Além disso, por causa do acordo que tinham antes que o patrono começasse a ajudar o gladiador, o patrono pode se associar ao gladiador, associando-se assim ao sucesso aos olhos de seus companheiros.

Negociação de gladiadores

Quando um gladiador ganha a atenção de uma cidade através de suas façanhas ousadas, é provável que seu mestre esteja recebendo inúmeras ofertas para negociar ou comprar o gladiador. Algumas das ofertas são lamentáveis, enquanto outras podem ser extremamente lucrativas para o proprietário. Aceitar ou não depende de sua situação financeira, do quanto ele depende do gladiador para manter sua estabilidade e de como o gladiador provavelmente se sairá no futuro.

Este último motivo é um que os potenciais proprietários muitas vezes tentam capitalizar. Ao enviar um presente de uma trupe de bardos para a casa do proprietário, eles podem praticamente garantir que o gladiador ficará doente (mas não fatalmente) em questão de horas. É claro que, para evitar suspeitas, eles fazem a oferta bem depois que a trupe sai de casa, para que o dono não suspeite de jogo sujo. De fato, se muitas casas fazem uma oferta ao mesmo tempo, é quase impossível dizer quem pode ser o



verdadeiro culpado.

Estranhamente, a maioria dos nobres e casas mercantis tem um estranho código de honra em relação ao envenenamento de gladiadores rivais, mesmo aqueles que eles não têm chance de adquirir. O código proíbe as casas de envenenar fatalmente os gladiadores, instruindo-os a deixá-los morrer na arena por sua própria habilidade ou falta dela.

Parte disso decorre, talvez, do fato de que, se os plebeus descobrissem que seus gladiadores favoritos foram mortos por causa de uma guerra de lances, eles exigiriam algum tipo de retribuição contra as casas envolvidas. Eles podem boicotar os produtos de um ou secretamente contaminar o poço de outro.

Embora as grandes casas, tanto mercantis quanto nobres, não tenham grande consideração pelos camponeses, elas reconhecem que a ralé astuta poderia conceber uma trama que faria todos eles sofrerem. Claro, se os nobres pudessem encontrar um veneno que matasse e não deixasse vestígios de sua passagem, eles poderiam não ser tão honrados.

As casas também reconhecem a estupidez de simplesmente invadir os estábulos dos rivais pelo premiado gladiador; ele seria instantaneamente reconhecível no ringue. Embora as leis para nobres e outras pessoas ricas se apliquem muito mais livremente do que para o povo comum, elas não recompensam a estupidez flagrante.

Claro, se a casa ou propriedade pudesse enviá-los em uma caravana de escravos para outra cidade-estado, o roubo poderia ser viável. Dependendo da rapidez com que pudessem mobilizar essa caravana, eles poderiam se safar disso. Obviamente, o proprietário poderia distribuir alguns subornos enormes para que todas as caravanas fossem revistadas nos próximos dias, estragando assim o plano.

Além das intrigas e da política envolvidas na obtenção de um gladiador, também existem métodos comerciais. Uma casa pode oferecer a outra a escolha do estábulo, ou uma troca de dois gladiadores inexperientes por um testado. As variações sobre esses temas são praticamente





infinitas.

Qualquer proprietário de um bom gladiador deve, portanto, estar preparado para se defender de todos os tipos de tentativas ultrajantes de obter o gladiador. Há as abordagens sutis, as tentativas de sequestros e envenenamentos; e depois há as abordagens mais diretas, como tentativas óbvias de suborno.

Um proprietário inteligente sempre acompanha precisamente quanto dinheiro seu gladiador traz e quanto ele provavelmente ganhará com negócios em potencial. Ele, portanto, também acompanha o desempenho de quase todos os outros gladiadores da cidade-estado, para que possa avaliar possíveis negócios com mais sabedoria.

Então, claro, há a oferta do rei-feiticeiro. Não importa o quão pouco ele ofereça, todos os proprietários seriam aconselhados a dar-lhe o gladiador pelo preço pedido. Pechinchar com o rei-feiticeiro poderia ganhar sua diversão e uma recompensa, ou, mais provavelmente, poderia ganhar a destruição instantânea do insolente dono de escravos por ousar argumentar contra a vontade do rei. Eles não podem esperar gratidão do rei por lhe dar o gladiador; reis-feiticeiros são notoriamente imprudentes.

Tudo isso geralmente significa para o gladiador uma mudança de cenário e um novo estábulo para fazer amizade ou antagonizar. As condições de vida poderiam ser melhores ou piores, dependendo da riqueza do mestre e de quanto ele ou ela gastou na aquisição do novo gladiador. Os gladiadores mais caros podem esperar sofrer um pouco mais do que estavam acostumados, pois o novo proprietário vai querer ter certeza de que o gladiador era um bom negócio.

Outra mudança prática para o gladiador é o fato de que agora eles podem lutar contra os membros de seu antigo estábulo. Para alguns, isso é uma maldição, porque eles desenvolveram fortes amizades com seus antigos companheiros de armas. Para outros, isso é uma bênção, porque agora eles têm a chance de vingar as semanas, meses ou mesmo anos de ódio por seus antigos companheiros de estábulo.

Além dessas mudanças insignificantes, é provável que um gladiador descubra que um estábulo é muito parecido com outro, embora as personalidades dentro de cada um sejam radicalmente diferentes. O grande número de negócios que ocorrem é uma das razões pelas quais poucos gladiadores detêm um ódio ardente por seus inimigos no ringue. Eles sabem que, a qualquer dia, podem ser negociados com o estábulo de seu rival mais odiado, e os parceiros de luta simplesmente não devem ter tanta animosidade entre eles.

De fato, é muito mais comum que as rivalidades se desenvolvam apenas quando parece certo que um dos gladiadores será negociado com outro estábulo; eles podem finalmente dar vazão às emoções que sentiram por seus companheiros por tanto tempo.

Treinamento

Os gladiadores não nascem simplesmente com suas habilidades, embora geralmente sejam mais inclinados ao esforço físico. Raças como o mul são frequentemente criadas expressamente para qualidades que podem fornecer entretenimento na arena. No entanto, seu potencial deve ser aprimorado, seus reflexos aguçados, para que eles possam se tornar os combatentes únicos mais perfeitos de Athas. As escolas de formação e os formadores privados das cidades-estados preenchem essa necessidade.

Quando os aspirantes a gladiadores entram nas escolas, sejam eles nobres ou escravos, eles devem fazer um juramento. Este voto exige que eles suportem tudo, sejam eles amarrados, espancados, queimados ou mortos. Em uma terra onde a honra não tem significado, esse juramento assume um significado especial, pois vincula a vida dos gladiadores com sua palavra; seu sucesso e habilidade na arena se tornam uma medida de quão bem eles mantêm esse voto.

As escolas oferecem apenas uma certa quantidade de treinamento, o que não está em pé de igualdade com o oferecido pela maioria dos treinadores privados. A principal razão pela qual alguém os atende é que a cidade exige isso. A maioria das cidades não permitirá um gladiador no ringue se ele não tiver concluído o curso na escola da cidade. O curso é um treinamento muito básico de gladiador, incluindo os seguintes cursos em nenhuma ordem específica. Esta série de atividades é comum a todas as cidades, embora se baseie no curso de Tyr, amplamente reconhecido como o melhor. Consiste em Caminhada na Corda Bamba, Luta de Feras, Prática de Sparring, Prática de Esquiva, Treinamento de Equilíbrio e Cursos de Obstáculos.

A maioria das armas usadas é feita de madeira, que,

embora essencialmente inofensiva, dá um soco doloroso.

Gladiadores indisciplinados são frequentemente tratados dessa maneira; as mortes "acidentais" não podem ser rastreadas nem atribuídas a qualquer pessoa. A morte pode ser descartada como um excesso de entusiasmo no treinamento.

Os exercícios do curso de duas semanas são os seguintes:

Treinamento Básico com armas

Todas as manhãs, antes do amanhecer, todos os alunos são acordados pelos treinadores, que emitem as armas dos gladiadores e as atribuem a parceiros para os exercícios matinais. Por quatro horas, os gladiadores são obrigados a treinar com uma variedade de armas, após as quais eles são alimentados com seu café da manhã. Após o café da manhã, eles devem lutar por mais três horas, usando armas diferentes das que usaram anteriormente.

Existem postes pesados e manequins de madeira sobre os quais os alunos praticam suas habilidades sem o elemento de um oponente. O benefício disso é que o aluno tem a chance de atacar e aprimorar sua técnica sem ter que se preocupar em ser atingido em troca.

Uma versão mais avançada, chamada de manopla, consiste em um manequim colocado em um poste rotativo. Quando a aluna golpeia uma parte do manequim, ela gira, balançando a arma para a aluna. Isso ensina ao aluno o básico do movimento combinado com o ataque e as possíveis consequências de não ser rápido o suficiente para escapar da arma do inimigo.

Calistenia Básica

Após o treino intensivo com armas, os gladiadores passam duas horas com um exercício calistênico de sua escolha: corrida, levantamento de peso, algum tipo de esporte ou outros exercícios para aumentar a força do coração e aumentar a resistência. O que quer que eles escolham, eles podem ter certeza de que nenhuma das outras atividades proporciona menos treino. Após o término do período calistênico, os gladiadores comem um almoço pesado e, em seguida, seguem para as áreas descritas a seguir. Eles trabalham em apenas um deles durante toda a tarde, prosseguindo para um dos outros somente depois de terem demonstrado habilidade nesse exercício.

Caminhada na corda bamba: Inicialmente, para ensiná-los a melhorar seu equilíbrio, os gladiadores são ensinados a andar em uma corda bamba suspensa a 60 cm acima do solo. Depois que eles aprendem o básico, a corda é elevada a 4,5 metros acima do solo.

Depois de terem sucesso neste empreendimento, eles devem dominar a caminhada verdadeiramente difícil. A corda permanece a 4,5 metros acima do solo, mas o pouso não é tão agradável. Em vez de solo duro e pedregoso, o patamar agora é um poço de fogo, cujas gavinhas se estendem ansiosamente em direção àqueles que enfrentam a corda dura acima dele.

Combate a feras

Neste exercício, os treinandos são baixados individualmente em um poço de 4,5 metros de profundidade para lutar contra uma criatura à escolha do treinador. O treinador toma essa decisão com base no que ele observou da habilidade do gladiador. Ele não forçará um gladiador a entrar no fosso se a criatura obviamente o matar, mas também não escolherá uma criatura que seja ridiculamente fácil para o gladiador derrotar. Tanto o gladiador quanto a criatura são prejudicados pelas cordas de cabelo gigante que estão amarradas a eles para afastar um do outro.

O gladiador recebe apenas uma espada de prática de madeira, para garantir que ele não abata a criatura. Nenhuma arma letal é permitida; afinal, é bastante difícil obter criaturas do deserto, e nenhum gladiador novo vale o esforço suficiente para capturar uma criatura separada para cada uma delas. Quando um ou outro está à beira da derrota, os manipuladores na borda do fosso separam os dois.

Treinamento de Luta

A prática de luta assume três formas. O primeiro e mais simples tipo de luta ocorre dentro de um círculo de giz desenhado no chão. O objetivo do exercício é expulsar o oponente, que geralmente é outro gladiador da mesma classe, do círculo sem permitir que os próprios pés deixem a área. Qualquer tática para fazer isso é permitida, de truques a força bruta, de impulso a massa.

A segunda forma de luta ocorre em plataformas elevadas



cercadas por grandes picos de pedra. Novamente, os dois nas plataformas são alunos da mesma turma. O objetivo é derrubar o oponente de sua plataforma nos espinhos que esperam abaixo, ou lutar por 5 minutos sem que nenhum oponente caia. O exercício supostamente desenvolve habilidades de equilíbrio e posicionamento, bem como a capacidade de se esquivar sem se mover para longe do alvo pretendido; depois de algumas quedas nos espinhos, a maioria dos guerreiros está ansiosa para desenvolver as habilidades necessárias para evitar tal destino.

A terceira prática de luta ocorre na Fogueira. Os dois oponentes, mais uma vez da mesma classe, sobem 3 metros na plataforma aberta, que consiste apenas em um palco cercado por valas cheias de material inflamável que foi incendiado. O calor no Poço é quase intolerável. Os dois alunos lutam com suas armas de madeira aqui até que um deles seja derrubado sem sentido ou na vala flamejante. O verdadeiro vencedor gerencia ambos. Este exercício desenvolve resistência, ensinando o gladiador a resistir e vencer, apesar do ambiente físico adverso.

Prática de esquiva

Esta é uma das mais brutais das práticas de todo o curso, por uma razão simples: os gladiadores têm a chance de evitar a dor nos outros exercícios. A prática de esquivar oferece apenas uma pequena chance disso.

O gladiador está em frente a uma parede de argila macia, enquanto a 6 metros de distância, um arqueiro deixa 6 flechas voarem para ele. Estas não são flechas de prática, e embora o arqueiro não esteja tentando matá-las ativamente, as flechas ainda podem ser mortais.

Treinamento de Equilíbrio: Como o exercício final de corda bamba, este exercício é realizado sobre uma fogueira. Pedras espalhadas pelo poço compõem o percurso, cujo objetivo é atravessar de um lado para o outro, saltando de pedra em pedra sem cair na chama. Parece fácil, mas há um problema: algumas das pedras caem no poço quando pisadas. O arranjo das pedras varia de dia para dia, assim como o número das que caem na chama. Este exercício é projetado para ensinar ação e julgamento rápidos em território desconhecido e hostil.

O gladiador começa em uma borda do percurso e deve

pular de uma rocha escaldante para outra através do poço flamejante em meio à fumaça ondulante.

Corridas de Obstáculos

Embora variem de curso para curso, todos têm o mesmo objetivo: desenvolver a resistência e a agilidade necessárias para sobreviver na arena. Eles combinam aspectos dos outros exercícios, testando o quão bem os gladiadores aprenderam suas lições.

A maioria deles depende, em grande parte, da resistência do gladiador. Como ele deve correr por todo o curso, este é um verdadeiro teste das reservas mentais do gladiador.

O percurso geralmente tem mais de uma milha de comprimento total, contendo vários ziguezagues na trilha. Ao longo do caminho há inúmeras armadilhas, armadilhas e, claro, obstáculos e barricadas. Alguns deles são irritantes, alguns são dolorosos e alguns são mortais.

Os gladiadores terão que evitar as flechas disparadas contra ele em uma determinada seção, esquivando-se para se proteger até que ele possa retaliar contra o arqueiro. Ele terá que correr por um túnel onde trepadeiras cravejadas de fragmentos de obsidiana penduram-se do teto. Ele terá que evitar os fios que trarão toda a estrutura desabando sobre sua cabeça.

Estas são apenas amostras das barreiras para completar uma pista de obstáculos. O gladiador deve estar alerta o tempo todo ou sofrer consequências drásticas. A pista de obstáculos é um dos mais implacáveis dos exercícios, pois os treinadores buscam ativamente prejudicar e ferir aqueles que passam por seus limites.

Alguns dos gladiadores que executam o curso nunca emergem, seja por causa de um viés pessoal por parte do treinador, seja por ordem de um templário ou potentado colocado de forma semelhante. Existem poucos lugares melhores para um gladiador ter um "acidente", pois nenhum pode produzir evidências de assassinato ou mutilação intencional, embora suas suspeitas possam ser desenfreadas. O melhor de tudo é que a pista de obstáculos é um requisito para deixar os arredores da escola de gladiadores.

Embora patrocinado pela cidade, o curso básico fornece curandeiros aos gladiadores feridos. Como os gladiadores ou seus donos pagam uma quantia tão grande à cidade pelo privilégio de ter seus escravos treinando lá, a cidade fornece magnanimamente curandeiros para aqueles feridos nas sessões de treinamento brutais. Eles até fornecem cremação para aqueles que morrem nas dependências da escola.

Os gladiadores são obrigados a ficar no quartel miserável fornecido pela cidade para os intensivos. Curso de duas semanas. Os guardas patrulham o perímetro do acampamento para garantir que não haja incursões noturnas na cidade para entretenimento ou melhor comida. Subornar os guardas é desaprovado, mas não é inédito. A taxa, no entanto, é bastante alta, assim como a punição para aqueles que são pegos dando e aceitando subornos. A morte para os guardas é imediata, enquanto o gladiador leva uma surra severa (10-20 chicotadas com o chicote farpado).

Desobedecer a qualquer uma das regras estabelecidas dentro da escola também é motivo para uma chicotada. A escola nunca expulsará nenhum de seus alunos; eles estão presos pela duração, não importa o quão sangrento seja. Se eles não puderem viver de acordo com as regras internas, eles pagarão por isso com as costas ensanguentadas e esfarrapadas.

Claro, os gladiadores escravos recebem seu treinamento gratuitamente; é do melhor interesse de seus proprietários garantir que seus gladiadores recebam o melhor treinamento possível, e os escravos não recebem pagamento por seu trabalho. Os gladiadores da cidade recebem um treinamento mais especializado do que o disponível para a maioria dos que fazem os cursos da cidade, desde que sobrevivam à primeira batalha e ao curso de treinamento inicial.

Os gladiadores livres e proprietários, por outro lado, devem pagar uma taxa fixa de 10 PO para a cidade se quiserem ter a vantagem de treinar no curso da cidade. Embora esta seja uma grande soma de dinheiro, é a única maneira de um gladiador ser autorizado a entrar na arena, a menos que ele esteja sendo admitido como um criminoso. Nesse caso, ele se torna propriedade do estado e deve durar pelo curso de qualquer maneira.

Qualquer pessoa que entre em um desses cursos, seja livre ou não, torna-se uma tutela do estado pela duração desse tempo. Eles não podem romper com o regime prescrito ou sofrem. Muitos homens livres sentiram o chicote nas costas quando se consideraram acima das regras que se aplicam a todos no curso. Os templários

afirmam que isso é para o bem do gladiador; a privação ensina resistência, uma lição que todos, sejam nobres ou de base, precisam aprender.

Prêmios e Recompensas

Naturalmente, um bom gladiador recebe um tratamento muito melhor do que aquele que é meramente sem brilho. Da mesma forma, um gladiador sem brilho receberá um tratamento melhor do que aquele que é totalmente inábil. A atitude também faz a diferença. Mesmo um bom gladiador com uma atitude ruim em relação à sua escravidão será tratado com mais dureza por seus mestres do que aquele que carrega abertamente suas correntes. Aqueles que conspiram contra seus mestres, mas se escondem atrás de um rosto amigável, devem ser avisados: o mestre mantém psiônicos em seu cajado por um motivo.

As concessões por alojamentos mais agradáveis e melhor comida são tudo o que um gladiador escravizado provavelmente obterá de seu mestre. Mesmo um excelente gladiador nunca recebe nada do dinheiro ganho com suas vitórias ou as apostas ganhas nessas vitórias. O proprietário é muito mais propenso a embolsar todos os ganhos, justificando isso explicando que foi ele quem forneceu o treinamento, a comida e a moradia do gladiador, sem mencionar a oportunidade de se apresentar na arena. Além disso, que necessidade tem um escravo de dinheiro?

Da multidão, um bom gladiador ganha devoção e fama, a notoriedade que acompanha um passeio particularmente bom. Se ele mantiver um bom nível de desempenho, ele vai se tornar instantaneamente reconhecível em sua cidade-estado. Isso é tratado mais adiante neste capítulo sob o título "Fama e Infâmia". A adulação da multidão é a única recompensa tangível que a maioria dos gladiadores já ganhou.

Os donos de escravos recebem o dinheiro pelas aparições de seus escravos na arena. Embora eles ganhem a maior parte de seu dinheiro apostando em seus gladiadores, eles também ganham o dinheiro mostrado na tabela a seguir por trazer seus gladiadores premiados para os jogos. O dinheiro que eles adquirem através do pagamento é insignificante quando comparado com o dinheiro que eles podem ganhar apostando em ou contra seus gladiadores. Com um único gladiador vencedor, um apostador astuto pode recuperar o dinheiro gasto no treinamento desse



gladiador e o suficiente para mostrar lucro. Se não fosse lucrativo, o esporte também nunca teria conquistado os corações da nobreza.

Gladiadores livres recebem algum dinheiro por entrar na arena, conforme mostrado na tabela abaixo. Eles ganham metade com antecedência, quando chegam à arena, e ganham a outra metade depois de terminarem de lutar. No entanto, eles ganham a maior parte de seu dinheiro apostando em si mesmos. É um gladiador raro que não gasta todos os ganhos de sua vida apostando em si mesmo; se ele morrer, não precisa de dinheiro e, se vencer, pode dobrar (e às vezes até quadruplicar) sua renda.

Cada pagamento que a cidade faz a um gladiador ou seu dono exige um certo número de lutas. Espera-se que os gladiadores menos experientes lutem com mais frequência por menos dinheiro, porque seus nomes simplesmente não criam um empate grande o suficiente para que a multidão garanta grandes pagamentos por uma única luta.

Claro, se o gladiador morrer durante os jogos, o restante de seu dinheiro será perdido para a cidade. Se o gladiador caído tem família, a cidade fica mais do que feliz em fornecer serviços funerários; ou seja, usa o corpo para fertilizar os campos ao redor da cidade. Em um gesto incomum e inesperadamente magnânimo, os templários não taxam diretamente os gladiadores pelo dinheiro que ganham por suas aparições na arena.

Punições

As punições por gladiadores mal comportados são tão grandes quanto suas recompensas por bom comportamento são pequenas. Embora eles ganhem apenas roupas de cama, comida, roupas e treinamento em troca de sua liberdade e de suas vidas, a menor infração traz a ira total de seus donos. Embora as punições não sejam projetadas para incitar o gladiador além dos limites da razão, elas o lembram de quem segura o chicote.

A maioria das punições envolve limitar as rações de comida ou água, proibir o gladiador de participar dos próximos jogos e, ocasionalmente, chicotadas. É improvável que o mestre faça algo que prejudique permanentemente seus gladiadores, mas, por outro lado, quer garantir que sua mensagem tenha um efeito duradouro, para garantir que sua propriedade não se comporte mal dessa maneira novamente. As punições continuam até que o gladiador demonstre uma atitude verdadeiramente contrita.

As limitações de comida e água geralmente são suficientes para assustar um gladiador até a subserviência. Todo gladiador sabe que, se não for devidamente alimentado e descansado na noite anterior a uma grande partida, é provável que seu inimigo tenha a vantagem na partida. A maioria dos gladiadores não percebe que o proprietário está ameaçando seu investimento, e eles rapidamente atendem às suas demandas. A maioria nutre ressentimento com esse tratamento, mas esconde seus verdadeiros sentimentos para evitar novas sanções.

Embora proibir a participação de um gladiador nos jogos possa não parecer um castigo, é preciso entender que os jogos são uma das poucas coisas que podem quebrar a monotonia da vida nos estábulos. Eles também podem fornecer um dos verdadeiros testes das habilidades de um gladiador, testes que não estão disponíveis no treinamento padrão. O gladiador muitas vezes cede às exigências do mestre de puro tédio.

Ocasionalmente, essas punições não conseguem incutir no gladiador o comportamento necessário. Em casos como esses, o proprietário recorre a um método testado e comprovado de disciplinar escravos comuns: chicotear. No entanto, alguns gladiadores rapidamente se acostumam à dor através de seu treinamento diário, e chicotear faz pouco além de irritá-los. Se ele aguentar por tempo suficiente, as costas de um gladiador podem ser chicoteadas em tiras sangrentas antes que ele caia inconsciente. Isso garante que, a menos que o proprietário queira gastar dinheiro em cura mágica, o gladiador será inútil por vários dias enquanto se recupera da chicotada.

Na mesma linha da chicotada está o pelourinho. Embora não seja tão diretamente brutal, pode ser tão punitivo à sua própria maneira. Trancado em um tronco de madeira ao sol do meio-dia sem água é uma experiência devastadora até mesmo para gladiadores endurecidos.

Se nada disso funcionar, um método muito mais eficaz é punir outros membros do estábulo com os métodos acima até que o gladiador ofensivo reforme seus caminhos. Se o gladiador cuidar de seus companheiros, ele aceitará as mudanças que seu mestre exige. Se o ofensor não o fizer, seus compatriotas o odiarão e o disciplinarão de uma maneira muito mais brutal do que seu mestre, e podem até permitir que ele morra na arena. Como a vida



de cada gladiador está nas mãos dos outros, este é um método particularmente eficaz de punição, especialmente contra gladiadores notavelmente recalcitrantes, como mulas e anões.

Mantendo a Pontuação

Os contadores oficiais estão em evidência em cada uma das cidades, na maioria das vezes na forma de contadores. Afinal, como eles devem fornecer linhas de apostas atualizadas para não parecerem corruptos, eles precisam acompanhar as vitórias e os estilos de luta de cada um dos gladiadores que aparecem.

Se eles desejam explorar novos talentos, eles enviam seus agentes para as fazendas e propriedades dos nobres próximos. Esses agentes permanecem nos poços de escravos e nas arenas de treinamento na esperança de avistar os gladiadores. Os batedores são frequentemente juízes afiados de habilidades de combate, capazes de dizer como um gladiador fresco se comportará em seu primeiro grande encontro. Os relatórios desses olheiros geralmente determinam as linhas de apostas iniciais antes do jogo com o gladiador em particular.

Os templários podem facilmente influenciar os agentes de apostas a adicionar ou diminuir convenientemente as chances dos gladiadores, a fim de obter lucro para si mesmos. Como em todas as coisas no Athas, as pontuações dos apostadores são incertas.

Outros pontuadores incluem as legiões de amantes da morte que se reúnem em torno dos gladiadores. As chances são de que eles conheçam todos os fatos disponíveis sobre os gladiadores, arquivando-os em suas memórias para que possam comparar esses gladiadores com os outros. Esses fãs mórbidos têm o sistema mais preciso do povo comum, pois é improvável que esqueçam os mínimos detalhes.

É improvável que os próprios gladiadores mantenham uma contagem precisa de suas mortes, pois depois de tanta matança, apenas os melhores e mais temíveis momentos se destacam. Os outros desaparecem na obscuridade. Além disso, os gladiadores mais novos sempre querem impressionar os outros, e assim mentem sobre suas vitórias.

Portanto, a maioria das pessoas desconta as mortes que um gladiador afirma ter feito. Mesmo que o gladiador mantenha registros precisos para si e seus companheiros, ninguém acredita nele, descontando o número de vitórias como modéstia ou ostentação.

Proprietários e patronos também raramente dizem a verdade sobre seus gladiadores. Eles querem que os outros fiquem impressionados com as proezas de seus clientes e, assim, se maravilhem com o bom senso do patrono e sua perspicácia comercial inteligente. A maioria das outras pessoas ricas simplesmente toma como certo que qualquer número de vitórias que um proprietário atribui ao seu gladiador é muito exagerado.

Em tempos mais antigos, os proprietários mantinham a pontuação marcando ou tatuando seus gladiadores após cada vitória. Essa prática rapidamente caiu em descrédito quando muitos dos proprietários começaram a falsificar as tatuagens, adicionando novas a cada dia em um esforço para superar os gladiadores de seus oponentes. Mesmo enquanto esse método ainda era eficaz, as numerosas revoltas de escravos que ocorreram quando os ferros de marcar foram trazidos foram suficientes para provar aos reis-feiticeiros que talvez esse método não fosse o mais sábio.

Embora os templários mantenham registros das vitórias e perdas dos gladiadores, a fim de acompanhar possíveis causadores de problemas e manter uma pontuação precisa para seus próprios propósitos, eles não os liberam para o povo comum. É da natureza dos templários manter em segredo qualquer informação que possa ser útil. Eles não podem arriscar que os registros caiam em mãos erradas.

Os treinadores têm as informações mais precisas de todos. A maioria mantém tiras de couro ou retratos de seus gladiadores, marcando-os de um lado quando aquele gladiador ganha, do outro quando ele perde. Eles usam essas informações para determinar o quão bem a carreira de um gladiador avançou e como ela precisa melhorar. Os caprichos das marcações indicam o quão bem a partida foi disputada, a dificuldade do inimigo e as áreas de melhoria.

A maioria dos treinadores sente alguma lealdade aos seus gladiadores e não trairá essa informação. Eles dizem aos patronos, é claro, e não podem recusar os templários, mas não compartilham as informações entre si. Divulgar o histórico de um gladiador é equivalente a traição no mundo do treinador. Quando um gladiador é negociado, seu treinador lhe dá o registro de vitórias para que seu novo treinador possa acompanhar com precisão a carreira do novo gladiador.



Fama e Infâmia

Uma das poucas razões pelas quais qualquer gladiador retorna à arena é o aplauso daqueles que se reúnem nas fileiras, a adoração das damas e dos homens e o louvor da população. Mesmo que não fossem instigados para as arenas por seus donos ou pela pitada de uma bolsa apertada, a atração da arena e a aclamação da multidão muitas vezes convocam aqueles que provaram essas frutas. Mesmo os gladiadores escravos podem apreciar o rugido das multidões e a fome por isso, mesmo quando desprezam aqueles que vêm assistir ao seu sofrimento.

De fato, uma das poucas coisas boas de ser um gladiador é a aclamação das multidões, o rugido da população, o suspiro liberado de satisfação ou frustração, sabendo que as 20.000 ou mais pessoas ali reunidas dependem de cada ação sua. A adoração de heróis pode ser encontrada em quase todas as culturas, mas em nenhuma cultura é tão grande quanto nas cidades-estados de Tyr. Nem é tão superficial quanto nas arenas, pois a multidão está sempre ansiosa para se agarrar a um novo gladiador bem-sucedido, descartando seu antigo herói enquanto ele está morrendo em uma poça de sangue aos pés do novo.

Ainda assim, enquanto a estrela do gladiador brilha intensamente, há pouco que os cidadãos da cidade não fariam pela chance de conhecê-lo. Os gladiadores são mais ansiosamente procurados por quase todos os cidadãos da cidade; tocá-lo, sentir seu poder... este é o mais próximo da fama que a maioria deles chegará.

Claro, alguns deles podem se aproximar um pouco mais sendo parte da fuga do gladiador da escravidão, dos templários ou do governo injusto do rei-feiticeiro. Um gladiador em fuga quase sempre pode contar com a ajuda dos cidadãos. Os guerreiros sabem que sua fuga é provavelmente a maior emoção que qualquer residente das cidades-estados terá em suas vidas patéticas. Eles podem se gabar (em silêncio, é claro, para que os templários não ouçam) de suas façanhas para amigos de confiança, e ganhar uma pequena medida de notoriedade e satisfação de suas vidas dessa maneira.

O gladiador deve escolher seu suposto salvador com cuidado, no entanto, pois algumas pessoas ficam indignadas ao descobrir que os gladiadores não lutam de bom grado por seu prazer. Enquanto fingem ser obsequiosos e servis, eles podem escapar para buscar templários para prender



o gladiador. Esses trabalhos populares equivocados sob a suposição de que, como o gladiador está no ringue, ele quer entretê-los. Eles farão qualquer coisa para garantir que ele volte para lá, que ele possa continuar a lutar pela glória novamente, que ele possa continuar a redimir suas vidas, trabalhando sua magia misteriosa com armas na arena.

Quando essas pessoas se gabam do fato de que "sozinhas" devolveram um famoso gladiador à arena, seus amigos gradualmente se afastam. Apenas os bajuladores dos templários permanecem, e todos os informantes encontram consolo nas façanhas dos outros.

Vida Social

Para a maioria dos gladiadores, a vida social é inexistente. Como escravos, eles não têm o direito de esperar um. Às vezes, seus donos os desfilam na frente de seus colegas para impressionar esses colegas, mas, caso contrário, eles dependem uns dos outros para sua interação social. O estábulo pode fornecer uma aparência de uma vida social comum, mas há um potencial limitado para se misturar, pois cada gladiador está, no fundo, insatisfeito com sua sorte.

Aqueles poucos gladiadores que governam suas próprias vidas podem determinar o curso de suas vidas sociais. No entanto, como gladiadores, eles devem se acostumar com uma certa notoriedade. A menos que eles se mascaram inteiramente enquanto lutam (uma proposta desconfortável, para dizer o mínimo), eles serão reconhecidos. Se um gladiador conhecido for bom o suficiente, ele desenvolverá uma espécie de seguidores, um grupo de pessoas que o adoram e seguem todos os seus movimentos sempre que possível.

Os gladiadores sofrem uma reação estranha da maioria das pessoas. Como é tradicionalmente a ocupação de escravos, os homens livres desprezam o gladiador ao mesmo tempo em que o reverenciam por suas façanhas. Eles receberão um gladiador por medo e veneração, mas o desprezarão ao mesmo tempo por vender sua liberdade para o entretenimento dos outros. No entanto, mesmo assim, eles dificilmente percebem que seu preço é apenas mais óbvio do que o deles, que eles também estão acorrentados tão seguramente quanto ele, e muitas vezes com menos propósito.

Entre os nobres, os gladiadores são tolerados como divertimentos e ferramentas para manter a ralé pacificada. Mesmo com esses preconceitos na vanguarda, a maioria dos nobres está secretamente encantada com a pura proeza física do gladiador. O proprietário demonstra livremente seus prêmios a seus colegas, sabendo da inveja que isso provavelmente despertará. O fascínio dos nobres muitas vezes supera em muito o desprezo pelo gladiador, revelado nos olhares de saudade das damas e nos invejosos dos homens.

Mesmo aqueles nobres com gladiadores não podem deixar de invejar o gladiador. Em um mundo de sutileza, o gladiador vive a vida ao máximo, sempre encarando a morte. Cada momento pode ser seu último, e assim ele está determinado a aproveitar ao máximo cada um que lhe resta. O mundo do gladiador é brutal e direto, não uma terra de emoções fingidas e falsas alianças. Os nobres, mesmo que desprezem o gladiador vil, sofrem dores de ciúmes com o que percebem como a simplicidade de sua vida.

Não é de admirar, então, que vários nobres sejam conhecidos por renunciar a seus amigos por seu tempo no ringue. Embora isso signifique que eles se tornam párias imediatos em seu grupo social, eles descobrem que começam a aproveitar a vida além da decadência desbotada dos outros nobres. Algumas cidades rebaixam imediatamente o nobre que entra na arena, confiscando suas propriedades e bens, despojando-o de seu título e transformando-o nas ruas.

Ainda assim, em comparação com a emoção inebriante da arena, isso não significa nada inicialmente. Somente depois que o nobre encontra a conspiração e a traição vil que ele pensou ter deixado para trás ainda o afeta pessoalmente, ele percebe que jogou fora sua vida. Ex-nobres gladiadores experientes estão entre os mais amargos de um lote amargo; muitos sem a coragem de tentar melhor se render aqui, morrendo na arena sem oferecer muita luta. Somente aqueles com verdadeira força de caráter duram muito depois de descobrirem a deslealdade que deixaram para trás para a glória da arena apenas usam uma forma diferente aqui.

É apenas entre outros gladiadores que os gladiadores encontram aceitação total, e às vezes nem mesmo então. Os gladiadores experientes percebem o que sua vida significa, qual será seu destino final. É uma aceitação

sombria, e nem sempre amigável. No entanto, apenas os gladiadores percebem o que é ser um gladiador, apenas os gladiadores sabem o que suas vidas realmente significam em meio a todas as brigas pela vida ao seu redor.

A resposta é arrepiante em sua franqueza: suas vidas não significam quase nada, mesmo que signifiquem quase tudo para os outros. Eles oferecem uma chance para os outros verem qual será o seu destino, uma chance de libertação para o dia. Eles são os procuradores que agem pela vontade da multidão.

A vida de um gladiador é solitária, mas eles estão dispostos a viver. Mesmo quando escapam para encontrar liberdade e amigos, eles carregam consigo as cicatrizes de seu tempo na arena. Não é de admirar que a maioria dos gladiadores seja mal-humorada e taciturna; eles viram a futilidade de suas vidas e a maioria deles a aceita. Eles não são, em sua maioria, uma companhia muito boa socialmente, mas são indispensáveis quando o perigo ameaça.

Escapar e Revoltar-se!

Cansados da punição constante e brutal, além de serem obrigados a arriscar suas vidas todas as semanas, os gladiadores quase invariavelmente se cansam de seu cativeiro forçado, a vida de um escravo. Mesmo sob o mais gentil dos donos, eles percebem que não podem mais suportar sua escravidão.

Quando chegam a essa conclusão, são os mais perigosos. Se os gladiadores são os lutadores mais habilidosos de Athas, quão mais ferozes eles são quando se concentram na liberdade?

Relatos chocados de revoltas de escravos circulam constantemente por toda a videira das cidades, mas nenhum desperta tanto horror quanto os de gladiadores fugitivos. Os contos de plantações evisceradas e corpos retorcidos são suficientes para branquear os rostos e gelar os corações dos proprietários. Mesmo quando os gladiadores estão aparentemente satisfeitos, eles podem explodir em fúria contra seus antigos mestres, deixando apenas casas em chamas para trás enquanto escapam para os desertos de Athas.

Os proprietários de gladiadores aprenderam a ficar atentos aos sinais de alerta de descontentamento entre seus gladiadores. Aqueles que não acordam com frequência encontram seus guardas mortos e seus escravos libertados. Na maioria das vezes, os proprietários não acordam, seus corpos triturados deixados para apodrecer em suas plantações. Mesmo quando os gladiadores estão sendo cuidadosamente observados, muitas vezes há pouco aviso antes de se revoltarem contra seu mestre e sua casa.

Portanto, os proprietários de escravos tendem a ter seus gladiadores guardados com pelo menos o dobro do número de guardas que um escravo comum garantiria, com pelo menos um psiônico para apoiá-los. Esses guardas geralmente tiveram algum tipo de treinamento de gladiadores, embora não se compare com o dos próprios gladiadores. Ainda assim, eles têm alguma ideia do que esperar quando são apressados por um pelotão de gladiadores.

Não é de admirar, então, que muitos desses guardas se rendam imediatamente, em vez de sofrer uma morte certa. Infelizmente para eles, é provável que morram de qualquer maneira pelo crime de fazer cumprir a vontade do mestre. A pena por fugir para gladiadores é impiedosa.

Nem sempre ajuda manter os gladiadores longe de suas armas, pois suas habilidades de improvisação com quase qualquer coisa deixada ao redor rivalizam com suas habilidades com armas. Implementos agrícolas, cadeiras quebradas, mesas – se pode machucar alguém, os gladiadores sabem como usá-lo. Se eles forem mantidos longe de suas armas, eles encontrarão uma maneira de chegar até eles eventualmente.

Os gladiadores nem sempre escapam em massa. Alguns rastejam para a escuridão à noite, escapando dos olhares perscrutadores dos guardas e psiônicos. No entanto, se eles estão escapando em pequeno número, eles devem fazê-lo em silêncio e com cuidado. A fuga, ao contrário da revolta, é algo melhor feito silenciosamente. Ao escapar, os gladiadores confiam em seu mestre para punir os guardas negligentes, eliminando assim a necessidade de os gladiadores se vingarem dos guardas pessoalmente.

Combate

Oponentes da Arena

Saber sobre um parceiro ou oponente é importante para qualquer pessoa que esteja em combate na arena.



A arena é mortal, e cada pedacinho de conhecimento é útil para se manter vivo. Todas as raças indígenas de Athas têm armas e estilos particulares. Isso pode variar de combatente para combatente.

Nesta seção, cada raça de personagem é descrita em relação às tendências gerais no combate em arena. As informações consistem nos seguintes elementos:

Pontos Fortes: As vantagens inerentes que a raça possui para o combate em arena. Isso inclui quaisquer elementos exclusivos da classe e como tirar proveito deles.

Como Parceiros: Como essa raça funciona em conjunto com outras na arena? Essa questão e outras notas de advertência são abordadas.

Fraquezas: A única maneira de derrotar um inimigo superior é conhecer suas fraquezas (e mesmo isso não ajuda às vezes!).

Escolha de Arma: Algumas raças preferem e têm melhor desempenho com determinadas armas. Esta lista sugere as armas que um membro de uma raça pode preferir em combate com gladiadores.

Escolha de Armadura: Algumas raças são mais adequadas para alguns tipos de armadura do que outras. A armadura não é necessária na arena.

Táticas: Meio-gigantes e elfos usam estratégias totalmente diferentes na arena. Esta é uma cartilha em táticas raciais projetadas para tirar proveito dos pontos fortes naturais da raça.

Anões

Pontos fortes: pesando cerca de 90 quilos em uma estrutura compacta e musculosa de 4 a 5 pés, o anão é um grande lutador de arena. Um anão está no seu melhor quando ele é um lutador disposto ou o foco do anão é direcionado para o combate de gladiadores. Nada agrada mais a um anão do que uma boa luta (se por uma causa digna (como dinheiro ou a vida dos anões). Os anões têm duas características raciais benéficas - alta resistência à magia e veneno.

Como Parceiros: Anões geralmente são bons parceiros de luta por causa de sua lealdade e tenacidade. Se os objetivos dos parceiros estiverem de acordo com o foco do anão, um vínculo vitalício pode se desenvolver. Se os objetivos estiverem em conflito, uma rivalidade ferrenha pode surgir. Deve-se tomar cuidado quando o foco do anão está em ganhar ou possuir uma partida ou prêmio em particular. Um anão raramente deixará a amizade ou qualquer outra coisa ficar entre ele e a conclusão de seu foco.

Fraquezas: A maior desvantagem do anão está ligada à sua maior vantagem. A estrutura poderosa e compacta do anão não é adequada para movimentos rápidos. Embora possuam tremenda resistência, os anões são lentos de pé e podem ter dificuldade contra oponentes de pernas longas ou montados.

Escolha de Arma: Anões raramente usam polearms ou armas de cajado, a menos que sejam especificamente criados para uso de anões. Armas contundentes de duas mãos são usadas menos do que armas de lâmina. Os anões normalmente lutam no estilo trácio com facas curtas e curvas ou espadas curtas. Quando armas de distância são permitidas, bestas robustas e poderosas são sua arma de distância de preferência. As bestas são muito precisas e são capazes de disparar de um lado de uma arena para o outro, mantendo força suficiente para penetrar em armaduras leves.

Escolha de Armadura: Anões usarão armadura fragmentada mesmo quando lutarem no sol quente do meio-dia. Uma única peça de armadura para proteger uma perna, a cabeça ou um braço de espada pode significar a diferença em uma partida. Pequenos escudos redondos ou broquéis são preferidos aos escudos maiores, que podem ser pesados e desajeitados para o anão mais curto.

Táticas Favoritas: "A rota mais rápida é a melhor rota", diz um velho ditado anão, e isso se aplica aqui. Embora longos em resistência, os anões tendem a ter pouca paciência em relação ao combate. Anões não desperdiçam energia em trabalhos de pés extravagantes ou fingimentos elaborados. Não é incomum que gladiadores

anões oponentes caminhem diretamente um para o outro e deem golpes até que um gladiador caia.

Os acidentes ocorrem ocasionalmente quando o foco anão está envolvido. Se o foco for matar um indivíduo (possivelmente por crime ou atrocidades cometidas) ou ganhar um jogo em particular, e um inimigo oponente implorar por misericórdia, o anão muitas vezes matará o combatente abatido antes que alguém possa interceder em seu nome.

Elfos

Pontos Fortes: O elfo alto e magro é um estudo em resistência e agilidade. Correndo para onde quer que vão, o elfo é o mais rápido dos inimigos gladiadores. Seus braços e pernas longos proporcionam uma vantagem de alcance bem-vinda em relação aos das raças mais curtas.

Como Parceiros: Elfos são excelentes parceiros se os parceiros forem membros da mesma tribo original. Caso contrário, até que um vínculo seja desenvolvido, um parceiro élfico é tão perigoso quanto um inimigo. Elfos nômades odeiam especialmente o confinamento na arena. Esse fato, juntamente com sua falta de confiança geral, torna os elfos extremamente perigosos.

Pontos fracos: Os elfos não têm a força bruta das outras raças. Se autorizados a correr na arena, eles são inimigos perigosos. Quando encurralados, ficam em grande desvantagem e são mais facilmente mortos.

Escolha de Arma: O arco e a espada longos são as armas de escolha. Os elfos se orgulham de suas lâminas finas e afiadas. A medida de qualidade para um arco élfico é o seu comprimento e a força necessária para puxar a corda até a extensão total. Os mestres de equipe élficos são especialmente bons empates em jogos de arena.

Escolha de Armadura: Nenhuma. Os elfos desprezam qualquer coisa que os atrase ou os atrapalhe de alguma forma. Em raras ocasiões, uma armadura de couro é usada, mas nunca uma armadura mais pesada. (Nota: Alguns gerentes de arena ficam muito felizes em vestir dois combatentes élficos adversários com armadura completa. Isso é feito mais para alívio cômico do que qualquer outra coisa.)

Táticas Favoritas: Mover e atacar, mover e atacar; uma tática única, mas eficaz. Enquanto os elfos estiverem livres para atacar e recuar, eles são inimigos terríveis. Se armas de fogo forem permitidas, um elfo tentará se distanciar de um inimigo e usar seu arco. O arco é usado para enfraquecer o oponente à distância antes de se fechar para a morte. O elfo pode mudar rapidamente de arma e continuar a ofensiva se o oponente mostrar sinais de estar ferido ou se o oponente se mover para o alcance corpo a corpo.

Meio-Elfos

Pontos Fortes: Mais resistente que um elfo e mais rápido que a maioria das contrapartes humanas, o meio-elfo é um bom combatente de arena. Solitários da sociedade, eles estão melhor preparados psicologicamente para a morte na arena (seja a morte para o inimigo, parceiro ou sua própria vida).

Como Parceiros: Paradoxais. Por um lado, alguns meio-elfos se consideram totalmente autossuficientes e se ressentem de serem emparelhados com outro indivíduo. Por outro lado, alguns acolhem a oportunidade de ganhar aceitação e desenvolver amizade com outro indivíduo. Um gladiador deve sempre conhecer os motivos de seu parceiro meio-elfo antes de entrar na arena.

Fraquezas: A fraqueza do meio-elfo é a falta de uma habilidade racial parcialmente forte. Um meio-gigante pode contar com força bruta, um elfo com rapidez, mas um meio-elfo não tem força.

Escolha de Arma: Ilimitado. A arma de escolha varia tanto quanto seu humor. Armas de lâmina são geralmente preferidas às contundentes. As lanças são populares, devido à sua versatilidade. Meio-elfos são excelentes gladiadores piscatórios, lutando com tridente, rede e adaga.

Escolha de Armadura: Meio-elfos são conhecidos por usar escudos e redes para proteção, mas raramente usam armadura. Quando o fazem, geralmente é uma única peça para proteger o braço da espada. Um broquel destacável

(pequeno escudo) às vezes é usado no braço da espada como uma medida extra de proteção.

Táticas Favoritas: Cauteloso melhor descreve seu estilo de luta. Os meio-elfos tendem a circular e observar seus oponentes, na esperança de aprender o máximo possível sobre seu estilo de luta. O meio-elfo pode esperar e contra-atacar o primeiro ataque do oponente antes de se comprometer com a batalha.

Meio-Gigantes

Pontos Fortes: O poder bruto, juntamente com a incrível resistência, torna o meio-gigante um combatente poderoso. Meio-gigantes são rápidos em aprender e raramente repetem erros de arena anteriores. Seu tamanho lhes dá o maior alcance e alcance de qualquer uma das raças atásias.

Como Parceiros: Um meio-gigante pode se tornar um amigo e parceiro para toda a vida, mas suas mudanças de humor às vezes drásticas devem ser abordadas todas as manhãs. Um meio-gigante cujo alinhamento oscila de "bom" para "mau" é mais previsível do que aquele cujo oscila de "lícito" para "caótico". De qualquer forma, o estilo de luta deve ser ajustado para tirar proveito do tamanho e força do meio-gigante.

Pontos fracos: Dois: Primeiro, a mudança de alinhamento deve ser considerada. Se uma determinada estratégia foi planejada e o alinhamento entra em conflito com o trabalho em equipe, isso criará problemas. Em segundo lugar, os meio-gigantes não são conhecidos por pensamento inovador ou raciocínio rápido. Um momento de indecisão na arena pode significar a diferença entre a vida e a morte.

Escolha de Arma: Devido ao seu tamanho, nem todas as armas estão disponíveis para meio-gigantes. Armas contundentes de mão única (clava, martelo, maça) são preferidas. Um meio-gigante balançando uma arma de vara de tamanho gigante é tão mortal quanto as coisas entram na arena.

Escolha de Armadura: Na arena, meio-gigantes sempre usam armadura de proteção fragmentada em suas pernas.



Como a maioria das criaturas com quem lutam são mais baixas do que são, essas áreas são mais vulneráveis. Deve-se tomar cuidado para não usar muita armadura, devido à transpiração e desidratação. Meio-gigantes precisam de uma quantidade tremenda de água e se desidratarão rapidamente se usarem armadura na arena quente.

Táticas Favoritas: Esperar e encurralar. Meio-gigantes aproveitam seu longo alcance. Conservando energia, eles deixarão o combatente adversário se aproximar, depois atacarão assim que a oposição estiver ao alcance. Outra tática favorita é forçar o oponente a entrar no canto da arena. Isso diminui a mobilidade do oponente e o torna um alvo mais fácil. Meio-gigantes são como b 'rohg em um aspecto. Ambos podem dar um golpe extra em um oponente caído apenas para se certificar de que ele está morto. Por esta razão, não é aconselhável "fingir-se de morto" ao lutar contra um meio-gigante.

Halflings

Pontos Fortes: Rapidez e destreza incríveis são a marca registrada do halfling. Uma forte resistência a venenos e magia é uma vantagem definitiva na arena. Sua falta de estatura muitas vezes funciona a seu favor, criando excesso de confiança em seus inimigos.

Como Parceiros: Uma vez que você tenha convencido um halfling de que você não tem interesse em comê-lo e que você não deve ser comido por ele ou seus amigos, um halfling é um parceiro de luta adequado. Vantagem deve ser tirada das habilidades especiais halfling com fundas e objetos jogados.

Fraquezas: A falta de tamanho e força física são as duas maiores fraquezas do halfling. Se eles forem capturados recentemente ou não estiverem familiarizados com a arena, sua falta de conhecimento do procedimento e das regras também pode prejudicar seu desempenho.

Escolha de Arma: Halflings raramente ficam sem uma funda, uma vez que podem ser feitos de quase qualquer material flexível. Lanças e adagas são a primeira escolha, seguidas de perto por armas de lâmina curta. Os halflings são incapazes de usar armas de haste devido ao seu tamanho.

Escolha de Armadura: Grevas e couro são a armadura usada com mais frequência por halflings. Se um escudo for desejado, um broquel cravado é a primeira escolha. Sua falta de força e resistência os proíbe de usar a maioria das armaduras.

Táticas Favoritas: Halflings lutam uma batalha prolongada. Eles preferem atacar, se afastar e depois atacar novamente. Eles sempre usam fundas primeiro, a menos que não haja como sair do alcance da arma corpo a corpo do inimigo. Quando forçados a lutar corpo a corpo (especialmente contra um oponente mais alto), eles atacarão as pernas do oponente, na esperança de reduzir o movimento do inimigo. Se eles tiverem sucesso, eles podem sair do alcance da arma corpo a corpo do combatente e retomar o fogo com a funda.

Os halflings sempre se recusam a lutar contra outros halflings na arena. Os gerentes de arena inteligentes os mantêm juntos e usam halflings em grupos.

Humanos

Pontos Fortes: Inteligência combinada com força e velocidade são os maiores dons de um humano. Suas raivas sanguinárias e desrespeito flagrante pelo bem-estar dos outros também são um benefício na arena.

Como Parceiros: Os humanos podem ser bons ou maus parceiros. Os humanos possuem um desejo irresistível de ganho pessoal, independentemente de seu custo para os outros. Os humanos não têm remorso em mentir, trapacear, roubar ou matar uns aos outros. Se essas coisas puderem ser superadas, então, e só então, os humanos serão bons parceiros.

Fraquezas: Os humanos são provavelmente os mais suscetíveis de todas as raças a aceitar um suborno ou jogar uma partida como lucro pessoal ou ganho de capital.

Escolha de Arma: Qualquer. A maioria das armas foi projetada para ser usada por humanos, então uma escolha deve ser feita em relação ao estilo de luta preferido pelo



indivíduo.

Escolha de Armadura: Qualquer. Novamente, como a maior parte da armadura disponível foi projetada para guerreiros humanos, o indivíduo deve decidir a extensão da proteção necessária versus a possibilidade de insolação e/ou desidratação que a armadura causará.

Táticas Favorecidas: Os humanos usam uma gama variada e ampla de estratégias na arena. O combate contra os humanos é tão imprevisível quanto a própria raça. Mais humanos pedem misericórdia no final de uma luta de gladiadores do que qualquer outra raça.

Muls

Pontos fortes: Muls lutam mais e com mais propósito do que qualquer outra raça. Nascida de pais anões e humanos, a mul recebeu as melhores características de cada raça. Muls são mais fortes e atarracados que os humanos e são maiores que seus homólogos anões. Sua capacidade de trabalhar ou lutar por muitos dias é reconhecida.

Como Parceiros: Muls são grandes parceiros de luta. Fortes e confiáveis, eles são os guerreiros por excelência.

Fraquezas: Se muls tiverem alguma fraqueza, seria falta de paciência e desejo de agir antes de pensar nas opções de uma determinada situação.

Escolha de Arma: Muls usam armas que aproveitam sua força maior que a humana. Espadas ou bastões grandes são populares. Braços e eixos polares laminados também são usados com grande frequência. Muls muitas vezes lutam com duas armas.

Escolha de Armadura: Alguns muls preferem lutar sem as restrições que as armaduras (ou roupas, por sinal) causam no calor. Mas por causa de sua tremenda resistência, alguns muls usam armaduras não metálicas fragmentadas ou completas. Eles são a única raça que pode lutar a tarde toda sem desmaiar de exaustão.

Táticas Favoritas: As táticas múltiplas variam tanto quanto as táticas humanas. Muitos muls nasceram escravos e foram criados na arena por toda a vida. Eles podem ser estrategistas astutos, desenvolvendo simulações elaboradas e memorizando centenas de estilos de luta. Ou, eles podem ser brutos simples que atacam primeiro e discutem sobre estratégia mais tarde.

Thri-kreen

Pontos Fortes: O thri-kreen é um caçador natural, associando todas as coisas ao "bando de caça". Eles têm uma litania de dons naturais que os tornam grandes caçadores. Thri-kreen pode saltar distâncias incríveis. Eles têm quatro ataques de garra e um ataque de mordida por rodada. Os thri-kreen mais velhos têm saliva venenosa (paralisação) e têm a chance de se esquivar do fogo de mísseis que chega. Eles são oponentes formidáveis – mesmo desarmados.

Como Parceiros: Se aceito como um membro da "bando" de caça, um thri-kreen é um ótimo parceiro. Como não precisam dormir, eles são capazes de proteger outros membros da "bando" enquanto dormem - com exceção dos elfos. Thri-kreen são conhecidos por possuírem um gosto por carne de elfo, e pode-se esperar que um thri-kreen mantenha seu desejo sob controle por muito tempo se trancado em um curral de escravos com um elfo.

Fraquezas: Devido ao seu histórico de caça ao bando, os thri-kreen geralmente preferem um ataque organizado em vez de batalhas livres para todos. Ao lutar sozinho ou com estranhos, os thri-kreen lutam tão bem quanto os humanos, mas não estão à altura de seu potencial organizado final.

Escolha de Arma : Thri-kreen preferem as armas de sua raça: o gythka e o chatkcha. Eles são mestres com o grande braço de haste de lâmina dupla. Em níveis mais altos, a cunha de arremesso do chatkcha pode ser feita para retornar ao lançador se o alvo for perdido.

Escolha de Armadura : Thri-kreen não usa armadura. Sua casca quitinosa dura fornece uma proteção natural.

Táticas Favoritas: Vindo de um histórico de caça,

os thri-kreen preferem perseguir suas presas do que enfrentá-las em uma luta no chão da arena. Os métodos permanecem os mesmos, circulando, observando, sondando as fraquezas. Se lutarem em conjunto, eles cercam a (s) vítima(s) e fazem um ataque multiponto. Thri-kreen são mestres da finta e respondem. Com a capacidade de fazer vários ataques (eles são nossos braços), eles são páreos para qualquer raça em combate individual.

Animais da Arena

Mais emocionante do que assistir a dois guerreiros robustos em combate é assistir a uma partida muito esperada entre uma criatura capturada bizarra e uma equipe de gladiadores campeões. Emoção pronunciada envolve um retorno do grupo de caça de Saqueadores – especialmente quando uma das temidas criaturas do deserto dos Athas foi capturada. Tais eventos geram imensa emoção entre os fãs obstinados.

O mundo desértico de Athas está sempre mudando. Novas raças de criaturas, algumas inéditas até mesmo pelos reis e rainhas feiticeiros, foram trazidas para as arenas. Isso cria uma agitação adicional, já que os próprios reis e rainhas estão ansiosos pelos próximos eventos. Grande cuidado e preparação são tomados ao abrigar essas criaturas, especialmente antes da partida, para que algum dano não caia sobre elas e os espectadores fiquem desapontados. Se possível, os campeões tentarão treinar com a criatura relutante antes do dia real do evento. Isso é apenas para permitir que os campeões tenham a chance de aprender mais sobre seu adversário antes de enfrentá-lo no ringue. Não é inédito que escravos treinados ou não treinados sejam colocados em treinamento contra uma criatura para que os campeões possam observar quais táticas são bem-sucedidas ou falham. Sob nenhuma circunstância um bom gerente de arena permitirá que uma criatura seja mutilada ou morta.

Algumas das bestas de combate agradáveis à multidão de Athas estão listadas abaixo. Informações relativas ao seu estilo de luta, habilidade e métodos preferidos de combate também estão listadas. Existem certas criaturas muito poderosas não listadas, pois seriam perigosas demais para serem trazidas para uma arena lotada da cidade.

Braxat

Essas criaturas de pele pedregosa do deserto raramente são vistas na arena. Não só eles são adversários perigosos na selva, mas por causa de sua imunidade a todas as armas que não sejam de aço ou aquelas com feitiço mágico, eles são difíceis de capturar em primeiro lugar. Na arena, os braxats circulam seus oponentes, procurando um ponto fraco nas defesas do oponente. Eles então usam ataques psiônicos (infligem dor ou inimigos invencíveis) antes de atacar, capitalizando sua força superior. Braxat sempre espera até um combate muito próximo antes de liberar um cone de ácido no rosto do oponente.

B'Rohg

As multidões amam o b 'rohg. Essas criaturas de quatro membros são as melhores em combate primitivo. Por causa da complexidade de suas habilidades de ataque, apenas os thri-kreen são páreos contra eles em combate individual. Infelizmente, os b 'rohgs não são conhecidos pela sutileza de seus ataques e podem ser enganados por um ataque fingido.

Tagster

Imprevisível e astuto, o tagster é um excelente oponente de arena, com possivelmente a melhor combinação de velocidade, potência bruta e habilidades psiônicas. Esses assassinos naturais são um excelente esporte de arena.

Gaj

Este horror do deserto é um oponente formidável contra até meia dúzia de gladiadores treinados. O gaj luta usando suas mandíbulas farpadas, garras afiadas e antenas causadoras de dor em uma combinação mortal. Se pressionado, o gaj usará um retiro de combate para proteger seus caules oculares e seu ventre delicado. Poucas criaturas gostam tanto da morte dolorosa de um oponente quanto o gaj.

Pterran

A aparência bizarra de um gladiador pterran entrando em uma arena coloca a multidão de pé. Embora não sejam conhecidos por sua força bruta, eles são lutadores inteligentes e astutos. Deve-se tomar cuidado ao lutar

contra um pterran, pois a criatura largará suas armas e fingirá misericórdia, esperando que o gladiador vire a cabeça para ver se a vida do pterran deve ser poupada. Um guerreiro pterran educado aproveitará a oportunidade para plantar suas mandíbulas na garganta do gladiador adversário e mastigar até a espinha, enquanto enfia suas garras e garras contra o corpo do gladiador.

Preguiça, Athasiana

Velocidade incrível e uma mordida poderosa fazem da preguiça athasiana uma favorita especial da multidão contra combatentes desarmados. Por causa de seu amor/ódio por halflings, há um excelente entretenimento em colocar uma única preguiça contra uma família halfling escassamente armada. O vencedor, é claro, come os despojos.

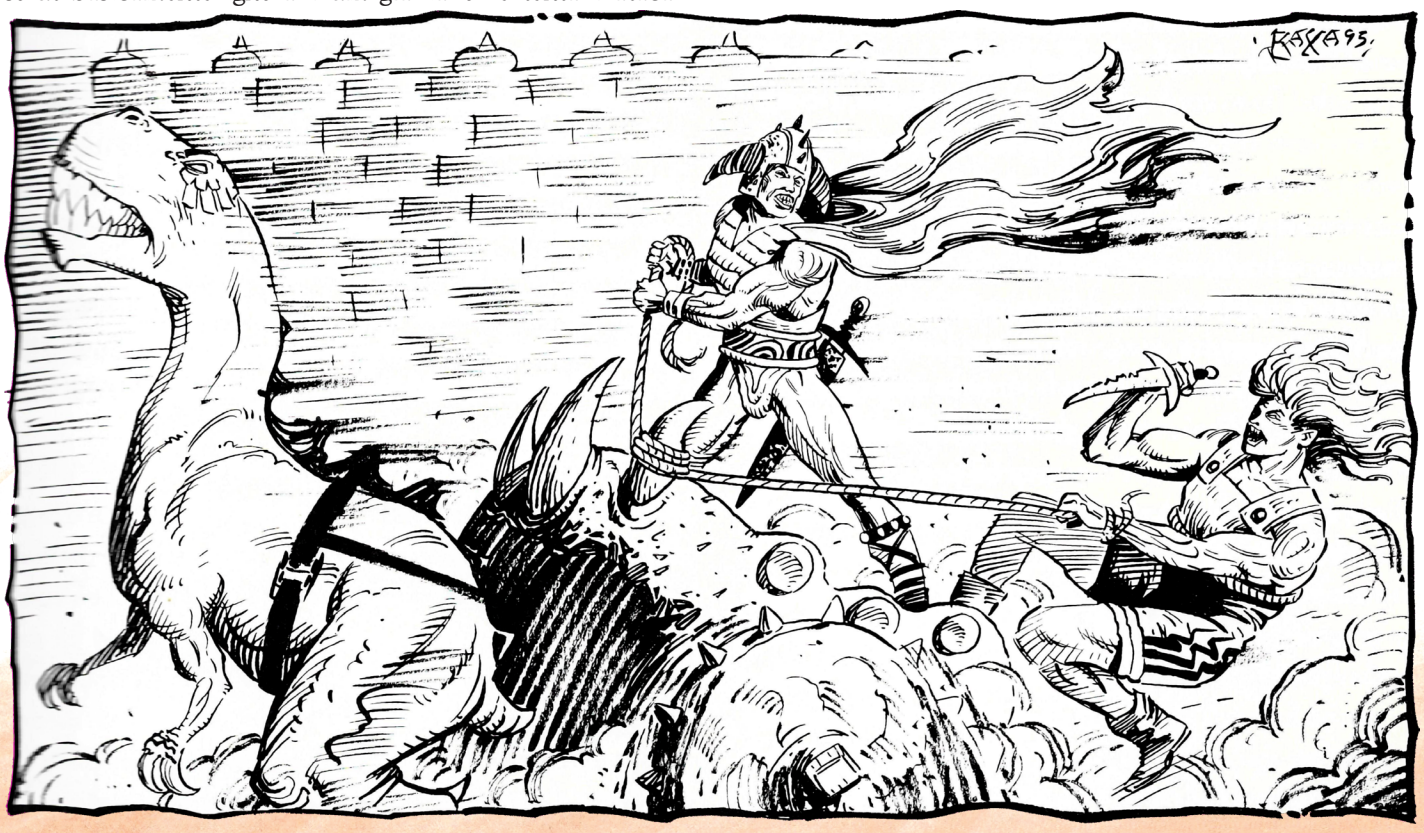
So-Ut

Uma batalha com um so-ut é realmente estranha. Como as criaturas ficam furiosas com a visão de um edifício, um so-ut basicamente ignorará um gladiador e tentará atacar a arena. Se um gladiador com uma arma de metal ou armadura de metal entrar em seu caminho com muita frequência, o so-ut atacará o gladiador. Um so-ut mal notará um gladiador que não carrega metal.

Se um so-ut for gravemente ferido, ele voltará toda a sua atenção para qualquer concorrente (possuindo objetos de metal ou não). Isso pode ser uma grande surpresa para um gladiador que é capaz de lidarcom o so-ut totalmente ignorado, então a criatura se vira para o gladiador desavisado.

Tohr-kreen

O tohr-kreen é uma anomalia. Embora mais cultos do que seus primos thri-kreen, eles são muito mais selvagens na arena. Seus ataques com vários membros, juntamente com sua pura astúcia, os tornam o oponente mais formidável e inteligente que um gladiador pode enfrentar (ao lado de um templário).



Armas

Alhulak

O alhulak é principalmente uma corda com um gancho de quatro lâminas em uma extremidade. A outra extremidade da corda de 1,5 metro é presa a uma alça de 1,5 metro de comprimento, que também pode ser usada para bloquear o ataque de outras armas.

A cabeça de quatro lâminas do alhulak é comumente esculpida em costelas de mekillot (o preço dado aqui é para um conjunto de lâminas de aço). O cabo que o prende à corda geralmente é de madeira ou osso.

Carikkal

O carikkal é feito amarrando um pedaço de osso mekillot na mandíbula de um jozhal. Os sulcos afiados dos dentes percorrem metade do comprimento da alça óssea, enquanto as dobradiças da mandíbula são afiadas até uma borda afiada. Isso faz com que o carikkal se assemelhe a um machado de batalha com ambas as cabeças apontando na mesma direção. Uma tanga de couro se projeta de um buraco perfurado no fundo do eixo ósseo, para que o usuário possa manter seu aperto mesmo nas batalhas mais sangrentas.

Dejada

O dejada consiste em uma cesta longa e escavada (cestum) usada no braço e usada para impulsionar projéteis (pelota) a uma taxa muito alta de velocidade. O cestum pode ser feito pegando os finos ossos das costelas de um erdlu e tecendo uma cesta longa, fina e curva entre eles. A portadora insere a mão na extremidade inferior aberta onde uma alça semelhante a uma luva é colocada. O cesto para uso humano tem 60 centímetros de comprimento e 12 centímetros de largura. O tamanho do cesto varia de acordo com a raça do portador. O Cesti só pode ser usado por um lado, uma vez que o outro é necessário para carregar a pelota.

Pelota são objetos esféricos de aproximadamente 5 cm de diâmetro. Pedra, bolas pontiagudas e bolas de amora selvagem se qualificam como pelota. Bolas de cerâmica cheias de gás, óleo, veneno ou outras substâncias também podem ser usadas. Há algum debate sobre se essa arma se originou nas Montanhas Ressonantes ou na Floresta



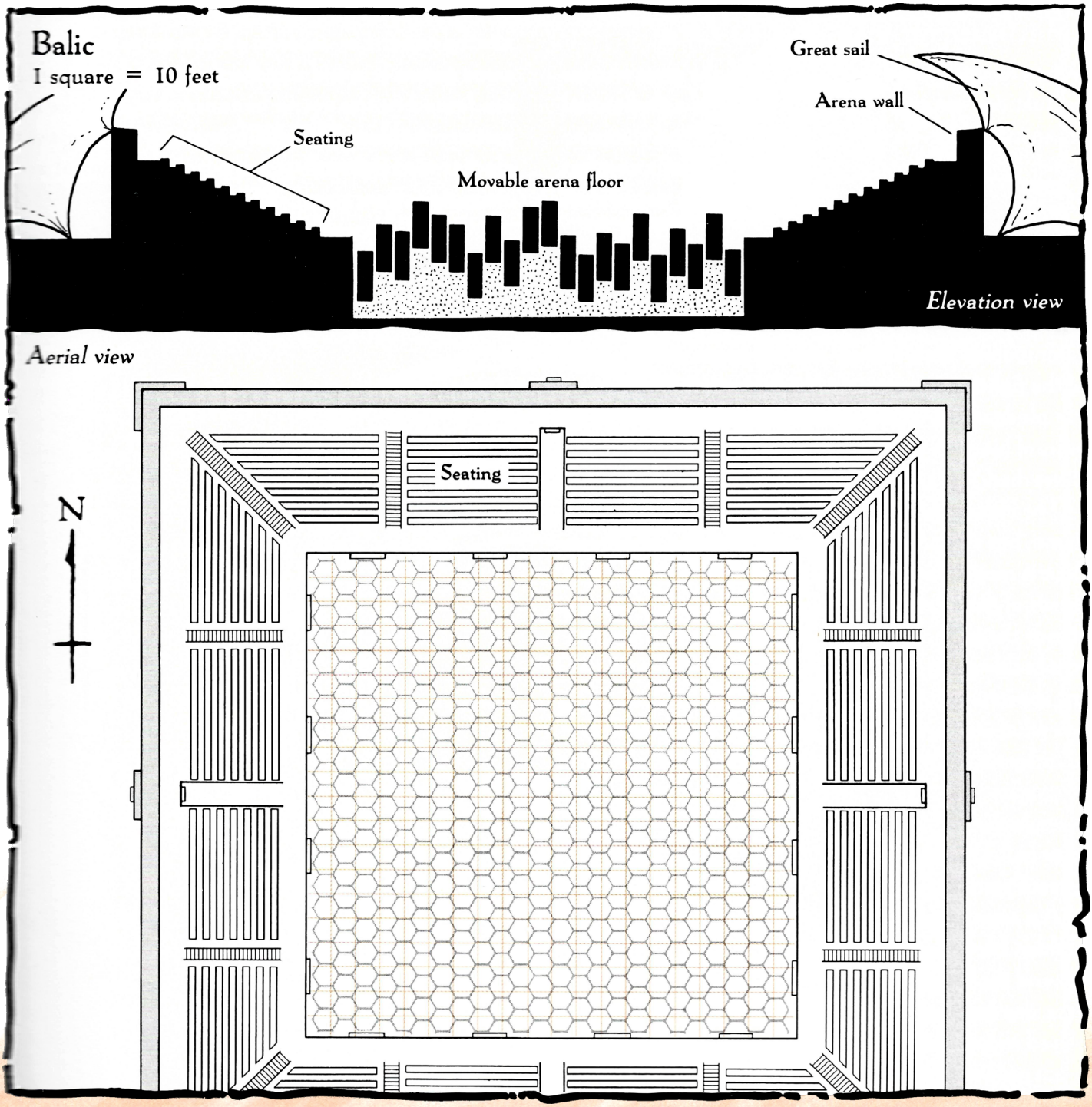
Crescente. Foi documentado que os halflings da montanha usam cesti para lançar besouros de agonia nas costas de inimigos poderosos. Cesti de metal são extremamente raros, enquanto a pelota de metal é muito mais comum.

Lança de Lâmina Dupla

A lança de lâmina dupla é quase idêntica à lança normal, no entanto, carrega uma ponta de lança adicional na extremidade traseira.

Machado do Antebraço

O machado do antebraço consiste na cabeça de um machado de batalha de lâmina dupla com um espigão no centro, e usado como um broquel no antebraço. No entanto, ao contrário da maioria dos broquéis, pode causar sérios danos a um oponente incauto. É uma das armas favoritas dos lutadores marciais. O machado do antebraço permite que o atacante ataque como se seu braço fosse uma arma. Ele também pode ser usado em locais próximos, onde outras armas podem não ser eficazes.


Balic
1 square = 10 feet
Great sail
Arena wall
Seating
Movable arena floor
Elevation view
Aerial view
Seating
N

Lotulis

O Lotulis é um eixo longo com uma lâmina crescente recurvada em cada extremidade. Assemelha-se a duas luas crescentes curvadas para fora montadas em um longo eixo de metal. Os crescentes afiados também têm pequenos picos farpados perto das pontas. Nas mãos de um guerreiro treinado em seu uso, é uma arma verdadeiramente perigosa. Embora a Lotulis seja pesada, seu potencial de dano é algo para deixar até um meio-gigante cauteloso.

Puchik

O puchik é uma arma de socos e aparas projetada para combates corpo a corpo. É uma adaga, com 2 pés de comprimento, com protetores de mão salientes do punho em um ângulo de 45 graus para proteger as mãos do portador. O aperto do puchik é perpendicular ao comprimento da lâmina e mantido no lugar pelos dois pinos que se estendem para baixo dos guarda-mãos. As tiras de couro furadas ao redor do punho evitam que o aperto escorregue nas mãos suadas.

Bastões cantante

Estas armas têm 2,5 centímetros diâmetro e cerca de 75 centímetros de comprimento. Bastões cantantes dependem mais de agilidade e habilidade do que de simples força bruta. Eles quase sempre são usados em pares, em vez de sozinhos. Feitos de madeira elástica e reta, como a planta cachava, são quase impossíveis de quebrar, mesmo quando balançados com grande força.

Os bastões cantantes são extremamente leves, esculpidos de modo que o diâmetro das extremidades seja ligeiramente maior do que o do centro. Essa forma incomum, combinada com o tipo de madeira, é o que dá nome às varas, pois elas assobiam e gemem enquanto são giradas pelo ar. O óleo adesivo é normalmente aplicado antes da batalha para que as varas não escorreguem do alcance do usuário, mesmo durante manobras de alta velocidade.

Embora sejam leves e geralmente favorecidos para a prática de sparring, o bastão de canto pode ser usado com precisão mortal na arena. Muitos gladiadores julgaram mal um oponente porque o inimigo estava empunhando apenas esses bastões e foi para a perdição lamentando seu erro.

Talide

O talide, também conhecido como luva de gladiador, é uma versão aprimorada do cesto. O talide é feito de couro rígido com revestimento de metal, quitina ou osso na tampa da mão e ao longo de todo o antebraço. Espinhos se projetam de cada um dos nós dos dedos e ao longo das costas da mão. Uma lâmina afiada corre ao longo do polegar para estilos de luta apertados, e há um pico de 15 centímetros no cotovelo.

O talide depende muito mais da força e do poder bruto do que da sutileza, embora alguns gladiadores tenham mostrado que ele pode ser usado de forma muito eficaz quando combinado com outro ataque mais rápido.

Trikal

O trikal é um pequeno braço em forma de poste, com cerca de 2 metros de comprimento, 2 metros de comprimento é um robusto eixo de madeira. O pé final é uma cabeça de metal com três lâminas que se projetam a partir do eixo central. Abaixo destas estão uma série de serrilhas, cada uma tão afiada quanto as lâminas acima delas. A extremidade superior do eixo é ligeiramente ponderada para garantir que o impulso da oscilação ganhe um empurrão extra para o potencial máximo de dano.

Truques sujos.

Veneno

O veneno não é ilegal na região de Tyr. Existem, no entanto, restrições condicionais para jogos de gladiadores. O veneno pode ser contrabandeado para os jogos, embora não seja considerado uma substância legal para a arena. A posse de veneno na arena não é diferente do uso de talentos psiônicos selvagens. Há, no entanto, uma penalidade rígida para aqueles pegos tentando contrabandeá-lo para seus gladiadores.

Aguilhão Jankx

Bardos, jazst e gladiadores de má reputação usarão jankx para estimular o veneno na arena. Jankx são pequenas criaturas peludas perigosas que habitam o deserto atásio.



Jankx tem esporas conectadas a sacos de veneno localizados na parte inferior de cada membro perto da pata. Quando injetado, o veneno faz com que um membro (braço ou perna) murchem. Apenas a região em que o veneno foi injetado será afetada; o veneno espesso não percorre todo o corpo. A área afetada encolherá e se tornará inútil. Se o veneno for injetado no tronco, o membro mais próximo é afetado. Se o veneno for injetado na cabeça, a vítima sofre cegueira, surdez e depois fica inconsciente, possivelmente levando à morte. Naturalmente, mesmo que uma vítima sobreviva ao veneno, ela pode ser morta enquanto estiver inconsciente.

Besouros da Agonia

Um truque halfling favorito é contrabandear um desses pequenos insetos ferozes em um desafio. O halfling então procurará um momento oportuno para tentar plantar o besouro nas costas de um gladiador adversário durante o combate (normalmente em competição de equipe). O besouro da agonia usa uma gavinha revestida de bile para se prender à coluna vertebral da vítima. A vítima é subitamente atormentada por uma dor excruciante e não pode fazer nada além de se contorcer e gritar em agonia. O besouro não pode ser removido pela vítima; apenas outra criatura pode libertar o indivíduo do apego mortal do besouro.

Globos de Feromônio Kip

Gladiadores anões engenhosos podem contrabandear em pequenos globos de vidro contendo extrato de feromônio kip. Os feromônios produzem um certo tipo de resposta emocional em uma vítima. Quando os globos se quebram, eles liberam uma nuvem invisível de 2,5 metros de feromônios. Os gladiadores capturados dentro da nuvem de gás devem fazer uma jogada de proteção contra envenenamento ou sofrer de apatia. A vítima ainda se defende, mas não se preocupa em atacar os oponentes.

Pós e tubos de sopro

Outro truque sujo usado na arena envolve o uso de irritantes pungentes e pimentas em pó ardentes. Especiarias fortes podem ser misturadas em combinação para induzir náuseas ou inflamar os olhos e as passagens respiratórias. A mistura de especiarias é cuidadosamente colocada em um pequeno saco selado ou em um tubo de sopro. Um gladiador usará as especiarias para cegar ou distrair um oponente. Pimentas kuzza quentes, ervas daninhas secas e pólen de flor de fenda são favoritos perenes.

Arenas

O Critério em Balic

O Critério em Balic está situado sob o penhasco pedregoso e fortificado que é a casa do palácio do ditador Andropinis, o poderoso rei-feiticeiro. O critério é feito de mármore branco puro e é uma das mais belas das arenas conhecidas. Na verdade. O Critério é o nome dado à estrutura e à área circundante da arena. O nome significa "lugar de julgamento".

Localizado na borda dos aposentos dos nobres, o Critério é conhecido por sua arquitetura deslumbrante. Grandes velas arquitetônicas se erguem a 36 metros das paredes da arena em direção ao céu verde avermelhado de Athas. De qualquer lugar da cidade, as grandes velas podem ser vistas. Diz-se que o designer baseou o conceito da arquitetura em desenhos antigos descobertos perto do Mar de Silte, mas o verdadeiro objeto de inspiração permanece desconhecido até hoje.

Uma praça de ardósia circunda O Critério para um quarteirão da cidade em todas as direções. A praça concede uma visão desobstruída da estrutura a todos os visitantes da arena.

Do lado de fora do Critério, uma escada curta leva à única entrada. Quando os visitantes entram, eles ficam sob os enormes assentos da arena abobadada. O ar aqui é mais frio no início do dia, pois os assentos protegem essa área inferior do sol. Alguns fãs permanecem aqui antes de tentar encontrar um lugar no sol quente. Os visitantes entram na vasta arena através de arcos abobadados que levam à frente das arquibancadas. De lá, eles sobem as muitas fileiras de degraus para encontrar o melhor assento possível.

O Critério e a arena fechada são de forma retangular, em contraste com as arenas circulares mais comuns. A área de jogo da arena é de 36 metros por 48 metros. O piso é composto por lajes hexagonais de mármore com 3 metros de diâmetro. Este piso de arena único é sempre irregular, uma vez que não há duas lajes adjacentes com a mesma altura. As lajes arremessam como o deserto atásio e, às vezes, pode haver uma diferença de até 3 metros de altura entre as lajes adjacentes. Uma regra de construção para o piso da arena determina que cada laje deve ter pelo menos uma laje adjacente com não mais do que um diferencial de altura de 30 centímetros. Isso cria rampas, pirâmides e outras formações de arena surpreendentemente incomuns.

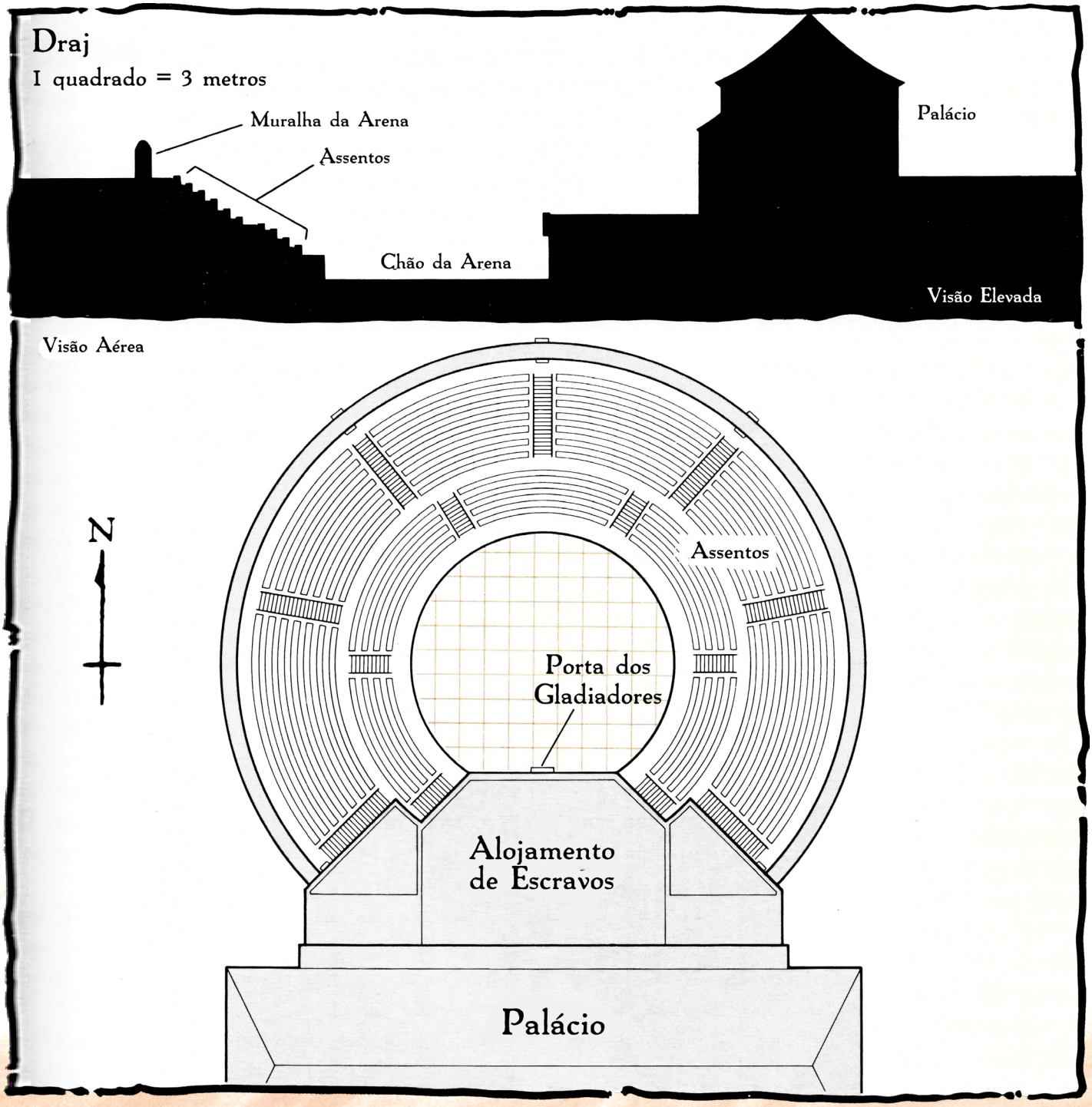
As colunas que compõem o piso têm 3 metros de largura e 9 metros de altura e estão sobre uma base de areia profunda. As colunas são deslocadas periodicamente para dar à subida e descida do piso uma nova configuração. Como resultado, esta arena tende a favorecer oponentes menores e mais rápidos, em vez de maiores e brutos. Em ocasiões muito raras, quando um monstro verdadeiramente valioso é adquirido para a arena, as lajes podem ser mais suavemente inclinadas ou mesmo perfeitamente planas se essa configuração conceder à criatura mais vantagem na arena.

Na parte de trás da arena, perto do penhasco, há um grande anexo: os alojamentos de escravos e criaturas para a arena em Balic. O edifício é especialmente construído a partir do mesmo tipo de pedra que o penhasco. O projeto do edifício e os materiais utilizados foram escolhidos de modo que o edifício se misturasse com a rocha do penhasco, de modo a não diminuir a beleza do grande critério de mármore.

Uma das melhores escolas de gladiadores da região também está localizada aqui. A Casa Jarko de Balic é conhecida pelo treinamento de escravos gladiadores. Diz-se que eles recebem excelente treinamento e tratamento mimado. A maioria se sai muito bem na arena.

O Palácio do Combate de Gladiadores em Draj

Quando conquistou a cidade de Draj, o grande guerreiro Tectuktitlay ficou surpreso com a ausência de uma arena de gladiadores na qual pudesse enviar as tropas capturadas para lutar. Tectuktitlay ordenou a criação de uma arena de combate tão magnífica que sua beleza absoluta rivalizaria com qualquer estrutura conhecida dos planaltos. Armado com uma pena em vez de uma espada, ele projetou uma arena que um dia seria conhecida em toda parte como o "Palácio". O novo governante, agora conhecido como "O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay", rapidamente começou a construção da arena de luta e de um luxuoso palácio ao redor. Ele prometeu que a arena seria construída antes que os primeiros anos de seu reinado em Draj passassem, independentemente de


Draj
I quadrado = 3 metros
Muralha da Arena
Assentos
Chão da Arena
Palácio
Visão Elevada
Visão Aérea
N
Assentos
Porta dos Gladiadores
Alojamento de Escravos
Palácio

quantos escravos morressem.

O Palácio do Combate de Gladiadores em Draj não é uma arena, mas sim um anfiteatro modificado. O piso da arena é redondo, com as arquibancadas dos espectadores subindo cerca de dois terços do círculo. Em frente ao assento do espectador fica o grande salão de observação do rei. Este edifício opulento tem oito andares e ofusca as arquibancadas de espectadores ao redor. A estrutura é coberta de baixo-relevo representando O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay vitorioso em diferentes campos de batalha, sempre ladeado por duas onças-pintadas poderosas. O rei, seus templários e nobres em boa posição assistem ao combate do grande salão. Diretamente atrás do salão fica a renomada Grande Pirâmide do Rei.

Uma extensa esplanada de tijolos vermelhos vai do Portão Dourado da Lua ao Palácio do Combate de Gladiadores e à Grande Pirâmide do Rei. Em dias de gladiadores, quaisquer escravos capturados destinados à arena são exibidos em pequenas canetas de madeira ao longo da esplanada. Isso não é apenas para permitir que a população humilhe os capturados, mas também para permitir que eles vejam qualquer lutador "digno" antes de apostar na arena.

O rei Tectuktitlay gosta pessoalmente de crueldade e violência; portanto, toda a cultura é baseada na guerra e no conflito. Ele usa seus soldados escravos e gladiadores para invadir regiões próximas, a fim de obter mais escravos para seus jogos de arena. Diz-se que os escravos gladiadores de Draj são temidos na arena porque são como seus mestres sem valor. A crueldade e agressividade dos lutadores gladiadores atraem alguns campeões de arena de gladiadores de outros lugares, na esperança de se provarem contra os "Guerreiros Jaguar".

Os cidadãos de Draj desdenham a dança e o drama, portanto, muito poucas trupes de jazz viajam para a cidade. O combate é a forma preferida de entretenimento.

A Arena da Floresta de Gulg

Localizada nas profundezas da Floresta Crescente, a arena em Gulg é de tirar o fôlego para os espectadores de primeira viagem. Como as florestas atásias são tão raras, as arenas vivas e crescentes estão além da imaginação da maioria dos forasteiros. Para chegar à arena, é preciso viajar por quase uma hora dentro da floresta. A estrutura parece se erguer do chão da floresta por vontade própria. A estrutura da arena está entrelaçada com árvores e videiras que lhe dão a aparência de harmonia com os seus arredores.

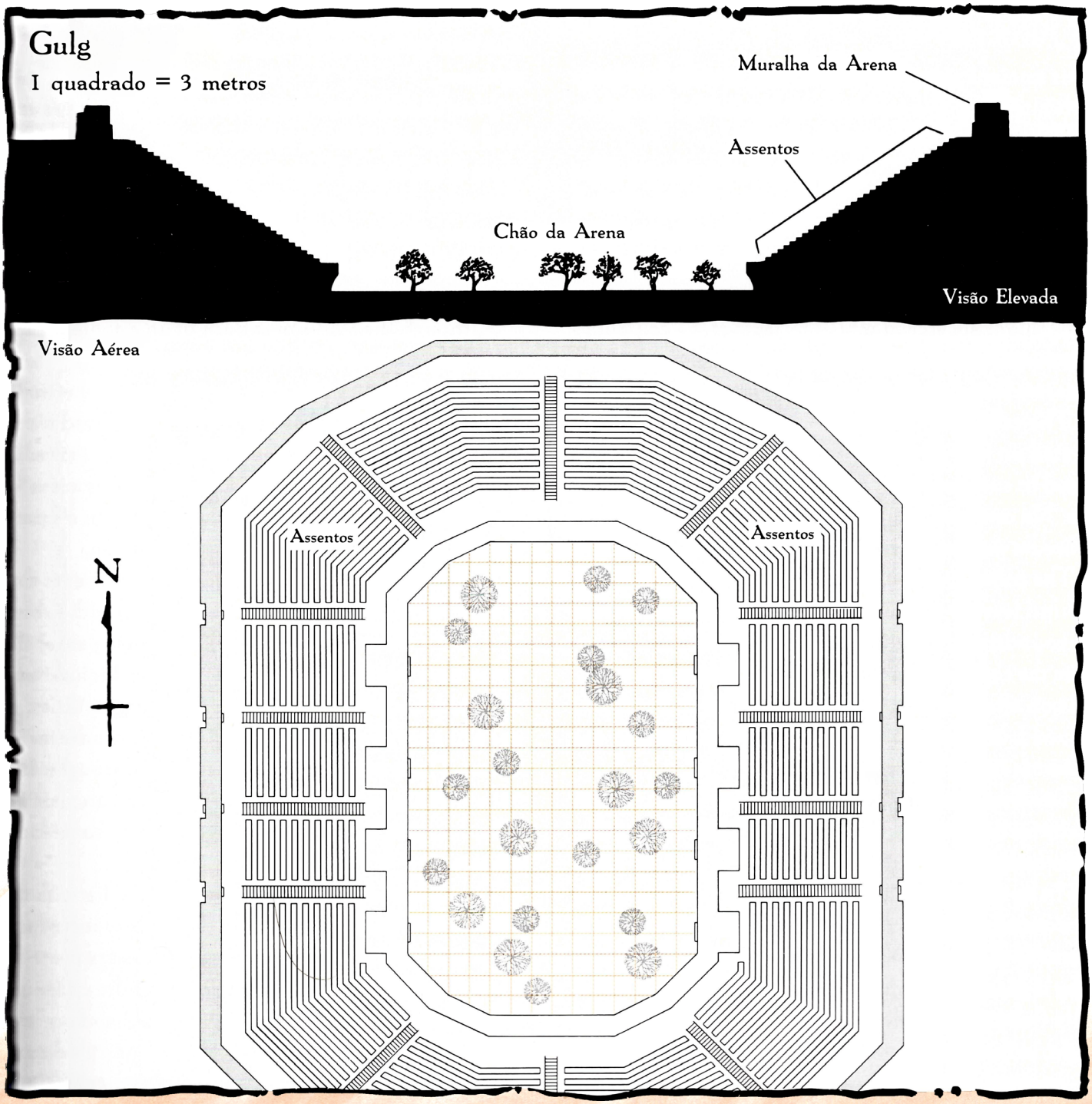
Em dias de gladiadores, os visitantes chegam à arena através da "Ascensão Opulenta de Lalali-Puy". A estrada gramada imaculada foi cortada meticulosamente pela floresta e liga a cidade à arena da floresta. A passarela é aparada e acentuada com a flora e fauna mais raras e exóticas que podem ser encontradas em qualquer lugar da Floresta Crescente. O caminho de grama macia leva a um grande arco natural. A arcada é a única abertura na cerca de arbustos amplamente cultivada que circunda a arena.

A arcada se abre para a arena, que está parcialmente inserida no solo e cercada por estandes de observação que se elevam ao céu. Grandes árvores caducifólias e trepadeiras resistentes se entrelaçam e se entrelaçam para apoiar a estrutura. É realmente uma obra-prima florestal.

Ao longo dos lados da arena, quatro entradas são visíveis entre as árvores e videiras. As portas são emolduradas por enormes tábuas de madeira. Além das portas, há um grande corredor de 6 metros de altura e 6 metros de largura, que se estende quase completamente ao redor do prédio. Os espectadores são livres para se sentar em qualquer lugar da arena, exceto no espaço de visualização da rainha templária e feiticeira.

A Arena da Floresta de Gulg é única. É um oval longo, estreito e gramado de 90 metros de comprimento e 24 metros de largura. Mais de 40 fileiras de bancos de madeira são paralelas aos lados longos e estreitos da arena.

O próprio piso do estádio fica em um poço de 6 metros de profundidade. O chão gramado da arena é repleto de grandes árvores em todo o campo de jogo. A colocação aleatória das árvores permite que os gladiadores improvisem ao perseguir os oponentes. Nenhuma árvore ou galho de árvore, no entanto, está a menos de 6 metros da parede. O próprio piso do estádio fica em um poço de 6 metros de profundidade. O chão gramado da arena é repleto de grandes árvores em todo o campo de jogo. A colocação aleatória das árvores permite que os gladiadores improvisem ao perseguir os oponentes. Nenhuma árvore ou galho de árvore, no entanto, está a menos de 6 metros da parede, não deixando nenhuma oportunidade para um


Gulg
1 quadrado = 3 metros
Muralha da Arena
Assentos
Chão da Arena
Visão Elevada
Visão Aérea
Assentos
Assentos
N

gladiador escapar da arena física.

Vinhas e musgos crescem ao longo das árvores, permitindo que os combatentes subam nas árvores, balancem de árvore em árvore ou usem os materiais naturais a seu favor. Nem todas as árvores são "amigáveis" – uma é um antigo espinheiro coberto por uma miríade de espinhos afiados. Em um combate lendário, um campeão de arena incrivelmente forte realmente removeu um membro da árvore e o usou a seu favor em combate.

Algumas das árvores da arena têm folhas vermelhas o ano todo. A lenda diz que o sangue dos gladiadores mortos rega as árvores na arena, produzindo as folhas vermelhas.

A destruição maliciosa da grama ou das árvores por meio de combate físico ou magia profanadora atrai vaias e assobios imediatos da multidão. Se um gladiador que usa tais táticas sobrevive, ele é espancado ou torturado antes de ser autorizado a retornar à arena. Em uma viagem subsequente à arena, esses infratores certamente são colocados contra um oponente superior. Esta é a punição pela destruição proposital da arena durante o combate anterior com gladiadores.

O combate na arena começa quando dois gladiadores ou equipes de gladiadores entram de extremidades opostas da arena. Alguns gladiadores ou equipes apressam rapidamente seus oponentes, enquanto outros assumem uma postura defensiva na rica folhagem. Os combatentes Wilier preferem uma abordagem de esconde-esconde, usando o terreno como vantagem. Eles envolvem a multidão provocando o oponente ou uma demonstração de bravata, para que a multidão não pense que os combatentes são covardes e se volte contra eles. A multidão em Gulg odeia gladiadores covardes que tentam se esconder na vegetação da arena.

Os terrenos da arena são mantidos por mais de 50 escravos que trabalham diariamente para manter a arena pronta para os próximos jogos. O fracasso em fazer o melhor é recompensado por nomeação como presa para a Caçada Vermelha.

Alush, lugar verde que milhares podem visitar é uma ocorrência muito rara no mundo de Athas. As pessoas de Gulg amam coisas que crescem, e a Rainha-Feiticeira tacitamente endossa isso. Quanto mais as pessoas trabalham para ajudar a floresta ao redor de Gulg a crescer, maior se torna sua base de energia bruta.

O Coliseu de Gladiadores de Nibenay

Esta estrutura antiga antecede todos os edifícios visíveis dentro da cidade. O coliseu permanece como a última estrutura sobrevivente da cidade original.

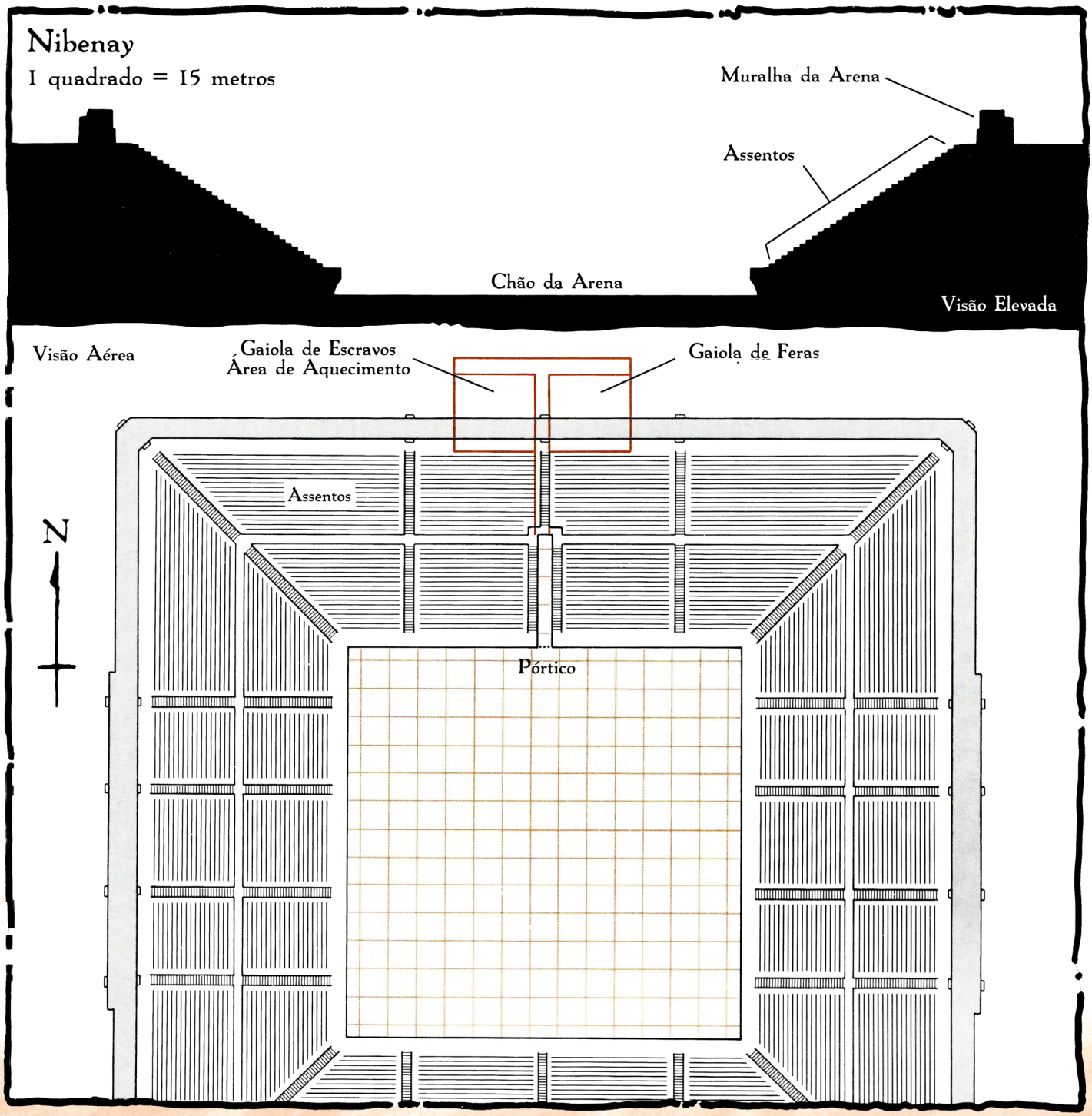
Localizadas em uma parte degradada da cidade, as bordas externas do coliseu superam as pequenas casas em ruínas e cabanas dos transientes que vivem lá. Nascida de uma época antiga, a intrincada construção de forma alguma se assemelha à arquitetura atual da cidade. Desenhos e ilustrações ornamentados são gravados em cada faceta da cantaria do coliseu. Mosaicos dourados coloridos, desgastados e cansados do tempo, são encontrados ao lado de esculturas ásperas e desgastadas.

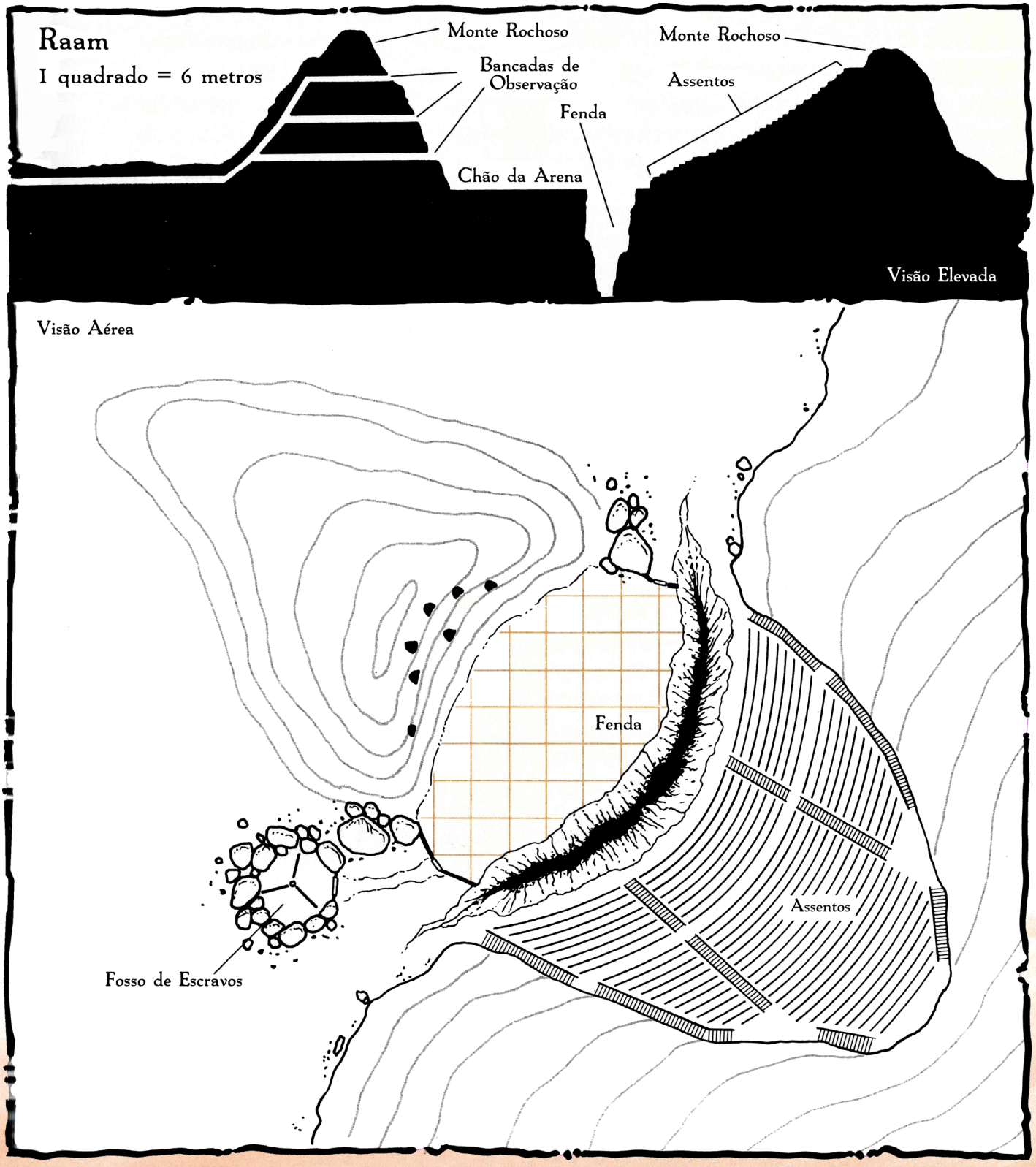
O próprio coliseu é de proporções monstruosas. Localizado em quatro quarteirões da cidade, o coliseu certamente dominava seus arredores quando toda a estrutura era visível. Ninguém, a não ser o Rei das Sombras, tem certeza de quando o coliseu foi construído ou por quem.

O coliseu foi originalmente projetado para subir do nível do solo até uma altura impressionante, elevando-se acima da área circundante. Centenas e centenas de anos depois, o desgaste constante da areia soprada, juntamente com geração após geração de edifícios erguidos no topo das fundações em ruínas de seus antecessores, deu ao coliseu sua aparência afundada.

Viajando da cidade, os visitantes percorrem o Grande Caminho em sua viagem à arena. A Grande Via é um enorme mercado para pedestres, com 24 metros de largura e 4.000 metros de comprimento. Suas bordas são iluminadas por luzes sempre acesas. Vendedores e ambulantes alinham sua extensão, oferecendo mergulhos frescos de água ou refrescos exóticos para aqueles que viajam de ou para a arena. O Grande Caminho é guardado pelos templários do Rei das Sombras. É o único lugar (relativamente) seguro para caminhar a qualquer hora, dia ou noite, na cidade.

De longe, o coliseu é uma visão a se contemplar. Apenas de perto, porém, seu verdadeiro tamanho pode ser percebido. Visto de perto de qualquer canto, o edifício parece funcionar infinitamente. Embora o edifício tenha apenas seis andares de altura do nível do solo externo, ele ainda comanda um sentimento de grandeza e veneração. Sua verdadeira enormidade não pode ser compreendida


Nibenay
1 quadrado = 15 metros
Muralha da Arena
Assentos
Chão da Arena
Visão Elevada
Visão Aérea
Gaiola de Escravos
Área de Aquecimento
Gaiola de Feras
Assentos
N
Pórtico


Raam
1 quadrado = 6 metros
Monte Rochoso
Bancadas de Observação
Chão da Arena
Fenda
Monte Rochoso
Assentos
Visão Elevada
Visão Aérea
Fenda
Assentos
Fosso de Escravos



até que se entre na estrutura.

Os novos espectadores que entram no nível do solo atual da cidade respiram involuntariamente, pois o coliseu é a maior estrutura conhecida nos Planaltos. Com quase 400 metros de diâmetro, o estádio é um zigurate invertido. Sete níveis separados se elevam acima do campo de jogo. Muitas das arenas dos Planaltos poderiam ser colocadas dentro do campo de jogo dos gladiadores.

Embora o estádio seja construído com uma excelente pedra dura que suportou o intemperismo de muitas gerações, os próprios assentos são esculpidos em um arenito mais macio. Cada assento individual da arena é esculpido com uma pequena depressão oval para maior conforto. Cada assento é gravado em detalhes requintados. Nenhuma estrutura conhecida rivaliza com esta arena por sua beleza e meticulosa cantaria. Nem mesmo um metro quadrado de pedra fica sem algum tipo de decoração.

Muitas das entradas e saídas do coliseu que se estendem abaixo do nível da cidade estão cheias de escombros e detritos. Algumas das áreas na parte inferior da arena foram recuperadas. Essas áreas incluem currais de animais, quartéis e instalações de treinamento de gladiadores. Um conjunto peculiar de salas se conecta às salas dos gladiadores. Estes contêm uma miríade de bacias e vales. Acredita-se que essas salas já fizeram parte de um antigo conjunto de banhos, mas isso é apenas especulação de alguns estudiosos locais.

O dilema atual que a arena enfrenta é que, com a profundidade do campo de combate, é difícil introduzir criaturas na arena. Feras capturadas devem ser trazidas e descer rampas até o chão do coliseu. Mais de uma criatura e vários manipuladores morreram durante este transporte perigoso. Os gladiadores escravos são conhecidos por chamar o Coliseu de "os mil passos para a morte", pois são necessários mil passos para descer do nível do solo até o chão dos gladiadores. A maioria dos que fazem a viagem nunca sai.

A Arena Natural em Raam

A subida é difícil pelos caminhos estreitos que levam à arena em Raam. No topo da colina final, o anfiteatro natural fica encravado entre as rochas verticais cor de ferrugem abaixo. Os espectadores dos jogos de gladiadores descem para a área de estar abaixo.

A arena de Raam é um anfiteatro natural, esculpido pelo tempo no arenito e no leito rochoso da encosta. A parte do espectador da arena se eleva em uma inclinação gradual do chão da arena. Os ventos ferozes da região de Raam esculpiram camadas na encosta, formando áreas de estar naturais. Os lados da seção de espectadores têm afloramentos pendentes onde os guardas templários ficam, observando a multidão. No fundo do anfiteatro natural está a arena oval conhecida por seu piso arenoso avermelhado.

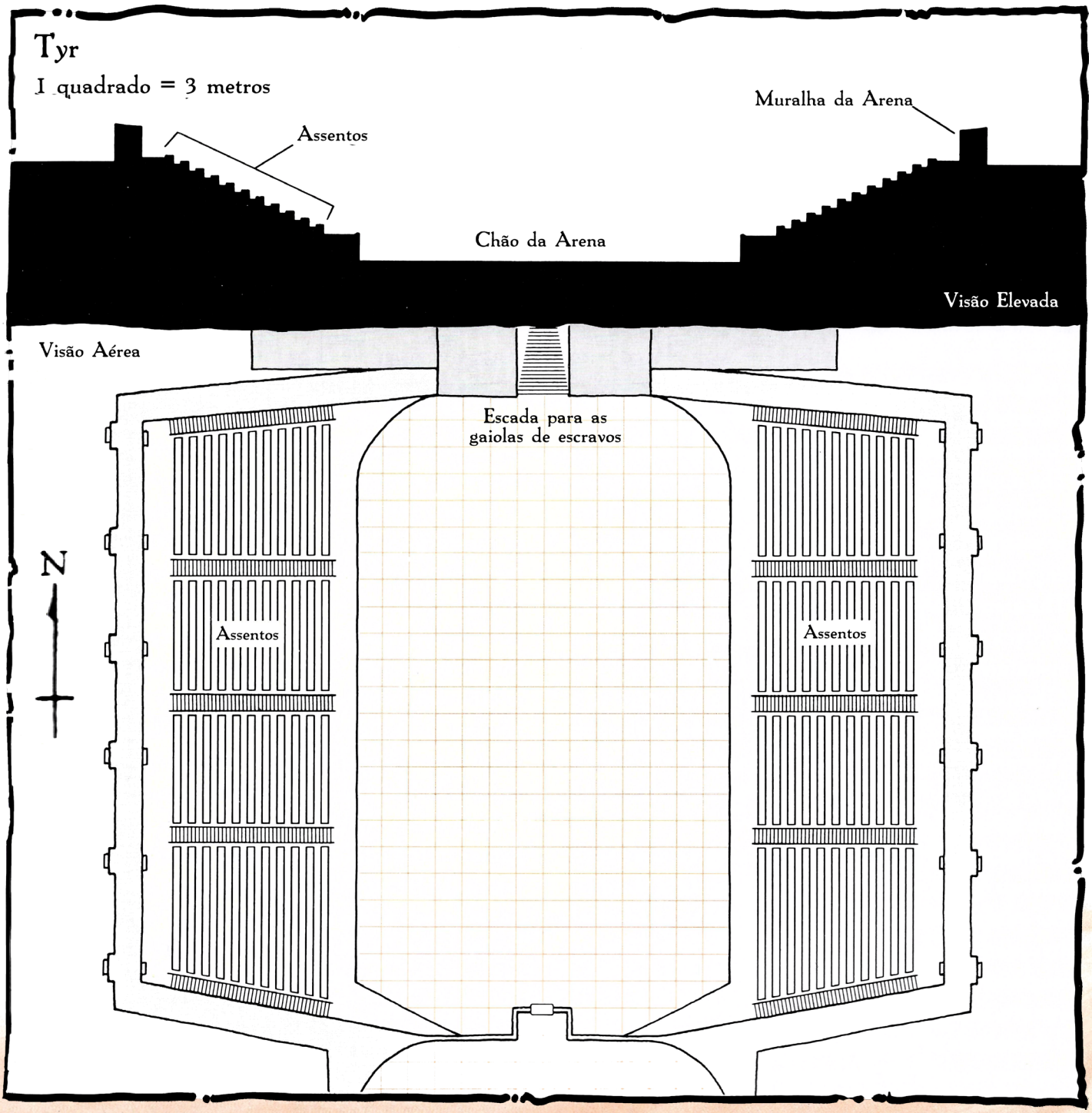
Uma grande fissura natural chamada "O Bucho de Raam" separa a área de estar da arena. Este barranco atua como uma barreira natural, protegendo os espectadores dos combatentes (e vice-versa). O Bucho tem várias centenas de metros de comprimento, 37 metros de diâmetro e 173 metros de profundidade. Ai de qualquer combatente que seja empurrado para o abismo bocejante do Bucho, pois ela está cheia de rochas irregulares e ervas daninhas selvagens que atuam como milhares de dentes com pontas de florete, rasgando a pele dos gladiadores que caem. Seus gritos ecoam pela arena enquanto caem. Ninguém é conhecido por ter chegado vivo ao fundo do poço. Relatos persistem de que o Bucho também é assombrada por banshees anões, amaldiçoados a permanecer lá para sempre devido ao não cumprimento de seu foco.

A curvatura natural do anfiteatro amplifica a acústica para que os gritos, grunhidos e gemidos dos combatentes possam ser claramente ouvidos, mesmo na última fileira de assentos. Este é um verdadeiro prazer para a multidão e inflama as multidões sedentas de sangue.

Na parte de trás da arena, uma parede de granito se ergue, curvando-se a 30 metros de altura. Esta parede de granito natural, esculpida pelas mesmas forças que criaram a arena, estende-se para trás por uma distância de 120 metros, descendo gradualmente para o chão do deserto. O granito circunda a parte de trás da arena e é atravessado por pedras semipreciosas, ametista e granada. Tentar remover pedras preciosas brutas da arena é punível com a morte.

A parede dos fundos da arena está repleta de inúmeros túneis e passagens secretas. As passagens levam a centenas de pequenas fendas de observação cortadas na rocha. Cada fenestração estreita é coberta com um pedaço fino de tecido gaze preto.

Devido à paranóia desenfreada na cidade-estado de


Tyr
1 quadrado = 3 metros
Muralha da Arena
Assentos
Chão da Arena
Visão Elevada
Visão Aérea
Escada para as
gaiolas de escravos
N
Assentos
Assentos



Raam, é dessas áreas que a rainha-feiticeira Abalach-Re e seus templários veem os jogos de gladiadores. Tão grande é o seu medo de regicídio e represália que se escondem nas profundezas da rocha. A gaze impede que qualquer pessoa veja quem está atrás de uma estação de observação a qualquer momento. Diz-se que os templários mudam para diferentes áreas de visualização durante cada torneio, para que alguém não descubra seus esconderijos individuais. A rainha tem seu próprio conjunto especial de catacumbas que supostamente conectam seu templo às áreas de observação de rochas, embora isso nunca tenha sido provado. Como a rainha e seus templários permanecem escondidos durante todo o jogo do dia, nenhum apelo de misericórdia é ouvido na arena de gladiadores de Raam, pois não há ninguém na hierarquia que dê um passo à frente para salvar a vida de um mero gladiador. Todos os jogos são disputados até à morte.

Como o processo de erosão que construiu este anfiteatro natural está em andamento, os cuidadores da arena lutam diariamente para impedir que a areia encha a arena e o anfiteatro. Vinte escravos passam o dia no quente sol athasiano escovando e removendo a areia da arena. Acredita-se que, ao mesmo tempo, o Bucho de Raam tinha várias centenas de metros de profundidade, mas ao longo do tempo, se encheu de areia e amora.

Os jogos de gladiadores de Raam oferecem um dilema interessante para seus lutadores. Eles não só devem prestar atenção aos ataques de seus inimigos, mas devem estar constantemente cientes de sua proximidade física com o Bucha de Raam. Escravos gladiadores destreinados ocasionalmente escolherão a profundidade da fenda sobre a lâmina de um gladiador que se aproxima. Muitos gladiadores caíram para a morte quando empurrados ou levados ao limite.

O Estádio de Gladiadores Tyr

Antes da construção do zigurate de Kalak, o estádio de gladiadores era a maior estrutura da cidade murada de Tyr. Em uma das extremidades do estádio está a torre dourada e os escritórios altos. Esta cidade murada dentro da cidade murada abriga os templários do rei, jardins privados e a residência pessoal do rei, a torre dourada. Um posto de observação especial para os templários e o rei conecta os altos escritórios a uma das extremidades anteriores do estádio. O lado mais distante da arena fica ao pé do requintado e imenso zigurate de azulejos multicoloridos de Kalak. O enorme zigurate supera o estádio quando ele sobe centenas de metros no ar acima da cidade. Uma escada sobe do chão dos gladiadores até o topo do zigurate. As áreas de cada lado da escada são adornadas com belos mosaicos que retratam Kalak como um grande deus guerreiro. É impossível para os gladiadores subir a escada, pois ela é protegida por feitiços mágicos. O estádio foi construído com um campo de combate retangular de 90 metros de comprimento e 24 metros de largura. Para distanciar os espectadores dos combatentes, há uma barreira de 4,5 metros de altura que se eleva do chão da arena até o primeiro nível de assentos do estádio.

O chão da arena em si é de areia dura. A cor da areia tem um tom castanho-avermelhado, quase avermelhado. Diz-se que a cor é resultado do sangue de milhares que caíram lá.

O estádio tem a única configuração de assentos multinível nos Planaltos. Nos dois lados opostos do estádio, há uma seção de assentos superior e inferior. As seções em si têm 90 metros de comprimento, com escadas que sobem para a parte de trás a cada 15 metros. Bancos longos de pedra apoiados por colunas iônicas agachadas permitem descanso para os participantes das partidas de gladiadores. Eles raramente são usados, pois a multidão em Tyr geralmente permanece de pé durante toda a partida.

O estádio é configurado com quatro seções idênticas, duas superiores e duas inferiores. As seções superiores, idênticas em tamanho à inferior, são suportadas por colunas dóricas. Tradicionalmente, nobres, senadores e membros de casas comerciais poderosas sentam-se nas seções inferiores. Isso ocorre porque as seções superiores concedem sombra à parte inferior, protegendo os clientes do sol athasiano escaldante. O rei e os templários têm uma seção reservada no final da arena.

As duas seções superiores do estádio são chamadas de "assentos de sol". Os assentos do sol estão abertos à população em geral da cidade. Esta seção geralmente atrai agitadores barulhentos e escravos que foram autorizados (e podem pagar) para assistir aos jogos. Em mais de uma ocasião após uma discussão ou desacordo, esses fãs barulhentos (e ocasionalmente embriagados) pegaram

um fã de gladiadores adversário e o jogaram no chão da arena.

Poço da Peste Negra de Urik

Urik é o lar do Poço da Peste Negra, a grande arena de obsidiana. Anteriormente a primeira mina de obsidiana da cidade, foi abandonada quando a obsidiana de grau superior foi encontrada não muito longe da cidade em expansão. A escavação logo foi transformada na arena de gladiadores de Urik, e recebeu o nome de "Poço da Peste Negra".

O poço é o único campo de combate de formato irregular nos Planaltos. A cava permanece na mesma forma oval distorcida de quando foi abandonada da pedreira. A escavação escalonada adicionou camadas de visualização ao longo da parte externa do poço. Trilhos de madeira foram colocados perto da borda desses níveis para os espectadores em pé. As escadas estão localizadas apenas nos cantos, o que dificulta o acesso às áreas de visualização preferidas da arena.

As plataformas superiores são maiores do que o normal para acomodar meio-gigantes que assistem aos jogos. Não há assentos na arena. Urik é único neste tipo de arranjo.

A arena em si é quase tão mortal quanto os gladiadores. A obsidiana negra aquece ao sol do meio-dia, fazendo com que as temperaturas no poço subam para mais de 100 graus.

Gladiadores detestam lutar na arena de Urik por outro motivo. O brilhante sol athasiano pode refletir na superfície de obsidiana espelhada e cegar temporariamente um lutador, dando ao combatente adversário a chance de dar um golpe mortal.

Para piorar a situação, as paredes estão cobertas com milhares de cumes afiados. A obsidiana fraturada se destaca das paredes do poço, cada ponto um potencial instrumento de morte. Espalhados indiscriminadamente por toda a arena estão os "Cajados de Hamanu". As varas são, na realidade, grandes pilares negros com milhares e milhares de pontas de obsidiana afiadas lascadas da pedra, nomeadas em homenagem ao rei-feiticeiro de Urik. As varas são movidas periodicamente para novas posições dentro da arena. Eles são removidos se danificados ou, em alguns casos, para serem afiados.

O número de bastões varia em cada dia de combate de gladiadores. Alguns dias, pode haver vinte ou trinta afloramentos rochosos menores que criam uma luva perigosa na qual os gladiadores lutam. Outras vezes, um ou dois monólitos enormes de pedra de ébano afiada dominam a arena. Diz-se que o número e a colocação das varas são por capricho do rei. Outros dizem que é o trabalho dos templários, criando um ambiente de luta favorável para seus gladiadores lutarem.

Por causa da temperatura intensa no poço durante o sol do meio-dia, os jogos começam ao amanhecer. Os fãs fazem o seu caminho sob o manto da escuridão para o estádio. O estádio e os corredores são iluminados por tochas e vasos de óleo queimando. À medida que a primeira luz anuncia o amanhecer de um novo dia, a primeira partida começa. À medida que o sol nasce, o mesmo acontece com o calor na arena. Jogos e execuções são realizados cedo, antes que a arena aqueça até sua intensidade máxima.

Partidas especiais chamadas "Partidas de Dragão" são realizadas no final da carta gladiatorial. As partidas do dragão geralmente são realizadas ao meio-dia, quando a arena está no pico de temperatura. Isso não apenas sobrecarrega a capacidade de luta dos combatentes, mas também a resistência e a resistência da multidão. Lutando nessas condições, um combatente perde duas vezes mais água do que o normal em combate. Além disso, as paredes de obsidiana são tão quentes que, quando a pele nua de um combatente se esfrega contra as paredes, ela as escaldará.

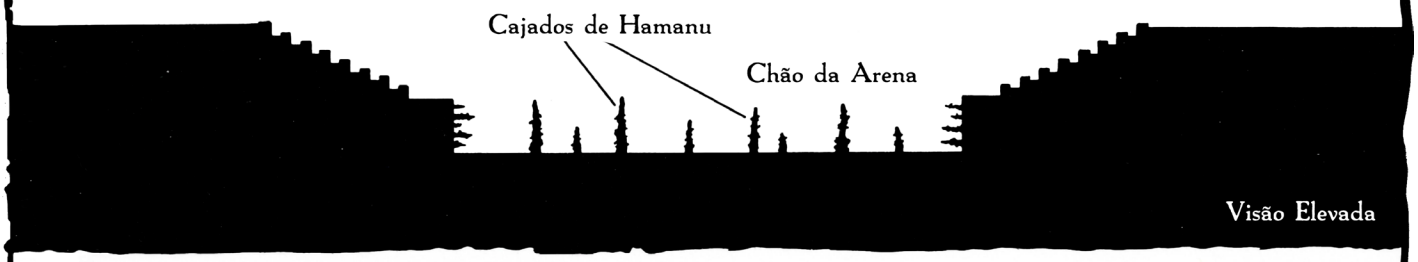
Urik é um dos poucos estádios que já realizou jogos noturnos no frescor da noite. Grandes lâmpadas a óleo, com 12 pés de altura, foram trazidas e montadas em pedestais nas partes superiores da arena. Grandes lentes de vidro mágicas foram colocadas na frente das lâmpadas para tornar a luz mais brilhante. O fosso estava sempre lotado para os jogos noturnos. Eles eram conhecidos como jogos "desonestos", porque as arquibancadas estavam cheias de ladrões, para roubar bolsas no escuro da noite.

Variações e Obstáculos da Arena

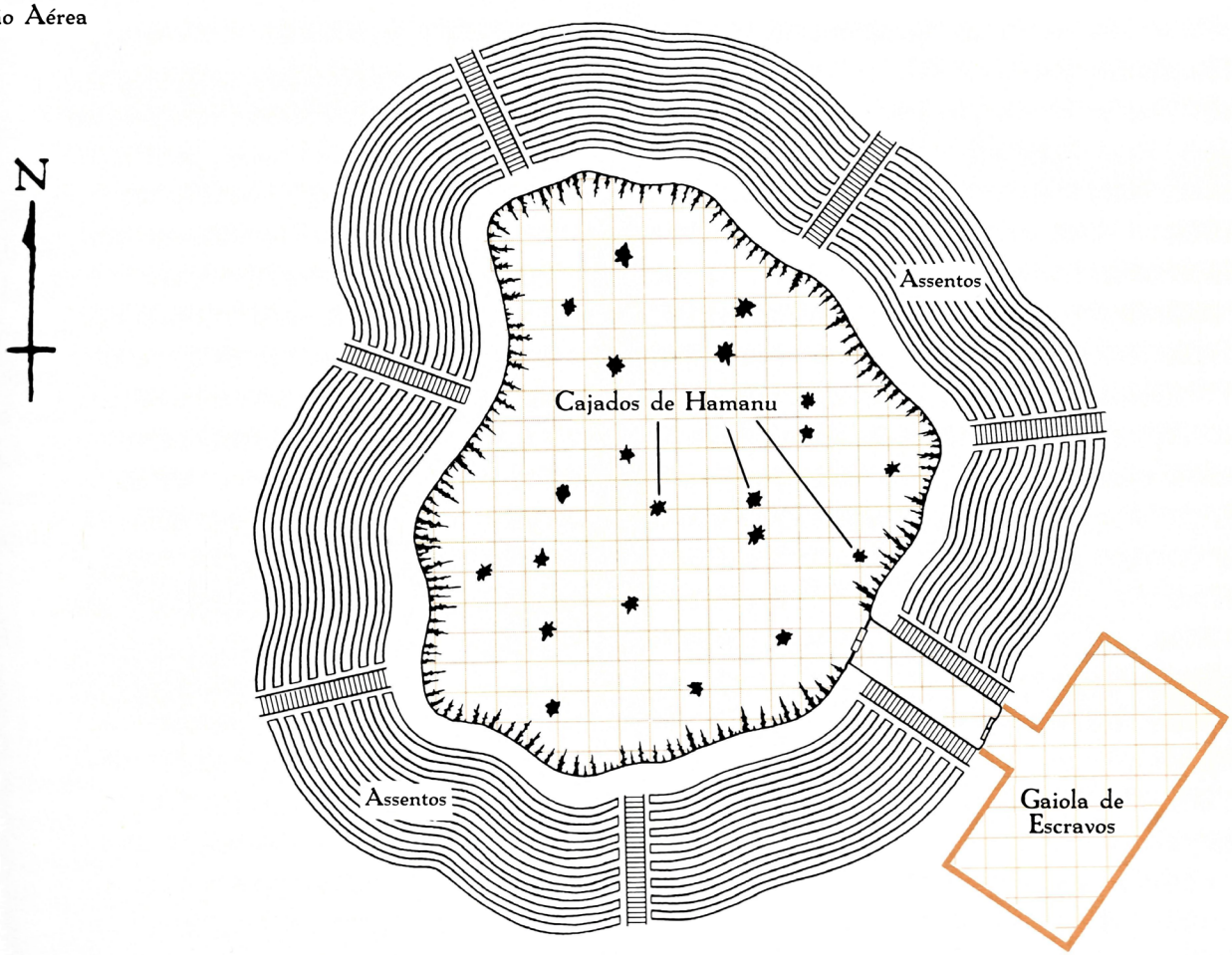
Os Gerentes de Arena podem colocar rampas, poços, armadilhas ou outros obstáculos na arena para adicionar emoção aos jogos de gladiadores. Esses obstáculos podem assumir muitas formas diferentes e podem ser usados em

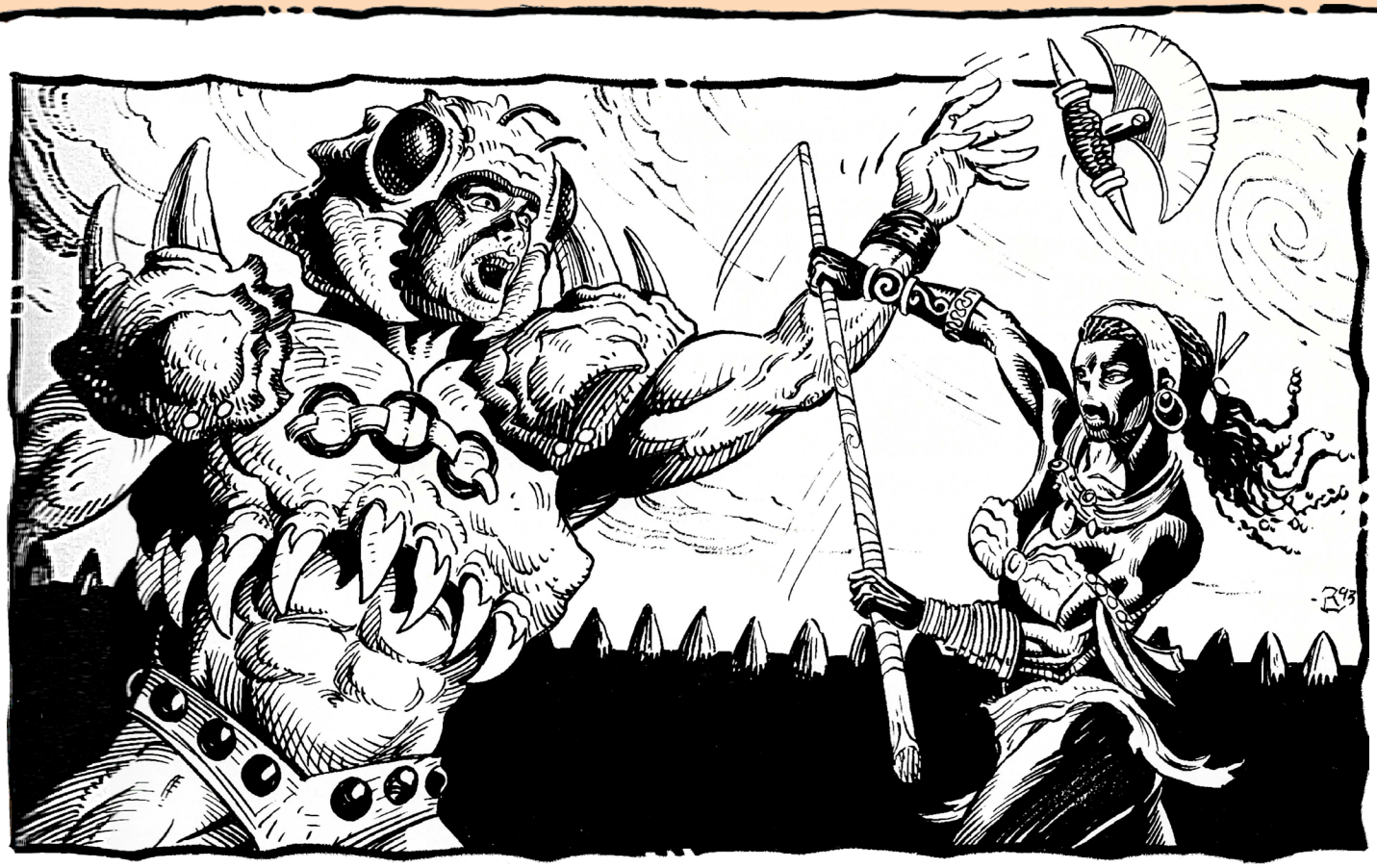
Urik

1 quadrado = 3 metros



Visão Aérea





combinação. Grande publicidade e promoção cercam o agendamento desses eventos "especiais" de arena. Alguns dos obstáculos são criados e usados para jogos específicos.

A única exceção ao uso de poços e obstáculos é o Critério em Balic. O piso desta arena é alterado mais do que qualquer outro. Em vez de adicionar obstáculos, a Balic usa a configuração flexível do chão da arena para atingir esses objetivos.

Loop de Montare

O Loop de Montare é um enorme conjunto de rampas e estradas construídas em um loop duplo (figura-8). As estradas e rampas estão inclinadas nas extremidades opostas dos laços. O centro, onde a estrada se cruza, fica ao nível do solo. Aqui é onde bestas, cavaleiros e gladiadores entram em ação. Diferentes jogos são jogados usando variações dessa configuração.

Os dois mais populares são "Loop Cruzado" e "Corrida em Loop". Em Loop Cruzado, os combatentes circulam o loop em direções opostas. O primeiro gladiador a fazer dois círculos completos do loop em sua direção específica vence. Um gladiador também pode vencer matando todos os oponentes ao longo do caminho.

A Corrida do Loop é uma competição para ver quem pode ser o primeiro a fazer um circuito completo do loop um número predeterminado de vezes. Gladiadores usam uma variedade de táticas diferentes para vencer esse tipo de combate. Alguns se levantam e aguardam o inimigo; outros (especialmente elfos e montare) tentam vencer a luta circulando os laços e lutando contra os oponentes apenas quando devem.

Pirâmide da Rainha ou do Rei

Embora ligeiramente diferente em cada arena, o conceito é o mesmo. Um grande objeto piramidal é colocado no centro da arena. O (s) último (s) gladiador(es) em pé no topo é (são) o (s

A pirâmide pode ser lubrificada com uma substância escorregadia para tornar a subida mais difícil. Lâminas afiadas podem ser presas, tornando a pirâmide tão mortal



quanto os outros gladiadores. A estrutura pode estar presa, ou placas de pressão nas laterais da pirâmide podem liberar gás venenoso, chamas, dardos ou outros dispositivos perigosos. Bestas ou criaturas podem ser colocadas no topo da estrutura para tornar o jogo mais difícil para os gladiadores.

Quebra-cabeça da Rainha ou do Rei

O Quebra-Cabeça da Rainha é diferente em tamanho e forma em cada uma das diferentes arenas, mas o conceito permanece o mesmo. Uma série de barras ou plataformas verticais e horizontais entrelaçadas criam um enorme andaime que os gladiadores podem escalar, contornar e atravessar. O enorme labirinto tridimensional é geralmente construído de ossos ou árvores amarradas para criar a estrutura. Lacunas são deixadas na estrutura de torção para permitir que os gladiadores entrem e saiam. Por causa da construção aberta, os combatentes estão sempre visíveis.

Dritan

No paisagismo de dritan, grandes quantidades de areia e sujeira são transportadas para a arena para modificar o piso da arena existente. Valas, colinas, fossos e ameias defensivas são ajardinados ao redor da arena. Isso produz novas configurações de campo de batalha para conflitos de gladiadores. Novos designs são limitados apenas à imaginação fértil do gerente da arena.

Partidas de Névoa

Nessas raras partidas, a arena está cheia de uma névoa mágica. Quando a névoa é criada, ela cobre o chão da arena a uma profundidade não superior a 1 metro. A névoa mágica obscurece a visibilidade horizontal além de 3 metros. Assim, os espectadores nas arquibancadas podem ver claramente os combatentes, porque eles estão olhando para baixo através da névoa. Combatentes a mais de 3 metros de distância devem caçar uns aos outros através da névoa. Criaturas com mais de 6 metros de altura não são prejudicadas pela névoa, pois são altas o suficiente para ver por cima do obscurecimento.

O Pelourinho

Escravos que têm um desempenho ruim ou se recusam a receber ordens estão trancados no pelourinho. O pelourinho é um conjunto de estoques que prendem a cabeça e as mãos da vítima entre dois blocos sólidos de madeira. Meio círculos são esculpidos na madeira para acomodar o pescoço e as mãos da vítima. Um grande bloco é colocado sobre o outro e travado junto. A vítima é então forçada a se ajoelhar sob o sol athasiano ardente o dia todo. Os treinadores podem parar e beber água na frente do pelourinho para atormentar as vítimas e agravar sua sede. Um indivíduo pode passar dias trancado no pelourinho. Alguns morrem lá como exemplos para outros que podem desobedecer.

Nas bancadas

Status do Assento

Tal como acontece com o resto da vida em Athas, os assentos no estádio são determinados pelo poder e status social. A maioria das arenas na região de Tyr é paralela ao caminho do sol através do céu verde avermelhado de Atasia. Nesta configuração, um lado do estádio recebe significativamente mais sol do que o outro.

Como um dos lados de algumas arenas fica longe do sol, o próprio estádio oferece um pouco de sombra para os espectadores. As áreas sombreadas do assento do espectador são conhecidas como a "Sombra da Nobreza". Nessas seções, nobres locais, proprietários de terras e senadores estão sentados. A parte central desta área sombreada é sempre reservada para o rei ou rainha e guarda-costas reais. Arranjados nas proximidades estão os templários mais ricos. Mais adiante, à esquerda e à direita, estão os templários menores. Senadores e nobres menores pagam subornos bonitos ou para se sentarem o mais próximo possível desta seção. Embora se pense que os proprietários/ senadores tenham poder nas cidades, quando se trata da arena, eles não têm nenhum.

O lado do estádio que recebe o sol forte e direto às vezes é conhecido como "Olho de Ral". Os espectadores sentados deste lado do estádio costumam trazer esteiras tecidas de elfo ou cabelo gigante para se sentar, já que as pedras em que se sentam aquecem consideravelmente com o calor do meio-dia. Temperaturas extremas fazem

com que os ânimos aumentem e, com frequência, as hostilidades irrompem nesta seção do estádio.

As duas extremidades do estádio muitas vezes são os piores lugares para se sentar, uma vez que estão acima dos portões para os currais de animais e quartéis de gladiadores. O fedor nesta área ao sol do meio-dia é quase insuportável.

Embora as paredes da arena sejam íngremes para conter os monstros e gladiadores dentro, é aconselhável sentar-se perto do corrimão da arena. É raro que um dia de combate passe sem que um espectador inocente seja morto por uma lança ou tentáculo errante. Por esta razão, muitos nobres sentam seus cajados diretamente na frente deles nos níveis inferiores. Os escravos criam um escudo humano inocente, protegendo inocentemente seus donos de danos.

Moda na Arena

O traje usado nos jogos é tão diferente quanto as pessoas que assistem aos jogos. Resumindo:

Escravos e Servos Contratados

Roupas: Drab, traje marrom-terra. Túnicas curtas, shorts, cabrestos e tangas. Possivelmente algum tipo de gravata ou acessório na cintura. As túnicas de renda são muito populares. Fáceis e baratos de produzir, absorvem o suor, mantêm-no perto da pele para ajudar na evaporação e permitem a passagem da brisa.

Chapelaria: Geralmente nada. Se tiver sorte, uma bandana ou outro pano para amarrar sobre a cabeça para proteger contra o sol do meio-dia.

Calçados: pés descalços ou sandálias.

Proprietários de Lojas e Terrenos Menores

Roupas: Linho branco e pano fiado. O branco é reflexivo e fresco, difícil de manter limpo e mais caro devido à sua fabricação. Às vezes, a peça será decorada com pequenas faixas de cor como um sinal de estatura (pano colorido sendo muito caro em algumas regiões).

Chapelaria: Bandana branca ou chapéu de aba de palha. Às vezes, as mulheres mercantes amarram uma tira de pano branco sobre suas cabeças para proteger contra o sol do meio-dia.

Calçados: sandálias, tangas, sapatos.

Mercadores/Nobres

Roupas: Tecidos multicoloridos e sedas. Quanto mais caro, melhor (em algumas regiões). Lenços e fitas de cores vivas são usados como acessórios. Algumas mulheres usam joias brilhantes (as peças parecem requintadas, mas custam apenas uma fração do que parecem). Os nobres superiores podem trazer seus besouros hurrum para os jogos. (Hurrum: um besouro não voador e brilhantemente opalescente que produz ruídos de zumbido calmantes e uma brisa sempre leve.)

Chapelaria: Turbantes brancos ou coloridos. Um escravo pode segurar um sombreiro ou um leque sobre a cabeça de um nobre.

Calçados: sandálias, tangas, sapatos.

Concessões

Os refrescos também são limitados de acordo com a classe. Em nenhum aspecto da vida em Athas é livre de status social - nem mesmo quando se procura apenas saciar a sede ou acalmar um estômago roedor.

Escravos e Servos Contratados

Bebida: Água.

Comida: larvas de cacto vermelho, kip seco ao sol, renks.

Proprietários de terras e nobres

Bebida: Broy, água ou vinho.

Comida: kip seco ao sol ou carne jankx.

Renk: lesmas palatáveis que contêm, em média, 120 ml de água. Eles são uma fonte de comida e água para as massas. Um homem médio precisaria comer 16 renks crus por dia para substituir os fluidos perdidos em um



dia na arena.

Grubs de Cacto Vermelho: O cacto vermelho é uma planta suculenta redonda conhecida por seus espinhos espinhosos vermelhos. Garças moram nesses cactos. Quando um é cortado, 1 a 3 dúzias de larvas de cabeça marrom, brancas e escamosas do tamanho de um polegar podem ser encontradas. Algumas pessoas arrancam as cabeças, outras comem as saborosas larvas inteiras.

Nenhuma concessão é vendida na arena em Raam. A rainha-feiticeira, em sua paranoia histérica, teme o envenenamento de seus templários e servos leais. A multa por ser pego vendendo comida ou água nas arquibancadas da arena é uma viagem de ida ao chão da arena. É permitido, no entanto, trazer os próprios bens escassos para a arena para consumo pessoal.

Diferentes arenas têm diferentes métodos de fornecer água aos nobres durante os jogos de gladiadores. Provavelmente a mais interessante é a arena de Tyr.

Em Tyr, a água é transportada através dos suportes nobres inferiores em grandes recipientes de cerâmica. Tais recipientes têm a forma de um demônio da cisterna (alguns nunca viram a criatura e acreditam que seja apenas um mito, como o dragão. Outros conhecem a horrível verdade). Para algumas peças de cerâmica, os clientes nas arquibancadas sombreadas podem tomar uma bebida da boca da criatura de cerâmica para saciar sua sede. Os portadores de água são todos agentes/escravos dos templários da arena. Às vezes, eles podem manter algumas peças de cerâmica se ouvirem informações que seus proprietários/empregadores considerem úteis.

Uma portadora de água Tyr chamado Citrina é, na verdade, uma assassina agente duplo. O suporte de água para cisterna de cerâmica que Citrina carrega está equipado com dois espigões de metal retráteis localizados nos olhos da criatura de cerâmica. Se Citrina for ordenada por seu templário a matar um indivíduo nas arquibancadas, Citrina apenas oferece um copo de água grátis. Enquanto a vítima bebe, Citrina pressiona um botão no dispositivo e um par de pontas finas de 30 cm de comprimento se estende dos olhos da criatura de cerâmica. Os pequenos picos semelhantes a dardos perfuram o cérebro da vítima, atingindo diretamente através dos olhos. O veneno funciona instantaneamente e a vítima está morta antes que possa engolir um segundo gole de água.

Citrina também é membra da Aliança Velada. Ela faz relatórios semanais sobre todos os eventos na arena e o lar do templário para um contato secreto. Se ordenada a matar um membro ou simpatizante da aliança, Citrina fará com que a tentativa de assassinato pareça real. Citrina irá pré-organizar (com a ajuda de contatos da aliança) o acidente e marcar uma fuga. A aliança então transportará o indivíduo para um esconderijo e providenciará o transporte para fora de Tyr.

Estandartes da Arena

Em qualquer jogo de gladiadores, bandeiras brilhantes de cores sólidas ou heterogêneas podem ser vistas penduradas nas arquibancadas. Esses banners geralmente carregam símbolos, uma vez que é ilegal que a população saiba ler e/ou escrever. (Há rumores de que a Aliança Velada, proibida em todas as cidades-estados de Tyr, pode usar essas bandeiras de arena como uma forma de comunicação sobre projetos, movimentos e reuniões. Apenas outros membros da Aliança Velada reconheceriam e entenderiam as mensagens.)

Os banners são símbolos de apoio trazidos para a arena pelos fãs para incentivar seu gladiador profissional favorito ou campeão da arena. Os emblemas das grandes casas comerciais também podem estar pendurados na arena. Eles servem a vários propósitos.

Primeiro, eles mostram que uma casa comercial está atualmente patrocinando um gladiador que se apresenta nos jogos.

Em segundo lugar, no caso de uma casa mercante itinerante, o banner é para mostrar que a casa está atualmente na cidade e está pronta para conduzir os negócios. Famílias de condenados ou acusados que estão lutando por suas vidas na arena podem trazer um banner para mostrar apoio ao ente querido. Da mesma forma, as vítimas do crime podem participar com bandeiras próprias, a fim de incentivar a morte do condenado ou acusado.

É a maior honra para um campeão de gladiadores pedir sua bandeira a um fã ou grupo de apoio. Alguns combatentes podem trocar uma arma quebrada, um pequeno pedaço de armadura ou uma peça de roupa pela bandeira. Vários assassinatos foram atribuídos a fãs que lutavam por recordações de gladiadores. Uma





arma de osso quebrado de um gladiador famoso pode valer tanto dinheiro quanto uma espada de aço. Vender conscientemente recordações de gladiadores falsificadas dá ao vigarista uma visita pessoal ao chão da arena da morte.

Cantos e Torcidas

Embora as palavras sejam diferentes em cada arena, os fãs conhecem uma série de cânticos e/ou aplausos que usam para incentivar os combatentes gladiadores. Enquanto algumas arenas podem recompensar um gladiador com aplausos após um golpe impressionante, outras arenas podem comemorar. Ainda outras arenas podem saudar um movimento covarde com um assobio em uníssono, enquanto outras reconhecem o movimento com vaias altas e retumbantes.

Os cânticos mais comuns são os nomes dos gladiadores. A arena ganha vida e as paredes tremem quando o campeão entra no fosso. O grito de seu nome é ouvido repetidas vezes e os torcedores gritarão até ficarem roucos, ou até que a partida comece, o que ocorrer primeiro. Há até campeões que a multidão adora odiar. Esses campeões não se sentiriam em casa na arena sem vaias, silvos, vaias e zombarias chovendo sobre eles de todos os lados. Esses anti-heróis são, na verdade, tão populares quanto os heróis. Esses anticampeões sobrevivem mais do que seu quinhão de combates de gladiadores. Eles quase sempre recebem alívio ou misericórdia no final da partida. Os gerentes de arena inteligentes usam esses indivíduos para concentrar a raiva e o ressentimento da multidão, dando a essas pessoas alguém para odiar. Correspondências de rancor com altos salários podem ser desenvolvidas para explorar essa febre.

O canto mais popular, é claro, é a simples palavra "morrer". Em qualquer idioma, ou em qualquer língua, o significado deste simples canto é óbvio. Quando um gladiador caído e indigno ouve a arena pegar esse canto, ele sabe que sua hora chegou. Algumas arenas acenam com tiras vermelhas profundas de pano, outras gritam por sangue, mas todas repetirão esse canto antes do final do dia dos gladiadores. Estranhamente, não há canto de misericórdia que seja reconhecível em todas as arenas.

Na arena de Tyr, as multidões levantam as mãos, a palma aberta, os dedos estendidos, a fim de mostrar seu apoio a um guerreiro caído. A palma aberta é geralmente entendida como um símbolo de misericórdia (ou mais simplesmente, "Eu não tenho arma, eu me rendo"). Na arena da floresta de Gulg, tiras verdes de pano são acenadas para mostrar apoio a um guerreiro venerado. Em Balic, os torcedores se levantam de suas posições sentadas habituais para mostrar seu apoio (muitos já estão de pé se tiver sido uma partida extraordinária). No Poço da Peste Negra em Urik, os fãs implorando por misericórdia acenam com tiras de pano preto. Não há misericórdia em Raam.

Os Assentos do Sol

Os assentos de sol são as seções de assentos superiores notoriamente perigosas do estádio Tyr. Fãs irritados ou entediados às vezes jogam um jogo chamado "navalha". Esses fãs barulhentos e ocasionalmente embriagados pegam um fã de gladiadores adversário, passam o indivíduo por cima, mão a mão, e o jogam no chão da arena. Embora a ação possa ser interpretada como assassinato, é difícil colocar a culpa quando há tantos fãs. O rei emitiu um decreto sobre esse comportamento, afirmando que não haverá retribuição ou recurso contra os perpetradores, desde que o "acidente" não perturbe os jogos de gladiadores.

Misericórdia

Como a vida é tão dura com Athas, a misericórdia é tão rara quanto a chuva. Quase todos os combates de arena são travados até a morte, pois qualquer coisa a menos não cumpriria a expectativa da multidão. Há, no entanto, casos em que a vida de um gladiador é poupada. Estes vêm por gancho, trapaceiro ou coragem.

No meio do combate, se um gladiador perder todas as armas e for encurralado por um oponente armado e certamente morrer, o gladiador pode pedir misericórdia. Isso é feito erguendo o punho para o céu. Esta ação coloca a pergunta silenciosa: "Eu não sou um oponente digno? Não posso recuperar minhas armas para que eu possa lutar o melhor que puder?" Esta pergunta é respondida pela primeira vez pelo gladiador adversário. Se o gladiador considerar o outro indivíduo um oponente digno e desejar continuar a luta (pensando, é claro, que ele vencerá) com

o outro gladiador armado, o gladiador estenderá a mão da arma acima de sua cabeça. Quando ambos os gladiadores levantam o punho e/ou a arma, eles olham para a caixa do estádio do rei feiticeiro ou da rainha. Um braço levantado significa que ambos os oponentes recuperam todas as armas e começam a batalha de novo no centro da arena. Se nenhum braço levantado for devolvido, o gladiador armado deve despachar o gladiador desarmado com a maior habilidade possível. É, claro, o desejo do gladiador desarmado de permanecer vivo a todo custo.

Se um gladiador estiver ferido e desejar misericórdia, ele levanta a mão aberta para o gladiador adversário, em vez de um punho cerrado. Isso sinaliza que ele está "gravemente ferido demais" para continuar a batalha, mas está pedindo uma chance de se curar e voltar a lutar em uma data posterior.

Muitas vezes, dois oponentes muito populares se enfrentam na arena. Devido às suas habilidades de combate, ambos são ótimos atrativos e agradam a multidão. Se um dos combatentes ganhar uma vantagem forte sobre o outro e estiver a ponto de dar um golpe fatal, o gladiador que possui a vantagem pode pedir uma resposta da multidão. Esta é a melhor parte de assistir à arena de gladiadores. Gritos de "não" e "sim" soarão até que um afogue o outro. A maioria da multidão cantará para que a vida da vítima seja tirada ou poupada. Quando o canto atinge um tom febril, todos os olhos se voltam para o rei ou rainha feiticeira e, à medida que o canto sobe, a multidão aguarda uma decisão.

O rei-feiticeiro eventualmente se levantará (desde que, é claro, ele esteja presente; caso contrário, esse dever recai sobre o principal templário do rei feiticeiro), estenderá seu punho e governará a vida do gladiador. O polegar do rei apontado para cima significa que o gladiador indefeso é poupado e pode retornar para lutar outro dia. Se o polegar apontar para baixo, o vencedor então administra um golpe de morte criativo, que será ovacionado. Se a vida de um gladiador é poupada na arena, muitas vezes é devido à ação direta de um templário. Os templários são conhecidos por conservar combates para ganho pessoal. Um excelente exemplo é um campeão que é fortemente favorecido contra um desconhecido. O templário pode apostar no desconhecido, depois subornar o campeão prometendo-lhe ricos despojos após o combate por "dar um mergulho". O campeão, com toda a sua experiência de combate e batalha, entrará na arena e fará uma boa luta. Ele pode fingir ser excessivamente agressivo ou lutar uma batalha totalmente defensiva, aparentemente surpreso com os golpes de seu inimigo. Muitas vezes ileso, o gladiador escolherá um momento para tropeçar ou cair, colocando-se à mercê do recém-chegado. Tendo sido um campeão bem-sucedido e tendo lutado uma boa batalha, sua vida quase certamente será poupada. Há exceções, quando o templário sente que é necessário enganar um excelente gladiador para permitir sua própria morte. Por esta razão, a maioria dos campeões raramente se entrega totalmente à misericórdia do oponente; há sempre a chance de uma traição.

Isso não quer dizer que todo combate em arena seja predeterminado. Há, no entanto, muitos templários e donos de escravos usando qualquer pressão, força ou influência que possam ter para organizar o resultado da partida a seu favor.

A exceção a todos os itens acima é Raam. Devido à paranóia desenfreada e à localização oculta da caixa de visualização da rainha-feiticeira, nenhuma questão é levantada. Todas as lutas em Raam são até a morte.

Regras da máfia

Dois fatos são indiscutíveis nas arenas de Athas. Primeiro, toda vida inteligente tem algum tipo de talento psiônico (selvagem ou não). Em segundo lugar, um gladiador lutando por sua vida usará todos os meios à sua disposição para sobreviver a uma partida.

O problema surge quando 40.000 ou mais espectadores, todos com alguma forma de talento psiônico, estão assistindo e apostando nos jogos de gladiadores. Guerras psiônicas podem facilmente irromper nas arquibancadas se os fãs intercederem psionicamente em nome de um gladiador. Para evitar isso, leis foram aprovadas em todas as arenas proibindo a intervenção psiônica dos espectadores durante as partidas. Esta regra inclui os Templários, mas não os reis e rainhas feiticeiros, que fazem e mudam as leis por capricho.

A punição aguarda qualquer um que ajude um gladiador através de poderes psiônicos antes de uma partida. Como a maioria das coisas no Athas, isso acontece com frequência. No entanto, como a intervenção psiônica é difícil de provar, poucos são realmente punidos.



Magia

Dentro das cidades-estados da região de Tyr, as únicas pessoas autorizadas a usar ou possuir magia são os reis-feiticeiros e rainhas, seus templários e magos profanadores (menores) nomeados pela realeza. Os sacerdotes elementais são tolerados nas cidades-estados, desde que não tentem criar santuários religiosos ou realizar reuniões religiosas. Druidas ocasionalmente passam pelas cidades-estados, mas raramente ficam por qualquer período de tempo. Os druidas odeiam profanadores e os reis-feiticeiros e rainhas em particular por causa da destruição que causaram.

O uso de magia na arena não é tolerado, a menos que seja usado por um embaixador do rei-feiticeiro ou da rainha. Druidas forçados a jogos de gladiadores muitas vezes usam livremente sua magia para se defender. Normalmente, mais e mais oponentes são enviados contra o druida até que ele esteja morto. Sacerdotes e magos que se encontram na arena frequentemente tentam esconder suas habilidades de conjuração de magias através do uso de ocultação somática.

A maioria da cidade (isso inclui gladiadores) sabe que os odiados profanadores e Templários são conjuradores. Portanto, a maioria dos residentes sente que qualquer conjurador deve ser um profanador do mal sob o escrutínio do rei feiticeiro ou da rainha. Os gladiadores conhecem e temem seu poder, então os conjuradores são os primeiros alvos durante o combate.

O Campo Real de Contenção

Os espectadores que participam de jogos de arena geralmente não sabem que algumas partes do campo são protegidas por campos mágicos de contenção. A área de observação real e certas entradas e saídas são frequentemente protegidas dessa maneira. A forma e a localização desses campos de contenção são tão diferentes quanto os próprios estádios. Muralha de força é o feitiço mais comumente usado para esse fim. Invisível a olho nu, uma parede de força impede a passagem de objetos mágicos e físicos, mas não tem efeito sobre psiônicos.

Se visto por meios mágicos, o campo de contenção da muralha de força aparece como uma bolha brilhante e translúcida protegendo uma determinada área (ou seja, a caixa de observação real). As arenas frequentemente têm mais de um campo de contenção para fornecer proteção adicional aos reis e rainhas feiticeiros.

Em Gulg, Balic e Tyr, esses campos de contenção são usados para a proteção pessoal dos reis-feiticeiros e rainhas. Os fãs nessas arenas devem se defender contra mísseis errantes (flechas, pedras de funda, etc.) e combatentes jogados nas arquibancadas. Uma parede protetora é colocada no lado do espectador da grande boca em Raam. Devido à paranóia desenfreada, o tamanho e a forma exatos variam a cada jogo de gladiadores.

Draj usa paredes de proteção mais extensivamente do que qualquer outra arena. A configuração do chão da arena em relação às arquibancadas dos espectadores e ao "palácio" exige que as paredes protetoras cerquem o poço raso dos gladiadores (exceto por uma abertura estreita onde os gladiadores entram e saem da arena). Draj pode ser a melhor arena para ver jogos de gladiadores se estar perto do sangue for o pré-requisito para um bom momento.

Reis-feiticeiros e rainhas podem usar feitiços mágicos poderosos de dragão para se protegerem (desde que não estejam envolvidos em outros processos mágicos que exijam seus poderes mágicos completos – como Kalak quando ele foi morto). Além disso, eles estão constantemente protegidos de danos psiônicos (embora qualquer um que ousar a mente de um rei-feiticeiro seja realmente um tolo corajoso).

Os templários trabalham em conjunto com psiônicos, outros magos profanadores e a guarda de elite da cidade-estado para manter a ordem nos estádios durante os jogos. Os fãs geralmente são tentados a usar seus talentos psiônicos selvagens para ajudar seu gladiador favorito na arena. Psionistas a serviço do rei ou rainha feiticeiro governante lidam rápida e duramente com tais transgressores.

Cultura de Fã

As classes mais baixas, ou "escória", aparecem horas antes dos jogos para beber e ovacionar fora da arena. Esse comportamento não é perigoso, desde que os templários sejam subornados ou estejam fora de vista. Fanáticos da arena podem cortar seus cabelos em modas estranhas ou pintar seus rostos com matizes feitos de beterraba, raízes e cactos.

Os vendedores podem fazer uma matança (sem



trocadilhos) vendendo semelhanças e lembranças dos guerreiros favoritos da multidão. Os aficionados compram símbolos em apoio aos gladiadores favoritos. A fabricação de réplicas em miniatura das armas escolhidas pelos gladiadores populares é um negócio lucrativo em todo Athas.

É comum que espectadores de todas as estações gritem e gritem obscenidades ao perder gladiadores, além de aplaudir seus favoritos. Isso faz mais para desabafar as frustrações e hostilidades da multidão do que para distrair ou ajudar os gladiadores. Cantos, no entanto, são outra história.

Quando a multidão começa um canto organizado, eles podem realmente afetar o resultado de uma partida. Se usados a favor de um gladiador, os cânticos podem aumentar a moral de um lutador ou permitir que o guerreiro se concentre no oponente e ataque com maior precisão. Quando a multidão canta contra um competidor, os efeitos podem ser devastadores. As vítimas de cânticos negativos sofrem sentimentos de rejeição e desespero.

Nas arenas de Athas, a multidão é levada a um frenesi tanto pelo caos quanto por outros espectadores. Algo que se aproxima de um transe hipnótico em massa ocorre nesses jogos, e se constrói em direção à histeria da multidão à medida que uma batalha se desgasta.

A arena é um dos poucos lugares onde qualquer coisa remotamente semelhante ao igualitarismo é praticada. Os fãs são livres para gritar e continuar com o conteúdo de seus corações - dentro dos limites impostos pelos templários. Na maioria das áreas, esses limites são assustadoramente frouxos.

Contos populares abundam sobre fãs azarados que encontraram sua desgraça apoiando gladiadores desfavorecidos. É uma ocorrência regular que os membros da multidão fiquem fracos e desmaiem à medida que o calor se torna insuportável. Os fãs vencidos são muitas vezes pisoteados pela multidão frenética, ou passados de mão em mão para serem jogados sobre as paredes da arena. Muitos bebem licor de cacto em barris de couro ou peles para tentar vencer o calor (ou sua sobriedade), apenas para desmaiar quando o dia fica mais quente. Os assentos sombreados são premium, e os fãs geralmente se reúnem na noite anterior para obter os melhores (mais legais) assentos.

As arenas são uma seção transversal interessante da estrutura de classes de Athas. Há sempre empurrões e empurrões quando as portas pesadas da arena são abertas. À medida que a corrida pelo curral começa, os guardas usam lanças para controlar as massas crescentes.

Os fãs da classe alta se reúnem pouco antes do combate e comem banquetes suntuosos que seus escravos prepararam. Estas são as pessoas que podem se dar ao luxo de comprar áreas reservadas especiais separadas da ralé. Embora seus assentos não sejam tão bons quanto os dos nobres, eles estão muito longe das áreas sujas e sujas dos plebeus.

Os nobres, é claro, não precisam empurrar e empurrar para um lugar querido, nem precisam comprar ou subornar suas acomodações. Os nobres são carregados para a arena em cadeiras de seda que são baixadas suavemente para o solo arenoso grunhindo, suando escravos. Outros escravos os abanam com grandes leques de couro enquanto o sol bate e a arena esquenta. Em seus assentos sombreados, a nobreza recebe até mesmo o raro presente de água fria. Muitos até têm escravos dançantes para entretê-los antes que a sangria comece.

À medida que a hora da partida se aproxima, os fãs começam a gritar por seus gladiadores favoritos, e a arena ecoa quando as vozes de milhares são levantadas em antecipação. Obviamente, a partida não começa até que o rei-feiticeiro chegue. Por causa disso, muitos reis-feiticeiros e rainhas têm o hábito de estar "elegantemente atrasados", sendo propositalmente atrasados para segurar o desafio e chicotear a ralé em um frenesi. Alguns sentem que há uma linha tênue na dinâmica da máfia entre o desejo de batalha final e a pura violência da máfia, e eles sadicamente trabalham esse fato.

Eventualmente, o rei-feiticeiro entra e as classes mais baixas tentam se superar para que os guardas errantes possam ver claramente sua lealdade – e sua frustração. As classes superiores se levantam e abaixam a cabeça em direção ao rei-feiticeiro como um sinal de respeito. O rei-feiticeiro sinaliza, e a partida está em andamento.

Durante a partida, os vendedores percorrem a multidão vendendo tortas de carne, frutas secas ou pedaços de carne assada. Os fãs jogam moedas de cerâmica no vendedor sem tirar os olhos da partida. Felizmente, a mudança retorna com a compra, mas muitas vezes a ralé está animada demais para perceber que foi enganada. No final, não importa, desde que a multidão veja sangue e

morte.

Se a partida for chata, a arena ressoa com vaias. Se os fãs estiverem insatisfeitos com a partida, eles jogam pedaços malcheirosos de carne podre e lixo no ringue, contrabandeados para a arena apenas para esse fim. Alguns na multidão esperam por esses momentos e competem uns com os outros para entregar os insultos mais pungentes aos gladiadores. Esses ne'er-do-wells se reúnem perto das entradas dos gladiadores, para melhor assediar os guerreiros antes e depois da batalha. Alguns chegaram ao ponto de se arrastar, gritando e gesticulando, provocando os guerreiros abatidos para atacá-los e outros espectadores inocentes. É um distintivo de honra particular entre esse tipo se eles forem atacados e viverem para contar sobre isso.

Se a partida for próxima e emocionante, a multidão fica animada ao ver o primeiro sangue. Os fãs nas filas da frente foram esmagados pelo peso de multidões sedentas de sangue avançando em um "frenesi mortal". Este é um estado perigoso para a multidão, e os templários e nobres sabem disso. Rebeliões de gladiadores bem-sucedidas foram encenadas exatamente nessas circunstâncias. Se os guerreiros forem talentosos e irritados o suficiente, eles podem virar a multidão contra seus próprios governantes. Por esta razão, os templários ficam em alerta máximo quando sentem a multidão ficando muito agitada.

Não importa qual seja sua posição na vida, os espectadores dos jogos passam o tempo após o combate de maneira semelhante. Eles cambaleiam para casa dos eventos do dia, recitando histórias exageradas da vitória de seu gladiador favorito, e aguardam ansiosamente a próxima oportunidade de esquecer seus problemas assistindo aos sangrentos jogos de gladiadores atenienses.

Apostar nos Jogos

A distinção entre jogos de azar legais e ilegais no Athas é simples. Se os templários receberem uma parte dos lucros, é legal. Se não o fizerem, é ilegal. Na maioria das vezes, os templários olham para o outro lado, enquanto os espectadores apostam nas partidas nas arquibancadas.

Os espectadores têm um código de honra simples em relação às apostas: se alguém fizer uma aposta que não pode cobrir, ele é expulso do estádio (de preferência por cima do muro dos fundos, a uma distância da rua) ou jogado na arena.

Todo o jogo legal nos jogos é coordenado através de representantes templários chamados pelfre (singular, pelf). Todas as pelfre devem ser "Seguidores do Caminho". Cada pelf negocia probabilidades para cada evento de gladiador com base na quantidade de dinheiro que ele e o outro pelfre coletaram. Eles usam suas habilidades psiônicas para permanecer em contato uns com os outros mentalmente enquanto coletam dinheiro e coordenam as probabilidades para as partidas. Pelfre é hábil em muitos idiomas e conhece as taxas atuais de câmbio de moedas.

Dez por cento de cada aposta apostada é retida pelo pelf. Desse dinheiro, 30% vai para financiar a arena e os cofres do rei. O 10% restante é uma taxa pelos serviços do pelf.

Não é incomum ou imoral que um templário comande uma pélvis para mentir sobre um evento. As mentiras podem ser sobre destreza de combate, habilidade física, ferimentos atuais ou comprometimento psicológico de um gladiador. Um pelf, no entanto, nunca mentirá sobre as probabilidades ou a quantidade de dinheiro apostada em uma aposta. Isso cria um dilema real para o pelfre; se forem pegos trapaceando ou mentindo para uma figura importante, eles podem enfrentar a morte; mas desobedecer a um templário pode significar morte, ou pior, escravidão. Isso coloca o pelf em uma posição tênue.

Um pelf considerado culpado de trapacear ou fraudar um apostador é condenado a combate armado contra um gladiador campeão. Como a maioria dos pelfres não é qualificada na arte do combate, é uma partida geralmente realizada no início do dia.

Os proprietários de terras raramente hesitam em apostar na vida de seus gladiadores. Muitas vezes, eles arriscarão parte de suas propriedades, vinhedos ou população escrava contra um proprietário de terras adjacente. Não é incomum que pequenas parcelas de terra da família passem de um lado para o outro muitas vezes ao longo de um ano. Os escravos, sempre uma mercadoria valiosa, são negociados livremente.

Uma forma muito popular de apostar com templários é chamada de cention ou cempa-emptor. A menção é a "compra fantasma" de gladiadores que participam das próximas partidas. No início de cada dia de jogo, uma lista de campeões de gladiadores é publicada. Templários rivais agruparão e farão lances "fantasmas" nos gladiadores



de sua escolha. O lance alto em cada gladiador os "compra" para a partida daquele dia. Todo o dinheiro dos lances fantasmas, bem-sucedidos ou não, vai para uma única bolsa. Os templários que apostam com sucesso nos gladiadores vencedores recebem sua parte da bolsa após a partida. Quanto mais alto o gladiador avança nas rodadas do torneio, mais o templário ganha da bolsa.

Ocasionalmente, um licitante que tenha sido excluído por um lance mais alto subornará um proprietário para ordenar que seu gladiador lance uma partida. Isso deve ser feito clandestinamente, para que o maior lance naquele gladiador em particular não descubra a trama e inicie a retribuição. Um proprietário de terras inteligente pode ser capaz de evitar ser pego no fogo cruzado das guerras de apostas do templário, mas a maioria fica no meio.

Quando muito dinheiro está em jogo, é prática comum um templário subornar o oponente de seu gladiador para que dê um "mergulho" durante a partida. O suborno pode assumir várias formas – a promessa de uma arma de aço, ouro ou até mesmo a compra de sua liberdade. O templário garantirá ao gladiador a ser subornado que sua vida será poupada no final da partida. Muitas vezes, o templário então visita seu gladiador. O templário informará seu campeão sobre o suborno falsamente oferecido e, em seguida, ordenará que o gladiador mate o oponente subornado no ringue. Ao fazer isso, o templário cumpre seus objetivos; ele não paga o suborno, silencia o gladiador adversário e avança seu campeão.

Mais apostas ocorrem em becos, bares e mercados do que nunca são feitas na arena. É verdade que essas apostas são escassas, algumas cerâmicas aqui, uma prata ali, mas em grande volume, a quantia apostada em qualquer partida é tremenda. Existem pequenos estabelecimentos de reserva de apostas de gladiadores em todas as cidades da região de Tyr – esses indivíduos são chamados de "olheiros", "agentes" ou "pernas rápidas". Encontrar um é a parte mais difícil. Alguns trabalham nas esquinas – apenas um elfo solitário, apoiado em um local sombrio, por exemplo. Uma senha ou sinal de mão deve ser feito antes que o elfo permita que uma aposta seja feita. Agentes desonestos simplesmente pegarão o dinheiro e se mudarão para um novo local na cidade ou em outra cidade. Os bem-sucedidos às vezes são procurados pelos templários locais, daí o apelido de "pernas rápidas". Alguns apostadores ainda mais desonestos são, na verdade, espiões de certos templários. Se as apostas forem muito pesadas para uma partida em particular, o templário pode prender o "olheiro" e confiscar o dinheiro para si mesmo. Depois de um mês na prisão, o indivíduo é libertado (e clandestinamente dado um pouco de algo para o seu problema), em seguida, retorna para as ruas para contar de sua provação.

As lojas que têm apostas secretas geralmente são mais confiáveis do que os "olheiros de rua" – a pousada, a loja ou a barraca do mercado podem ter uma reputação a defender. As apostas nesses estabelecimentos assumem muitas formas. Um indivíduo que deseja apostar em um gladiador pode entrar em uma loja ou barraca de comerciante conhecida por aceitar apostas. O indivíduo que deseja fazer a aposta pode começar a pechinchar sobre o preço de algum item sem sentido. No meio da negociação, o apostador menciona o gladiador em que deseja apostar na conversa. Em vez de falar em primeira pessoa, ambas as partes falam em terceira pessoa usando o nome desse gladiador.

A Arena como Corte

Quando a subversão, o veneno, a punhalada nas costas e a dupla negociação não podem eliminar um templário rival e/ou quando sua rixa se torna pública, os templários são conhecidos por ir à arena para resolver suas diferenças. Esse tipo de justiça de combate pode ocorrer de várias formas. A forma de combate é sempre pré-discutida e escolhida pelo templário que é desafiado. As opções do templário são enfrentar um ao outro em uma luta até a morte, ou escolher campeões para lutar em seu lugar. Em algumas situações notáveis, governantes descontentes ordenaram que os templários se enfrentassem na arena. O combate é quase sempre uma combinação de magia profanadora e habilidades de batalha. Um grupo de magias pequenas, mas poderosas, é concedido a cada combatente pelo rei-feiticeiro ou pela rainha-feiticeira. O uso do "Caminho" não é proibido nem encorajado, mas geralmente dá a um combatente uma vantagem.

Um dos casos mais famosos de combate no pátio foi entre Sephinea, a Vermelha, e Nortora de Sagia na arena em Raam. Os dois templários favoritos da rainha-feiticeira se acusavam mutuamente de heresias e conspirações para derrubar a rainha. A rainha-feiticeira Abalach-Re

concluiu que o combate pessoal entre os templários era a melhor maneira de decidir publicamente a culpa e a inocência por acusações tão hediondas. Este combate atraiu a maior multidão já conhecida para participar de qualquer luta em Raam.

A batalha foi curta e cruel. Embora um conjurador talentoso, Sephinea não tinha resistência aos talentos psiônicos selvagens extremamente poderosos de Nortora. Sephinea estava morta antes que as duas metades (não desintegradas) de seu corpo atingissem o chão.

Após o glorioso combate, a rainha-feiticeira chamou Nortora, a vencedora, diante das arquibancadas reais. Em uma das poucas aparições pessoais que a rainha-feiticeira já fez na arena, ela olhou para o vencedor com fogo nos olhos. Enquanto a multidão gritava o nome do vencedor, a rainha-feiticeira apontou um único dedo na direção de seu templário e explodiu o corpo do combatente vencedor em mil pedaços pela arena. Todos ficaram em silêncio. A grande rainha feiticeira ergueu a voz desumana e afirmou, em tons práticos, que não tolerava rumores da derrubada de seu reino ou anarquia nele. Com isso, ela se virou e desapareceu. As multidões fugiram da saída, temendo a próxima ação de sua rainha feiticeira. Nenhuma estava por vir. Abalach-Re havia alcançado tudo o que desejava no momento. Ela havia acabado com uma rivalidade, interrompido um boato malicioso e recuperado o medo de seu povo.

Jogos Fora das Cidades

As grandes cidades não têm o monopólio das arenas de gladiadores. Só porque uma aldeia está além do alcance da cidade não significa que os aldeões ignorem o entretenimento que os jogos proporcionam às pessoas criadas na cidade. Aqueles que viajaram para as cidades muitas vezes retornam com histórias de decadência e grandeza, como os outros nunca sonharam. Na tentativa de recriar o espetáculo dos jogos, os aldeões viajados constroem arenas em suas cidades natais para que os camponeses menos experientes possam testemunhar a glória do homem contra o homem ou a besta.

Claro, esses jogos têm pouco do esplendor que os jogos da cidade têm. Eles são geralmente mal administrados, desempenhos inaptos, com paredes e células brutas definindo a arena. A arena improvisada ainda pode acomodar mais de 500 pessoas; não exatamente transbordando pelos padrões da cidade, mas certamente uma multidão considerável, dada a natureza das cidades.

Apesar do ambiente de má qualidade, os artistas individuais muitas vezes podem mostrar uma grande promessa. Na verdade, os caçadores de talentos criados na cidade empregados por templários ou nobres visitam regularmente as cidades periféricas na esperança de pegar alguma jovem estrela brilhante e alimentá-la para uma glória maior do que ela poderia ter recebido nas pequenas aldeias.

Quando capturam um desses tolos crédulos com suas histórias de luta na cidade grande, eles agem como pequenos traficantes de escravos. Tomando a confiança dos jovens gladiadores ingênuos, eles enviam os gladiadores para seus empregadores, que os iniciam treinando entre os escravos. Embora os bons se tornem estrelas, eles nunca têm permissão para falar com seus antigos habitantes da cidade, pois podem revelar que sua vida se tornou uma agonia viva, que o preço de sua fama é sua liberdade.

Alguns evitam os traficantes de escravos e chegam à cidade de qualquer maneira. Como eles não têm os patronos ou o patrocínio necessário para uma estreia eficaz, eles falham na maioria das vezes. Apenas os verdadeiramente habilidosos entre eles brilham o suficiente para que sejam apanhados por patrocinadores independentes que não se importam em escravizá-los, ou pelo menos se importam mais com seus lucros do que possuir o gladiador diretamente. A seção "Patronos" trata mais desse tipo de benfeitor.

A maioria dos jogos nas aldeias não são disputados até à morte; há muito trabalho nas cidades periféricas para que eles desperdicem vidas valiosas em entretenimento. A menos que um dos combatentes seja um criminoso ou uma besta das terras devastadas, ou se os dois lutadores desejarem resolver uma disputa mortal, os jogos terminam quando uma das partes se rende ou fica inconsciente. A maioria dos aldeões concorda que esses jogos não são tão satisfatórios quanto os jogos da cidade, mas fornecem uma diversão divertida do trabalho brutal imposto a eles pelo clima severo de Athas.

Esses jogos também não têm a variedade oferecida pela cidade. Por causa de seus horários exigentes, simplesmente sobrevivendo aos rigores de Athas, eles não têm tempo nem inclinação para planejar as nuances da batalha ou



prender as feras.

Uma vez por ano ou mais, dependendo da aldeia, a maioria das aldeias contrata gladiadores profissionais ou compra escravos para morrer por eles na arena improvisada. A maioria deles pode fingir suas mortes com gritos altos e bolsas de sangue; eles geralmente valem mais vivos para seus verdadeiros donos, que os alugam para cenas dramáticas de morte.

Alguns desses circos itinerantes contratam gladiadores que lutam até a morte; qualquer gladiador que se inscreva em uma arena itinerante seria melhor verificar antes de se comprometer com qualquer coisa.

Dinheiro e outras trocas trocam de mãos regularmente em apostas sobre o resultado de todas essas lutas. Como os nobres e templários das cidades, os camponeses rivais tentam se endividar colocando grandes apostas contra seus oponentes. A maioria dos aldeões evita tais práticas, fazendo apostas mais simples que podem se dar ao luxo de perder. Os decadentes e os tolos se submetem; a maioria dos aldeões sabe que devem cooperar entre si para sobreviver aos climas severos de Athas. Essa ética não se estende necessariamente àqueles que não são membros de sua comunidade.

Dinheiro, Mercadorias e Serviços

Comércio

Para entender o comércio e os equipamentos em Athas, é preciso entender que Athas é um mundo pobre em metal.

Praticamente todas as cidades-estados atahsianas emitem moedas cunhadas em homenagem aos seus reis-feiticeiros. Além disso, alguns em comunidades anãs dependentes e algumas famílias de comerciantes ricos cunham suas próprias moedas quando os metais preciosos estão disponíveis para eles.

Embora as moedas variem (uma moeda de ouro cunhada em Tyr pode ser um pouco mais pesada do que as moedas de ouro quadradas que carregam o brasão da família Ryharian), todas elas se enquadram nas taxas de câmbio padrão.

Em Athas, 100 PO (peça de cerâmica) = 10 PP (peça de prata) = 1 PO (peça de ouro)

Peças e Brocas de Cerâmica: A moeda mais comumente usada em todo o Athas é a peça de cerâmica (PC). As moedas de cerâmica podem ser fabricadas a partir da argila mais comum de Athas, depois vidradas em cores específicas e cozidas para desencorajar a falsificação. A forma moldada das peças de cerâmica permite que elas sejam quebradas em 10 pedaços separados em forma de torta. Cada um desses "cacos" vale 1/10 de uma peça de cerâmica.

Quais Coisas Valem a Pena

Em Athas, a relativa raridade do metal aumenta o valor dos itens de metal. As moedas em si valem mais, então são necessárias menos moedas atlasianas para comprar coisas que não são feitas de metal. No entanto, itens de metal, por causa da escassez de cunhagem de metal, custam relativamente o mesmo número de moedas que em outros mundos.

Métodos de Comércio

As sociedades em Athas trocam bens e serviços de três maneiras: moeda, troca e serviço.

Moeda

As transações em que bens ou serviços são comprados com dinheiro continuam sendo bastante comuns na Athas, apesar da falta de metais: a Athas é pobre em metais, não esgotada em metais. As moedas são um meio de pagamento prontamente aceito e, considerando o aumento do valor das moedas, são menos volumosas para transportar.

Escambo

O escambo é a troca de mercadorias por outras mercadorias, nenhuma moeda muda de mãos. Por sua própria natureza, o escambo é uma antiga cerimônia de negociação.

Serviço

Os serviços que uma pessoa presta – desde os dos trabalhadores não qualificados até os dos Engenheiros premiados – todos têm seu preço pedido.

Moedas das Cidades-Estados

Maruk atravessou os portões abertos do Caminho da Caravana de Tyr, seus olhos cansados procurando a loja de um cambista. Espiando a bandeira apropriada através das pernas de um guarda da cidade meio gigante, ele abriu caminho através da multidão, verificando automaticamente sua bolsa escondida.

O calor opressivo diminuiu consideravelmente quando ele entrou no prédio de pedra fria. Quando Maruk se aproximou do balcão, um humano careca de túnica azul ergueu os olhos de um livro-razão grosso, deixando de lado a pena que estava usando.

Sim? Como posso ajudar...?"

Maruk olhou em volta para garantir que estivessem sozinhos. Acabei de chegar de Gulg e preciso de dinheiro local.

-Vamos ver o que você tem, então. Trocarei qualquer coisa, exceto aquela maldita coisa de urikita. Desde a guerra, fomos inundados por isso."

Enquanto Maruk derramava o conteúdo de sua bolsa no balcão, o humano produziu um conjunto de gales mercantes finamente trabalhadas. Suas sobrancelhas se ergueram bruscamente enquanto ele sacia as cinco



moedas descansando no balcão.

Três obas, cinco judaga e um Ditador Balk. Não é à toa que você precisa de uma pequena troca. Não há muitos que possam lidar com isso, mas este é o lugar certo."

Verificando o livro-razão e os pesos das cinco moedas, o cambista começou a contar o troco de Manik.

'Levando em conta minha taxa, você recebe um ouro de Tithian, 20 talentos, 50 peças de cerâmica e 50 cacos."

"Talvez eu precise de uma bolsa maior", observou Maruk secamente.

Como você pode ver, as cidades-estado individuais na região de Tyr têm sua própria forma de moeda e geralmente rejeitam dinheiro que não exibe o rosto de seu rei0feiticeiro-rei ou rainha. Isso não oferece nenhum problema para os comerciantes que regularmente fazem as rotas entre cada reino e aceitam todos os tipos de cunhagem, de tectuks de ouro a crescentes de cerâmica. Ainda assim, para os aventureiros que viajam entre domínios, isso representa uma barreira para a compra de mercadorias ou para a compra de camas e pensões.

Quase todas as cidades-estados, portanto, oferecem um serviço de troca de dinheiro para os visitantes que chegam. Esses edifícios geralmente são encontrados perto das entradas da cidade e são fortemente vigiados. Por seus serviços, os cambistas cobram uma comissão, que varia de cidade para cidade. A loja de um cambista é facilmente escolhida dos edifícios ao redor devido à grande bandeira roxa voando acima. Embora todos os banners sejam da mesma cor, a forma do banner é diferente em cada cidade-estado e exibe um dos emblemas das cidades:

Cada cidade-estado adotou uma forma distinta para suas moedas metálicas, mas as moedas de cerâmica são todas circulares e moldadas para que possam ser quebradas em 10 pedaços separados em forma de torta. Cada uma dessas peças ou "pedaços" vale um décimo de uma peça de cerâmica. As peças de cerâmica diferem na cor de seus vidros e nos desenhos nas laterais da cauda. Naturalmente, cada reino adota a face de seu governante na cabeça das moedas. Cada cidade-estado também tem nomes diferentes para suas moedas.

Vidros Cerâmicos

Cidade	Cor
Balic	Verde Oliva
Draj	Branco
Gulg	Azul
Nibenay	Amarelo
Raam	Marrom
Tyr	Vermelho
Urik	Preto

Designs da Moeda

Balic: cada moeda exibe o perfil de Andropinis como seu design. O perfil mostra um rosto esguio com um nariz longo e pontudo e cabelos curtos sob uma coroa irregular. A boca está ligeiramente aberta para revelar dentes pontiagudos.

Draj: O rosto de Tectuktitlay brilha de cada moeda. O rosto é alongado, parecido com um focinho de forno, com escamas esculpidas ao redor das narinas dilatadas. Na testa estão representadas as luas gêmeas de Athas, uma cheia, a outra crescente.

Gulg: Lalali-Puy é retratada como uma mulher deslumbrante e deslumbrante. Seus lábios estão cheios e sorridentes, sua pele lisa, seu cabelo rico e esvoaçante e entrelaçado com pequenas folhas e flores, representando sua casa na floresta. Segurando sua massa de cabelo em cascata está uma frágil coroa de metal fiado pendurada com joias e pássaros esculpidos. É preciso um observador cuidadoso para notar o brilho de aço em seus olhos.

Nibenay: O perfil sombrio deste rei-feiticeiro é difícil de distinguir do cenário sombrio da arquitetura nibenesa. O rosto do rei parece quase humano. A cabeça é sem pêlos e ligeiramente pontiaguda sob a coroa pesada. O perfil é vagamente reptiliano, com sulcos oculares proeminentes e um nariz longo e saliente. O pescoço também parece excessivamente longo, segurando a cabeça muito acima dos ombros.

Raam: Cada moeda mostra o perfil de Alialach-Re, o Grão-Vizir. Ela é retratada como uma mulher



deslumbrante, embora orgulhosa e desafiadora. Ela tem um nariz longo e aquilino. Seu cabelo é lustroso e longo, fluindo como seda de uma grande coroa incrustada de pedras preciosas.

Tyr: Até recentemente, cada moeda octogonal de Tyr tinha o perfil de Kalak. Desde sua morte, no entanto, tem sido o único propósito dos cocheiros refazer todo o dinheiro à semelhança de Tithian. A moeda de Tyr agora tem o rosto do novo rei. É o rosto mais humano de todos os reis feiticeiros e é adornado em um simples colar. Moedas com a imagem de Kalak não são mais consideradas moeda legal, mas se derretidas ainda valem o preço do metal.

Urik: O rosto de Hamanu domina a cabeça de cada moeda urikita. Ele é mostrado carregando uma espada e cercado por uma auréola de fogo. O rosto é leonino, com olhos grandes e uma mandíbula poderosa.

Denominações por Cidade

Balic: As várias moedas heptagonais desta cidade refletem os emblemas de estado de Andropinis. O emblema solar é universalmente encontrado, descaradamente incorporado aos desenhos de banners, uniformes e arquitetura. Ele também é sutilmente trabalhado em escudos, tecidos e joias. A espada e o escudo representam a cidade em guerra, e os desenhos de azeitona, urna, grãos e kank refletem as principais mercadorias da Fé.

A moeda de prata é comumente conhecida como ágora, que significa "prata" na gíria da classe comum. O design da ágora prateada mostra um escudo redondo com o emblema solar familiar de Balic, estendido sobre uma espada longa finamente trabalhada. A moeda conhecida como Ditador é nomeada em homenagem ao próprio rei-feiticeiro.

Draj: A obsessão de Tectuktitlay com o poder das luas gêmeas de Atha* levou ao uso frequente do simbolismo lunar em todos os aspectos da cultura Draji e pode ser



vista em moedas de cerâmica e prata da cidade.

A pirâmide que adorna a moeda da lua cheia representa o palácio do rei e é mostrada em detalhes luxuosos.

O tectuk, nomeado em homenagem ao rei, carrega o mais poderoso dos emblemas Draji: uma representação do mítico espelho fumegante, uma enorme placa de obsidiana que diz capturar a alma de qualquer covarde que olhe para ele.

Gulg: Os nomes das moedas desta cidade-estado testemunham a grande importância da caça na sociedade Gulg. A garra e a garra representam os totens recebidos pelos adolescentes durante seu rito de passagem. Judaga é o nome pelo qual os guerreiros Gulg são conhecidos e significa literalmente "caçador de cabeças"? da prática de reivindicar a cabeça de um inimigo derrotado como prêmio. As principais armas dos judaga são dardos envenenados, que aparecem nas peças de cerâmica.

A Floresta Crescente satisfaz todas as necessidades dos habitantes de Gulg, tanto os mundanos quanto os exóticos, e é esse luxo que se manifesta no emblema da orquídea no verso do judaga.

A rainha-feiticeira Laluli-Puy é homenageada em nome da moeda mais valiosa. Ela é conhecida por seus súditos como oba, que significa "deusa da floresta". A enorme árvore agafari mostrada no verso do oba dourado retrata o palácio ornamentado da rainha construído entre seus galhos.

As moedas de metal de Gulg têm um orifício circular deslocado nelas. Os nativos de Gulg amarram suas moedas para carregá-las facilmente.

Nibenay: Como o arroz é o alimento básico da população, é apropriado que o símbolo que apareça nas moedas mais comuns desta cidade-estado seja a planta de arroz, mostrada pesada com grãos roliços, madura para a colheita.

As moedas metálicas de Nibenay são de cinco lados com cantos arredondados. O design do cinzel reflete a paixão nibenense por decorar edifícios com relevos de pedra.

Na coroa dourada, a centopéia gigantesca cilops fa com um olho' é mostrada em uma postura agressiva com a metade dianteira de seu corpo levantada do chão. O emblema das costeletas é o selo real do Rei das Sombras, e é por isso que ele aparece na mais valiosa das moedas.

Raam: As moedas de metal de Baum são octogonais com um orifício quadrado fora do centro, permitindo que os cidadãos enfiem as moedas em tangas de couro, que são então escondidas nas dobras das roupas.

O sistema de castas estrito é incorporado nos nomes da cunhagem Raamita. A moeda mais valiosa homenageia a própria rainha feiticeira, enquanto as outras retratam três dos cinco níveis da sociedade em ordem decrescente de importância. O vizir honra a classe administrativa de Ream. O olho sem piscar mostrado nas peças de cerâmica serve para lembrar a todos os Raarnitas que os kuotagha (polícia secreta) estão sempre observando. O verme de seda no verso do vizir é mostrado enrolado em torno de um pilar de pedra e é considerado um dos animais de estimação mais valiosos de Abalach. A peça de ouro tem um homem musculoso de quatro braços vestido apenas com uma tanga. Essa figura é Badna, um ser fictício de quem Absinto-Be afirma ter ganhado seus poderes.

Tyr: A economia de Tyr está em fluxo desde a morte do tirano Kalak. Todas as moedas com seu perfil foram recuperadas para que possam ser reforjadas à semelhança de Tithian. Doravante, a peça de ouro será conhecida como Ouro Tithiano, mas ainda carregará a imagem do zigurate para lembrar à população que a maior conquista de Kalak'a também foi sua queda.

O caco e a peça de cerâmica possuem um gládio típico com lâminas de obsidiana em seu anverso, a arma favorita de muitos gladiadores na arena - as moedas de metal de Tyr são octogonais e têm uma borda moída. As duas espadas cruzadas na peça de prata são de desenhos diferentes: uma é uma espada de madeira bastarda e, sobre ela, encontra-se um falchion com cabo de osso. O talento de prata é comumente conhecido como o ouro de um templário, um lembrete para todos de que os templários geralmente são daltônicos ao pagar.

Urik: As moedas metálicas de Urik são de seis lados e carregam uma pequena borda de chamas ao redor de suas bordas. Os nomes das moedas refletem as diferentes ocupações predominantes na cidade – exceto, é claro, a peça de ouro, que recebe o nome do próprio Hamanu. A peça de ouro, ou Ouro de Hamanu, também é conhecida como áurico, mas não na audição de Hamanu.

O símbolo de flecha retratado no anverso das moedas

de cerâmica é mostrado entalhado no fogo em vez de nas penas, e tem uma cabeça de obsidiana farpada.

A peça de prata ostenta uma alabarda pingando sangue de sua lâmina de obsidiana lascada. O leão de juba de fogo, uma pata pesada apoiada em um inimigo derrotado, obviamente deve prestar homenagem ao grande guerreiro Rei Hamanu.

Nome	Design da Cauda
Balic	
Chip	Parda
Penny	10 azeitonas em um anel
Prata/Agora	Espada e escudo
Ditador	Feixe de grãos
Draj	
Estrela	Lua crescente
Crescente	10 crescentes em um anel
Lua cheia	Pirâmide e 2 luas
Tectuk	Espelho enfumaçadp
Gulg	
Talon	Dardo emplumado
Garra	10 dardos em um anel
Judaga	Orquídea
Obá	Enorme árvore agafari
Nibenay	
Peça	Planta de arroz
Peça de Cerâmica	10 plantas de arroz em um anel
Marca	Formão
Coroa	Cilops
Raam	
Escravo	Olho
Comum	10 olhos em um círculo
Vizir	Verme de Seda
Abalach	Badna
Tyr	
Caco	Espada Curta
Peça de Cerâmica	10 espadas curtas
Talento	Duas espadas cruzadas
Ouro de Kalak	Zigurate
Urik	
Jazida	Flecha de fogo
Tecelagem	10 flechas em um anel
Cerâmica	Alabarda de obsidiana pingando em sangue
Ouro de Hamanu	Leão de juba de fogo com pata no inimigo derrotado

Taxas de Câmbio

Cidade	Taxa
Balic	9-11%
Draj	6-8%
Gulg	9-11%
Nibenay	12 - 15 %
Raam	6-8%
Tyr	9-11%
Urik	9-11%

Formas para Moeda Metálica e Designs de Moeda

Cidade	Formato	Design da Moeda
Balic	Heptágono	Perfil
Draj	Círculo	Face com duas luas
Gulg	Círculo e furo redondo	Rosto sorridente, folhas
Nibenay	Pentagrama e cantos redondos	Perfil sombreado
Raam	Octógono e furo quadrado	Perfil altivo, coroa
Tyr	Octógono	Rosto inteiro, circunferência
Urik	Hexagonal	Rosto Leonino, espada



Preços, Alojamento e Serviços

Item	Custo
Quartos da cidade (por mês)	
"Ótimo.	20 PC
Pobre	6 cacos
Alimentação e estábulo para kank (diário)	5 cacos
Acomodação em estalagem (por dia/ semana)	
Comum	5 cacos/3 cp
Pobre	1/2 bit/2 bits
Latrina separada/ mês	2 PC
Banho	
Água limpa	40 PC
Água usada	(4 cacos)
Médico (sanguessuga ou sangramento)	3 PC
Guia da cidade (por dia)	(2 cacos)
Lavanderia (por carga)	(2 cacos)
Mensageiro da cidade (por mensagem)	1 caco
Minstrel (por desempenho)	3 PC
Escrevente (por carta)	(2 cacos)

Comida preparada

Item	Custo
Refeição (por dia)	
"Ótimo.	5 cacos
Comum	3 cacos
Pobre	1 caco
Banquete (por pessoa)	+10 CP
Broy (galão)	2 PC
Broy (caneca)	(4 cacos)
Rações secas (por semana)	+10 CP
Pão	1/2 caco
Ovo	1/2 caco
Sopa	1/2 caco
Assados	1/2 caco
Ale (jarra)	1/2 caco
Cerveja (jarra)	1 caco

Sidra (jarra)	1 caco
Água (jarra)	1 caco
Vinho (jarra)	(2 cacos)

Broy: Broy é feito de néctar de kank fermentado. Quando servido puro, é de sabor potente e desagradável. No entanto, o broy pode ser servido quente e temperado com uma erva pungente que disfarça sua acidez, além de aumentar seus poderes arrebatadores.

Comida

Item	Custo
Pão	1 caco
Manteiga (por kg)	(2 cacos)
Doce (por kg)	1 caco
Queijo	(4 cacos)
Ovos (por 100)	8 cacos
(por dúzia)	1 caco
Figos (por kg.)	1 caco
Fruta (por kg)	3 cacos
Ervas (por kg)	3 cacos
Mel, kank (por kg)	+10 CP
Carne para uma refeição	1 caco
Porcas (por kg)	1 PC
Óleo, Cozimento (por galão)	8 cacos
Passas (por kg)	(2 cacos)
Arroz (por kg)	(2 cacos)
Sal (por kg)	(2 cacos)
Especiaria (por kg)	
Exótico (por exemplo, açafrão, cravo)	15 PC
Rara (por exemplo, pimenta, gengibre)	2 PC
Incomum (canela)	1 PC
Açúcar, grosso (por kg.)	1 PC
Legumes (por kg)	(2 cacos)

Bebidas

Item	Custo
Ale (250 gal)	12 PC
Cerveja (250 gal)	20 PC
Cidra (250 gal)	8 PC
Água (250 gal)	+10 CP
Vinho (250 gal.)	20 PC

Água: Na maioria das cidades athasianas, a água é retirada de uma cisterna coletiva mantida pelo rei-feiticeiro e seus templários. Não é incomum que o preço da água aumente drasticamente durante períodos particularmente secos ou quando os templários estão tentando extorquir mais dinheiro dos consumidores.

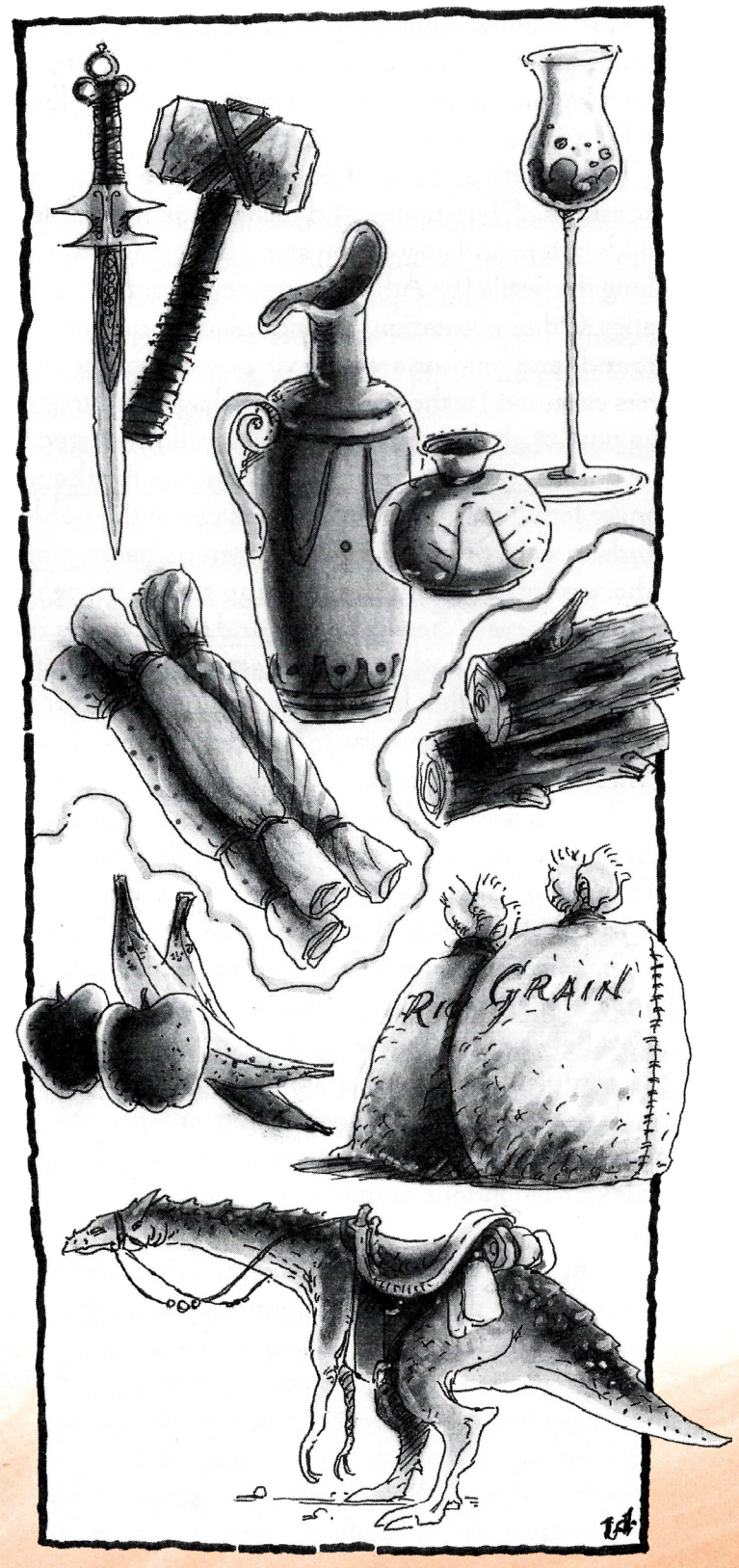
Taxas Comuns

Cargo	Diário	Semanal	Mensal
Arqueiro/artilheiro	1 caco	6 cacos	3 PC
Cavalaria Pesada	3 cacos	2 PC	+10 CP
Cavalaria Ligeira	(2 cacos)	1,2 PC	6 PC
Cavalaria Média	1 caco	8 cacos	4 PC
Engenheiro	5 PC	30 PC	150 CP
Guerreiro, Pesado	-	5 cacos	2 1/2
Guerreiro, Irregular	-	1 caco	5 cacos
Guerreiro, Leve	-	(2 cacos)	1 PC
Guerreiro, milícia	-	1 caco	5 cacos
Escudeiro	-	1 caco	5 cacos
Profissional			
mão-de-obra não-qualificada	-	(2 cacos)	1 PC
Mão-de-Obra Especializada	1 caco	8 cacos	4 PC
Mão de obra especializada	3 cacos	(18 cacos)	+10 CP

Uma pessoa pode receber pagamento por seus serviços em outros serviços, bens ou moedas, dependendo da situação.

Vestuário

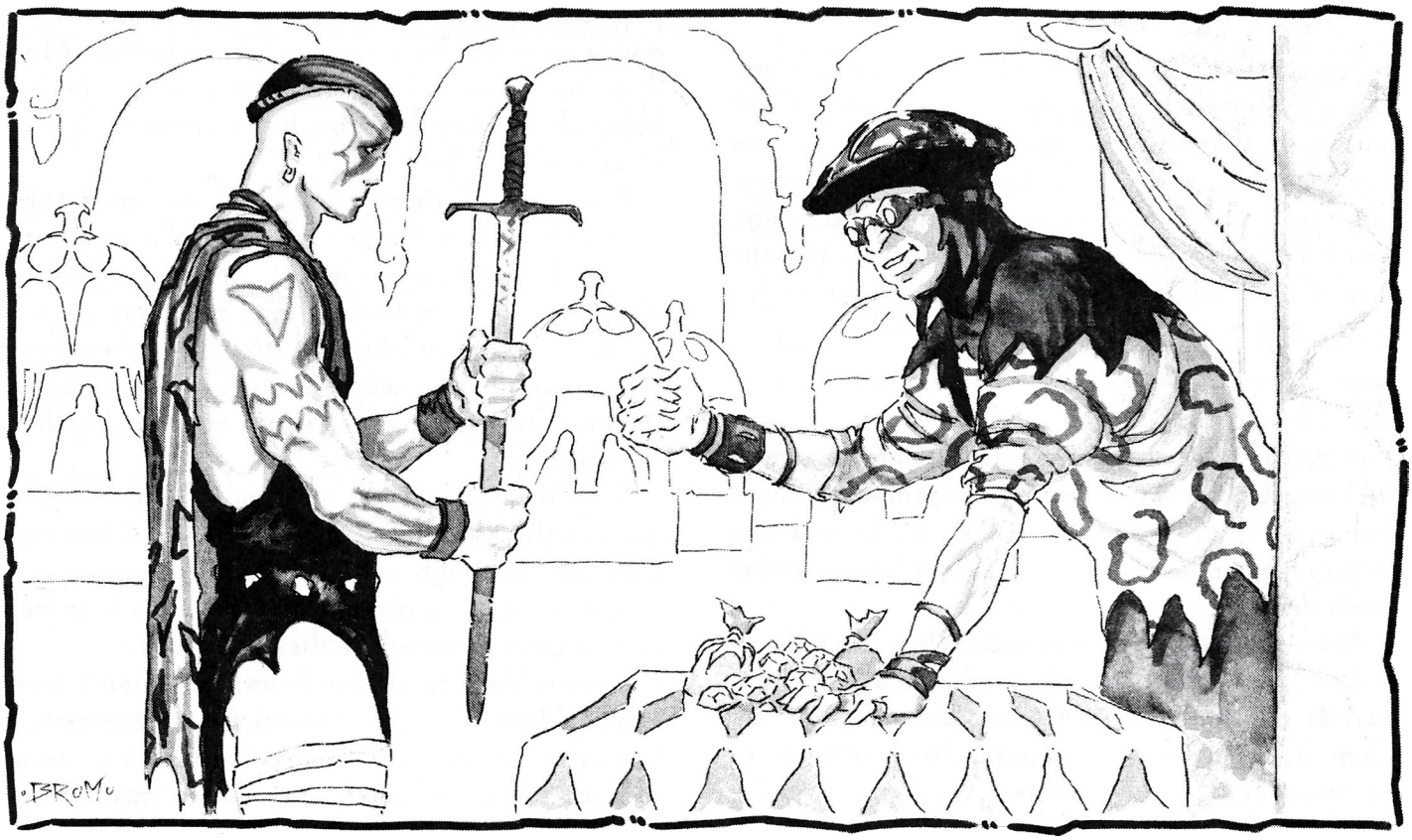
Item	Custo
Cinto	3 cacos
Botas	
Viagem	3 PC
Macio	1 PC
Calças	2 PC
Boné, chapéu	1 caco
manto	
Roupas boas	8 cacos
Pele fina	50 CP
Cinturão	3 PC
Roupas do deserto	+10 CP
Máscara Filtrante	1 PC
Luvas	1 PC
Toga, comum	1 PC
Mangueira	2 PC
Jaqueta de seda	80 CP
Bainha de faca	1 caco
Equipamento	
Elfo	30 PC
Alto Templário	100 CP
Profanador real	80 CP
Escravo	(2 cacos)
Das terras devastadas	20 PC
Cavilha, osso	6 PC
gancho, metal	600 PC
Broche simples	+10 CP
Manto	
Comum	1 PC
Bordado	20 PC
Sandálias	1 caco
Sarami	5 cacos
Faixa	(2 cacos)
Sapatos	1 PC
Jaqueta de Seda	80 CP
Revestimento	6 cacos
Bainha de espada, cabide, careca	4 PC
Tabardo	6 cacos
Toga, grosso	1 caco



Túnica	8 cacos
Colete	6 cacos

Equipamento

Item	Custo	Peso
Mochila	2 PC	2
Cano, pequeno	2 PC	30
Cesta		
Grande	3 cacos	I
Pequeno	I/2 caco	*
Sino	I00 CP	-
Algibeira		
Grande	I PC	I
Pequeno	7 cacos	I/2
Roldana e polia	5 PC	5
Estojo de Virotes	I PC	I
Balde	5 cacos	3
Corrente		
Luz (por 30 cm)	300 cP	I
Pesado (por 30 cm)	400 CP	3
Baú		
Grande	+I0 CP	25
Pequeno	5 PC	I0
Vela	I/2 caco	*
Tela (por metro quadrado)	(4 cacos)	I
Giz	I/2 caco	*
Grampos	400 CP	2
Disfarce	+I0 CP	6
Estojo de destilação	50 CP	20
Bastão de Radiestesia	20 PC	5
Kit de Fogo	(2 cacos)	I
Lenha (por dia)	I caco	I0
Frasco de vidro	20 PC	*
Gancho de Arremesso (osso)	8 cacos	4
Ampulheta	25 PC	*
Escada, 3 metros.	I/2 caco	20
Fechadura		
"Ótimo.	I0.000 PC	I
Pobre	2.000 PC	I
Lupa	200 PC	*
Estojo de mapa ou pergaminho	80 CP	I/2
Balança de Mercador	2 PC	I
Espelho, metal pequeno	I.000 PC	*
Espelho, obsidiana pequena	30 PC	*
Instrumento musical	5-I00 CP	I/2/3
Rede	4 PC	5
Óleo (por frasco)		
Inflamável	+I0 CP	2
Lâmpada	I PC	I
Papel (por folha)	+I0 CP	-
Papiro (por folha)	I PC	-
Pergaminho (por folha)	2 PC	-
Perfume (por frasco)	20 PC	*
Píton	3 PC	*
Aljava	8 cacos	I
Corda (por I5 m)		
Cânhamo	I PC	20
Seda	20 PC	8
Cabelo de Gigante	+I0 CP	I0
Saca		
Grande	(2 cacos)	I/2
Pequeno	I/2 caco	*
Parafina/Vela (por kg)	2 PC	I
Agulha de Bordado (osso)	5 cacos	-
Apito sinalizador	8 cacos	*
Anel de sinete ou selo pessoal	+I0 CP	*
Sabão (por kg)	20 PC	I
Luneta	I.000 PC	I
Bálsamo solar	50 CP	I
Tenda		
Grande	25 PC	20
Pavilhão	+I0 CP	50
Pequeno	5 PC	I0
Ferramenta de ladrão, osso	30 PC	I
Ferramenta de ladrão, metal	3.000 PC	I
Tocha	I/2 caco	I
Relógio de água	I.000 PC	200
Pedra de amolar	I/2 caco	I
Odre de vinho	8 cacos	I
Tinta de escrita (por frasco)	40 PC	*



Kit de Fogo: Embora a pederneira esteja prontamente disponível, o aço é escasso em Athas. O kit padrão de iniciação de fogo, portanto, usa um arco e varas em vez de pederneira e aço.

Bens Comerciais

Item	Custo
Âmbar	500 cp/oz
Bronze	500 cp/kg
Cerâmica	10 pc/100 pçs
Giz	1 caco/lb
Quitina	40 cp/lb
Cinábrio	10 cp/grama
Pano (por 10 metros quadrados)	
Comum	7 PC
Fino	50 CP
Rico	+10 CP
Carvão	3 cp/kg
Cobre	20 cp/kg
Cosméticos	10 cp/grama
Algodão	2 cp/kg
Corantes/Pigmentos	10 cp/grama
Penas	
Rara	5 PC
Comum	3 cp/100
Peles	30 PC
Vidro	10 cp/kg
Ouro	5.000 cp/kg
Piso de Madeira	100 cp/kg
Incenso	20 cp/gr
Tinta	8 cp/gr
Ferro	100 cp/kg
Jade	10 cp/kg
Couro	5 cp/m □
Mármore	20 cp/kg
Medicação	50 cp/gr
Espelhos, obsidiana pequena	30 PC

Obsidiana	5.000 cp/kg
Pinturas	100 CP
Papel	20 cp/100 fls
Perfume	50 cp/ml
Resinas	80 cp/ml
Tapetes	100 CP
Prata	500 cp/kg
Aves canoras	1 PC/cada
Estátuas	100 CP
Ferramentas	1 PC/cada
Cera	7 cacos/kg
Trigo	1 cp/kg

Animais

Animal	Custo	Velocidade km/h	Carga máx
Crodlu	100 CP	quilômetros	170 kg
Crodlu Pesado	120 PC	quilômetros	
Crodlu, guerra	200 PC	quilômetros	200 kg
Erdlu	+10 CP	quilômetros	160 kg
Inix	200 PC	5 km ------	220 kg
Kank, treinado	120 PC	quilômetros	180 kg
Kank, não treinado	50 CP	quilômetros	150 kg
Mekillot	200 PC	5 km e meio	227 KG

Crodlu: Um crodlu é um dragão grande, que não voa, com um bico e membros anteriores fracos e com garras, que pode ser usado para manipular objetos pequenos. É um caçador duro e agressivo na natureza. Quando treinado, é uma excelente montaria de guerra.

Erdlu: Erdlus são bestas de rebanho criadas por muitas culturas diferentes em Athas. Essas aves grandes e que não voam têm até dois metros de altura e pesam cerca de 90 quilos. Sua dieta onívora permite que eles pastem em quase qualquer lugar e sua natureza resistente os mantém vivos em terrenos difíceis. O preço de um único erdlu pode ser o dobro do listado ou tão pouco quanto





a metade, dependendo da disponibilidade. Os ovos de Erdlu também são comestíveis: um ovo pode valer 3 pedaços.

Inix: Um inix é um grande lagarto que cresce até 4 metros de comprimento. Cada um pode carregar até 900 quilos. Embora herbívoros por natureza, os inix são combatentes ferozes, atacando com a cauda e com a mordida. Inix treinado para cavalgar também é treinado para não lutar montado, pois nenhum cavaleiro conseguiria manter seu assento enquanto um inix golpeasse sua poderosa cauda.

O Inix pode ser equipado com um howdah. Meio-gigantes os usam como montaria individual. O Inix geralmente não pode puxar vagões por causa de suas longas caudas.

Kank: Kanks servem como animais de rebanho e bestas de carga. Eles são grandes insetoides, com 4 metros de altura e 8 metros de comprimento, pesando cerca de 180 quilos. Como animais de rebanho, os kanks são duráveis e facilmente cuidados. Kanks não são criados por sua carne, que se torna fedorenta assim que morrem. Em vez disso, eles são criados para glóbulos de mel produzidos em suas barrigas. Um único glóbulo de mel pode trazer 4 bits.

Como bestas montadas, os kanks fornecem transporte eficaz para um único personagem (exceto para meio-gigantes, que usam inix para o mesmo propósito). Um kank pode carregar até 180 quilos. Kanks usados como animais de montaria também exigem arreios e selas. Os Kanks podem ser engatados a vagões individualmente ou em equipes.

Mekillot: Um mekillot é um enorme lagarto de 6 toneladas, usado como um animal de carga. Cada um pode carregar 4 toneladas ou puxar até 18 toneladas atrás dele. Os mekillots são difíceis de controlar e, às vezes, se voltam contra seus tratadores.

Um mekillot pode ser equipado com um howdah de pacote ou um howdah de guerra, carregando vários homens para o combate.

Arreios e Acessórios

Item	Preço	Peso
Armadura de montaria		
Crodlu, couro	35 CP	50 kg
Crodlu, quitina	50 CP	75 kg
Inix, couro	350 PC	120 kg
Inix, quitina	500 cp	200 kg
Kank, couro	150 CP	30 kg
Kank, quitina	350 PC	60 kg
Mekillot, couro	5.000 PC	500 kg
Mekillot, quitina	7.500 PC	800 kg
Rédea e freio	15 cacos	1,5 kg
Arnês do carrinho	(2 cacos)	5 kg
haltere	1 caco	
Sela		
Compacta	5 PC	7,5 kg
Viagem	+10 CP	16 kg
Alforjes		
Grande	4 PC	4 kg
Pequeno	3 PC	2,5 kg

Barda: Existem dois tipos de bardas para as várias bestas de carga em Athas: couro e quitina.

A barda de couro é feito com almofadas de couro enrijecidas, muitas vezes reforçadas com osso ou quitina, e unidas com pano ou tiras de couro macio. A barda de quitina é feito de placas de quitina insetoide e osso, presas com couro e pano.

Transporte

Item	Preço
Biga	
Um kank, um guerreiro	100 CP
Dois kank, dois guerreiros	250 PC
Quatro kank, três guerreiros	500 cp
Um crodlu, um guerreiro	100 CP
Dois crodlu, dois guerreiros	200 PC
Quatro crodlu, três guerreiros	400 CP
Howdah	
Inix	+10 CP
Inix, guerra	100 CP
Mekillot	20 PC

Mekillot, guerra		500 cp
Carroça, aberta		
Capacidade	de 500 kg	+10 CP
Capacidade	de 1200 kg	20 PC
Capacidade	de 2,2 toneladas	30 PC
	de 4,5 toneladas de capacidade	50 CP
Vagão, fechado		
Capacidade	de 500 kg	15 PC
	de 1200 kg de capacidade	25 PC
Capacidade	de 2,2 toneladas	40 PC
4Capacidade	de 4,4 toneladas	60 CP
Vagão, caravana blindada		1.000 PC
Veleiro do silte		2.600 CP
Esquife de areia		360 PC

Carruagem: Uma carruagem é um veículo levemente blindado construído de madeira, quitina e couro endurecido, projetado para cavalgar e combater.

Howdah: Um howdah é uma estrutura com assentos projetados para serem montados na parte de trás de um inix ou mekillot. Um howdah normal é feito de uma moldura de madeira leve e tem um assento para o motorista do animal.

Um howdah de guerra é construído com materiais muito mais resistentes, proporcionando cobertura para os que estão dentro. Um howdah de guerra inix pesa 150 libras e pode conter quatro caças. Um howdah de guerra mekillot é um assunto mais elaborado, pesando 1.000 libras. Utilizando um howdah da guerra de mekillot, 16 guerreiros podem cavalgar em dois níveis, quatro dos quais podem lutar para qualquer lado.

Vagões, abertos: Um vagão aberto é pouco mais do que uma caixa de madeira sobre quatro rodas de madeira. Um vagão de 450 quilos de capacidade requer um único kank para puxá-lo. Os vagões de 1,1 toneladas a 2,2 toneladas de capacidade precisam de equipes de dois e quatro kanks, respectivamente. A capacidade de 4,5 toneladas requer um único mekillot para se mover. Os Inix não são usados para puxar vagões pela simples razão de que suas caudas atrapalham.

Vagões fechados: vagões fechados requerem a mesma potência animal que vagões abertos de capacidade semelhante. Itens dentro de vagões fechados são pouco afetados pelo clima. Alguns comerciantes e nômades convertem vagões fechados em alojamentos.

Vagão, caravana blindada: Uma caravana blindada pesa 2,2 toneladas e pode carregar até

16 toneladas a mais. O design exato de qualquer vagão de caravana blindado em particular pode mudar de viagem para viagem. Os artesãos personalizam o interior para cada viagem, adicionando ou retirando canetas de escravos, expandindo ou removendo gabinetes e assim por diante. Em geral, uma caravana de guerra blindada pode transportar uma carga de 6,8 toneladas de mercadorias, além de ter espaço para 50 guerreiros totalmente armados, 25 escravos em trânsito e um punhado de comerciantes, nobres ou outros viajantes imponentes.

Enquanto um mekillot pode puxar uma carroça blindada, eles geralmente são puxados por uma equipe de dois, para evitar a morte de uma montaria encalhando a carroça.

Armas

Item		Normal	Alt	Peso
Machado de Batalha		500 cp	*	7
Zarabatana		5 PC		2
Dardo	Farpado	1 caco		
	Agulha	1/2 caco		
Arco				
	Arco longo composto	100 CP		3
	Arco curto composto	75 CP		2
	Arco Longo	75 CP		3
	Arco Curto	30 p		2
	Flecha de voo	10 cp/12	*	
	Feixe de Flecha	10 cp/6	*	
Porrete		-		3
Besta				
	Besta de mão	300 cP		3
	briga de mão	30 PC	*	
Besta Pesada		50 CP		14



Porrete pesado	6 PC	*	
Besta Leve	35 CP		7
Porrete leve	3 PC	*	
Adaga ou punhal	200 PC	*	I
Dardo	20 PC	*	I/2
Mangual do Guerrreiro	1500 PC	*	I5
Maça do Guerreiro	800 PC	*	I0
Lança do Guerreiro	800 PC	*	6
Machado de mão ou de arremesso	50 CP	*	5
Mangual montado	800 PC	*	5
Maça montada	500 cp	*	6
Lança montada	700 PC	*	4
Azagaia	5 cacos		2
Faca	50 CP	*	I/2
Mangual	I.000 PC	*	I2
Alabarda	I.000 PC	*	I5
Cajado ou Bastão	-		4
Flagelo	I PC		2
Funda	I/2 caco		
Funda de pedra	-		I/2
Lança	30 PC	*	5

Funda de cajado	(2 cacos)		2
Espada			
Espada bastarda	2.500 PC	*	10
Espada larga	1.000 PC	*	4
Khopesh	1.000 PC	*	7
Espada Longa	1.500 PC	*	4
Cimitarra	1.500 PC	*	4
Espada Curta	1.000 PC	*	3
Espada de Duas Mãos	5.000 PC	*	15
Martelo de Guerra	200 PC	*	6
Chicote	1 caco		2
Alhulak	900 PC		9
Amigo do Bardo	+10 CP		3
Cahulaks	12 PC		12
Carrikal	800 PC		6
chatkcha	1 PC		1/2
Triturador	24 PC		9
Bastão Datchi	12 PC		10
Dejada	600 PC		8
Lança de Lâmina Dupla	200 PC		6
Pata do Dragão	15 PC		9
Machado do Antebraço	100 CP		4
Goiva	6 PC		12
gythka	6 PC		12
Empalador	4 PC		5
Lotulis	1.500 PC		10
Chicote do Mestre	6 PC		3
Puchik	600 PC		1
Quabone	1 PC		4
Bastão cantante	50 CP		1
Talide	400 CP		1
Lâmina de Tartaruga	9 PC		5
Trikal	1.200 PC		8
Lança Pesada	6 PC		15
Faca de Viúva	5 PC		4
Navalha de Pulso	+10 CP		1

Armas marcadas como 'Alt' são listadas como o preço de uma versão de metal, mas podem ser construídas com outros materiais que afetarão o preço.

Materiais das Armas

As armas comumente encontradas nas terras brutais de Athas consistem em obsidiana, osso, madeira - e às vezes até metal.

Tabela de Materiais das Armas

Material	Custo	Peso
Metal	100%	100%
Osso	30%	50%
Pedra/obsidiana	50%	75%
Madeira	10%	50%

Descrições de Armas

O alhulak é principalmente uma corda com um gancho de quatro lâminas em uma extremidade. A outra extremidade da corda de 1,5 metro é presa a uma alça de 1,5 metro de comprimento, que também pode ser usada para bloquear o ataque de outras armas. Um usuário experiente pode usar o alhulak para enganar seu alvo

A cabeça de quatro lâminas do alhulak é comumente esculpida em costelas de mekillot (o preço dado aqui é para um conjunto de lâminas de aço). O cabo que o prende à corda geralmente é de madeira ou osso.

Amigo do Bardo: Popularizada pelos bardos de Balic, esta arma ostenta várias lâminas e pontas. As lâminas são esculpidas em obsidiana, depois amarradas e montadas em um aperto de madeira. As pontas são feitas de madeira afiada, embora presas possam ser usadas para efeito semelhante. A pega tem orifícios para os dedos ou tiras de couro para agarrar. Os bardos normalmente revestem as lâminas com veneno.

Cahulaks: Um par de cabeças de quatro lâminas amarradas a cada extremidade de uma corda de 3,6 metros de comprimento, esta arma pode ser empregada em combate corpo a corpo ou como uma arma arremessada. Como uma arma corpo a corpo, o portador segura um conjunto de lâminas em cada mão e as balança em uníssono ou em sucessão em seu oponente. Como uma arma de arremesso, os cahulaks se enredam em torno de seu alvo e também causam dano quando as lâminas atacam. As lâminas são de osso esculpido, geralmente,



mekillot, enquanto os cabos são sólidos de madeira ou de osso resistente.

Carikkal: O carikkal é feito amarrando um pedaço de osso mekillot na mandíbula de um jozhal. Os sulcos afiados dos dentes percorrem metade do comprimento da alça óssea, enquanto as dobradiças da mandíbula são afiadas até uma borda afiada. Isso faz com que o carikkal se assemelhe a um machado de batalha com ambas as cabeças apontando na mesma direção. Uma alça de couro se projeta de um buraco perfurado no fundo do eixo ósseo, para que o usuário possa manter a firmeza mesmo nas batalhas mais sangrentas.

Chatkcha: Esta arma de arremesso de thri-kreen é comum entre as tribos das estepes. É uma cunha de cristal que pode ser arremessada até 30 metros e, devido à sua rotação e efeito no ar, ainda retorna ao lançador se ele errar o alvo.

Triturador: Uma bola de pedra cravada (ou, raramente, metal) no final de um cabo flexível de 6 a 7 metros de comprimento compõe esta arma corpo-a-corpo única. O usuário fixa a extremidade do cabo no chão e, em seguida, chicoteia a extremidade do peso para frente e para trás até quase atingir o chão na frente e atrás. Esta arma é difícil de usar em combate individual, mas é uma arma formidável em batalha de tropas.

Porrete Datchi: Esta arma de arena especializada inflige ferimentos horríveis. Um porrete de 1,2 a 1,5 metros de comprimento feita de colmeia de insetos seca ou raízes secas é anexada a uma alça de madeira ou osso de 90 centímetros de comprimento. Dentes, garras ou (raramente) lâminas de metal são incorporados na cabeça, que é então balançada com golpes rápidos.

O dejada consiste em uma cesta longa e escavada (cestum) usada no braço e usada para impulsionar projéteis (pelota) a uma taxa muito alta de velocidade. O cestum pode ser feito pegando os finos ossos das costelas de um erdlu e tecendo uma cesta longa, fina e curva entre eles. A portadora insere a mão na extremidade inferior aberta onde uma alça semelhante a uma luva é colocada. O cesto para uso humano tem 60 centímetros de comprimento e 12 centímetros de largura. O tamanho do cesto varia de acordo com a raça do portador. O Cesti só pode ser usado por um lado, uma vez que o outro é necessário para carregar a pelota. Um usuário habilidoso pode pegar a pelota de um oponente em seu próprio cestum.

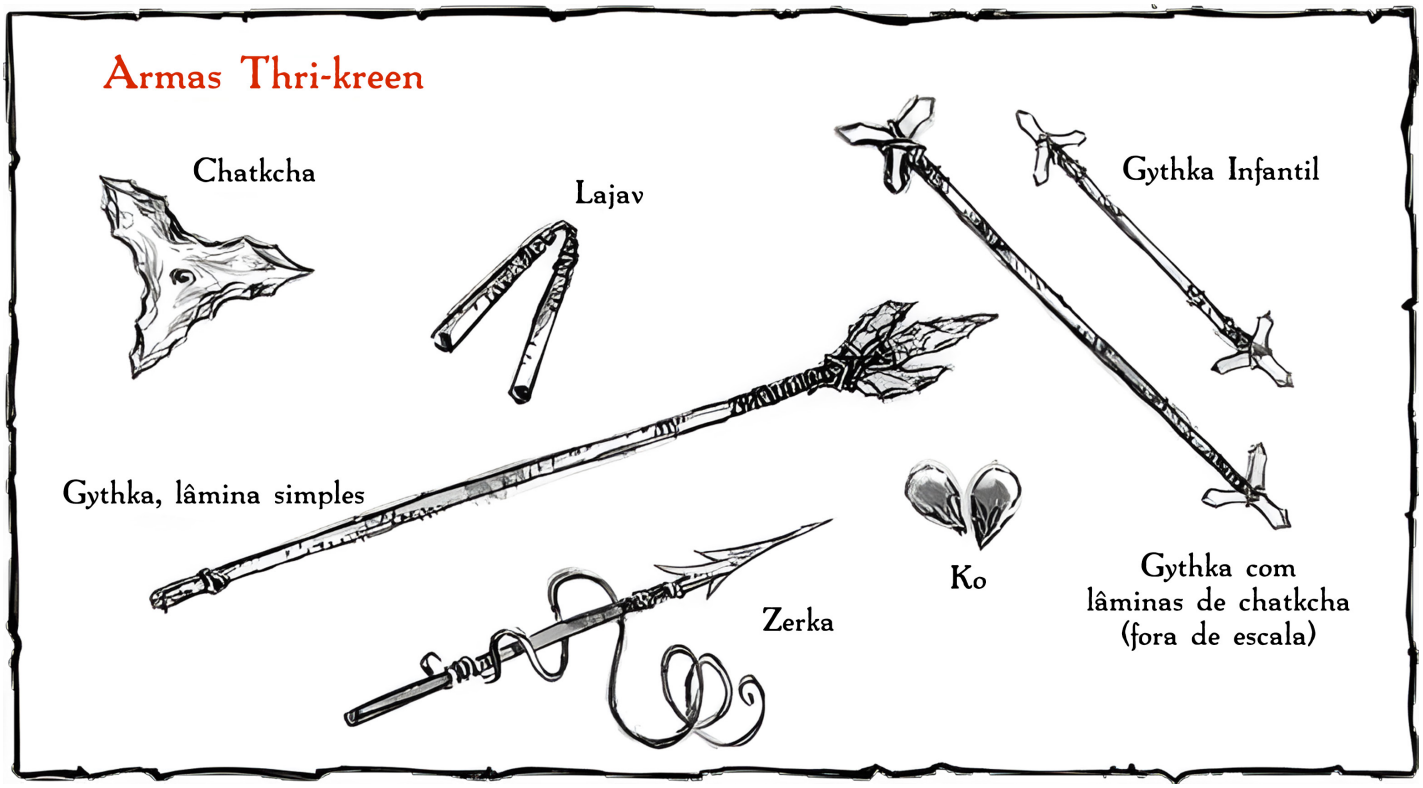
Pelota são objetos esféricos de aproximadamente 5 cm de diâmetro. Pedra, bolas pontiagudas e bolas de amora selvagem se qualificam como pelota. Bolas de cerâmica cheias de gás, óleo, veneno ou outras substâncias também podem ser usadas. Há algum debate sobre se essa arma se originou nas Montanhas Ressonantes ou na Floresta Crescente. Foi documentado que os halflings da montanha usam cesti para lançar besouros de agonia nas costas de inimigos poderosos. Cesti de metal são extremamente raros, enquanto a pelota de metal é muito mais comum.

A lança de lâmina dupla é quase idêntica à lança normal, no entanto, carrega uma ponta de lança adicional na extremidade traseira. Um portador proficiente da lança de lâmina dupla pode usar ambas as extremidades da lança em combate contra um único oponente girando as lâminas.

Pata do Dragão: Esta arma, popularizada nas arenas de Tyr e Urik, tem duas lâminas, uma presa a cada extremidade de um eixo de madeira de 1,5 a 1,8 metro de comprimento. As lâminas podem ser feitas de qualquer material adequado. Uma barra ou cesta curva localizada centralmente protege a mão do portador e apresenta uma lâmina saliente que se projeta perpendicularmente ao eixo.

O machado do antebraço consiste na cabeça de um grande machado de batalha de lâmina dupla com um espigão no centro, no exterior, e usado como um broquel no antebraço. No entanto, ao contrário da maioria dos broquéis, pode causar sérios danos a um oponente incauto. É uma arma favorita dos artistas marciais. Ele também pode ser usado em locais próximos, onde outras armas podem não ser eficazes.

Goiva: A goiva com alça de ombro foi desenvolvida pelo exército de Nibenay para uso de sua infantaria. Uma lâmina larga de osso, obsidiana ou quitina é montada em



um eixo de madeira de 90 centímetros de comprimento. A arma requer um aperto de duas mãos: um pequeno guidão que se projeta do eixo, logo atrás da lâmina, e um aperto na parte traseira do eixo.

Gythka: Esta arma de vara thri-kreen tem lâminas perversas em cada extremidade. A haste grossa da arma permite que ela seja usada como um bastão contra oponentes armados da mesma forma.

Empalador: Um empalador é uma arma desenvolvida para o combate em arena. Tem um único eixo de cerca de 4 pés de comprimento com um par de lâminas pontiagudas longas, dividindo-se para cada lado e formando um "T" mortal. A arma pode ser girada horizontalmente ou verticalmente, sobre a cabeça.

O Lotulis é um eixo longo com uma lâmina crescente recurvada em cada extremidade. Assemelha-se a duas luas crescentes curvadas para fora montadas em um longo eixo de metal. Os crescentes afiados também têm pequenos picos farpados perto das pontas. Nas mãos de um guerreiro treinado em seu uso, é uma arma verdadeiramente perigosa. Embora a Lotulis seja pesada, seu potencial de dano é algo para deixar até um meio-gigante cauteloso.

Um usuário proficiente pode girar os lotulis através de uma variedade de manobras ofensivas e defensivas. A haste pode ser usada para desviar ataques ou espancar inimigos como um bastão, protegendo o usuário. As lâminas podem ser usadas para cortar na frente ou nas costas, mantendo os inimigos à distância. As lâminas também podem ser usadas para pegar armas, prender inimigos ou empalar alvos com as farpas.

Chicote do Mestre: Usado por mestres de tarefas e guardas de arena, o chicote do mestre tem um cabo de osso ou marfim esculpido incrustado com elementos decorativos apropriados à posição do portador. O chicote é feito de couro ou cabelo de gigante (este último aumentando o custo em 15 pc). Uma cabeça de osso ostenta cinco farpas de ponta oca separadas, diferenciando esta arma dos chicotes normais.



O puchik é uma arma de socos e aparas projetada para combates corpo a corpo. É uma adaga, com 2 pés de comprimento, com protetores de mão salientes do punho em um ângulo de 45 graus para proteger as mãos do portador. O aperto do puchik é perpendicular ao comprimento da lâmina e mantido no lugar pelos dois pinos que se estendem para baixo dos guarda-mãos. As tiras de couro furadas ao redor do punho evitam que o aperto escorregue nas mãos suadas. Esta arma é frequentemente usada para prender a arma de um oponente.

Quabone: Esta arma é construída a partir de quatro hastes idênticas de osso, amarradas juntas para formar uma haste radialmente simétrica no comprimento da espada. Com sua leveza e ponta grosseiramente afiada, o quabone é uma arma bastante ineficaz. O quabone é usado em situações de arena onde o combate se destina a prolongar por um longo período de tempo.

Estas armas têm 2,5 centímetros diâmetro e cerca de 75 centímetros de comprimento. Bastões cantantes dependem mais de agilidade e habilidade do que de simples força bruta. Eles quase sempre são usados em pares, em vez de sozinhos. Feitos de madeira elástica e reta, como a planta cachava, são quase impossíveis de quebrar, mesmo quando balançados com grande força. Os bastões cantantes são extremamente leves, esculpidos de modo que o diâmetro das extremidades seja ligeiramente maior do que o do centro. Essa forma incomum, combinada com o tipo de madeira, é o que dá nome às varas, pois elas assobiam e gemem enquanto são giradas pelo ar. O óleo adesivo é normalmente aplicado antes da batalha para que as varas não escorreguem do alcance do usuário, mesmo durante manobras de alta velocidade.

Embora sejam leves e geralmente favorecidos para a prática de sparring, o bastão de canto pode ser usado com precisão mortal na arena. Muitos gladiadores julgaram mal um oponente porque o inimigo estava empunhando apenas esses bastões e foi para a perdição lamentando seu erro.

Talide: O talide, também conhecido como luva de gladiador, é uma versão aprimorada do cesto. O talide é feito de couro rígido com revestimento de metal, quitina ou osso na tampa da mão e ao longo de todo o antebraço. Espinhos se projetam de cada um dos nós dos dedos e ao longo das costas da mão. Uma lâmina afiada corre ao longo do polegar para estilos de luta apertados, e há um pico de 15 centímetros no cotovelo. O talide depende muito mais da força e do poder bruto do que da sutileza, embora alguns gladiadores tenham mostrado que ele pode ser usado de forma muito eficaz quando combinado com outro ataque mais rápido.

Espada Tartaruga: Esta arma é basicamente um pequeno escudo com uma lâmina saliente. Embora tenha o nome de uma criatura específica, sua concha protetora pode ser esculpida em osso ou quitina, ou moldada em couro endurecido. A lâmina, feita de pedra, osso ou às vezes metal, é montada na parte inferior da concha, e todo o conjunto é usado no antebraço.

Trikal: O trikal é um pequeno braço em forma de poste, com cerca de 2 metros de comprimento, 2 metros de comprimento é um robusto eixo de madeira. O pé final é uma cabeça de metal com três lâminas que se projetam a partir do eixo central. Abaixo destas estão uma série de serrilhas, cada uma tão afiada quanto as lâminas acima delas. A extremidade superior do eixo é ligeiramente ponderada para garantir que o impulso da oscilação ganhe um empurrão extra para o potencial máximo de dano.

Aqueles proficientes com o trikal podem usar a cabeça da arma para desequilibrar os inimigos com uma série de golpes curtos e afiados ou para enganchar os pés de um oponente debaixo dele em uma manobra de viagem.

Espada Ponderada: Esta arma combina a eficácia de uma espiga com o dano de impacto de uma maça. O eixo de 2,5 metros de comprimento tem uma lâmina de osso ou presas em uma extremidade e uma fiança pesada e cravada na outra, geralmente feita de cerâmica cozida.

Faca da Viúva: Nomeada para uma ferramenta de colheita de aparência semelhante usada nos cintos verdejantes, esta arma tem uma lâmina larga em uma extremidade de uma madeira ou um cabo de marfim. Escondidos dentro da alça estão dois pinos com mola. Uma trava de polegar na alça libera os pinos. Leva uma





rodada inteira para recarregá-los. A faca da viúva também pode ser lançada como uma arma de mísseis.

Lâmina de pulso: As lâminas de pulso consistem em um trio de lâminas que se projetam de uma faixa de braço pesada. As lâminas se projetam sobre as costas da mão, são extremamente afiadas e podem ter até 15 centímetros de comprimento. As lâminas de barbear de pulso podem ser usadas em um ou ambos os antebraços.

Armadura

Materiais das Armaduras

Dois fatos sobre Athas conspiram para limitar o uso de armaduras de metal: calor extremo e o alto preço do metal. Muitos tipos de armadura podem ser construídos sem metal em Athas, usando materiais mais prontamente disponíveis.

Tipo	Custo	Peso
Acolchoada	4 PC	10
Couro	5 PC	15
Couro Batido	20 PC	25
Gibão de Peles	15 PC	30
Brigantina	12.000 PC	35
Banda	20.000 PC	35
Cota de Talas	8.000 PC	40
Escudo (de madeira)		
Corpo	+10 CP	15
Broquel	1 PC	3
Média	7 PC	10
Pequeno	3 PC	40
Capacete, quitina	8 PC	5

Em Athas, um armeiro pode passar uma carreira inteira sem acumular uma quantidade suficiente de metal para criar uma armadura. Mesmo que uma sorte inesperada de metal fosse encontrada, as técnicas para forjar tal armadura foram em grande parte perdidas ao longo dos tempos. Se esses desafios fossem superados e a armadura construída, o calor incessante de Athas deixaria o artesão com poucos compradores interessados. Por essas razões, os artesãos da Athas recorrem a materiais leves, como ossos, quitina, casca e madeira, ao montar equipamentos de proteção.

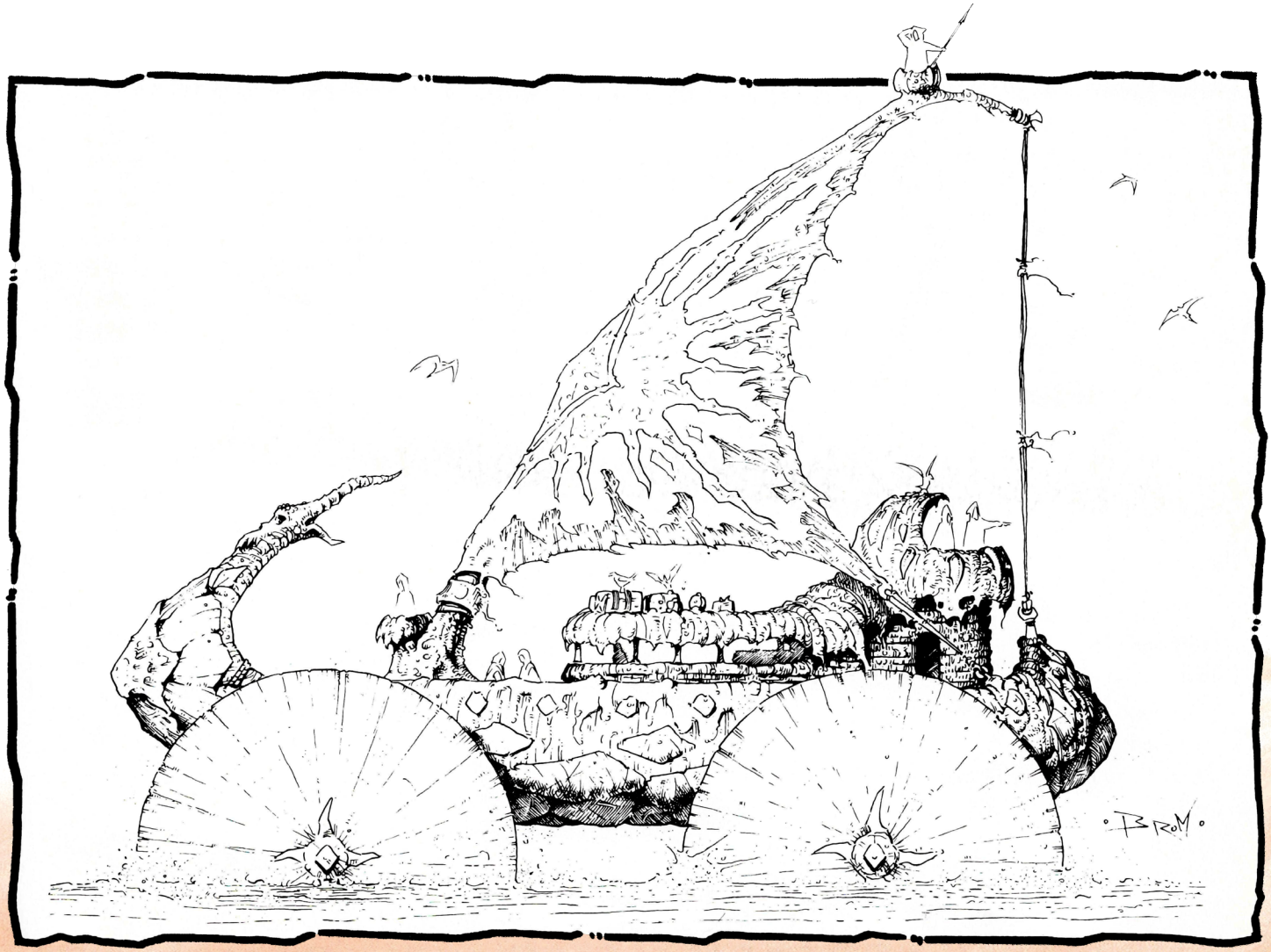
Roupa Reforçada: As penas de criaturas aviárias em Athas, como o kestrekel comedor de carniça e o aarakocra semelhante a um abutre, são roupas reforçadas de pano para dar a ele qualidade de obra-prima. As roupas reforçadas mais avançada é tecida a partir de seda de aranha de cristal, cabelo gigante ou fio de verme de seda.

Armadura de Couro: As armaduras de couro de Athas são feitas de uma variedade de criaturas do deserto. As criaturas mais resistentes e perigosas fornecem peles para armaduras de obras-primas. Animais domesticados, como a mistura, o baazrag e o jhakar, produzem couros finos. Um armeiro determinado a fazer equipamentos de proteção mais fantásticos, como o da pele de um raio de nuvem, um draco ou uma arraia flutuante, é duramente pressionado para montar os materiais necessários.

Armadura Hide: As armaduras de couro também são formadas a partir das peles de várias criaturas do deserto. Bestas menos perigosas, como o tembo e o kank, fornecem materiais para armaduras de nível inferior. As armaduras mais avançadas vêm das peles da Águia Gigante Athasiana e da besta do pesadelo.

Cota de Malha: Criar cota de malha sem metal é um desafio. Ainda assim, os armeiros athasianos conseguiram. Eles adornam argolas de couro rígidos com pequenos discos ou quadrados de chifre, osso ou madeira. O kank e os cilops têm partes duras do corpo ideais para a criação de coberturas de correspondência de obra-prima. As maiores armaduras de malha são usadas pelos guardas de elite dos reis-feiticeiros.

Couro cravejado, Cota de Malha, Brigandina,: Essas variedades de armaduras são construídas usando pedaços



de osso ou quitina.

Armadura de Escamas: A armadura de obra-prima athasiana mais pesada é feita de chifres, escamas e carapaças, como as encontradas em mekillots ou feitas por thri-kreen. A armadura de escamas avançada é criada a partir das peles duras e grossas de dragonetes aterrorizantes. A maioria das armadura deste tipo é formada a partir de escamas derramadas pelo Dragão à medida que ele atravessa uma região.

Armadura de Placa: A armadura de placa é feita de quitina de inseto ou crustáceo gigante, ou das conchas de criaturas como chathrangs ou tartarugas raras do deserto. Braxats e gaj fornecem as conchas duráveis usadas para fazer armaduras de placas de obra-prima de nível médio. A armadura de placas mais rara é derivada de dragonetes e senhores braxat. Os armeiros perfuram minúsculos orifícios de ventilação na armadura da placa de quitina para torná-la suportável.

Escudos: Os escudos são construídos principalmente com camadas de couro esticadas sobre uma estrutura de madeira ou osso e endurecidas. Escudos eficazes também podem ser construídos de materiais quitinosos removidos de insetoides mortos.

Veleiros de Silte

Construção de Veleiros de Silte

Os veleiros de silte são construídos em torno de rodas maciças. Estes são muito largos no centro e afunilam para pontos finos e duros na borda. As rodas de um veleiro típico têm 7,5 metros de diâmetro. Eles devem ser capazes de cortar o silte ou viajar seria impossível.

Uma única vela grande, presa a um mastro traseiro, fornece a principal força motriz de um veleiro. A estrutura do veleiros é feita de madeiras claras ou couro e tecido finos, dando a esses vasos a reputação de serem bastante frágeis. Os veleiros típicos não carregam armamento, exceto pelas armas pessoais da tripulação.

Os veleiros típicos têm 15 metros de comprimento e 7,5 metros de largura, com um convés externo e uma ponte fechada. A carga é embalada no convés externo, enquanto a ponte contém a roda do grande timoneiro. É fechado para proteger o capitão e a tripulação do silte sufocante.

Um veleiro típico pode transportar duas toneladas de carga, usa uma tripulação de seis pessoas e um capitão e viaja 10 quilômetros por dia quando totalmente carregado (oito milhas vazias). O círculo de curva mais apertado de um veleiro típico é de três quilômetros. Custa de 150 a 250 moedas de ouro, dependendo da demanda, habilidades de barganha e disponibilidade de suprimentos. Melhorar um veleiro típico custa mais, conforme descrito abaixo.

O tempo necessário para construir um veleiro típico é de 2 a 5 meses. Os artesãos M'ke devem esperar pela madeira da Floresta Crescente, e as madeiras devem ser encharcadas e dobradas por várias semanas para formar a forma. O tempo de construção pode ser reduzido em um mês se o custo do navio for dobrado. Assim, uma embarcação que levaria três meses e custaria 200 PO poderia ser concluída em dois meses, aumentando o custo para 400 PO.

Se um cliente trouxer M'ke a carcaça de um besouro de guerra gigante ou outra concha grande e leve, os escravos podem formar o veleiro a partir dela em vez de madeira. Isso reduz o tempo de construção em um mês, mas o preço permanece inalterado.

Melhoria	Custo adicional
+5 pés de diâmetro da roda	2.000 VP
Comprimento de +3 metros	1.000 PC
+5 pés de largura	1.000 PC
balista	2.000 PC
Vela dianteira	500 cp
Vela de popa	500 cp

Rodas: rodas típicas (25 pés de diâmetro) podem percorrer até 3,6 metros de silte. Para cada metro e meio adicionado ao diâmetro de cada roda, o veleiro pode se deslocar por mais um metro de silte. Assim, uma roda de 12 metros de diâmetro poderia forjar através de silte de 4,5 metros de profundidade. O tamanho máximo da roda pode ser de 40 pés de diâmetro, e isso requer um comprimento de embarcação de pelo menos 24 metros.

Algumas rodas contêm escadas intermináveis dentro

de seus interiores escuros e ocos. Escravos ou mortos-vivos podem ser comandados para sempre subir as escadas, girando assim as rodas. Sem uma vela principal, os caminhantes podem mover um skimmer totalmente carregado uma milha por dia (duas milhas se sem carga).

Comprimento e largura: uma embarcação típica tem 15 metros de comprimento e 7,5 metros de largura. Para equilibrar, a largura de um veleiro deve sempre ser exatamente metade do seu comprimento. A largura máxima para uma passagem segura pelos canais de silte é de 12 metros, mas uma embarcação desse tamanho requer um navegador experiente para traçar seu curso. Qualquer veleiro com mais de 9 metros terá dificuldade em manter um caminho seguro através do silte.

Multiplicar a largura pelo comprimento de uma embarcação dá a metragem quadrada aproximada de seu porão, menos 10% para a inclinação da proa. Assim, um veleiro de 7,5 metros de largura por 15 metros de comprimento tem 262,5 metros quadrados de espaço, menos 32,5 metros para a proa, para um total de 230 metros quadrados.

Todos os veleiros, independentemente do tamanho, podem cobrir uma distância máxima de seis a oito milhas por dia.

Balista: Esses arremessadores de flechas maciços custam 20 PO por arma devido ao tamanho e qualidade de construção. Um único atirador custa 2 PP. Uma pessoa pode disparar uma balista, mas são necessários dois membros da tripulação para carregar uma. Não mais do que seis balistas podem ser montadas em um único veleiro (duas para um lado, uma para frente, uma para trás).

Vela dianteira: um veleiro típico tem apenas uma vela principal para pegar o vento e impulsioná-lo através da inclinação. A presença de uma vela dianteira adiciona mais 2 quilômetros por dia à embarcação; velocidade.

Vela de popa: A vela de popa é usada para direção. Quando adicionado a um veleiro típico, reduz o arco de giro para 1,6 km.

Plantas Agrícolas

Bulis

A baga bulis tem uma pele castanha espessa e peluda que dificulta a descamação. O centro pequeno, doce e roxo pode ser consumido ou transformado em vinho. O abundante vinho roxo-azulado escuro tem um sabor adocicadamente doce e é frequentemente misturado com água. Grandes quantidades desta bebida são consumidas em Tyr.

Algodão

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

Faro

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

Grall

Um cacto agachado e espinhoso que se sai melhor em áreas rochosas, o grall é colhido por seus frutos. Produz de dois a três frutos bulbosos por planta a cada três meses. Estas frutas podem ser comidas cruas (têm um sabor forte e amargo), mas mais frequentemente são fermentadas para uso em uma forte fermentação local,

cerveja de "cacto azul".

Neep

Um vegetal de raiz espessa que cresce no subsolo. O

neep de cor laranja tem um sabor suave e é frequentemente preparado misturado com outros alimentos, em vez de ser comido sozinho. As folhas esparsas e peludas que brotam acima do solo podem ser usadas como forragem.

N'ku'rú 'ma

Uma planta de malva de altura da cintura que produz vagens verdes mucilaginosas. As vagens do tamanho de dedos são protegidas por agulhas curtas e finas que devem ser removidas antes da preparação. Quando assadas em fogo aberto, as vagens adquirem um sabor ligeiramente adocicado.

Oleracea

Uma planta de folhas suculentas que é um vegetal básico na região. As folhas amarelas opacas e finamente incisas crescem em um pequeno leque perto do chão. A folha de Oleracea pode ser comida crua ou cozida com as refeições. A folha é nutritiva, mas sem sabor.

Scuppernong

O scuppernong prateado é uma baga saudável e de pele áspera que cresce em pequenos arbustos. A baga é consumida sozinha ou fermentada para produzir um vinho prateado. Embora bonito na aparência, o vinho tende a ser espesso e ligeiramente amargo. O corpo inteiro do licor o torna um favorito entre os elfos.

História de Athas

A Era Azul

Perdida nos recessos sombrios do tempo, a primeira era de Athas foi marcada por um mar quase interminável de azul. Uma chama azul queimava nas profundezas do coração do sol. As poucas massas de terra que existiam eram pântanos, brejos ou picos de montanhas que se projetavam das ondas cintilantes, suas pontas cobertas de florestas e aquela esquisitice conhecida como neve.

Nesta era, uma grande civilização halfling floresceu sob o sol azul. Sim, você leu direito, amigo. Além disso, os halflings eram os únicos seres inteligentes em Athas na época (embora houvesse aparentemente um pequeno número de thri-kreen primitivos, a quem os halflings consideravam bestas). Esses halflings não tinham magia nem psiônicos para invocar, mas criaram uma sociedade mais sofisticada e avançada do que qualquer coisa que atualmente existe em Athas. Suas cidades pontilhavam o mar sem fim, espalhando sua influência por toda parte e tornando-os os mestres indiscutíveis do mundo.

Talvez a maior cidade halfling fosse Tyr'agi, localizada no oco que um dia se tornaria o Vale Tyr. O vale estava repleto de um vasto pântano de árvores cobertas de videiras e ilhas flutuantes de musgo. Na beira do vale, uma cidade estranha e bonita de varreduras graciosas e cores brilhantes surgiu do pântano. Os edifícios não eram tanto construídos quanto cultivados, marcados por uma arquitetura de curvas suaves e torres elegantes, sem bordas retas, pontas afiadas ou cantos abruptos. Tudo era feito de uma pedra uniformemente porosa que irradiava qualquer número de tons maravilhosos – carmesim ardente, verde esmeralda, azul royal, roxo escuro e outros.

Não havia ruas em Tyr 'agi, mas canais largos cheios de barcos longos e finos cruzavam a cidade halfling. Os barcos não eram construídos de madeira e peles, mas eram tão vivos à sua maneira quanto os halflings do tamanho de crianças que os guiavam. Eu sei o que você deve estar pensando: como os halflings selvagens poderiam criar estruturas vivas, eles que parecem manter a vida tão barata? Mas eu lhe digo que estes não eram os halflings selvagens do Athas de hoje. Esses halflings não eram canibais: tinham cabelos curtos, tabards elegantes e usavam "criaturas vivas" em seus corpos que serviam a funções das quais tenho pouca compreensão.

Os halflings eram os senhores do mundo, cultivando casas, ferramentas e outros itens de uma planta rochosa que vivia sob as ondas. Eles colhiam o mar para tudo o que precisavam para manter sua vasta e esplêndida sociedade. Eles poderiam criar qualquer coisa que precisassem manipulando os princípios da própria natureza. Eles não tinham magia bruxa, nem psiônicos, e apenas uma pequena compreensão da magia sacerdotal elementar, mas eram mestres da natureza e formadores de vida, e isso era mais do que suficiente.

A Era Azul durou incontáveis gerações e, a cada século que passava, os halflings aprendiam cada vez mais sobre a natureza e as maneiras de manipulá-la. Eles cultivaram transportes vivos, armaduras vivas, armas vivas e ferramentas vivas. O mundo da Era Azul era maravilhoso e vivo, e se curvava aos comandos dos halfiings que o habitavam.

Embora a maioria dos mestres da natureza halfling trabalhasse em conjunto com o meio ambiente, alguns rebeldes continuaram tentando empurrar os limites, para fazer a natureza se curvar de maneiras que nunca foram pretendidas. Guerras foram travadas contra alguns desses dominadores da natureza. Infelizmente, algumas de suas armas vivas sobreviveram até a era atual. Mas não foi uma guerra, ou um dominador da natureza maligna, ou um sacerdote elemental corrupto que fez com que a Era Azul chegasse ao fim. Foi um acidente, e nada mais.

Embora o conhecimento que os halflings possuíam fosse vasto, estava longe de completo. Os halflings de Tyr'agi tentaram aumentar a capacidade do mar de sustentar a vida para que o número de criaturas e plantas que produzisse pudesse ser dobrado. O experimento deu errado, no entanto, e em vez disso o mar começou a morrer. Uma maré marrom fétida se espalhou pelas ondas, matando tudo o que tocava. Muitos dos halflings entraram em pânico e procuraram maneiras de se proteger. Alguns construíram grandes fortalezas subterrâneas. Outros fugiram para as florestas da montanha. Alguns, no entanto, permaneceram em Tyr'agi, lutando para encontrar uma maneira de curar o mar moribundo.

Eventualmente, a realidade afundou. Não havia como salvar a Era Azul. Se a vida em Athas tivesse alguma chance, os halflings teriam que se afastar e deixar outra era começar.



O Renascimento

Uma maré marrom se espalhou pelas ondas, e o mar interminável da Era Azul morreu lentamente. Toda a vida surgiu deste mar. Sem ele, a vida não poderia sobreviver sob o sol azul. Era um momento desesperador e exigia medidas desesperadas. Os halflings usaram seu domínio da natureza para manipular os próprios blocos de construção da vida de seu posto avançado - uma fortaleza que um dia viria a ser chamada de Torre Prístina. Ao mudar o sol para que sua energia pudesse ser focada através da torre, os halflings foram capazes de matar a maré marrom.

Mas mudar o sol também mudou a terra.

O sol, uma vez uma esfera ardente de azul brilhante, mudou para uma bola amarela radiante. Seus raios bombardearam o planeta, fazendo com que a maré marrom se dissipasse. Mas à medida que a maré desaparecia, uma parte do mar interminável também desaparecia. A terra seca – não o pântano ou mesmo o pântano – emergiu de baixo das ondas para substituir a água que recuava.

Da Torre Intocada, agora brilhando com a energia do sol amarelo, os halflings trabalharam suas habilidades técnicas. Eles iniciaram um tempo de criação espontânea, e esse período veio a ser conhecido como Renascimento.

Durante o Renascimento, novas criaturas apareceram em um ritmo incrível, encontrando vida à sombra da torre brilhante dos halflings e se espalhando pela terra. Algumas criaturas sobreviveram, outras desapareceram em um instante, mas a terra era generosa; animais e monstros continuaram a aparecer no mundo após a devastação da maré marrom. Vastas florestas cresceram em terras que antes estavam submersas, e ainda mais criaturas rastejaram pela terra.

A alta civilização dos halflings chegou ao fim, pois aqueles que fugiram para as montanhas e se esconderam no subsolo logo esqueceram os princípios da manipulação da natureza na luta pela sobrevivência. E os últimos mestres da natureza halfling deram a este novo mundo seu maior presente: eles se transformaram em novas raças, tornando-se humanos, semi-humanos e outros humanoides para que pudessem repovoar o mundo. Essas raças retomaram os negócios da civilização.

Um novo paraíso nasceu, mas não sem dor, sacrifício e grande perda. O mundo dos mestres da natureza halfling morreu, mas um novo mundo emergiu de suas ruínas, graças ao Renascimento. Com um sol amarelo no céu, uma boa proporção de terra para água e vastas extensões de florestas de esmeraldas, a Era Verde começou.

A Era Verde

A Era Verde começou aproximadamente 74.000 anos antes da era atual, quando Athas era um paraíso verdejante sob um sol amarelo escaldante. As novas raças encheram as vastas florestas e vales férteis, aprendendo a arte da civilização e formando grandes sociedades. Tribos formavam aldeias. As aldeias se transformaram em cidades. As cidades se transformaram em cidades. As cidades se uniram para criar nações. Foi um período de honra e abundância, e o Athas de hoje é apenas uma sombra pálida e doentia de sua antiga existência brilhante.

Enquanto humanos, anões, elfos, gnomos e as outras novas raças prosperavam, os halflings restantes continuaram sua espiral de selvageria. Eles se afastaram das cidades e aldeias muradas, desaparecendo de vista.

Grandes cidades surgiram. Logo, uma intrincada série de estradas de paralelepípedos serpenteava pela vasta floresta, conectando uma cidade à outra. Uma cidade cresceu no vale onde a antiga Tyr'agi floresceu, e se chamava Tyr... talvez em homenagem a alguma memória agora quase esquecida. Outras cidades surgiram, com nomes como Urik e Ebe e Bodach e Giustenal.

Não havia mestres da natureza nesta nova era, e apenas um pequeno número de clérigos elementares praticava suas artes, em vez disso, novas religiões nasceram, dedicadas a novos deuses que faziam com que as raças jovens e supersticiosas se sentissem protegidas. Esses deuses, com seus templos opulentos e rituais elaborados, preenchiam as necessidades espirituais das novas raças, mas não produziam verdadeiros clérigos.

O verdadeiro poder da era era era a psiônica, que se desenvolveu através das mutações criadas pelo Renascimento e do poder da Torre Prístina. Quase todos os seres vivos tinham algum potencial psiônico, e ao longo da Era Verde o Caminho foi promovido a alturas incríveis. A maioria das pessoas começou como talentos selvagens, mas logo os verdadeiros mestres do Caminho estavam ensinando os princípios da mente e do corpo

para as massas, o Psionismo fornecia os meios para todos os tipos de conveniências e estabelecia um alto padrão de vida para aqueles que moravam nas grandes cidades.

Em Giustenal, por exemplo, corredores subterrâneos de pedra se estendiam por quilômetros no mar cheio de água que agora é o Mar de Silte. Com psiônicos ainda mais poderosos do que os melhores mestres são capazes hoje, plataformas de marfim forneciam viagens quase instantâneas de uma extremidade dos corredores para a outra. Havia outras maravilhas psiônicas, mas os restos que vi nas ruínas estão além do meu entendimento.

A Era da Magia

Um grupo especial de seres apareceu durante o Renascimento. Esses seres tinham as características de todas as novas raças, além de grandes poderes que os diferenciavam. Eles eram chamados de pyreen. Não se sabe se essa raça surgiu por acidente ou foi o resultado direto das manipulações dos mestres da natureza. Havia poucos deles, e eles viveram um tempo extremamente longo. Os pyreen se esconderam das outras raças, contentes em manter suas próprias agendas e ficar fora dos assuntos do resto do mundo.

Mas um pyreen era diferente de seus irmãos. Ele se chamava Rajaat e, embora tivesse muito em comum com a pira, também era diferente. Rajaat era deformado e feio de coração e corpo Em sua juventude, ele tinha altos ideais e grandes planos, mas estes se tornaram tão distorcidos quanto o corpo e o espírito que os abrigavam.

Segundo todos os relatos, Rajaat era horrível. Ele tinha uma cabeça enorme com um rosto grosseiramente alongado. Seus olhos estavam meio cobertos por retalhos de pele. Seu nariz comprido, sem uma ponte, terminava em três narinas dilatadas. Sua boca pequena e semelhante a uma fenda estava marcada com dentes minúsculos e um queixo caído. Seu corpo estava contorcido e fraco, com ombros corcundas e braços desajeitados. Mesmo assim, Rajaat foi abençoado com certas vantagens: ele tinha um intelecto supremo e grande comando do Caminho.

Durante os primeiros dias da Era Verde, Rajaat explorou o mundo. Ele viajou pelas ruas arborizadas nas plataformas flutuantes de marfim dos dominadores da mente, vagando das majestosas torres das cidades humanas para as cidadelas silvestres dos elfos, das metrópoles sombrias dos anões para os minúsculos bolsos restantes para os halflings. Ele passou séculos tentando reconciliar sua aparência brutal com seu espírito humano. Mas no final, Rajaat não conseguiu encontrar nada positivo para sustentá-lo. Ele passou a se insultar como nada além de um acidente deformado. Mesmo um acidente, porém, pode encontrar um grande propósito.

Rajaat descobriu a "magia" há cerca de 8.000 anos, aquela ciência estranha e mística que até então não havia ocorrido em Athas. Ele só conseguiu realizar pequenas coisas no início, mas acabou encontrando um lugar de poder onde poderia experimentar em segredo. Era um vale idílico cercado por uma floresta verde e interceptado por um rio de azul brilhante, e estava localizado na base dos Penhascos Irregulares. Aqui, isolado e escondido de sua colega pira, Rajaat aprendeu a extrair energia da própria vida para alimentar sua magia. Mas ao fazer isso, o prado se transformou em um fenômeno terrível, um pântano de proporções imundas - e o Primeiro Feiticeiro nasceu.

Por quase 200 anos, Rajaat trabalhou naquele pântano terrível, aprendendo a extrair energia das plantas. Ele experimentou magia que extraía sua força do próprio mundo, mas não conseguia controlar esse poder bruto. Os resultados desses experimentos com a força vital do mundo sujaram o pântano e quase destruíram Rajaat. Quando se recuperou, deixou o feno para trás e foi procurar a última grande criação dos antigos mestres da natureza halfling. Rajaat foi encontrar a Torre Intocada, pois seus sonhos eram assombrados pelos contos sussurrados de halflings.

O Primeiro Feiticeiro tomou posse da torre abandonada, alterando-a para atender às suas próprias necessidades. Ele saqueou o lugar, e logo seus segredos eram seus. Com o poder da Torre Prístina para ajudá-lo, Rajaat refinou seu controle da feitiçaria em duas esferas - preservando a magia e profanando a magia. Ele partiu em uma missão então, procurando alunos para passar esse conhecimento. Muitos vieram aprender sobre essa nova fonte de poder - humanos, elfos, gnomos e outros -, mas Rajaat selecionou apenas estudantes humanos. Na superfície, seus atos pareciam uma empresa benéfica, mas Rajaat escondia motivos mais sombrios por trás de uma frente altruísta. Em público, ele ensinou um grupo de alunos a usar magia de preservação. Em segredo, ele mostrou a um grupo seleto de outras pessoas como usar magia profanadora. Desses alunos, ele vigiava poderosos



dobradores de mente, pois seu plano final exigia que aqueles que pudessem combinar psiônicos com magia profanadora se transformassem em um novo tipo de ser, um ser de poder sombrio.

Por fim, Rajaat mandou todos, exceto quinze de seus alunos, embora. Com os poderes de manipulação da natureza da Torre Intocada, ele transformou esses quinze alunos em seus Campeões. Extraindo energia do sol amarelo, Rajaat imbuiu cada um de seus Campeões com imortalidade e a capacidade de extrair energia mágica de criaturas vivas através do uso de esferas de obsidiana. Isso, combinado com seus próprios poderes psiônicos e magia profanadora, os tornaria quase invencíveis. Mas Rajaat não parou por aí. Ele insinuou que havia um nível de existência além do que ele havia concedido a eles. "Através de feitiçaria e psiônicos, vocês podem se tornar deuses!" Rajaat prometeu, e seus Campeões acreditaram nele.

Quando a Torre Intocada canalizou a energia do sol para os Campeões, a esfera amarela mudou. Ficou carmesim e escuro, sinalizando o início de um tempo de sangue e morte de magnitude sem precedentes. Sinalizou o início das Guerras Purificadoras.

As Guerras Purificadoras

Depois de séculos e séculos odiando a si mesmo, Rajaat voltou seu ódio para fora. Ele declarou o Renascimento um erro, alegando que todas as raças que ele gerou eram monstros. “A única maneira de devolver Athas à glória e harmonia da Era Azul é acabar com a praga desses monstros do mundo!” Rajaat berrou, e seus Campeões acreditaram nele. Eles levaram sua causa a sério. Claro, eles acreditavam que ele pretendia dar o mundo aos humanos (especificamente, aos Campeões). Rajaat, no entanto, queria devolver Athas aos seus habitantes originais: os halflings.

Você pode perguntar por que Rajaat não simplesmente transformou halflings em seus Campeões; a resposta é que ele não poderia. Os halflings pertenciam ao velho mundo, a um tempo antes do nascimento da magia. Nenhum halfling poderia se tornar feiticeiro, e poucos queriam ter algo a ver com os sonhos distorcidos de Rajaat. No entanto, um pequeno grupo de halflings ainda mantinha os velhos costumes dos mestres da natureza, e decidiram servir Rajaat como sua guarda pessoal. Coube aos humanos, com sua habilidade natural de aprender novas habilidades e poderes, se tornarem Campeões de Rajaat.

Aproximadamente 3.500 anos atrás, a primeira batalha das Guerras Purificadoras se alastrou no deserto athasiano. Com títulos como Açougueiro dos Anões, Devastador de Gigantes e Praga das Fadas, os Campeões de Rajaat se propuseram a entregar morte e destruição às raças semi-humana e humanoide. Rajaat ficou conhecido como o Portador da Guerra, e as raças não humanas pereceram. Algumas das piras tentaram impedir sua marcha insana, mas também caíram diante do Portador da Guerra e de seus Campeões. Os pyreens se tornaram os Portadores da Paz para sempre depois desse tempo, mesmo que eles não tenham conseguido parar os planos miseráveis de Rajaat.

Grandes trechos de floresta murcharam e morreram quando os Campeões travaram sua terrível guerra e atraíram a força vital para alimentar seus feitiços profanadores. Alguns dos Campeões tiveram sucesso em seu desejo perverso de eliminar raças inteiras, pois homens-lagarto, pixies e gnomos desapareceram de Athas. Outros chegaram muito perto, como o Açougueiro Anão e o Assassino de Tari. A própria terra sofreu junto com os não-humanos, pois os Campeões usaram indiscriminadamente magia profanadora para aumentar seu poder. Quem quer que tentasse se opor a eles, não importando a raça a que pertencessem – até mesmo as nações humanas – caiu diante de seus poderes sombrios.

Do lugar de Rajaat no topo da Torre Intocada, banhado pela luz do sol carmesim, um Portador da Guerra incomensuravelmente mais velho esperou pela vitória. Semanas se transformaram em anos, anos em séculos, até que um dia Rajaat viu seus Campeões retornarem. Ele estava diante deles com seus longos choques de cabelos grisalhos e seus olhos brancos e ardentes, antecipando ansiosamente as notícias que eles lhe trouxeram. "Todas as abominações foram destruídas?" Rajaat perguntou aos seus Campeões. "A Era Azul pode começar de novo?"

A resposta para ambas as perguntas foi não. Os Campeões quase alcançaram a vitória quando perceberam que Rajaat estava louco. Em retrospecto, os Campeões sempre souberam disso. O que eles aprenderam foi que não eram os humanos que herdariam o recém-nascido Athas – eram os halflings.

O 13º Campeão, Borys de Ebe, o Açougueiro dos Anões, liderou pessoalmente a revolta contra Rajaat; a maioria dos outros Campeões se aliou a Borys em sua traição a Rajaat. Com a ajuda de um artefato chamado Lente Negra, Borys e o

Campeões aprisionaram Rajaat além da dimensão sombria do Negro, em um lugar de nada chamado Vazio; eles jogaram seus guardas halfling no Negro. Ambos foram protegidos com feitiços de segurar e amarrar que permaneceram no lugar até que Tithian de Tyr os perturbou recentemente. As Guerras Purificadoras chegaram ao fim e a Era dos Reis-Feiticeiros começou.

A Era dos Reis-Feiticeiros

Aproximadamente 2.000 anos antes dos dias atuais, Borys e a maioria dos Campeões traíram Rajaat e o prenderam em Hollow. Em troca da ajuda que forneceram, Borys deu aos Campeões que agora eram leais a ele os seguintes benefícios: Primeiro, ele permitiu que cada Campeão reivindicasse uma das cidades-estados da Região de Tyr como seu próprio domínio, elevando cada um ao título de rei-feiticeiro. Então ele os ensinou o processo para dar o próximo passo na escada da existência: Borys ensinou os reis-feiticeiros a se tornarem reis dragões.

Usando a Lente Negra para concentrar sua magia combinada e energia psiônica, Borys começou as transformações dos reis-feiticeiros. A tempestade de energia resultante à medida que os feitiços metamorfoseantes iniciais eram lançados conectou cada um dos reis-feiticeiros a todos os planos elementais, criando assim conduítes mágicos através dos quais a magia sacerdotal elemental poderia ser lançada. Essa magia não poderia ser usada pelos próprios reis-feiticeiros, mas poderia ser imbuída em seus servos leais, os ternplats, os humanos que ajudaram nas Guerras Purificadoras.

Agora, o rei-feiticeiro era como deuses, mas Borys não parou por aí. "Um de nós deve completar a transformação completa em dragão se os feitiços que seguram Rajaat permanecerem no lugar", explicou Borys. "Um de nós deve se tornar seu guardião pelo resto do tempo., Borys, é claro, seria aquele guardião. Usando a Lente Negra novamente, os reis-feiticeiros transformaram Borys no Dragão.

A Era dos Reis-Feiticeiros começou com a traição e foi marcada pela tirania e escravidão. O mundo foi transformado em uma terra devastada pelos reis-feiticeiros, profanando a magia, e esse tem sido seu estado até os dias atuais.

Campeões

A história do Andarilho fala de uma fraternidade de vilões antigos chamados Campeões de Rajaat. Uma combinação vil de poderoso profanador e dominador de mente avançado, os Campeões foram generais de Rajaat nas Guerras Purificadoras que devastaram Athas e eliminaram muitas das raças não humanas.

Os Campeões que sobreviveram às Guerras Purificadoras e eventualmente traíram Rajaat se tornaram os reis-feiticeiros da Região de Tyr. Hoje, apenas alguns dos Campeões originais permanecem ativos no mundo. Todos eles são detalhados abaixo.

Sacha, o 1º Campeão: O primeiro Campeão de Rajaat, Sacha de Arala era a Maldição dos Kobolds. Ele teve sucesso em sua missão durante as Guerras da Purificação, eliminando kobolds do campo atásio. Sacha ficou ao lado de Rajaat quando Borys e os outros traíram o Portador da Guerra, e o 1º Campeão foi posteriormente decapitado. A cabeça sem corpo de Sacha foi mantida viva, no entanto. Ele serviu Kalak até que o senhor de Tyr foi assassinado. Então ele serviu Tithian.

Kalak, o 2º Campeão: Kalak, chamado Ogro da Perdição pelo Portador da Guerra, eliminou a raça que havia sido atribuída a ele durante as Guerras Purificadoras. Ele se juntou à rebelião de Borys contra Rajaat, tornando-se o rei-feiticeiro de Tyr até sua morte recentemente.

Dregoth, o 3º Campeão: Dregoth, o Devastador de Gigantes, não completou a tarefa dada a ele por Rajaat. Embora ele tenha traído o Portador da Guerra e tomado seu lugar como rei-feiticeiro de Giustenal, seu reinado durou pouco. Para evitar que Dregoth se tornasse um dragão completo, Abalach-Re e os outros reis-feiticeiros se uniram para matá-lo. A morte não foi o fim para Dregoth, no entanto, pois ele continua a existir como uma criatura morta-viva, buscando se tornar o primeiro deus real de Athas.



Myron, o 4º Campeão: Myron de Yorum, o Ardor de Trolls, desagradou Rajaat. O Ardor de Trolls foi morto por Hamanu, que então tomou o lugar deste Campeão ao lado de Rajaat.

Hamanu, o 4º Campeão: Hamanu não era um dos Campeões originais de Rajaat. Em vez disso, ele foi selecionado para substituir Myron, o Ardor de Trolls, devido a uma transgressão que o quarto Campeão original cometeu contra Rajaat. Mais tarde, Hamanu ajudou na rebelião de Borys e se tornou o rei-feiticeiro de Urik.

Abalach-Re, a 5º Campeã: Originalmente Uyness de Waverly, Abalach-Re era a Praga dos Orcs. Ela realizou sua tarefa mortal com alegria, embora tenha se juntado rapidamente à rebelião de Borys. Ela é a rainha feiticeira de Raam.

Nibenay, o 6º Campeão: Este Campeão começou como Gallard, A Maldição dos Gnomos. Ele tomou o nome de Nibenay depois de se juntar à rebelião de Borys. Ele ainda governa a cidade-estado que carrega o nome dele.

Sielba, o 7º Campeão: Sielba , o Destruidor de Pterrans, tornou-se a rainha-feiticeira de Yaramuke depois de ajudar Borys a prender Rajaat. Alguns séculos depois, ela tentou aumentar seu poder pessoal opondo-se a Urik. Hamanu e seu exército destruíram Sielba e a cidade, e hoje ambos são apenas uma lembrança.

Andropinis, o 8º Campeão: Uma vez conhecido como Albeorn, Matador de Elfos, Andropinis se tornou o rei-feiticeiro de Balic após a traição de Rajaat. Ela é o rei-feiticeiro de Balic.

Tectuktitlay, o 9º Campeão: Tectuktitlay, Aniquilador Wemic, cumpriu a tarefa dada a ele por Rajaat com grande alegria. No entanto, sua sede de poder tornava impossível recusar a oferta de Borys. Tectuktitlay ajudou a derrotar Rajaat, então ele se tornou o rei-feiticeiro de Draj.

Oronis, o 10º Campeão: Nos tempos antigos, o rei-feiticeiro Oronis era conhecido como Keitis, Carrasco do Homem-Lagarto. Depois de se juntar aos outros Campeões na traição de Rajaat, Oronis se distanciou das lutas de poder que marcaram a Era dos Reis-Feiticeiros. Até hoje, Oronis governa a isolada cidade-estado de Kurn, localizada a nordeste da Região de Tyr.

Lalali-Puy, a 11º Campeã: Lalali-Puy, conhecido como Flagelo de Aarakocra, sobreviveu às tentativas de Rajaat de punir seus traidores no Ano da Agitação dos Amigos. Ela ainda governa a cidade-estado de Gulg, e é vista como a deusa da floresta por seus súditos.

Wyan, o 12º Campeão: Wyan de Bodach, Praga das Fadas, permaneceu leal a Rajaat, mesmo quando os outros Campeões o traíram. Por sua lealdade, Wyan foi decapitado. Sua cabeça inchada sobreviveu em Tyr.

Borys, o 13º Campeão: Borys de Ebe, o décimo terceiro Campeão de Rajaat, era o Açougueiro dos Anões. Ele orquestrou a rebelião contra Rajaat e se tornou o líder dos Campeões. Borys convenceu seus seguidores a usar a Lente Negra para transformá-lo no Dragão. Como o Dragão, Borys vigiou a prisão de Rajaat na cidade-estado de Ur Draxa.

Daskinor, o 14º Campeão: Daskinor foi nomeado Cavaleiro da Morte Goblin, o décimo quarto Campeão de Rajaat. No entanto, ele não tinha amor por seu mestre e prontamente concordou em se juntar à rebelião de Borys. Depois, Daskinor se tornou o rei-feiticeiro de Eldaarich, uma cidade-estado a nordeste da Região de Tyr, nas margens do Mar de Silte. Ele continua a governar Eldaarich, embora a maior parte do contato com a cidade-estado tenha terminado séculos atrás.

Kalid-Ma, o 15º Campeão: Kalid-Ma , Matador de Tari, se tornou o rei-feiticeiro de Kalidnay depois de ajudar os outros Campeões a derrubar Rajaat. Sua cidade-estado estava entre as mais ricas das que pontilhavam a Região de Tyr. Um desastre desconhecido se abateu sobre a cidade-estado há alguns séculos, e hoje Kalid-Ma é apenas uma memória e Kalidnay não é nada mais do que um amontoado de ruínas.

História de o Último Mar

Mais de nove milênios atrás, três poderosos psiônicos serviram como conselheiros para o legislador da bela cidade de Saragar, em si uma jóia de esmeralda, mesmo no auge da Era Verde. A pedido de seu governante, esse trio de gigantes mentais olhou para o futuro para aprender o que podiam sobre o destino de sua bela cidade. Eles esperavam descobrir que a cidade prosperaria ao longo dos tempos, mantendo sua reputação quase inigualável de sede de ordem e aprendizado.

Em vez disso, eles testemunharam a desgraça de Athas.

Determinados a não deixar esse destino acontecer a si mesmos ou à cidade escolhida, os três criaram um grande esquema para tomar o controle de Saragar e, de fato, de todo o vale do Último Mar. Ao cortar todo o contato com o mundo exterior, eles seriam capazes de preservar toda a região, assim como sempre foi, uma terra fértil e festiva para ser desfrutada por todos os que nela viviam.

Pelo menos, esse era o plano.

A Reunião das Mentes

Thesik, o primeiro entre os Senhores da Mente teoricamente iguais, já foi um jovem que cresceu na Região de Tyr nos dias antes das Guerras Purificadoras e da Era dos Reis-Feiticeiros. Alto e de cabelos arenosos com olhos azuis brilhantes, do tipo que refletem tão impassivelmente quanto o lado de uma geleira, ele foi dotado de uma grande quantidade de Vontade. Quando jovem, ele foi enviado a Saragar para aprender o que podia do Caminho.

Seu sorriso deslumbrante e jeito fácil rapidamente lhe renderam muitos amigos na Academia Psiônica. Até mesmo seus principais rivais achavam difícil odiá-lo ou mesmo ressentir-se dele. Com o tempo, no entanto, eles descobririam que ele lhes daria muitas razões para vê-lo com toda a inimizade em suas almas.

Thesik era um homem ambicioso desde os primeiros dias e, de longe, o melhor aluno que já frequentou a academia. Durante seus anos como aluno e professor associado na academia, ele dedicou muito tempo à socialização. Para ele, seus estudos eram tão simples que lhe proporcionavam uma grande dose de luxo.

Foi durante este período de sua vida que ele conheceu Kosveret. Como os dois melhores alunos da academia, eles passaram muito tempo juntos. Eles descobriram que apenas um no outro poderiam encontrar algo que se aproximasse de um desafio, e eles se tornaram amigos rápidos, sempre estimulando um ao outro a maiores alturas, seja na sala de aula ou no curso de buscar a derradeira piada prática para jogar em seus professores.

Kosveret

Um simples elfo da área agora conhecida como Savana Carmesim, Kosveret era alto e magro, mesmo para um elfo, com longos cabelos castanhos e olhos cinza-aço. Ele veio para a Academia Psiônica em tenra idade, especialmente considerando sua raça. Ainda assim, ele aprendeu rapidamente tudo o que os mestres psiônicos de sua casa tiveram que ensiná-lo quando criança. Logo se tornou óbvio que apenas na própria academia ele encontraria os recursos para progredir mais no caminho do Caminho.

Quando ele chegou a Saragar, Kosveret era um aluno quieto. Mesmo na Era Verde, os elfos estavam em grande desvantagem numérica em Saragar pelas outras raças, e ele se sentia bastante sozinho e muitas vezes com saudades de casa. Para se distrair de seus sentimentos, ele se lançou em seu trabalho. Ele costumava passar semanas a fio sem nunca sair do complexo da academia. Afinal, tudo o que ele precisava para seu trabalho estava aqui. Ele não viu necessidade de ir a outro lugar.

Uma noite, enquanto trabalhava até tarde em seu quarto, ouviu uma batida na porta. Quando ele abriu, descobriu que alguém havia encostado um barril cheio de água contra a porta. Era tão pesado que, mesmo empurrando contra a porta com todas as suas forças, o conteúdo do barril se derramou em seu quarto, deixando-o de pé em uma polegada cheia de água.

A guerra de piadas práticas havia começado.

Alguns elfos na posição de Kosveret poderiam ter ficado tão ofendidos com esse tipo de ato que realmente fizeram as malas e voltaram para casa. Mas pela primeira vez desde que chegou a Saragar, Kosveret finalmente encontrou um verdadeiro desafio. A última coisa em sua mente era sair.

Kosveret foi paciente com sua vingança, no entanto. Ele passou o dia seguinte ouvindo pela biblioteca, escondido atrás de pilhas de tomos pesados. O truque do barril era a conversa do corpo discente, e eventualmente Kosveret



ouviu o nome da pessoa que o havia "enganado": era Thesik.

A partir daí, era apenas uma questão de inventar uma brincadeira adequada para retaliar. Kosveret mal pensou um momento antes de ter a resposta.

Ele foi para o Porco Cego, uma taverna na cidade onde Thesik era conhecido por passar muitas noites festejando com seus colegas de classe entre os pescadores das docas. Quando ele entrou no lugar, todos ficaram em silêncio. Nem todos o reconheceram, mas Thesik certamente o fez. O mar de pessoas na sala se separou entre os dois

Kosveret acenou com a cabeça para todos e depois se aproximou para se sentar em frente a Thesik em sua mesa. Por um momento, Thesik ignorou o elfo. Thesik era o estudante mais inteligente e popular da cidade, e ele estava realmente começando a acreditar em todas as histórias contadas sobre seu gênio, achando-se destinado a ser o maior psiônico que já viveu. Por mais verdade que isso pudesse ter sido, certamente não foi o caso naquela noite.

Thesik finalmente perguntou: "Posso fazer algo por você, elfo?" uma expressão de desprezo casual no rosto.

Kosveret sorriu. "Na verdade não. Eu esperava poder fazer algo por você. Parece que começamos com o pé errado – de alguma forma."

Thesik riu. "Eu não tenho a menor ideia do que você está falando, elfo. Não tenho nada contra você."

Bem, então - Kosveret devolveu o sorriso de Thesik. "Você me permitiria pegar uma bebida para você? O que vai pedir?

Thesik estava confuso, mas seu sorriso se alargou. "Isso seria bom, elfo. Vou querer uma cerveja – uma cerveja grande."

"Como desejar."

Kosveret estava quase fora de sua cadeira quando a "bebida" chegou. Ele teletransportou psionicamente o conteúdo de um barril inteiro de cerveja para o ar sobre a cabeça de Thesik. O elfo já estava na rua do lado de fora da taverna antes que Thesik percebesse por que de repente ele estava encharcado em vários litros de cerveja premium. Kosveret correu rindo até em casa.

A dupla continuou assim por semanas, as brincadeiras aumentando um pouco a cada vez. Pouco antes do final do mandato, Thesik se aproximou de Kosveret e ofereceu-lhe uma trégua. "Por quê?" foi a primeira pergunta do elfo sempre desconfiado.

- Um contra o outro, fizemos algumas pegadinhas incríveis e, acredite em mim, ninguém se divertiu mais do que eu. Mas pense no que poderíamos fazer se uníssemos forças.

Kosveret pensou por um momento e então começou a sorrir. "Humano, acho que este pode ser o início de uma amizade duradoura." Ele não tinha ideia de quão verdadeiramente ele falava.

Enter Barani

Mais de uma década depois, a dupla de Kosveret e Thesik ainda estavam trabalhando e rindo juntos. Sua amizade se tornaria tensa, no entanto, pela entrada de um terceiro grupo, uma jovem e deslumbrante beleza chamada Barani. Uma garota que cresceu nas margens de Marnita, seu pai um psiônico fracassado que se tornou pescador, Barani tinha muito desdém pela Academia de Psiônicos e nenhum desejo real de estudar o Caminho lá.

Infelizmente, ela havia esgotado a reserva de conhecimento de seu pai sobre o assunto da mente, e precisava de um novo desafio. Apesar de suas experiências amargas com a instituição, o pai de Barani insistiu que a garota frequentasse a academia. Ele ainda tinha amigos lá de seus velhos tempos, e eles lhe garantiram que uma aluna

tão brilhante certamente receberia uma bolsa integral e seria tratada com todo o respeito devido a alguém de seu testamento.

Relutantemente, Barani deixou as margens de Marnita para as torres de marfim da Academia de Psiônicos. É certo que, quando chegou lá pela primeira vez, ela não era uma aluna maravilhosa. Ela era muito obstinada para sofrer facilmente sendo ensinada pelos mesmos professores que desprezaram seu pai.

Foi em uma aula de nível avançado em que ela se esgueirou que chamou a atenção do jovem professor associado que liderava a discussão, um belo e poderoso jovem psiônico que estava subindo rapidamente nas fileiras da academia. Seu nome era Thesik.

Uma noite após a aula, Barani seguiu Thesik para o Porco Cego, na esperança de se encontrar com ele em um ambiente não acadêmico. Ela certamente realizou seu desejo. Ela esperou do lado de fora da taverna por quase uma hora, tentando ter coragem de entrar no estabelecimento obviamente de classe baixa. Quando finalmente o fez, ela viu Thesik envolvido em uma luta telecinética com um elfo desengonçado. Um jarro espumoso de cerveja pairava no ar entre eles enquanto cada um lutava para derramar o conteúdo da caneca na cabeça do outro.

Quando Barani se aproximou da disputa, ela chamou a atenção de Thesik. Ele perdeu a concentração na batalha mental diante dele, e de repente estava usando um litro de cerveja gelada.

Uma vez que ele se secou, ele se levantou e cumprimentou Barani, que estava fazendo o seu melhor para não rir. Então ele se virou e a apresentou ao seu oponente, Kosveret. Quando ele se virou para Kosveret, viu o olhar de adoração amanhecer nos olhos do elfo.

A batalha pelo coração de Barani começou.

No final, a primeira escolha de Barani tornou-se sua única escolha, e ela e Thesik se tornaram amantes e parceiros durante toda a vida. Kosveret me recebeu notícias o melhor que pôde. Ao longo dos anos, ele mesmo pegou vários parceiros, mas nenhum o satisfez como Barani fez com Thesik.

Ainda assim, o destino reuniu esses três para perscrutar o futuro distante, para que eles soubessem o que tinha que ser feito para salvar hoje. Sua recompensa seria a eternidade juntos. Essa também seria sua maldição.

Uma Visitação Sombria

Enquanto isso, Thesik e Kosveret nunca deixaram sua rivalidade romântica atrapalhar suas pesquisas. Afinal, eles estavam trabalhando em um projeto de imensa importância para o legislador de Saragar, um homem chamado Mareet. Uma noite, muitos anos atrás, ele foi visitado em uma visão por uma imagem do futuro. Aquela noite mudou sua vida para sempre e teria ramificações para toda a região do Último Mar, ramificações que durariam mais que seu próprio reinado.

Na visão, uma pessoa veio até ele com um aviso. O visitante parecia de alguma forma familiar, mas era difícil dizer o porquê, pois seu rosto mudava drasticamente de um momento para o outro. No espaço de um minuto, o visitante usava até sete rostos. Os que ele usava com mais frequência, no entanto, eram os de Thesik, Kosveret, Barani e até mesmo o próprio Mareet.

Usando o próprio rosto de Mareet, o homem na visão falou com o legislador. Ele disse: "Eu vim de milênios em seu futuro para lhe trazer uma mensagem, um aviso das coisas que estão por vir."

Em seguida, ele se transformou em Thesik. - É difícil voltar de tão longe, mas se você não prestar atenção às minhas palavras, tudo estará perdido.

A essa altura, Mareet estava ficando chateada. "Do que você está falando? O que nós de Saragar temos a temer?"

O misterioso visitante então se metamorfoseou em Barani. "Eles se tornaram muito poderosos. Eles são loucos. Eles devem ser parados."

Mareet estava confusa. "De quem você está falando, estranho?" perguntou ele.

O homem então se transformou em Kosveret. "Eu sinto minha mente escorregando. Para ajudar o futuro, você deve agir hoje. Caso contrário, os outros terão minha cabeça."

Com isso, a visão desapareceu lentamente. Mareet o chamou, implorando para que ele voltasse, mas era tarde demais.

O legislador imediatamente mandou chamar Thesik e Kosveret, os dois rostos que ele havia reconhecido na visão (ele ainda não havia encontrado Barani). Quando chegaram, ele relatou tudo o que havia acontecido com ele naquela noite. Eles estavam confusos com sua história e incapazes de oferecer qualquer tipo de elucidação.

Ainda assim, sob sua direção, eles sondaram sua mente e discerniram que ele estava dizendo a verdade.

A Grande Tarefa

Mareet imediatamente encarregou a dupla de realizar uma grande tarefa para ele. Eles deveriam encontrar alguma maneira de perfurar o véu do tempo e perscrutar o futuro para descobrir exatamente o que o estranho visitante estava tentando avisá-lo.

No início, eles disseram que era loucura. Era descaradamente impossível. Ninguém nunca tinha sido capaz de olhar tão longe no fluxo do tempo antes.

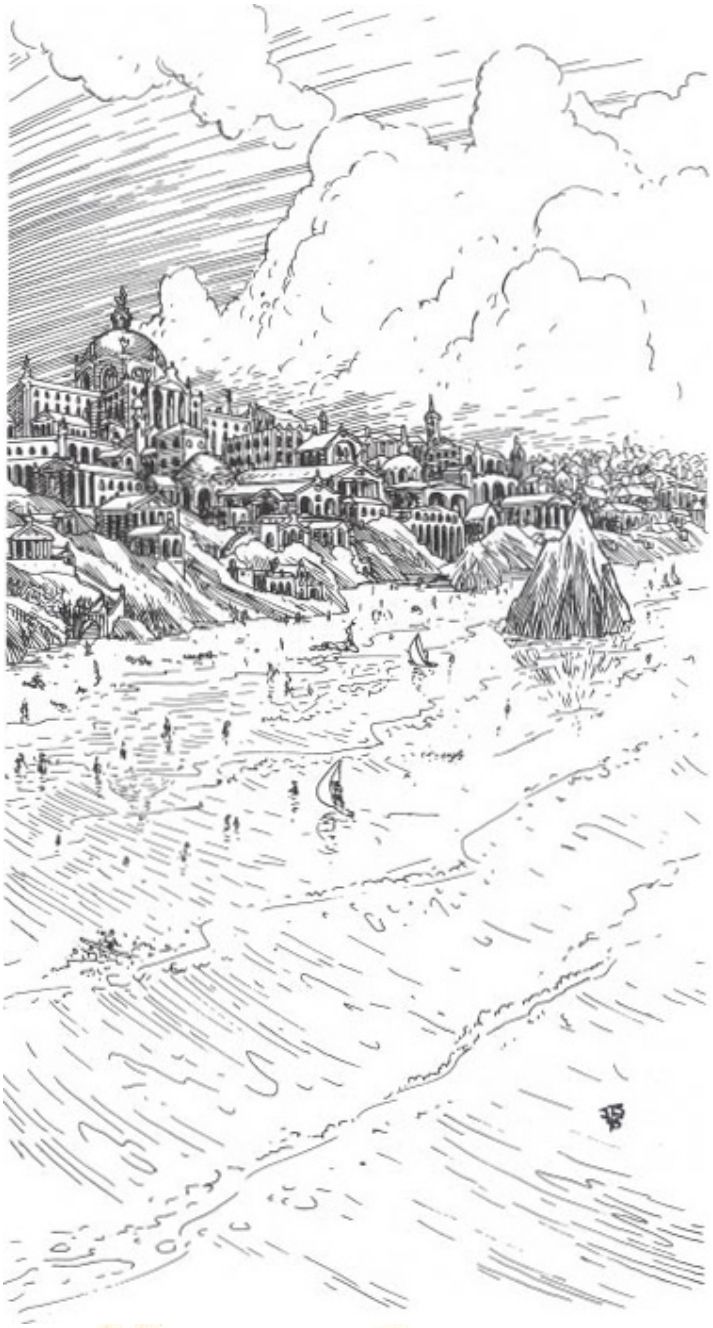
Mareet ignorou tais protestos e imediatamente os colocou para trabalhar, colocando todos os ativos da Academia Psiônica à sua disposição. Mas eles juraram manter segredo sobre o conteúdo de sua visão. Se as pessoas soubessem desse acontecimento, isso poderia causar um pânico geral.

Para dar a Thesik e Kosveret o poder de cumprir suas demandas, Mareet imediatamente os promoveu a vice-reitores da academia. Eles deveriam se reportar apenas a ele e ele se certificaria de que o atual reitor não lhes desse nenhuma interferência dele, gentil.

Embora a ascensão repentina e radical dos dois para suas novas posições fosse motivo de muita fofoca nos corredores da academia, não havia como contestar a palavra do legislador. Os dois psiônicos receberam liberdade para realizar seu pedido incomum.

A pesquisa para a Grande Tarefa (como ficou conhecida no laboratório da dupla) foi meticulosamente difícil e demorada. Thesik e Kosveret levaram vários anos antes de terem até mesmo os princípios de como se mover ao longo do fluxo de tempo. Mareet estava descontente com a lenta taxa de progresso e muitas vezes expressava seu descontentamento, mas os dois mestres psiônicos simplesmente o lembraram de que seu visitante noturno havia afirmado ter vindo de milênios no futuro. Alguns anos de pesquisa cuidadosa dificilmente poderiam importar quando colocados diretamente contra um pano de fundo tão expansivo.

Enquanto isso, os dois se concentraram em seus experimentos, ensinando uma aula ocasional de nível avançado para manter a aparência de realmente estarem envolvidos com a academia em qualquer tipo de nível acadêmico. Foi em uma dessas aulas que Thesik conheceu Barani.



Barani era uma aluna tão promissora que Thesik logo a tornou sua assistente pessoal. Eles trabalharam longas horas juntos na Grande Tarefa e, durante o tempo que passaram juntos, ficaram muito próximos.

Foi durante uma das visitas irregulares de Mareet ao

escritório de Thesik que o destino de Barani se tornou inextricavelmente ligado ao de Thesik. Quando Thesik apresentou sua jovem protegida ao legislador, Mareet desmaiou.

Quando acordou, identificou Barani como um dos rostos que o misterioso estranho usara naquela visita à meia-noite anos atrás. Ele insistiu em tornar permanente a posição de Barani como ajudante de Thesik, e tirou o jovem psiônico de quaisquer outros deveres. Ela trabalharia com Thesik em direção ao seu diploma, mas isso era apenas um objetivo secundário para ajudar na Grande Tarefa.

Desta forma, as três pessoas que se tornariam os Senhores da Mente do Último Mar estavam unidas.

O Grande Salto

Os anos se passaram lentamente. Barani se formou e acabou se tornando vicedeana. Thesik assumiu o lugar do velho reitor quando se aposentou. Kosveret, o grande teórico, se desgastou na Grande Tarefa como água pingando em uma pedra. Eventualmente, ele rompeu.

Foi quase 20 anos depois de Mareet ter sido visitado no meio da noite pelo homem com vários rostos, mas todo o trabalho duro e perseverança finalmente valeram a pena. Kosveret chegou a Thesik com suas descobertas e decidiram manter a notícia em segredo do legislador até que pudessem usar esse novo avanço da maneira que Mareet queria: para entrar no futuro e descobrir o que o visitante estava tentando avisá-lo.

Eles deixaram Barani entrar em seu triunfo, e ela insistiu em ser a primeira a fazer a tentativa de se mover através dos milênios. Thesik hesitou no início, mas Kosveret apontou que eles seriam mais capazes de monitorar seu progresso do ponto de vista do estudo de Thesik e, consequentemente, seriam capazes de intervir rapidamente se algo desse errado. Se qualquer um deles fosse encontrar dificuldades, sua mente poderia ficar presa para sempre no futuro, sem uma única pessoa no passado poderosa o suficiente para seguir à frente e libertá-lo.

Então Barani foi primeiro.

Ela saltou quase três milênios no futuro, desembarcando no tempo das Guerras da Purificação. O que ela viu lá quase partiu seu coração. A terra outrora fértil havia se transformado em um deserto estéril, e a própria Marnita secara e explodira, deixando a infeliz Saragar um monumento em rápida decadência a uma era há muito perdida.

Quando ela voltou e contou aos dois homens o que havia encontrado, eles ficaram cheios de descrença. Eles não podiam compreender que sua era de iluminação poderia ser varrida de forma tão limpa da face do planeta. Pensar que todas as suas realizações e trabalho duro seriam em vão contrariava tudo pelo que eles já haviam trabalhado. Tinha que haver algo que eles pudessem fazer para evitar esse destino.

O ano seguinte foi repleto de muitas outras viagens ao futuro, desta vez pelos três psiônicos, individualmente e todos juntos. A cada viagem, as razões para a queda do planeta se tornavam cada vez mais óbvias. Os profanadores destruiriam Athas com sua magia, especialmente Rajaat e seus Campeões imundos.

Uma vez que o trio verificou os meios de destruição da Era Verde, eles informaram Mareet de suas descobertas. O legislador ficou horrorizado com a notícia, e quase parou seu coração envelhecido. Quando se recuperou do choque, notificou os três pesquisadores de que iria a público com a informação. Ele acreditava que apenas uma onda de ativismo popular contra o desenvolvimento da magia poderia interromper o desastre que se aproximava e que significaria o fim da Era Verde.

As Rédeas do Poder

Os três mestres psiônicos que haviam olhado para o futuro distante para o legislador discordaram veementemente de sua resposta ao problema que Saragar e, de fato, toda Athas enfrentavam. Ao contrário de Mareet, eles viram o destino de seu planeta em primeira mão e não acreditavam que Athas pudesse ser salvo por algum tipo de campanha de relações públicas. Medidas mais drásticas foram necessárias, e elas eram apenas as pessoas para implementá-las.

Eles imediatamente concordaram com o que tinha que ser feito. Emocionalmente marcados por sua visão do futuro, o trio era cínico sobre a natureza humana, não acreditando que qualquer coisa pudesse ser feita para evitar o surgimento de magia em todo o mundo. Eles decidiram, em vez disso, reduzir suas perdas e pelo menos salvar Saragar.



Os três pediram a Mareet uma reunião privada antes que ele tornasse suas descobertas públicas. Eles discutiram com ele, tentando fazer com que ele concordasse com o ponto de vista deles, mas ele teimosamente recusou. Em um momento de fúria, Thesik alcançou a mente de Mareet, superando suas formidáveis defesas pessoais, e a tornou sua.

No início, os outros dois ficaram atordoados com o crime horrível que Thesik havia cometido. Na Era Verde, não havia transgressão maior do que tomar a mente de outra pessoa. Ainda assim, considerando o perigo que o mundo deles enfrentava, eles não estavam dispostos a entregá-lo.

Diante de um legislador inteiramente sob seu controle, Thesik fez uma proposta aos seus compatriotas que eles prontamente aceitaram. Eles governariam Saragar através de Mareet, fazendo e implementando políticas públicas como bem entendessem. Vendo como parecia que Mareet não estava disposto a ceder ao seu plano de levar as descobertas do trio sobre o futuro público, Barani e Kosveret concordaram com o esquema rapidamente inventado por Thesik.

Nos próximos anos, os três psiônicos dirigiram a cidade de Saragar na direção que desejavam. Eles gradualmente projetaram coisas para que os habitantes do Último Mar se tornassem cada vez mais isolados do mundo ao seu redor. Dada a geografia da região, isso não era muito difícil de realizar.

Duas décadas depois de Thesik ocupar a mente de Mareet, eles finalmente permitiram que o velho morresse, mas não antes de ele nomear os três como os novos guardiões da lei para a vida. Na época, ninguém sabia que as três pessoas que um dia se tornariam conhecidas como os Senhores da Mente do Último Mar sobreviveriam a quase todos os outros no planeta.

O Levantamento da Fronteira

Na Era Verde, os criminosos eram punidos severamente. Suas psiques foram escravizadas (da mesma forma que Thesik levou Mareet) e depois transferidas de seus corpos para uma esfera de obsidiana. Esses orbes foram então programados para executar certas funções específicas, como atuar como parte de um sistema de comunicações ou direcionar o tráfego em um cruzamento movimentado. Em tempos de escassez de criminosos reais, os membros da subclasse eram levados, sob um pretexto ou outro.

Quanto às classes privilegiadas, elas levavam vidas mimadas, tendo que temer por pouco e ter que fazer ainda menos. Os orbes faziam tudo por eles. Os orbes eram aparentemente infalíveis e incansáveis. Eles eram incapazes de revolta ou mesmo insubordinação. Eles se importavam com os detalhes minuciosos da vida, e muito pouco escapava de sua atenção.

Por esta razão, o povo de Saragar estava bem preparado para aceitar as coisas quando os Senhores da Mente propuseram o aumento da Fronteira dos Guardiões. A essa altura, o uso de magia estava em ascensão no mundo, e seus efeitos colaterais prejudiciais estavam se tornando bem documentados. Diante da destruição que a magia estava causando, o povo do Último Mar estava definitivamente menos do que relutante em seguir o plano dos Senhores da Mente para proteger sua bela cidade dessa nova força devastadora.

A colocação de tantos orbes de obsidiana (agora conhecidos como guardiões por causa de seus novos deveres) foi um empreendimento monumental, e as ruas de Saragar foram varridas dos pobres e oprimidos para compensar o número de guardiões que eram necessários. Houve algum protesto contra essa ação abrangente, mas aqueles que falaram muito alto simplesmente se escravizaram.

Quanto àqueles no poder, confortáveis em saber que eles mesmos não seriam afetados pela Tomada (e de fato se beneficiariam muito bem com isso), poucos da elite sequer pensaram em reclamar.

Quando a fronteira foi erguida pela primeira vez, ela foi supostamente projetada simplesmente para proteger o vale do uso de magia. Nenhum mago de qualquer tipo tinha permissão para entrar no vale, e qualquer um que fosse encontrado lá era expulso ou atropelado e escravizado. Como Saragar era o lar da Academia de Psiônicos, era difícil encontrar uma única pessoa na região que discordasse dessa política.

À medida que os anos se passaram em décadas, séculos e até milênios, porém, a Fronteira dos Guardiões ficou cada vez mais apertada. Ao mesmo tempo, o controle dos Senhores da Mente sobre os cidadãos de Saragar também se contraiu. Isso foi cimentado no momento do escurecimento do sol.

Enquanto o resto de Athas estava sendo transformado em deserto nas Guerras da Purificação, os Senhores da Mente estavam ocupados criando as Planícies Ardentes, selando a extremidade aberta dos dois braços da cordilheira entre os quais Marnita estava aninhada. Nisso, eles foram auxiliados pelos profanadores, na medida em que a ecologia de Athas havia sido tão destruída que tornava muito mais fácil manipulá-la para seus fins. Embora achassem impossível curar os danos que os Campeões haviam feito fora do vale do Último Mar, eles foram capazes de transformar as Planícies Ardentes em uma zombaria mortal dos campos abertos de grama que já haviam sido.

Eventualmente, ninguém era permitido entrar ou sair do vale do Último Mar sem a permissão dos Senhores da Mente, ou dos guardiões da lei que atuavam como procuradores de seus governantes. A tirania dos Senhores da Mente estava completa, e eles levaram tanto tempo para implementar seu plano mestre que quase ninguém percebeu que isso estava acontecendo. A cada passo ao longo do caminho, os habitantes do Último Mar simplesmente tomavam cada nova medida. Quando acabou, eles haviam cedido a maioria dos direitos que a maioria dos atenienses considerava garantidos.

O Assalto ao Último Mar

No auge das Guerras da Purificação, o Campeão de Rajaat conhecido como Keltis, Carrasco Homem-Lagarto, veio chamar Saragar. Ele havia sido encarregado por Rajaat da erradicação dos homens-lagarto da face do planeta, e a colônia de criaturas que viviam abaixo da superfície de Marnita definitivamente se qualificava como estando em sua lista de coisas para matar.

Keltis trouxe mais de mil tropas de elite para as fronteiras do Último Mar, prontas para entrar e massacrar os homens-lagarto que os esperavam no próprio mar. Este foi realmente o maior pesadelo dos Senhores da Mente: um profanador de poder quase inédito bateu à sua porta, exigindo ser deixado entrar.

Por um tempo, os Senhores da Mente consideraram entregar os homens-lagarto a Keltis para salvar o resto do vale de sua ira. Fazer com que todos os homens-lagarto cumprissem esse desejo teria sido problemático, pois eles poderiam se esconder no fundo do mar indefinidamente. Em vez disso, então, os Senhores da Mente chamaram o atual rei lagarto para uma reunião.

Dentro de uma semana, os portões da Passagem Sul através das Montanhas Trovão foram abertos para Keltis - sob a condição de que ele não usasse nenhuma magia profanadora enquanto estivesse no vale. Ele deveria inspecionar o vale em busca dos homens-lagarto que ele acreditava estarem lá e depois sair. Se encontrasse qualquer uma das criaturas dentro das fronteiras do domínio dos Senhores da Mente, poderia continuar seu ataque à Barreira dos Guardiões, mas se ficasse vazio, seguiria seu caminho.

Sempre um senhor da guerra astuto, Keltis concordou com as condições dos Senhores da Mente. Ele entrou sozinho no vale do Último Mar, protegido apenas por seu próprio poder fenomenal. Uma vez lá dentro, ele foi escoltado para o palácio dos Senhores da Mente pela própria guardiã-chefe.

Os Senhores da Mente se encontraram com o temido Campeão de Rajaat e disseram a ele que de fato já houve uma colônia de homens-lagarto no Último Mar, mas eles infelizmente morreram anos atrás. Eles o levaram para o que disseram ser o local da última vila de homens-lagarto, para permitir que ele a inspecionasse. Era, de fato, uma verdadeira vila de homens-lagarto que as criaturas abandonaram logo após o escurecimento do sol. Os novos raios que caíram do céu eram muito duros para sua pele, e então eles recuaram inteiramente para a segurança das profundezas do mar.

Keltis parecia satisfeito com o fato de os homens-lagarto terem ido embora, mas dificilmente aceitaria simplesmente a palavra dos Senhores da Mente. Quebrando o acordo, ele recuou e lançou um feitiço poderoso projetado para descobrir a localização de qualquer homem-lagarto em todo o vale. Um círculo de cinzas se espalhou ao redor dele por uma dúzia de metros, mas quando ele terminou, ele relatou que havia verificado que os Senhores da Mente estavam dizendo a verdade: não havia homens-lagarto vivendo no vale do Último Mar.

Satisfeito por não ter mais negócios no domínio dos Senhores da Mente, Keltis se despediu deles e partiu, levando seu exército com ele de volta ao recém-renomeado Planalto Queimado.

Quando ele se foi há muito tempo, os Senhores da Mente voltaram ao fundo de Marnita e libertaram todos

os homens-lagarto da animação suspensa que haviam colocado sobre eles. O feitiço de adivinhação de Keltis estava correto. Nenhum homem-lagarto estava vivo quando a magia foi lançada, mas também não estavam mortos. Revividos agora, eles voltaram às suas vidas anteriores no fundo do mar, para sempre em dívida com os Senhores da Mente por salvá-los do destino horrível que se abateu sobre todos os outros de sua espécie nas mãos de Keltis.

A Entrada dos Orbes

Nos milênios seguintes, o poder do trio cresceu até se tornarem como deuses para o povo de Saragar e o resto do Último Mar. Depois que as Guerras Purificadoras terminaram e os Reis-Feiticeiros aprenderam a ignorar os Senhores da Mente e suas terras, os três psiônicos voltaram sua atenção para o problema mais imediato de estender suas próprias vidas.

Enquanto os Senhores da Mente usavam meios psiônicos tradicionais e não tão tradicionais de estender suas existências por séculos, seus corpos finalmente estavam falhando completamente. Era apenas uma questão de tempo - e não muito - antes que eles morressem.

Embora a própria morte tivesse pouco medo de tais pessoas, a ideia de que seus planos cuidadosamente elaborados seriam desperdiçados o fez. Eles trabalharam tão duro para preservar Marnita dos horrores que aconteceram com o resto de Athas, e ficaram angustiados com o pensamento de que o deserto poderia finalmente vencer sua antiga batalha com o vale e tomar o Último Mar em seus braços de uma vez por todas, se eles não estivessem lá para impedir esse evento.

Os três Senhores da Mente passaram vários anos tentando experimentos desesperados para prolongar suas vidas, alguns dos quais podem ter contribuído para sua loucura posterior. No final, todos os seus experimentos falharam. Foi Barani quem finalmente falou de uma solução que nenhum deles queria considerar.

Por milênios antes dos Senhores da Mente nascerem, as pessoas da Era Verde estavam colocando psiques escravizadas em orbes de obsidiana, programando-as para realizar tarefas domésticas. Essas novas entidades eram essencialmente imortais. Eles não envelheceram nem morreram, e, salvo problemas imprevistos, sobreviveram por milênios a fio.

Barani ressaltou que não havia razão para que uma psique não escravizada também não pudesse ser colocada em um desses orbes. Mas a ideia em si era repreensível para as pessoas da Era Verde, tanto que os Senhores da Mente quase não estavam dispostos a considerá-la. Afinal, os orbes eram para escravos, não as mentes psiônicas mais poderosas que Athas já tinha visto.

Ainda assim, logo parecia evidente que não havia outra escolha a não ser fazer o que Barani havia sugerido. No final, os outros dois concordaram.

Para impedir que seu povo soubesse de sua decisão horrível (e para evitar quaisquer ramificações que seu conhecimento pudesse ter), os Senhores da Mente teriam que construir e manter um ardil elaborado de que ainda estavam vivos.

Primeiro, eles construíram uma enorme câmara de doze metros abaixo do palácio e, em seguida, selaram o túnel inteiro que levava a ele. Então eles tiveram três esferas gigantescas de obsidiana trabalhadas, cada uma perfeita em todos os sentidos e polida para um acabamento espelhado. Quando tudo estava pronto, eles secretamente transferiram suas mentes para os orbes.

Seu primeiro ato ao entrar nos globos foi desintegrar seus corpos envelhecidos, sem deixar vestígios de que haviam "morrido". Então cada um deles teletransportou os novos receptáculos de suas mentes para a câmara subterrânea que haviam formado, cada orbe assentando-se sobre um pilar largo e raso de marfim puro.

Uma vez que eles estavam estabelecidos em suas novas formas, os Senhores da Mente colocaram seu ardil em ação, projetando psionicamente suas imagens no palácio acima. O plano deles parecia perfeito. Eles seriam vistos andando pelo palácio constantemente, se organizando em seus estudos e participando de funções de estado. Quando precisavam segurar ou tocar em algo, tudo o que precisavam fazer era fornecer um pouco de telecinese habilidosa. Eles podiam até parecer comer e beber colocando a comida ou o líquido na boca de sua imagem e depois teletransportando-os para longe antes que passassem por eles para o chão.

Nas raras ocasiões em que alguém realmente viu evidências de que eles eram insubstanciais, eles poderiam simplesmente atribuir isso ao fato de que estavam lidando com um experimento de "faseamento". Um pouco mais cuidadosamente aplicaram telecinese, e eles poderiam

novamente mostrar o quão sólidos eles eram.

Ao longo do próximo ano, os Senhores da Mente gradualmente assassinaram qualquer um que pudesse ter alguma informação sobre os orbes ou a câmara. As chances de que alguém fizesse a conexão lógica eram pequenas devido à mesma razão que os Senhores da Mente resistiram em entrar nos orbes em primeiro lugar: a ideia era simplesmente desagradável demais para ser considerada. Ainda assim, os três psiônicos estavam aterrorizados com a possibilidade de a verdade algum dia ser revelada. Eles não estavam dispostos a apostar com uma eternidade vivendo na vergonha.

Nos milênios seguintes, os Senhores da Mente passaram a ser vistos por seu povo como deuses. Nem sempre eram boas divindades, nem mesmo justas, mas era delas que vinha toda a generosidade de Marnita e, sem elas, o próprio mar desapareceria. Essas certamente pareciam razões suficientes para as pessoas adorá-las, e assim o fizeram.

A Vida em Tribo Escrava

O Acordo Não Dito

Quando um escravo fugitivo encontra santuário como membro de uma tribo de escravos, ele entra em um acordo tácito, mas totalmente compreendido, com essa tribo. De sua parte, o ex-escravo concorda em limitar sua recém-descoberta liberdade para o benefício de toda a tribo. A liberdade completa resultaria em um caos desenfreado, e a tribo precisa de pelo menos um mínimo de ordem para sobreviver. Esse limite implica que o ex-escravo trabalhará em cooperação com o resto da tribo para garantir abrigo e suprimentos, e para fazer uma parte justa do trabalho necessário (seja qual for o trabalho). Em troca desses fatores limitantes, a tribo promete fornecer proteção, companheirismo e uma existência significativa para o ex-escravo. Uma existência significativa geralmente exige que o ex-escravo faça incursões suficientes para manter a tribo alimentada e vestida.

Na maioria dos casos, esse acordo vincula frouxamente uma série de indivíduos separados para defesa mútua e interesse próprio. Em alguns casos, ele tece os indivíduos em uma unidade coesa liderada por um líder forte. Essas unidades acabam atingindo a maturidade como um assentamento ou aldeia, organizadas ao longo de um modelo democrático ou totalitário de sociedade, dependendo da perspectiva do líder forte.

Organização Social

As tribos de escravos funcionam dentro de uma estrutura de regras gerais que se espera que cada membro siga. Cada tribo tem um sistema para classificar seus membros, geralmente com base na força, proezas de batalha e outros fatores que ajudam uma tribo a sobreviver. Os membros cujas posições são consideradas críticas para o sucesso da tribo e aqueles que executam tarefas cruciais especialmente bem são classificados mais alto do que os outros. Com esses níveis mais altos, há recompensas mais altas, expressas na forma de mais prestígio, uma parcela maior da riqueza da tribo e maior autoridade e influência.

Se uma tribo de escravos é uma gangue de invasores bêbados ou um exército de gladiadores disciplinados, ela se organiza com alguma forma de comportamento social. Às vezes, essa organização é um esforço consciente; outras vezes, ela simplesmente se encaixa. Embora existam poucas regras rígidas e rápidas, existem padrões de comportamento que se repetem de tribo para tribo, devido à maneira como a maioria das tribos é criada.

Uma tribo geralmente começa como uma coleção de indivíduos que se encontram unidos para proteção mútua. Quando escravos de origens variadas se misturam, os mais fracos entre eles tendem a olhar para os mais fortes em busca de orientação e proteção. Inevitavelmente, os escravos soldados e gladiadores vêm para o deserto mais bem preparados do que o artista e os escravos domésticos, se não por outro motivo do que as classes guerreiras podem se defender melhor. Essa tendência natural dos fracos de buscar líderes e dos fortes de liderar estabelece a hierarquia tribal interna.

No topo da hierarquia está o líder da tribo. Este indivíduo atinge seu posto por meio de proezas de batalha comprovadas, uma exibição de pensamento militar claro ou uma combinação dos dois. Raramente simplesmente ter um ou outro talento faz um bom líder. O líder organiza as atividades da tribo, planeja possíveis problemas e oferece soluções rapidamente quando os problemas se afirmam. Entre as tribos escravas, os líderes que fazem suas comunidades sentirem que estão contribuindo para o processo de tomada de decisão se saem melhor do que aqueles que dominam tudo com autoridade absoluta. Na verdade, poucos líderes que tentam se estabelecer como ditadores permanecem em seus cargos por muito tempo. Os ex-escravos se juntaram a suas tribos para começar novas vidas, não para se colocar mais uma vez nas garras de um mestre. Qualquer coisa que os lembre dos templários e dos reis-feiticeiros é rapidamente eliminada.

Por causa dessa aversão às sociedades ditatoriais, os líderes tribais são cuidadosos com os títulos que aplicam a si mesmos. A maioria das tribos chama seus líderes por algum posto militar, geralmente general ou major. Outros adotaram uma variedade de títulos, incluindo chefe, chefe (ou diretora) e líder. A responsabilidade pelo bem-estar da tribo recai sobre o líder, não importa o título que ele reivindique para si mesmo. Se uma tribo prospera, geralmente é devido à boa direção fornecida por seu líder. Se uma tribo não tem direção ou se começa a morrer, a culpa recai sobre seu líder. Nesses casos, se o resto da tribo reconhecer que há um problema, o chefe será desafiado pela liderança da tribo ou simplesmente substituído. Poucos líderes substituídos optam por permanecer com

suas tribos, optando por arriscar sozinhos. Obviamente, muitos líderes substituídos não têm escolha a fazer, pois os métodos de remoção geralmente são fatais.

Os líderes coordenam as interações de suas comunidades. Por meio desses esforços coordenados, uma tribo pode alcançar objetivos que seus membros individuais não poderiam alcançar sozinhos. A satisfação dos membros individuais e a existência contínua de uma tribo dependem do sucesso do líder em atingir os objetivos de sua tribo.

Um líder é auxiliado em suas funções por seus principais tenentes. Esses membros de uma tribo, independentemente dos títulos que recebem, ajudam a direcionar os esforços da tribo, colocando os comandos de seu líder em vigor. Em pequenas tribos, pode haver apenas um tenente-chefe. Em comunidades maiores, há muito mais. Normalmente, esses líderes assistentes são os chefes de grupos de caça ou ataque, ou de quaisquer unidades em que uma tribo seja dividida. Eles têm autoridade direta sobre seus grupos, servindo como ligações entre eles e o líder. Sem a cooperação desses respeitados membros da tribo, um líder não poderia continuar a dirigir sua comunidade.

Um líder também é auxiliado por vários conselheiros. Esses conselheiros às vezes incluem os principais tenentes, mas geralmente há um ou dois outros membros atuando nessa capacidade. Os conselheiros não recebem status especial como tal, pois raramente há uma classificação na organização social da tribo de escravos especificamente para aqueles que oferecem conselhos. No entanto, os conselheiros geralmente criam seu próprio nível de prestígio e autoridade por meio de sua proximidade com o líder e seu papel na decisão de questões importantes.

Magos e clérigos, muitas vezes, encontram-se nessas funções consultivas. Aqueles que trabalham com as artes arcanas recebem pouca confiança das comunidades ex-escravas, mas, no entanto, exercem influência sobre uma tribo. Sua gama mais ampla de conhecimento e sua capacidade de usar magia para o benefício da tribo os colocam ao lado dos membros mais altos de uma hierarquia tribal, mesmo que os medos da comunidade não permitam que eles sejam introduzidos na própria hierarquia.

Na maioria das vezes, mesmo o membro mais baixo da hierarquia de uma tribo tem uma palavra a dizer no processo diário da vida tribal. Por causa da origem comum de todos os escravos, o desejo de permitir que todos participem do processo de governo é muito forte. Os comandos, mesmo aqueles emitidos pelo líder da tribo, são frequentemente vistos como nada mais do que sugestões pelos membros de uma tribo de escravos. Eles obedecem aos comandos porque respeitam seu líder, porque concordam com suas decisões ou porque a situação em que se encontram exige ação imediata.

Costumes e Leis

Existem poucas leis rígidas que governam o comportamento da tribo de escravos. A maioria dos ex-escravos não quer nada com regras e regulamentos, pois essas são as coisas das quais eles estão escapando. Se há uma lei comum que todas as tribos de escravos compartilham, é que não há leis. Há apenas cooperação entre os membros de uma tribo. Ainda assim, certos padrões de comportamento podem ser vistos de tribo para tribo. Como muitos dos membros de uma tribo de escravos são de classes guerreiras que aprenderam suas maneiras nas arenas de gladiadores, as tribos tendem a ser lugares violentos. Os desentendimentos são resolvidos com punhos e espadas, e os acordos são assinados com o sangue do perdedor. A força muitas vezes torna uma pessoa certa, e até mesmo ex-escravos de origens não guerreiras devem aprender a dar o melhor que puderem se quiserem sobreviver. A liberdade e a vida em uma tribo devem ser conquistadas todos os dias, e muitas vezes devem ser protegidas com ossos e pedras afiados.

As tribos aprenderam universalmente a ser cautelosas, e isso se torna uma segunda natureza para aquelas tribos que sobrevivem a mais de um ciclo no deserto. Ganhar e dar confiança continua sendo uma prática difícil para ex-escravos. Mesmo os membros da mesma tribo de escravos demoram a confiar em seus companheiros. Uma vez que essa confiança é conquistada, no entanto, um membro da tribo permanece leal aos seus companheiros até que algo aconteça para quebrar essa confiança. Eventos que podem destruir a confiança de uma tribo incluem quaisquer atos que atinjam proprietários, mestres e superintendentes.

Como a confiança é difícil de encontrar, as tribos não são gentis com os visitantes. Qualquer um que passeie pelo acampamento de uma tribo de escravos é morto no local ou mantido em cativeiro e depois morto. Nenhuma tribo quer que a localização de sua base de operações



seja conhecida pelo mundo exterior, pois tal conhecimento pode levar traficantes de escravos e outros invasores a eles. É a rara exceção que vê um visitante – seja ele escravo ou homem livre - viver de um nascer do sol para o outro. Escravos não matam escravos, diz um velho ditado: Athas mata escravos. Na minha experiência, no entanto, os escravos matam quem precisam para sobreviver.

Quando em um ataque, no entanto, a maioria das tribos se comporta de maneira um pouco diferente. Poucos ex-escravos querem ver outros escravos mantidos em cativeiro. Por causa disso, a maioria das tribos tenta libertar os escravos quando as circunstâncias permitem tal ação com pouco perigo para a tribo. Uma tribo pode oferecer ajuda aos escravos que encontra no campo, pois esses escravos não podem revelar segredos sobre seus benfeitores.

Se as circunstâncias permitirem, e se houver comida e água suficientes para gastar, uma tribo fornecerá o que puder aos escravos recém-libertos. A tribo geralmente oferece instruções para um oásis próximo e um desejo de sorte para aqueles que eles libertam. Se os fugitivos parecerem simpáticos, se a tribo for bem-sucedida o suficiente para apoiar mais membros e se a tribo sentir que precisa de mais membros, alguns ou todos os fugitivos podem ser convidados a se juntar à tribo.

Se os escravos decidirem aceitar o convite da tribo, eles devem passar por uma série de testes de iniciação para provar seu valor para a tribo. Esses testes também ajudam a determinar a posição de cada escravo na hierarquia da tribo. Dependendo do desempenho de um iniciado, um novo membro pode se encontrar em uma posição favorecida como líder de caçada ou raide. Normalmente, porém, um novo membro se junta à tribo na parte inferior da hierarquia tribal. Obviamente, se um escravo falhar nos testes, a associação será negada. Então ele enfrenta um teste muitas vezes fatal quando a tribo o leva para o deserto sem suprimentos, ou simplesmente o mata no local.

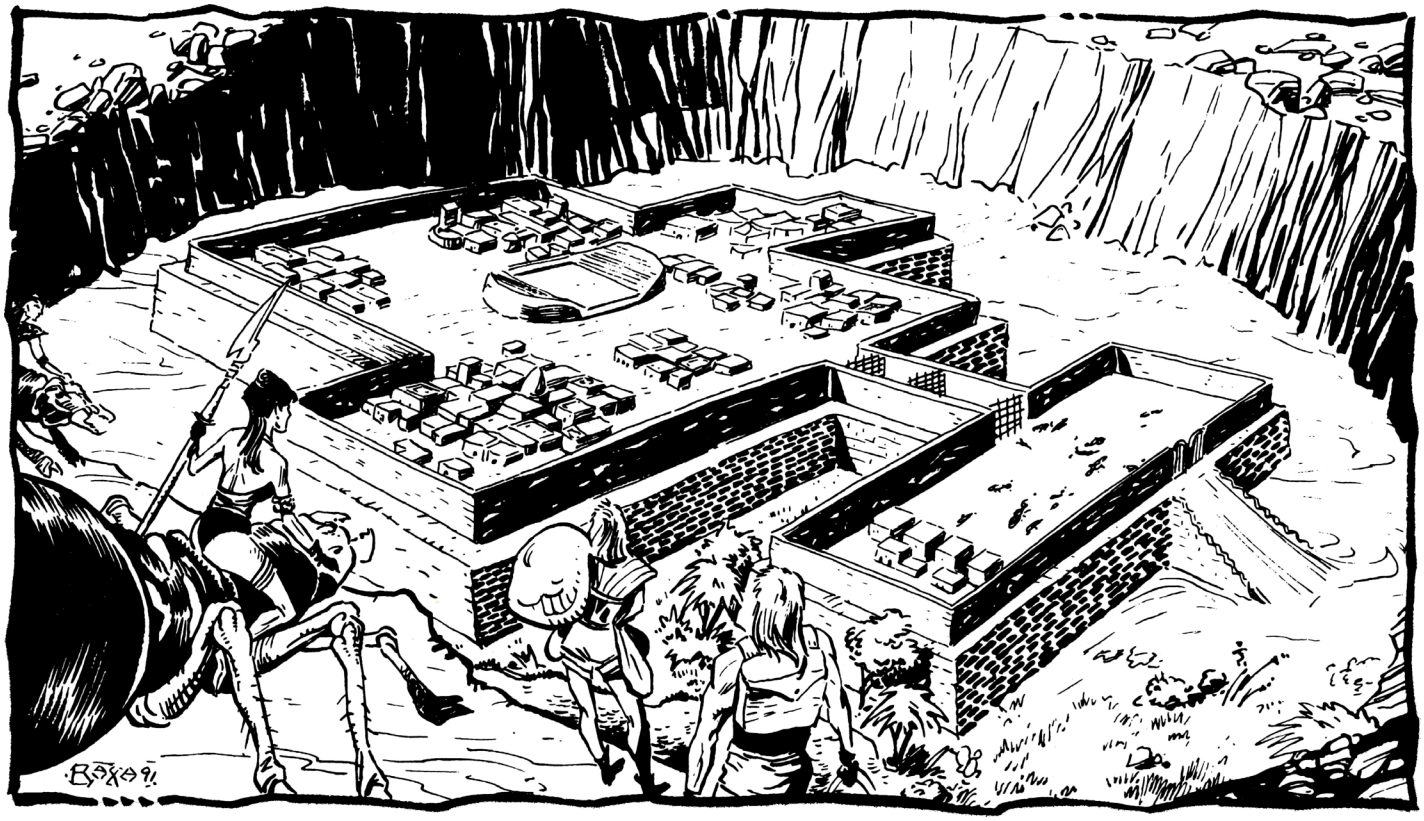
É um visitante extremamente raro que pode provar ser confiável e um amigo da tribo. Essa pessoa pode sair com suprimentos e os bons desejos da tribo anfitriã. Para conseguir isso, o visitante deve primeiro sobreviver a quaisquer reações iniciais à sua chegada (o que não é um feito fácil!) e depois realizar algum serviço especial para a tribo. Muitas vezes, os aventureiros que vagam pelo território de uma tribo de escravos acham que este curso é o único aberto para eles se desejarem viver outro dia. Tais serviços incluem salvar a tribo de algum grande perigo, encontrar algo de que a tribo precisa desesperadamente ou realizar alguma tarefa especial a pedido do líder da tribo.

Certos costumes surgiram das duras condições sob as quais as tribos de escravos vivem. Punições comuns para crimes contra uma tribo incluem morte ou banimento (que muitas vezes leva à morte). Se um membro da tribo acusa outro de um crime, é comum que o líder ouça ambos os lados e julgue. Não há previsão de recurso.

Outros costumes lidam com crenças nobres como direitos e liberdades. Por exemplo, em muitas tribos é aceitável que duas pessoas com um desacordo lutem entre si. O vencedor da luta é visto como a pessoa da direita, e a discussão termina. Alguns argumentos exigem apenas uma luta simples para provar o certo e o errado. Desentendimentos mais sérios levam a batalhas até à morte.

Alguns costumes contribuem para os propósitos de uma tribo. Outros estão enraizados no sentimento e na tradição. E alguns poucos selecionados são em resposta às memórias dos membros da tribo de seu tempo em cativeiro. Se um costume que define as relações sociais for violado, como usar a saudação errada, os membros da tribo podem ficar irritados ou desapontados, mas provavelmente não repreenderão o ofensor. Se um costume crítico para a realização dos objetivos da tribo for violado, como recusar as ordens de um mestre de ataque durante um ataque, o infrator pode esperar ser severamente punido ou mesmo morto. A vida é dura em uma tribo de escravos (de fato, em todo o Athas), e muitas vezes termina rapidamente e sem aviso prévio.

Um costume quase universal entre as tribos de escravos diz respeito às opiniões das tribos sobre as relações raciais. Para as tribos de escravos, não há humanos ou elfos ou mulas ou anões. Há apenas escravos e mestres. Sob essa visão, as tribos de escravos dão as boas-vindas a todos os escravos em suas fileiras (conforme as circunstâncias permitirem), não importando de que linhagem racial particular eles possam vir. As tribos de escravos são os verdadeiros caldeirões da sociedade athasiana, pois em poucos outros ambientes você pode encontrar thri-kreen e elfos trabalhando lado a lado para o bem comum deles.



Estilo de Vida

Quando falamos de estilo de vida em conexão com as tribos escravas, geralmente falamos em termos de duas abordagens diferentes para a vida tribal. Uma abordagem é a abordagem nômade. Este é o estilo de vida menos adotado das tribos de escravos, pois poucas tribos recém-formadas têm a experiência ou o conhecimento para sobreviver dessa maneira. A outra abordagem, mais comum, é o assentamento permanente.

Tribos nômades viajam de um lugar para outro em busca das coisas de que precisam para sobreviver. Em vez de tentar defender uma parcela de terra que pode ou não ser sempre capaz de atender às necessidades do grupo, uma tribo nômade carrega tudo o que possui em Athas. Embora possam parecer andarilhos sem propósito, as tribos nômades realmente seguem um curso definido. Às vezes, eles viajam por trilhas de caravanas, pois muitas tribos nômades invadem caravanas em busca de suprimentos. Outras vezes, os nômades procuram oásis ou rebanhos de animais.

A vida para os nômades consiste em movimento quase constante. Eles viajam de dia, montam acampamentos temporários à noite e saem à luz da manhã. Embora uma tribo nômade possa ficar em um oásis particularmente bom por alguns dias, em breve retomará sua jornada interminável.

A razão pela qual poucas tribos de escravos adotam esse estilo de vida é que ele as expõe a muitas pessoas. Ex-escravos são um grupo suspeito, e todos os grupos que encontram podem ser agentes dos templários e reis-feiticeiros. Além disso, a vida nômade significa muita interação social com as várias pessoas que se encontram na trilha. Ex-escravos, com algumas exceções, estão mal equipados para serem sociais e amigáveis com estranhos.

As tribos de escravos que estabelecem assentamentos abordam a vida de uma maneira diferente. Para eles, a estabilidade é seu meio de sobrevivência. Como as cidades-estado, um assentamento constrói muros e portões robustos para se proteger de forasteiros hostis. Dentro dos muros, os colonos estabelecem propriedades cheias de tantos confortos quanto podem pagar. Ao ficar em um lugar, os membros de um assentamento de tribo de

escravos têm mais tempo para empreendimentos além daqueles necessários para garantir a sobrevivência diária.

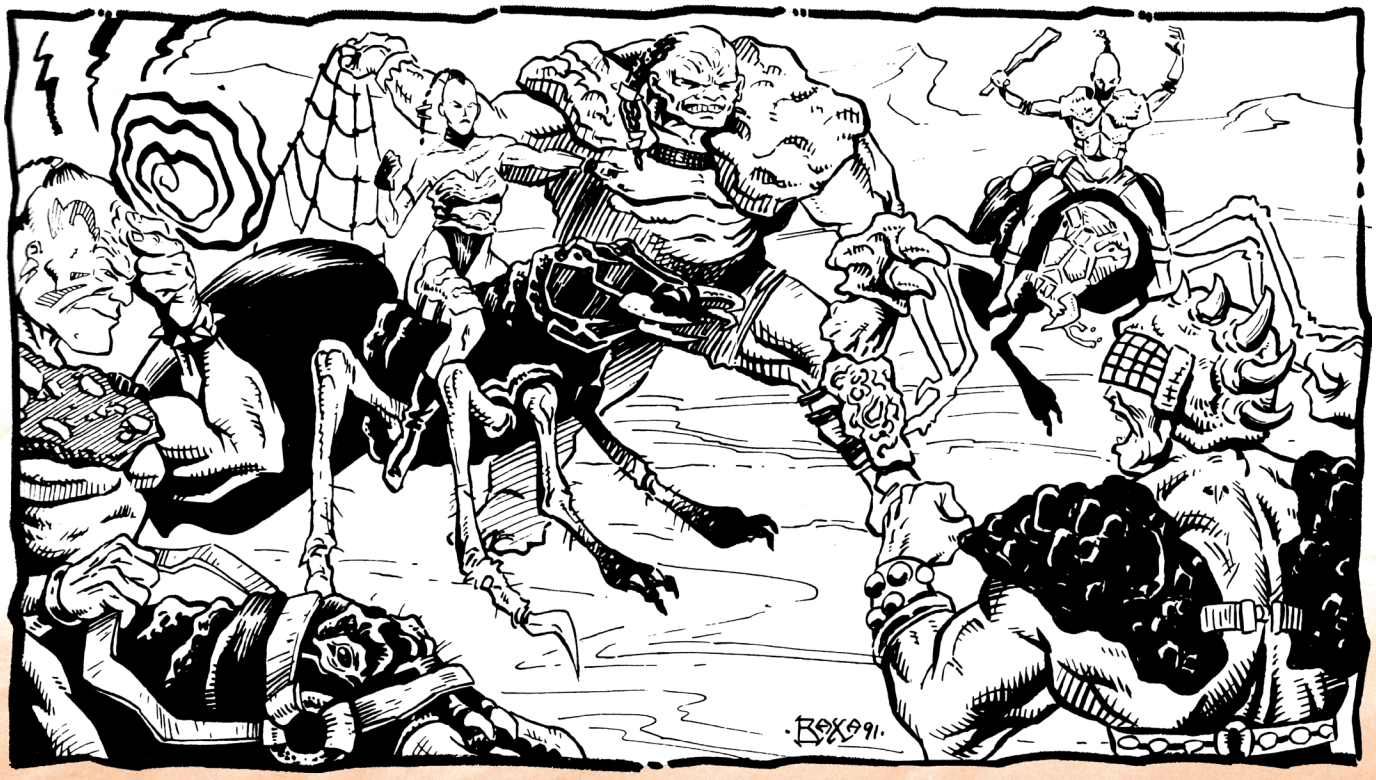
Além disso, um acampamento bem escondido que pode ser devolvido após um ataque dá a uma tribo uma sensação de proteção e lar. Ao retornar a uma base estável, as tribos podem curar feridas, descansar, aproveitar os despojos de sua pilhagem e planejar confortavelmente seu próximo ataque sem se preocupar com o que encontrarão na próxima duna.

Essas duas abordagens também ajudam a definir os meios de existência para as tribos escravas. Os nômades são principalmente invasores, pois devem reabastecer constantemente seus suprimentos. Eles podem armazenar apenas o que podem carregar facilmente, tornando as invasões frequentes uma necessidade. Os colonos, por outro lado, têm mais opções quando se trata de meios de existência. Os assentamentos permitem que uma tribo cultive e crie rebanhos, se assim o desejar, estabeleça lojas de artesanato ou estabeleça feitorias. A tribo ainda pode precisar realizar ataques para complementar seus meios de existência, mas não se limita apenas a esse método de adquirir riqueza e suprimentos.

Não importa qual abordagem uma tribo de escravos adote, todos têm uma rica vida cultural para participar. Os membros de uma tribo de escravos tendem a ser mais artísticos do que as pessoas livres nas cidades. As artes são vistas como tarefas nas cidades, e as tarefas são deixadas para os escravos. Consequentemente, os escravos fugitivos trazem as artes para as tribos, onde podem praticá-las como acharem melhor.

Cantar, dançar, pintar, esculpir, contar histórias – tudo isso e muito mais preenche o tempo ocioso em um acampamento de tribos de escravos. Além disso, todos os membros da tribo que desejam (e ainda não aprenderam enquanto servem seus mestres) podem aprender a ler e escrever. Quando escapam para uma tribo de escravos, os ex-escravos que possuem conhecimento proibido o trazem consigo e o transmitem a todos os que querem aprender.

Por trás de cada prática tribal, crença e modo de vida está o medo tácito de que a liberdade não durará. Esse medo se manifesta em um espírito de bem-aventurança. Os ex-escravos, sempre agradecidos pela liberdade que têm, vivem de momento a momento, aproveitando o tempo em liberdade que lhes foi dado. Um ditado comum em



muitas tribos de escravos resume a atitude de muitos ex-escravos: "Coma, beba e dance, pois amanhã somos escravos."

Religião, Magia e Psiônica

Magia clerical, magia e psiônicos podem ser encontrados em ação nas tribos, mas cada um recebe um lugar e nível de respeito diferentes.

A magia clerical praticada pelos sacerdotes elementais é a mais reverenciada das forças sobrenaturais. Os clérigos do ar, da terra, do fogo e da água são bem-vindos às tribos, pois as bênçãos que podem conceder melhoram muito o padrão de vida e os meios de proteção de uma tribo.

Os templários, por outro lado, não recebem as mesmas boas-vindas que os sacerdotes elementais. Por um lado, os ex-templários não têm acesso a todo o poder clerical uma vez ao seu comando. Por outro lado, os templários – mesmo aqueles despojados de posição e lançados à escravidão – lembram os ex-escravos de seu passado. Nada traz de volta memórias de cativeiro e trabalho duro como a presença de um templário conhecido. Extemplários podem se juntar a tribos, mas nunca recebem posições de liderança.

O mesmo vale para os magos. Quer sejam profanadores ou preservadores, os magos e os poderes que exercem lembram as tribos dos reis-feiticeiros. As tribos desconfiam de poderes mágicos, mas também percebem que esses poderes podem ajudar muito uma tribo. Os magos encontram um nível de aceitação nas comunidades escravas que não encontram em nenhum outro lugar. Nas cidades-estado, o uso de magia é ilegal. Esse não é o caso na maioria das aldeias de tribos de escravos. Os magos são tolerados e, portanto, emprestam suas habilidades às comunidades de ex-escravos. Não importa o quão tolerante uma tribo de escravos em particular possa ser, ela nunca permite que mais de um tipo de mago pratique suas artes na comunidade. As duas abordagens – respeito pelas forças da vida versus destruição das forças da vida – não são compatíveis e geralmente levam ao atrito e à hostilidade total quando praticadas lado a lado.

Como muitos humanos e semi-humanos em Athas têm poderes psiônicos, não existem atitudes especiais em relação aos psiônicos. Talentos selvagens são tão comuns que nem causam agitação, e verdadeiros psiônicos com acesso a muitas disciplinas são bem-vindos aos mais altos escalões. Na verdade, as tribos com psiônicos treinados geralmente estabelecem programas de treinamento dedicados a ensinar os membros que desejam aprender como aproveitar melhor suas próprias habilidades mentais.

Tarefas

Todos os membros da tribo compartilham igualmente as tarefas do dia-a-dia necessárias para a sobrevivência da tribo. As tarefas mais comuns incluem preparar refeições, esfolar e preservar animais caçados, consertar roupas e equipamentos, manter armas em condições de trabalho e alimentar e cuidar de quaisquer animais de rebanho que a tribo possa manter.

Outras tarefas geralmente exigem habilidades especializadas. Fazer armas e armaduras, fazer roupas e cerâmica, caçar e patrulhar o perímetro da tribo, tudo cai para os artesãos e guerreiros, respectivamente.

Finalmente, as tarefas mais importantes são aquelas pelas quais uma tribo adquire seus meios de existência. Tribos invasoras devem realizar ataques. Os assentamentos devem plantar e colher. Todos devem garantir comida e água. O que for necessário para a sobrevivência e o bem-estar da tribo deve ser feito, e quem estiver disponível e capaz deve fazê-lo.

Ameaças para as tribos de escravos

As tribos enfrentam muitas ameaças à sua existência, tanto de dentro quanto de fora. Conflitos internos relativos à liderança ou outras disputas podem explodir em violência sangrenta, pois as tribos atraem a maioria de seus membros das classes que pensam com suas armas. Como os laços que unem os ex-escravos são tão fortes quanto o compromisso de cada escravo, quaisquer grandes desentendimentos podem separar as frágeis estruturas. Os líderes devem se lembrar disso e dirigir os escravos ferozmente independentes, fazendo-os acreditar que estão participando do processo de tomada de decisão.

Embora as ameaças de dentro de uma tribo possam ser mortais, não devemos esquecer as ameaças de fora. Diz-se que as tribos de escravos têm mil inimigos. Estes incluem outras tribos de escravos, uma variedade de



grupos de invasão, muitos monstros, traficantes de escravos das cidades-estados, e até mesmo o próprio Athas, que transforma o clima e o terreno contra os bandos mais resistentes.

Não importa de onde vêm as ameaças ou em que consistem, a única maneira de uma tribo de escravos sobreviver é que seus membros trabalhem juntos. Sozinhos, os escravos fugitivos não podem esperar enfrentar aqueles que os ameaçam. Juntos, como parte de uma tribo, as chances dos escravos aumentam significativamente.

Lista de Organizações

Águas Claras: Tribo dos Elfos Mercadores

Aliança Velada: Organização secreta de magos preservadores e rebeldes contra o governo dos reis-feiticeiros

Andara: Clã em Ur Draxa

Ardiano: Casa Mercantil Menor com sede em Wallis

Areia Vermelha: Tribo dos Elfos

Asa Veloz: Tribo dos Elfos Mercadores

Asticles: Casa Nobre em Tyr

Azeth: Casa em Kurn

Bando de Krikik: Tribo Escrava

Bando de Tenpug: Tribo Escrava

Borin: Clã em Ur Draxa

Caçadores de Água: Tribo dos Elfos

Caçadores do Crepúsculo: Tribo dos Elfos

Caçadores do Crepúsculo: Tribo dos Elfos

Cantores Celestes: Tribo dos Elfos Mercadores

Cavaleiros do Vento: Tribo dos Elfos

Cavaleiros Jasuan: Guerreiros de Elite de Draj

Chahn: Organização terrorista dentro de Thamasku

Chuur: Clã em Ur Draxa

Consórcio Dedys: Aliança de três pequenas casas (Terg, Voyan e Shakktur) com sede em Draj

Corredores da Lua: Tribo dos Elfos

Corredores de Areia: Tribo dos Elfos

Corredores de Guthay: Tribo dos Elfos

Corredores do Sol: Tribo dos Elfos

Corredores Lunares: Tribo dos Elfos

Corredores Noturnos: Tribo dos Elfos

Cortadores de Dentes: Gangue dos Elfos com sede em Tyr

Dançarinos da Areia: Tribo dos Elfos

Dançarinos do Vento: Tribo dos Elfos

Dragões de Fogo: Companhia de soldados em Ur Draxa

Elmos Escarlate: Vigie quem patrulha o Bairro dos Nobres de Tyr

Escorpiões Negros: Companhia de soldados em Ur Draxa

Escudos Riven: Companhia de soldados em Ur Draxa

Espuma do Mar: Tribo dos Elfos

Estrela Cinzenta: Tribo dos Elfos

Exército de Sortar: Tribo Escrava

Falghar: Clã em Ur Draxa

Fantasmas de Evartu: Caçadores

Folhas Prateadas: Tribo dos Elfos

Fura Ondas: Tribo dos Elfos

Fyra: Casa Mercantil Menor em Vista do Sal

Gardan: Clã em Ur Draxa

Graffyons: Tribo dos Elfos



Guarda do Oeste: Companhia de soldados que guardam a Fortaleza do Oeste em Ur Draxa
Guarda Negra: Guardas das abóbadas mais internas de Draj.

Guerreiros Dragões: Companhia de soldados em Ur Draxa

Guilda Ban-gesh: Guilda de ladrões halfling em Thamasku.

Gulidnay: Clã em Ur Draxa

Gyarth: Clã em Ur Draxa

Hawazar: Tribo dos Elfos

Horda de Rithgar: Bando de mercenários Gith

Ianto: Casa Mercantil Menor com sede em Tyr

Inika: Casa Mercantil com sede em Gulg

Inzhilar: Clã em Ur Draxa

Jarko: Casa Mercantil em Balic

Jharek: Clã em Ur Draxa

Jura'dai: Tribo dos Elfos

Kirre Rampante: Companhia de soldados em Ur Draxa

Klethira: Casa Mercantil Menor com sede em Urik

Kolien: Clã em Ur Draxa

Kulik: Casa Mercantil

Kuotagha: polícia secreta de Abalach-Re em Raam

Ladrões de Sal: Tribo dos Elfos

Lamnos: Casa Mercantil Menor que viaja contendentemente entre as cidades-estados

Lança Negra: Tribo dos Elfos

Liga Renythi: Coleção de uma dúzia de pequenas casas espalhadas pela região de Tyr

Livre, Os: Tribo Escrava

Luas da Espada: Companhia de soldados em Ur Draxa

Madar: Casa Mercantil Caída

Malaxi: Casa Mercantil Menor

Mansabdars: Polícia e vigilância da cidade de Raam

Mãos Prateadas: Tribo dos Elfos

Marenth: Casa Mercantil Menor com base nas ruínas de Celik

M'ke: Casa Mercantil com sede em Raam

Modeladores do Fogo: Tribo dos Elfos

Mordida de Aço: Tribo dos Elfos

Morzket: Clã em Ur Draxa

Mu'an: Clã em Ur Draxa

Nadadores na Areia: Tribo dos Elfos

Nemed: Clã em Ur Draxa

Numel: Clã em Ur Draxa

Onyx: Clã Elfo

Perseguidores da Ruína: Tribo dos Elfos

Perseguidores de Silte: Tribo dos Elfos

Perseguidores de Werrik: Tribo Escrava

Poln: Clã em Ur Draxa



Lista de Organizações

Raças: Clã em Ur Draxa

Rastejadores da Ruína: Grupo de halflings deslocados

Ratos de Ferro: Gangue de Tyr

Reese: Casa Mercantil com sede em Balic

Relâmpago: Tribo dos Elfos

Resherek: Casa Mercantil Menor

Reyd: Clã em Ur Draxa

Riben: Casa Mercantil com sede em Gulg

Saltadores diurnos: Tribo dos Elfos

Saqueadores da Areia Negra: Tribo Escrava

Shakktur: Casa Mercantil Menor

Shom: Casa Mercantil com sede em Nibenay

Siroco de Fogo: Companhia de soldados em Ur Draxa

Slayd: Clã em Ur Draxa

Sombras: Tribo dos Elfos Mercadores

Stel: Casa Mercantil com sede em Urik

Sysra: Casa Mercantil Menor operando a partir de um pequeno posto avançado nas profundezas do deserto

Tecelões da Canção: Tribo dos Elfos

Terg: Casa Mercantil Menor

Thalak: Clã em Ur Draxa

Thiem: Clã em Ur Draxa

Tomblador: Base da Casa Mercantil em Walis e Altaruk

Torg: Casa

Tsalaxa: Casa Mercantil com sede em Draj

Uinjinjum: Casa Mercantil com sede em Raam

Ulth: Clã em Ur Draxa

Valex: Casa

Ventos Noturnos: Tribo dos Elfos

Vordon: Casa Mercantil com sede em Tyr

Voyan: Casa Mercantil Menor

Wavir: Casa Mercantil com sede em Bálico

Xaidras: Companhia de soldados em Ur Draxa

Xairas: Clã em Ur Draxa

Zuraag: Clã em Ur Draxa

Lista de Pessoas

Abalache-Re: Rainha Feiticeira de Raam

Abdaleem: Sacerdote do Silte vivendo na ilha ao norte de Giustenal.

Absalão: Sumo Sacerdote de Dregoth em Nova Giustenal.

Agis de Asticles: Membro do conselho de Tyr. Ex-escravo envolvido na revolta de Tyr.

Akive: Líder da aldeia de bandidos Ravish.

Akrag: (veja Absalão)

Alar Ch 'Aranol: Líder Pyreen dos Portadores da Paz

Alcatrão: Halfling que administra a Estalagem do Halfling Caçador nos Labirintos de Tyr com K 'kikrik.

Alicious Strax: Elfa clériga do ar em Ahpotex.

Amandia: Mulher humana alta que lidera os Guerreiros Dragões na Cidadela de Ferro.

Amandia Xaidras: Nieve de Meijor Xaidras e comandante da Guarda do Oeste em Ur Draxa.

Andiama Inika: Matriarca da Casa Inika.

Andris Sysra: Ex-aventureiro e agora líder da Casa Sysra.

Andropinis: Rei-Feiticeiro de Balic.

Antigo: Druida humano ancião que guarda o Lago Desaparecido.

Aras Zuraag: Antigo mago humano e líder do Clã Zuraag em Ur Draxa.

Arauto: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Arbistor: Tyr templário administrando os campos e a agricultura.

Arelia Gryon: Elfa da tribo Ventos da Noite que vende cordas e tecidos no Mercado Élfico em Tyr com sua irmã Tala.

Arian Morzket: Matriarca do Clã Morzket em Ur Draxa.

Arisphistaneles: nobre balicano que governa a aldeia de Altaruk.

Aristes Wyvernsbane: Homem humano que lidera o Clã das Águias Gigantes.

Arru: Templária humana encarregada da Câmara de Fogo em Nibenay

Arvos Folha Prateada: Elfo comerciante chefe da tribo Águas Claras.

Arya: Mago ex-escravo meio-elfo que é um conselheiro de Xaynon em Vista do Sal.

Askagel: (veja Bareel)

Astara Legar: Maga chefe humana da Casa M'ke.

Astemba Wavir: Filho de Ragstol Wavir, que é comerciante baseado no Posto 19 da Casa Wavir.

Astini: Tyr templário liderando o Departamento de Administração.

Aukash-Pad: Líder da Aliança Velada em Gulg.

Au Treng: Abadessa do Mosteiro Serne Bliss em Nibenay.

Bal-olech: Halfling administrador masculino de Pareth.

Ban Thalak: Líder humano do Clã Thalak em Ur Draxa.

Banther: Templário de Tyr administrando as funções da Arena.

Barani: Senhor da Mente de Saragar.

Bartis: Ex-gladiador humano que trabalha como guarda



para a Casa Tsalaxa em Draj.

Bartras: Escravo que lidera os Livres na Vila Oculta.

Bartras: Ex-escravo que troca pela aldeia Liberdade apresentando-se como a fictícia Casa Lirr.

Beechtor: Assistente de Ceu'lo'wen fazendo sandálias no Mercado da Arena de Tyr.

Belena Wavir: Representante da Casa Wavir que opera em Tyr.

Bendar Numel: Antigo líder humano do Clã Numel em Ur Draxa.

Berdeth Wesran: Mestre de Lojas no Forte Inix.

Bianeser: Consorte imperial e sacerdotisa no Templo do Deus Leão em Urik.

Birk: Homem anão que administra o Couro de Birk e se esconde em Tyr.

Birk Moreno: Homem anão que vagueia pela aldeia de Altaruk murmurando bobagens e implorando.

Bis-unos: Sumo sacerdote halfling do templo Bid-unos em Glerran.

Borger: Templário de Tyr supervisionando as minas de ferro de Tyr.

Borys: O Dragão de Tyr que governa Ur Draxa como o Rei-Feiticeiro.

Bracorr: Xamã gigante de fogo nas ruínas de Giustenal.

Brazin: Druida chefe na Floresta Crescente.

Cal-adek: Mulher halfling que administra o Lar Seguro de Cal-adek em Tharmasku.

Caldon: Tyr templário encarregado da construção de estruturas públicas e privadas.

Caletta: Ex-templária humana de Nibenay que agora é membro do Exército de Sortar.

Camareiro: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Casskka: Dray que administra a taverna Picada do Besouro em Nova Giustenal.

Cesti: Ex-líder de gladiadores da aldeia de bandidos de Wrath.

Ceu'lo'wen: Mul que faz sandálias no Mercado da Arena de Tyr com o assistente Beechtor.

Cha: Mulher halfling que vende pão com sua esposa La no Mercado da Arena de Tyr.

Chilod: Líder da aldeia de bandidos de Pilhagem.

Chirl (Mão Negra): Vendedor de armas e armaduras Elfo no Mercado Élfico de Tyr com Wik e Mayz.

Cjessoa: Membro do conselho de Tyr.

Clay Jenkins: Proprietário da antiga Vinícula Jenkins em Huddleston com sua esposa Sherril.

Col-olin: Líder halfling dos Chahn em Thamasku.

Corik Azeth: Líder humano da Casa Azeth em Kurn.

Cricker: Líder do bando de piratas.

Darian Haraxes: Pretor e templário encarregado de expor e destruir a Aliança Velada em Balic.

Darzus: Elfo membro masculino da garra de espionagem das Sombras em Urik.

Daskinor: Rei-Feiticeiro de Eldaarich.

Davith Cordon: Representante da Casa Vordon em Tyr.

Dehm-acov: Líder halfling do Santuário em Glerran.



Densis: Profanador que lidera a aldeia de bandidos de Espólio.

Dentes de Árvore: Comandante anão de um braço do Forte Holz em Eldaarich.

Derlan Watari: Halfling guarda-costas de Thaxos Vordon para a Casa Vordon.

Derrim: Membro meio-elfo do Exército de Sortar.

Deryssa: Espiã elfa para a tribo das Sombras em Balic.

Devyn: Mulher humana que opera Devryn's Roupas do Deserto em Tyr e é um contato da Aliança Velada.

Dhar-ahan: Halfling batedor de carteira em Reg-tol.

Dhojakt: Besta meio homem /cilops que é reconhecida como o Príncipe de Nibenay.

Djena: Templária humana encarregada da Câmara da Ordem em Nibenay

Dote Mal Payne: Necromante que trabalhou para o rei Kalak em Tyr e que parece ter desaparecido.

Dragão de Tyr: Veja Borys.

Dregoth: Rei-Feiticeiro Morto-vivo das ruínas de Giustenal.

Drog: Anão ex-escravo que serve como governador da Vila Oculta.

Durex Ghodan: Anão proprietário da Mina de Alcatrão Ghodan com seu irmão Haltham.

Durg: Homem meio gigante que lidera um pequeno grupo no Oásis Poça de Durg.

Durwadala: Druida Thri-kreen que protege o Oásis Perdido.

Dylauris: Mercador elfo da tribo Asa Veloz.

Efkenu: Legislador Chefe de Saragar.

E'la: Elfa que vende escamas de penas z' tal com sua irmã Jun no Mercado da Arena de Tyr.

E'la: Elfa que vende escamas e penas de z' tal com sua irmã Jun no Mercado da Arena de Tyr.

Elakta: Rainha anã de Kharzden.

Elisia: Capitã Humana do Grande Portão, líder dos Escorpiões Negros em Ur Draxa.

Eloyas Ardian: Chefe da Casa Ardian.

Elvar: Protetor druida do laranjal de Andropinis em Balic.

Enola: Ancião mul druida que protege o Lago do Fosso.

Erikos: Líder humano ancião do Clã Poln em Ur Draxa.

Erriok: Instrutor-chefe dos psiônicos na Escola de Oleiros em Urik.

Er'thork: Mortos-vivos antigos que assombram as câmaras sob o acampamento dos Areia Negra.

Escuro: Templário de Tyr encarregado das operações de inteligência.

Evartu: Líder dos Fantasmas de Ervatu na aldeia de bandidos de Saque.

Fajjayad: Príncipe Rakshasa que reside na ilha Rowom.

Falmon Durrow: Agente mestre meio-elfa da Casa Wavir.

Família B 'juk: Dirige o estábulo A Montaria do Mensageiro em Tyr.

Família Habric: Família em Tyr que conserta rodas no Mercado da Arena.

Família Oki: Dois irmãos que vendem luvas no Mercado



da Arena de Tyr.

Família Shahram: Família nobre em Tyr.

Farlahn Mordis: Agente humano da Casa Shom.

Fathalia: Assistente de Bartras na aldeia Liberdade.

Feera: Esculpidor de ossos ex-escravo meio-elfo do Bando de Tenpug.

Fen-adan: Clérigo halfling do ar no santuário da Canção do Vento em Pareth.

Fevil: Profanador que trabalha para os Saqueadores da Areia Negra.

Finneal: Templário de Tyr que regula os negócios dentro da cidade.

Flar-onib: Halfling sacerdote errante que frequenta Pareth.

Flin: Forjador de armas que fala pelos trabalhadores do Distrito da Arena em Tyr.

Forman: Esposa alienada de Treeth em Eldaarich.

Freiha: Dray fêmea que administra uma taverna em Nova Giustenal com seu companheiro Gatlakk.

Fren-anan: Halfling coadministrador de Glerran com sua irmã gêmea Kal-odot.

Fyra: Ex-gladiador anão que é o fundador e líder do Forte Fyra.

Gaff: Capitão humano do veleiro do silte Vento de Fogo.

Gammeg: Mago que faz parte do Exército de Sortar.

Garchom: Capitão meio gigante guarda-costas de Ydris da Casa Tsalaxa em Draj.

Garreth Brodden: Representante da Casa M'ke em Cromlin.

Garreth: Capitão humano da Horda de Poortool.

Gatlakk: Dray que administra uma taverna em Nova Giustenal com sua companheira Freiha.

Gavan Sul: Agente dos Ratos de Ferro que trabalham no A Taça Esculpida em Tyr.

Gennet: Templário de Tyr administrando a arrecadação de impostos e a tesouraria.

Gil-ogres: Ajustador-chefe de Loi Far-oneth em Thamasku.

Giovva Shom: Patriarca da Casa Shom.

Girias: Templário de Tyr que supervisiona os poços e o abastecimento de água de Tyr.

Gorzu: Protetor meio-gigante de Densis na aldeia de bandidos de Espólio.

Gorzu: Protetor meio-gigante de Densis na aldeia de bandidos de Espólio.

Grak: Meio-elfo que lidera um bando de mercenários da Poça de Grak.

Grande Kra: Chefe meio gigante caolho da tribo meio gigante em Kra-Hnur.

Grelzen: Líder espiritual halfling em Lar Perdido.

Grik: Ex-gladiador humano que vende armas no Distrito de Caravanas de Tyr.

Grogh-En: Templário de Raam que é secretamente apoiador da Aliança Velada.

Guerdra: Elfa líder do Clã do Escorpião de Fogo na ilha de Sith.

Gulem, o Cinza: Anão que lidera a academia psiônica Nexus.



Guvaano Caçador do Crepúsculo: Mago elfo ancião no Mercado dos Cantores Celestes em Nibenay.

Haakar: Mago antigo que agora é um espírito morto-vivo de livre arbítrio na ilha de Dawnfire.

Haazi: Imperador Kreen que reside em Haazi 'sa em G' lathuk.

Haltham Ghodan: Anão proprietário da Mina de Alcatrão Ghodan com seu irmão Durex.

Hamanu: Rei-Feiticeiro de Urik.

Hargan Stel III: Chefe da Casa Stel em Urik.

Hirik: Templário de Tyr encarregado das relações diplomáticas com outras cidades-estados e poderes externos.

Hitasho Ken: Mago habilidoso no Salão do Aprendizado em Ur Draxa.

Hiv-anad: Alta sacerdotisa halfling do Templo da Água em Thamasku.

Hoopidjo, o Equipado: Administrador templário dos assuntos da cidade em Gulg.

Horth Araxis: Clérigo da Terra que guarda Gunginwald.

Humana da Casa Virdon e prima de Thaxos.

Hurdll Crost: Mestre Comerciante da Casa Shom em Cromlin

Hurgen Vurst: Homem meio gigante responsável por prender a Casa Inika no Forte Harbeth.

Iliaran Morzket: Templária humana que lidera as Luas da Espada em Ur Draxa.

Irmena Gulidnay: Ex-templária humana que agora lidera o Clã Gulidnay em Ur Draxa.

I'toc: Homem humano que trabalha na lavanderia Areias Brilhantes em Tyr.

Ixtabai, o Cego: Diretor da Casa da Mente em Draj.

Jaan Shallat: Duque de Shallat

Jaksot Han: Humano dono da pousada Lagarto Sujo em Cromlin.

Jaleen: Psionista ex-escrava humana do Bando de Krikik.

Janelle: Esposa separada de Toth, que vive em Ledopolus do Norte.

Jaraati: Cantora de fogo elfa no Mercado dos Cantores Celestes em Nibenay.

Jaryx: Guarda meio gigante em Tyr que protege Mila na Pousada Inix Dourada.

Jebea Shom: Jovem membro humano da Casa Shom em Nibenay que está buscando mudar sua reputação da casa.

Jentil Mandíbula de Aço: Elfa fêmea chefe da tribo Águas Claras.

Jhar Mu'an: Líder humano ancião do Clã Mu' an em Ur Draxa.

Jhen-athin: Membro halfling do Ban-ghesh em Thamasku.

Jhoban: Líder tribal Homem-Lagarto na Cidade Subterrânea.

Jossi, o Malabarista: Elfa artista de rua no Distrito de Caravanas de Tyr.

Kahayla: Templária humana encarregada da Câmara da Terra em Nibenay

Kalak: Ex-Rei-Feiticeiro de Tyr morto por Rikus. Enquanto morria, fugiu para o zigurate e o corpo não foi recuperado.



Kalid-Ma: Rei-Feiticeiro de Kalidnay que se transformou em um dragão de sombras e agora está preso nos Orbes de Kalid-Ma.

Kal-odot: Halfling coadministrador de Glerran com sua irmã gêmea Fren-anan.

Kargash: Mago humano da Casa Tsalaxa em Draj.

Karlen: Aventureiro aposentado meio gigante que vende esquisitices no Olho de Karlen no Distrito Artesão de Tyr.

Kathak: Sacerdote louco de silte que patrulha a ilha de Shillisa em um tapete mágico.

Katid, a Besta: Ex-treinadora humana de animais gladiadores que agora vende seus serviços no Mercado da Arena de Tyr.

Kayardi Drasad: Telepata humano no Monastério do Caminho Exaurido em Nibenay que domina psionicamente o abade Thong Nal.

Kel: Ancião anão que lidera a aldeia de bandidos Kel's Lot.

Kelestes: Líder humano dos Dragões de Fogo em Ur Draxa.

Kelira Legar: Comerciante humana da Casa Inika trabalhando em Fort Harbeth.

Keltis: (veja Oronis)

Kera Raxes: Líder maga humana anciã do Clã Raxes em Ur Draxa.

Kerrilis: Alto Templário de Eldaarich.

Kesi: Mulher anã vendendo tecidos e suprimentos no Mercado da Arena com o marido Yerik e o irmão Zareb.

Keyvas Graffyon: Elfo guerreiro da tribo Águas Claras.

Kiah: Membro do conselho de Tyr.

Kiah: Membro do conselho de Tyr.

Kier Gardan: Líder meio-elfo do Clã Gardan em Ur Draxa.

Kilay: Bardo humano baixinho de Vista do Sal.

Kittos: Líder tribal Homem-Lagarto na Cidade Subterrânea.

K'kikrik : Thri-kreen que administra a Estalagem do Halfling Caçador em Warrens de Tyr com Alcatrão.

Korgunard de Urik: Mago humano estudando em Oronis em Kurn.

Korik Marrish: Joalheiro humano que administra o Jozhal de Jade no Bairro dos Nobres de Tyr.

Korsk: Ex-gladiador anão de Vista do Sal.

Korsun: Patriarca da Casa Mareneth em Celik.

Kosveret: Senhor da Mente de Saragar.

Krikik: Ex-escravo Thri-kreen que agora é o líder do Bando de Krikik.

Krom: Anão ex-escravo guerreiro e rastreador do Bando de Krikik.

Krysta: Ex-gladiadora meio-elfa que administra o salão de jogos A Aranha de Cristal nos Labirintos de Tyr.

Lalali-puy: Rainha Feiticeira de Glug.

La: Mulher halfling que vende pão com o marido Cha no Mercado da Arena de Tyr.

Las-aren: Alpinista halfling em Pareth.

Lasemma: Membro do conselho de Tyr.



Lestria: Druida humano que guarda as terras ao redor do Forte Fyra.

Limrick: Clérigo louco do sol no santuário do sol no Monte Consolo.

Linder: Templário de Tyr administrando os jardins do rei.

Liumakh: Psiônico morto-vivo que governa a Irmandade da Mente nas montanhas da Coroa Fumegante.

Loddgden: Trapaceiro contratado por Casskka para roubar segredos de Freiha e Gatlakk em Nova Giustenal.

Loi Far-oneth: Mestre halfling dos biomodeladores em Thamasku.

Lokee: Saqueador halfling dos Saqueadores da Areia Negra.

Lorde Assassino: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Lorde Escriba: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Lorde Guardião: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Lorde Guerreiro: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Lorde Mental: Lorde do Pavor no Salão do Aprendizado em Ur Draxa.

Lorde Mental: Lorde do Pavor no Salão do Aprendizado em Ur Draxa.

Lorde Profanador: Lorde do Pavor no Salão do Aprendizado em Ur Draxa.

Lorde Templário: Lorde do Pavor em Ur Draxa.

Lorelei: (veja Sadira)

Lorl Wysh: Sacerdote das chamas elfo que vende fontes de luz no Salão da Luz no Mercado Élfico em Tyr.

Lruis: Homem meio-elfo que administra a casa de jogos O Oásis da Fortuna nos Labirintos de Tyr.

Lus-okuhv: Clérigo halfling da água no Templo Hastulon em Sunnil.

Lus-okuhv: Clérigo halfling da água no Templo Hastulon em Sunnil.

Maarham: Nawab humano em Raam que controla as gangues nos bairros mais pobres.

Maetan Lubar: Patriarca da Casa Lubar em Urik.

Mag-aven: Líder halfling do Santuário de Pareth.

Mak-amoar: Administrador halfling de Sunnil que está gravemente doente.

Malani: Mulher-Lagarto de Nelyrox na Cidade Subterrânea.

Maxtlixoco: Sumo Sacerdote da Lua em Draj

Mayz (Lâmina Sussurrante): Elfo vendedor de armas e armaduras no Mercado Élfico de Tyr com Chirl e Wik.

Meareedes: Druida humana anciã que guarda a ilha de Shault.

Mejor Xairas: Líder do Clã Xairas em Ur Draxa.

Melestan Eltrabel: Comerciante humano de Fort Fyra.

Melido: Homem humano segundo no comando dos Dragões Guerreiros em Ur Draxa.

Mersten Vell: Mul ex-conselheira de gladiadores no Posto 19.

Mestre dos Pássaros: Druida halfling que cuida dos pássaros no Aviário de Tharmasku.

Mikas Carpenter: Superintendente Chefe anão da cidade de Jezelred em Ur Draxa.



Lista de Pessoas

Mila Risani: Proprietária humana da Pousada Inix Dourada em Tyr.

Mistella: Cabeça da garra mágica da Garra Sombria de Gulg.

Mobji: Homem-Lagarto conselheiro de Nelyrox e líder tribal na Cidade Subterrânea.

Mogadisho, Senhor da Guerra de Gulg: Mestre Templário do exército Gulg.

Mon Adderath: Alto Templário de Dregoth em Nova Giustenal.

Mong Caolho: Ex-gladiador humano que fabrica armas de ferro no Sanguinário em Tyr.

Mulgan-dur-gan de Zolpatl: Líder dos halflings no exército de Urik.

Murd: Guarda anão em Tyr que protege Grik.

Murter Dyan: Membro do conselho de Tyr que possui interesse parcial nas minas de ferro de Tyr. Secretamente um membro da Verdade.

Muuton: Chefe dos Cantores Celestes no Mercado dos Cantores Celestes em Nibenay.

Mys 'tll: Batedor Thri-kreen para a Casa M' ke.

Nafoun: vidente mal cicatrizado que acampa fora da Poço de Grak.

Nanda Shatri: Líder feminina humana da Aliança Velada em Raam.

Naom Falghar: Líder humana do Clã Flaghar em Ur Draxa.

Narissa Dreev: Meio-elfa que administra as Cores e Perfumes de Narissa no Bairro dos Nobres de Tyr.

Nelyrox: Líder Homem-Lagarto das tribos que vivem na Cidade Subterrânea.

Nesa: Mul mulher que trabalha na lavanderia Areias Brilhantes em Tyr.

Nibenay: Rei-Feiticeiro de Nibenay.

Nissa: Assistente na casa de jogos O Oásis da Fortuna nos Labirintos de Tyr.

Nith: Vidreiro no Mercado da Arena de Tyr.

Nnn'tkk : Mestre dos Caçadores Thri-kreen da Casa Wavir.

Nori: Gladiadora mul liberta que agora representa os trabalhadores de campo de Tyr.

Oesten: Senhor e governador da Guarda Sul perto de Eldaarich.

Ogflo: Chefe gigante que lidera o clã de gigantes no Oásis da Última Gole.

Ordeu: Pirata que agora administra uma pousada em Cidade do Blefe.

Oriol de Magestalos: Primeiro Orador dos Patrícios em Balic.

Orith: Tio de Arian Morzket e conselheiro do Clã Morzket em Ur Draxa.

Oronis: Rei-Feiticeiro de Kurn que se transformou em um Avangion.

Passe: Pirata que reside em Cromlin.

Perian Estrela Noturna: Elfa da tribo das Sombras que trabalha com o Posto Avançado 19.

Pev-ovas: Chefe halfling dos Chahn em Yihn-tol.

Pevuran Bollos: Mestre Mercador do Forte Inix.



Pletaw: Halfling guerreiro em Lar Perdido.

Poortool: Líder meio-elfo alto e careca da Horda de Pooltool.

Porgo: Mul tenente e conselheiro do Exército de Sortar.

Poril: Meio gigante que serve como representante do Conselho de Tyr.

Portek: Anão que se tornou uma alma-penada e assombra o Porão Gritante nos Labirintos de Tyr.

Praxtra: Miller no moinho de sal de Forte Drya.

Presa Quebrada de Tuarg: Líder Gnoll da tribo Horda do Dragão nos Chifres do Dragão.

Prihn Gorim: Humana que administra a Pousada de Arenito no Bairro dos Nobres de Tyr.

Quaan: Templário de Tyr encarregado dos oleiros em Tyr.

Ragstol Wavir: Líder humano do Posto 19 da Casa Wavir.

Ramphion: Dramaturgo e líder eleito da Aliança Velada em Balic.

Ranis Inika: Meio-elfa barda da Casa Inika.

Rath-omak: Halfling administrador de Sol-fehn que se reporta a Vher-asach.

Rejan: Templária humana encarregada da Câmara de Waterin Nibenay

Rel-anir: Halfling administrador de Sahr-tosh.

Remar Perneta: Elfo que faz e vende corda de cabelo de gigante no Mercado da Arena de Tyr.

Ren-odar: (ver Seth-opal)

Res-ohin: Proprietário halfling da casa segura Pináculo em Vir-rath.

Reth-olus: Halfling har-etuil para o clã Flahd em Ter-omak.

Rhey Khal: Humano que vende ervas e outros itens no Boticário de Rhey no Bairro dos Nobres de Tyr.

Rian Inzhilar: Psionista humana e líder do Clã Inzhilar em Ur Draxa.

Rikus: Ex-escravo que matou o rei Kalak. Chefe da Guarda Tyria.

Ris: Tatuadora humana no Mercado da Arena de Tyr.

Rogil M'ke: Membro da Casa M' ke que supervisiona as participações da família em Raam.

Rowen: Alfaiate e agora inkeeper que fala pelos trabalhadores do Caminho da Caravana em Tyr.

Ruvella: Espiã da Garra Sombria de Gulg.

Sacha de Arala: Campeão de Rajaat.

Sahn-abish: Halfling ladina e biomodeladora em Pareth.

Sarken: Meio-elfa que administra a pousada Casa dos Dedos nos Labirintos de Tyr.

Selanu: Escrava humana que é uma invasora dos Livres na Vila Oculta.

Sellak: Elfo comerciante da tribo das Sombras.

Sentigo: Prefeito humano de Cubarto.

Sermap Yestrev: Pastor Chefe no Forte Inix.

Seth-opal: Halfling assassino localizado em Pareth que se apresenta como um comerciante chamado Ren-odar.

Shala: Templária humana que é a Senhora da Caça de



Gulg.

Shallin Losya: Psiônica humana da Casa Inika

Shelistone Shallat: Duquesa de Shallat

Sherril Jenkins: Proprietária da antiga Vinícula Jenkins em Huddleston com o Marido Clay.

Shialha: Elfa Nawab em Raam.

Shiral: Elfo que vende frutas, legumes e vinhos de sua loja no Mercado Élfico em Tyr.

Shivrin: Meio-elfo dos Labirintos de Tyr, rumores de ter laços com os Cortadores de Dentes.

Shoshana Beryl: Membro do conselho de Tyr e matriarca da Mansão Beryl.

Siemhouk: Sacerdote humana infantil servindo como templária encarregada da Câmara do Ar e a oficial de mais alto escalão em Nibenay.

Sikto: Proprietário de uma pousada em Cidade do Blefe.

Silan, a Serpente: Homem obeso que organiza serviços criminais em Urik.

Silax: Mago elfo da tribo Asa Veloz.

Solzak: Clérigo insano de fogo que vive no santuário de fogo em Fume.

Sorridente : Halfling especialista em furtividade em Lar Perdido.

Sortar: Ex-escravo humano que lidera o Exército de Sortar.

Spunt o Bufão: Bufão halfling de Lalali-Puy em Gulg.

Ssuss'ess : Grande Chefe na vila ssurran de Ninho do Mercador.

Strallowshax: Clérigo anão da água no Templo da Água Graça.

Strannys: Espião elfo da tribo das Sombras.

Strom Rarvin: Homem humano que dirige a Carruagem de Rarvin em Tyr.

Tabaros Wavir: Patriarca da Casa Wavir.

Tah: Homem meio gigante que vende um caldo aguado na Parada no Mercado da Arena de Tyr.

Tala Gryon: Elfa da tribo Ventos da Noite que vende cordas e tecidos no Mercado Élfico em Tyr com sua irmã Arelia.

Talid: Líder da aldeia de bandidos Ravage.

Tamarapal: Alta Sacerdotisa do Templo do Deus Leão em Urik.

Tara Stel: Comandante da caravana feminina da Casa Stel.

Targaz: Chefe elfo da tribo Asa Veloz.

Tectuktitlay: Rei-Feiticeiro de Draj

Temmnya Shom: Feiticeira humana da Casa Shom.

Tenpug: Ex-gladiador mul maneta que é o fundador e líder do Bando de Tenpug.

Terric Avan: Batedor humano para a Casa Stel.

Thakok-An: Templária humana e tenente de Kalid-Ma em Kalidnay.

Thania: Líder da Aliança Velada de Urik

Thaxos Vordon: Patriarca da Casa Vordon.

Ther-adar: Cavaleiro do vento halfling em Sunnil que é o guerreiro do administrador Mak-amoar.



Thesik: Senhor da Mente de Saragar.

Thong Nal: Abade do Mosteiro do Caminho Exaltado em Nibenay que é psionicamente dominado por Kayardi Drasad.

Thon Slayd: Antigo líder humano do Clã Slayd em Ur Draxa.

Thyraximus: Clérigo de magma que mora dentro das cavernas vulcânicas da ilha de Groomsh.

Timor: Templário Sênior e Ministro de Tyr.

Tithian: Rei (não empossado) de Tyr. Antigo Templário Sênior.

Tkaun-osir: Halfling que tenta ou mantém a paz entre os dois clãs de Ter-omak.

Tokarman Ulth: Patriarca humano ancião do Clã Ulth em Ur Draxa.

Tomak Reslin: Mul guarda masculino para a Casa Inika.

Toramund: Chefe Elfo das Mãos Prateadas no Oásis da Fonte Prateada.

Tordos: Mago humano da Horda de Poortool.

Toth: Assistente de Bloqueio de Rodas no Poço do Envenenador.

Trevalis Minthur: Membro do conselho de Tyr.

Trink: Homem meio-elfo proprietário da loja A Taça Esculpida em Tyr.

Truvo M'ke: Patriarca da Casa M' ke que conduz negócios de seus fortes.

Turax: Membro do conselho de Tyr.

Ulali de Prusicles: Presidente do Tribunal em Kurn.

Ulthara Poln: Líder humana dos Siroco de Fogo em Ur Draxa.

Urdun-Mor: Anão militante Nawab que controla a arena em Raam.

Urga-zoltapl: Chefe halfling de Ogo.

Urupai: Chefe da Lei de Saragar.

Ushuch-Si: Renomado escultor e rebelde secreto em Raam.

Vahv-ostes: Halfling comandante dos vher-elus em Thamasku.

Vandrellen: Ex-gladiador elfo aliado de Xaynon em Vista do Sal.

Varghas: Líder humano do Clã Chuur em Ur Draxa.

Veeshte: Templária humana de Nibenay disfarçada em Vista do Sal.

Verik Marrish: Humano que auxilia seu pai, Korik, na joalheria O Jozhal de Jade no Bairro dos Nobres de Tyr. Tem um guarda-costas thri-kreen.

Veso: Anão que vende pequenas esculturas de bestas no Mercado da Arena de Tyr.

Vher-asach: Halfling administradora da cidade de Tharmasku.

Vildeen de Tyrthani: Membro do conselho de Tyr.

Vinia Skon: Elfa que vende animais de estimação e montarias no Mercado Élfico de Tyr.

Vit-obaer: Halfling administrador de Ter-omak.

Vollen: Atual mestre-garra da Garra Sombria de Glug.

Waltian Inika: Homem humano alto e esbelto que é o principal mercador de Fort Harbeth para a Casa Inika.



Wem-osun: Resistência halflings dos halflings contra os bimodeladores em Sahr-tosh.

Werelev: Mestre Belgoi da guarnição no Forte Inix.

Wheelock: Mestre em fazer veneno no Poço do Envenenador.

Wheetan: Mago escravo humano que é um ator em Vista do Sal.

Wik (Pássaro da Tempestade): Elfo vendedor de armas e armaduras no Mercado Élfico de Tyr com Chirl e Mayz.

Xalos: Velho pedreiro mul que fala pelos trabalhadores dos oleiros em Tyr. Espião para Urik.

Xaltan-Re: Jovem nobre que secretamente fundou uma escola secreta do Caminho em Artan-Ak, perto de Kalidnay.

Xaynon: Mul, ex-líder gladiador de Vista do Sal.

Xhenrid: Líder tribal Homem-Lagarto na Cidade Subterrânea.

Yarma: Elfa ladina da tribo Asa Veloz.

Yarnath: anão lich profanador que criou Slither, a Cidadela Rastejante e lidera um bando de invasores a partir dela agora.

Yarsha Tsalaxa: Neta de Ydris Tsalaxa e poder crescente na Casa Tsalaxa em Draj.

Ydris Tsalaxa: Patriarca humano idoso da Casa Tsalaxa em Draj.

Yerik: Anão vendendo tecidos e suprimentos no Mercado da Arena com sua esposa Kesi.

Ynes: Líder humana do Clã Jharek em Ur Draxa.

Zaethus Nauripides: Patriarca de cabelos prateados da família Nauripides em Balic e defensor da Aliança Velada.

Zalcor: Capitão da Guarda Tyria.

Zanthiros: General da milícia balicana.

Zareb: Anão que coleta matéria prima de tecelagem de matagais ao redor de Tyr para sua irmã Kesi.

Zeburon: Ex-líder de gladiadores dos Saqueadores da Areia Negra.

Zenar: Líder da companhia Kirre Rompante em Ur Draxa.

Zivlil: Halfling líder do Lar Perdido.

Zohr-otosh: Halfling encarregado da água em Vir-rath.

Índice

Aarakocra 2
Alojamento e Serviços 253
Animais 258
Anões 7
Apostar nos Jogos 244
Arenas
  Balic 222
  Draj 222
  Gulg 224
  Nibenay 226
  Raam 229
  Tyr 231
  Urik 232
  Variações 232
Arenas 222
Armaduras 267
Armas 260
Arreios e Acessórios 259
Barani 279
Bebidas 254
Bens Comerciais 257
Biomodeladores 55
Caçada 87
Caçadores de Água 154
Campeões 276
Canção da Criação 8
Cantores Celestes 140
Casa Ardian 188
Casa Fyra 189
Casa Ianto 189
Casa Inika 163
Casa Jarko 193
Casa Klethira 190
Casa Lamnos 190
Casa Lubar 191
Casa Madar 193
Casa M'ke 166
Casa Rees 177
Casa Shom 170
Casas Mercantes 163
Casas Mercantes Élficas 193
Casa Stel 174
Casa Sysra 192
Casa Tomblador 192
Casa Troika 192
Casa Tsalaxa 178
Casa Vordon 181
Casa Wavir 184
Cavaleiros do Vento 58
Código do Mercador 163
Combate na Arena 210
Comércio 248
Comida 254
Comida preparada 253
Consórcio Dedys 173
Corredores da Kua 162
Corredores Noturnos 127
Dançarinos do Vento 158
Dasl 80
Dray 2
Elfos 8
Equipamento 109
Era Azul 272
Era dos Reis-Feiticeiros 276
Era Verde 273
Espreitadores de Silte 132
Estábulos de Gladiador 196
Gladiadores 196
Guerras Purificadoras 275
Halflings 36
Har-Etuil 53
Humanos 37
Idiomas
  Élfico 28
  Rhul-Thaun 62
  Thri-kreen 116
Jalath 'gak 91
Kosveret 278
Liga Renythi 191
Mãos Prateadas 137
Materiais para Armaduras 267
Materiais das Armas 262



Meio-Elfos 35
Meio-Gigantes 36
Moedas 248
Muls 38
Ninhada 90
Plantas 270
Preços
- Alojamento e Serviços 253
- Animais 258
- Armadura 267
- Armas 260
- Arreios e Acessório 259
- Bebidas 254
- Bens Comerciais 257
- Comida 254
- Comida preparada 253
- Equipamento 256
- Taxas Comuns 252
- Transporte 259
- Veleiros do Silte 269
- Vestuário 255

Pterrans 39
Pyreen 42
Raças 2
Renascimento 273
Rhul-Thaun 43
Sombras 150
Thesik 278
Thri-kreen 67
Tohr-kreen 217
Tokchak 90
Transporte 259
Tribo Águas Claras 122
Tribo Asa Veloz 145
Tribo Escrava 287
Tribos Élficas 122
Trin 113
Veleiros do Silte 269
Zik-Chil 114
Zik-Trin 114